

0

30
В С
1 м



ПРИЗЫВ

Волшебная рука

 Действие  30 футов  В С  1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука; она существует, пока действует заклинание. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас или если вы повторно наложите это заклинание.

При сотворении заклинания вы можете использовать руку, чтобы с её помощью манипулировать каким-либо объектом, открыть незапертую дверь или контейнер, положить или достать предмет из открытого контейнера или вылить содержимое из флакона.

Действием Магия в ваши последующие ходы вы можете снова использовать руку таким образом.

Частью этого же действия вы можете переместить руку на расстояние вплоть до 30 футов.

Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов (4,5 кг).

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

0

5
В



ПРИЗЫВ

Вспышка мечей

 Действие  На себя  В  Мгновенная

Вы на мгновение создаёте круг из вращающихся вокруг вас призрачных лезвий. Все остальные существа в пределах 5 футов от вас должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат 1кб урона силовым полем.

Урон этого заклинания увеличивается на 1кб, когда вы достигаете 5-го уровня (2кб), 11-го уровня (3кб) и 17-го уровня (4кб).

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

60
С М



ПРИЗЫВ

Ледяной кинжал

 Действие  60 футов  С М

 Мгновенная

 капля воды или кусочек льда

Вы создаёте осколок льда и метаете его в существо, находящееся в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к10 Колющего урона. Вне зависимости от попадания осколок взрывается: цель и каждое существо в пределах 5 футов от неё должны совершить спасбросок Ловкости, при провале получая 2кб урона Холодом.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон Холодом увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

120
В С
1 ч



ПРИЗЫВ

Туманное облако

 Действие  120 футов  В С

 Концентрация  вплоть до 1 часа

Вы создаете Сферу тумана радиусом 20 футов с центром в точке в пределах дистанции. Эта Сфера — Сильно заслонённая местность. Она существует до окончания действия заклинания, или пока её не рассеет сильный ветер (например, созданный заклинанием Порыв ветра).

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Радиус Сферы увеличивается на 20 футов за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

24 ч
В С М



ПРИЗЫВ

Добряника

 Действие  На себя  В С М  24 часа

 Веточка ослы

В вашей руке появляется десять ягод. На время действия заклинания эти ягоды наполнены магией. Существо может Бонусным действием съесть одну ягоду. Съеденная ягода восстанавливает 1 Хит, и она настолько питательна, что насыщает существо на один день.

Несъеденные ягоды исчезают, когда заклинание заканчивается.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

1 ч
10
В С М



ПРИЗЫВ

Обретение фамильяра

 Ритуал 1 час  10 фт  В С М

 Мгновенная

 горящие благовония стоимостью не менее 10 ЗМ, расходуемые заклинанием

Фамильяра принимает облик выбранного вами животного: Совы, Кошки, Крысы, Лягушки или другого Зверя с Показателем опасности 0. Появившись в незанятом пространстве в пределах дистанции, фамильяр приобретает статистику выбранного облика, а его тип вместо Зверя становится Исчадием, Небожителем или Феей (на ваш выбор). Ваш фамильяр действует независимо от вас, но повинуется вашим командам.

Телепатическая связь. Пока ваш фамильяр находится в пределах 100 футов от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, вы можете Бонусным действием начать видеть его глазами и слышать то же, что слышит он, до начала вашего следующего хода, получая преимущества особых чувств, которыми может обладать фамильяр.

Если вы сотворяете заклинание с дистанцией «Касание», это касание может передать фамильяр. При этом ваш фамильяр должен находиться в пределах 100 футов от вас, и он передаёт такое касание при сотворении вами заклинания своей Реакцией.

Сражение. В бою фамильяр обладает собственной Инициативой и действует в свой ход. Он не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно.

Исчезновение фамильяра. Когда Хиты фамильяра опускаются до 0, он исчезает. Он появляется снова, когда вы вновь сотворите это заклинание. Действием Магия вы можете временно отпустить вашего фамильяра, перемещая его в карманное измерение. Пока он находится в карманном измерении, действием Магия вы можете переместить его оттуда в незанятое пространство в пределах 30 футов от вас. Вы можете также отпустить вашего фамильяра навсегда.

Когда Хиты фамильяра опускаются до 0, или вы перемещаете его в карманное измерение, всё несомое и носимое фамильяром остаётся в пространстве, где он находился.

У вас не может быть больше одного фамильяра

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

30
В С



ПРИЗЫВ

Руки Хадара

 Действие  На себя  В С

 Мгновенная

Вы вызываете к мощи Хадара, Тёмного Голода, и выпускаете плети тёмной энергии. Каждое существо в исходящей из вас 10-футовой Эманации должно совершить спасбросок Силы; при провале оно получает 2кб Некротического урона и не может совершать Реакции до начала своего следующего хода, а при успехе только получает половину этого урона.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

30
В



ПРИЗЫВ

Град шипов

 Бонусное действие  На себя  В

 Мгновенная

Когда вы попадаете по существу этой атаккой, заклинание создаёт град шипов, вылетающий из вашего Дальнобойного оружия или боеприпаса. Цель атаки и каждое существо в пределах 5 футов от неё должно совершить спасбросок Ловкости, получая 1к10 Колющего урона при провале или половину этого урона при успехе.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

90
В С
1 м



ПРИЗЫВ

Опутывание

 Действие  90 футов  В С

 Концентрация  вплоть до 1 минуты

В квадрате с длиной стороны в 20 футов в пределах дистанции вырастают цепкие плети растений. Пока заклинание действует, эти растения превращают землю в Труднопроходимую местность. Растения исчезают, когда заклинание заканчивается.

Каждое (кроме вас) существо, находящееся в области воздействия, когда вы сотворяете это заклинание, должно преуспеть в спасброске Силы, иначе получит состояние Опутанный до окончания действия заклинания. Существо с таким состоянием может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний. При успехе существо освобождается от опутывающих его растений и теряет это состояние.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 1-го.



1

Опутывающий удар

Бонусное действие На себя В
 Концентрация вплоть до 1 минуты

Когда вы попадаете по цели этой атакой, её обвивают шипастые лозы, и она должна совершить спасбросок Силы. Существа Большого размера и большие совершают этот спасбросок с Преимуществом. При провале цель получает состояние Опутанный до окончания действия заклинания; при успехе лозы усыхают и заклинание заканчивается.

Опутанное этим заклинанием существо получает 1к6 Болоющего урона в начале каждого своего хода. Цель или другое существо, в чьей досягаемости находится цель, может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний; при успехе заклинание заканчивается.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 1-го.

ПРИЗЫВ

2

Туманный шаг

Бонусное действие На себя В
 Мгновенная

Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь в видимое вами в пределах 30 футов незанятое пространство.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

ПРИЗЫВ

3

Духовные стражи

Действие На себя В С М
 Концентрация вплоть до 10 минут
 свиток с молитвой

Пока действует заклинание, охранные духи кружатся вокруг вас 15-футовой Эманацией. Если ваше мировоззрение Доброе или Нейтральное, духи выглядят как ангелы или феи (на ваш выбор); если ваше мировоззрение Злое, они выглядят исцадиями. При сотворении заклинания вы определяете, на каких существ оно не будет действовать. Скорость всех прочих существ в этой Эманации снижена вдвое, и когда Эманация перемещается на пространство существа или когда существо входит в Эманацию или когда существо заканчивает в ней свой ход, это существо должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает 3к8 урона Излучением (если ваше мировоззрение Доброе или Нейтральное) или 3к8 Некротического урона (если ваше мировоззрение Злое). При успехе существо получает только половину этого урона. Существо может совершать этот спасбросок только раз за ход.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3-го.

ПРИЗЫВ

2

Облако кинжалов

Действие 60 футов В С М
 Концентрация вплоть до 1 минуты
 осколок стекла

Вы призываете крутящиеся кинжалы в области 5-футового Куба с центром в точке в пределах дистанции. Каждое существо в этой области получает 4к4 Рубящего урона. Существо также получает этот урон, если входит в этот Куб, если заканчивает в нём ход или если Куб перемещается в пространство этого существа. Каждое существо может получить урон от этого заклинания только раз в ход.

В ваши последующие ходы вы можете действием Магия телепортировать Куб на расстояние вплоть до 30 футов.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

ПРИЗЫВ

2

Пылающий шар

Действие 60 футов В С М
 Концентрация вплоть до 1 минуты
 восковый шарик

Вы создаёте шар из огня диаметром 5 футов, существующий, пока действует заклинание, в незанятом пространстве на полу в пределах дистанции. Каждое существо, заканчивающее свой ход в пределах 5 футов от шара, должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2к6 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Бонусным действием вы можете переместить шар на расстояние вплоть до 30 футов, катя его по полу. Если вы перемещаете шар в пространство, занятое существом, это существо тоже должно совершить вышеописанный спасбросок, и шар прекращает перемещение до конца этого хода.

Когда вы перемещаете шар, вы можете поднимать его над препятствиями до 5 футов в высоту и перепрыгивать им ямы шириной до 10 футов. Воспламеняемые объекты, которые никто не несёт и не носит, начинают гореть после соприкосновения с шаром, и шар испускает Яркий свет в радиусе 20 футов и Тусклый свет ещё на 20 футов.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

ПРИЗЫВ

3

Метель

Действие 150 футов В С М
 Концентрация вплоть до 1 минуты
 миниатюрный зонтик

Пока заклинание действует, в области Цилиндра высотой 40 футов и радиусом 20 футов с центром в выбранной вами точке в пределах дистанции идёт мокрый снег. Эта область Сильно заслонена, и все незащищённые источники огня в этой области гаснут. Земля в области Цилиндра — Труднопроходимая местность. Когда существо входит в область Цилиндра в первый раз за ход или начинает в ней свой ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит состояние Опрокинутый и потеряет Концентрацию.

ПРИЗЫВ

2

Паутина

Действие 60 футов В С М
 Концентрация вплоть до 1 часа
 немного паутины

Вы создаете массу клейких плетей паутины в точке в пределах дистанции, заполняя 20-футовый Куб на время действия заклинания. Эта область — Труднопроходимая и Слабо заслонённая местность. Если паутина не прикреплается между двух прочных структур (таких, как стены или деревья) или к поверхности пола, стены или потолка, созданная паутина падает сама, и заклинание заканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, расположенная на плоской поверхности, обладает толщиной 5 футов.

Каждое существо, начинающее свой ход в паутине или впервые за ход входящее в неё, должно совершить спасбросок Ловкости, при провале получая состояние Опутанный, пока остаётся в паутине или пока не вырвется.

Существо с таким состоянием может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний, в случае успеха теряя это состояние.

Паутина воспламеняема. Любой 5-футовый Куб паутины, соприкоснувшийся с огнём, сгорает в течение 1 раунда, нанося 2к4 урона Огнём всем существам, начинающим свой ход в этой области.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ

3

Вызов феи

Действие 90 футов В С М
 Концентрация вплоть до 1 часа
 позолоченный цветок стоимостью не менее 300 ЗМ

Вы призываете духа феи. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа феи. При сотворении заклинания выберите настроение: Сердитое, Довольное или Игривое. Дух принимает облик существа-Феи на ваш выбор и имеет отчётливые проявления выбранного настроения. Настроение определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается. Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избежать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ

3

Сотворение пищи и воды

Действие 30 футов В С
 Мгновенная

Вы создаёте 45 фунтов еды и 30 галлонов (100 литров) воды на земле или в контейнерах в пределах дистанции; еда и вода могут помочь предотвратить голодание и обезвоживание. Вода чистая. Еда безвкусовая, но сытная; вы выбираете, как выглядит эта еда. Не съеденная через 24 часа еда портится.

ПРИЗЫВ



3

Голод Хадара

⚡ Действие

🌀 150 футов

👤 В С М

⚡ Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🐟 маринованное щупальце

⚡ 150 В С М

⚡ 1 м

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы открываете врата в Дальний Предел, населённое неописуемыми кошмарами место: появляется Сфера радиусом 20 футов с центром на точке в пределах дистанции, полная Темнотой и существующая, пока действует заклинание. Эта Сфера — Труднопроходимая область, полная какофонии неясных шёпотов и хлопающих шумов, слышимых в пределах 30 футов от Сферы. Свет, магический или немагический, не может осветить эту область, и существа, полностью находящиеся в ней, имеют состояние Ослеплённый.

Каждое существо, начинающее ход в этой области, получает 2кб урона Холодом. Каждое существо, заканчивающее ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить 2кб урона Кислотой от потусторонних щупалец.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон Холодом или урон Кислотой (на ваш выбор) увеличивается на 1кб за каждый уровень ячейки выше 3-го.

3

Зловонное облако

⚡ Действие

🌀 90 футов

👤 В С М

⚡ Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🐟 тухлое яйцо

⚡ 90 В С М

⚡ 1 м

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы открываете врата в Дальний Предел, населённое неописуемыми кошмарами место: появляется Сфера радиусом 20 футов с центром на точке в пределах дистанции, полная Темнотой и существующая, пока действует заклинание. Эта Сфера — Труднопроходимая область, полная какофонии неясных шёпотов и хлопающих шумов, слышимых в пределах 30 футов от Сферы. Свет, магический или немагический, не может осветить эту область, и существа, полностью находящиеся в ней, имеют состояние Ослеплённый.

Каждое существо, начинающее ход в этой области, получает 2кб урона Холодом. Каждое существо, заканчивающее ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Ловкости или получить 2кб урона Кислотой от потусторонних щупалец.

3

Призыв животных

⚡ Действие

🌀 60 футов

👤 В С

⚡ Концентрация

⌚ вплоть до 10 минут

⚡ 60 В С

⚡ 10 м

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы призываете духов природы, появляющихся в виде Большой стаи неосязаемых призрачных животных в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве. Стая присутствует в течение длительности заклинания; вы выбираете животную форму духов: например, волки, змеи или птицы.

Пока вы находитесь в пределах 5 футов от стаи, вы совершаете с Преимуществом спасброски Силы; когда в свой ход вы перемещаетесь, можете также переместить стаю на расстояние до 30 футов в видимое вами незанятое пространство.

Всякий раз, когда стая перемещается в пределах 10 футов от видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в пространство в пределах 10 футов от стаи или заканчивает там свой ход, вы можете поставить это существо сделать спасбросок Ловкости. При провале спасброска существо получает 3к10 Рубящего урона. Существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3-го.

3

Призыв молнии

⚡ Действие

🌀 120 футов

👤 В С

⚡ Концентрация

⌚ вплоть до 10 минут

⚡ 120 В С

⚡ 10 м

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

В видимой вами над вашей головой точке в пределах дистанции появляется туча, принимающая форму Цилиндра высотой 10 футов и радиусом 60 футов. Сотворив это заклинание, выберите видимую вами точку под тучей; из тучи в эту точку бьёт разряд молнии. Каждое существо в пределах 5 футов от этой точки должно совершить спасброски Ловкости, получая 3к10 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Пока заклинание действует, в каждый ваш ход вы можете действием Магия вызывать из тучи новый разряд молнии, в ту же или другую точку.

Если в момент сотворения заклинания вы находитесь под открытым небом во время грозы, заклинание не создаёт новую тучу, а даёт вам контроль над этой грозой. В такой ситуации урон от заклинания увеличивается на 1к10.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 3-го.

3

Призыв шквала снарядов

⚡ Действие

🌀 На себя

👤 В С М

⌚ Мгновенная

🐟 Рукопашное или Дальнобойное оружие стоимостью не менее 1 ММ

⚡ 0 В С М

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы взманиваете оружием, используемым для сотворения заклинания, и призываете оружие такого же вида (или боеприпасы, подходящие этому оружию), летящее вперёд и затем исчезающее. Выберите видимых вами существ в 60-футовом Конусе. Каждое выбранное существо должно совершить спасбросок Ловкости, получая 5к8 Силового урона при провале или половину этого урона при успехе.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 3-го.

4

Верный пёс Морденкайнена

⚡ Действие

🌀 30 футов

👤 В С М

⌚ 8 часов

🐟 серебряный свисток

⚡ 30 В С М

⚡ 8 ч

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы призываете фантомного сторожевого пса в видимое вами незанятое пространство в пределах дистанции. Пёс существует, пока действует заклинание или пока вы не окажетесь на расстоянии более 300 футов друг от друга.

Никто, кроме вас, не может видеть пса, и он неосязаем и неуязвим. Когда существо Маленького размера или больше приблизится к псу на расстояние 30 футов, не произнесённое перед этим пароль, который вы указали при сотворении заклинания, пёс начинает громко лаять. Пёс обладает Истинным зрением дальностью 30 футов.

В начале каждого вашего хода пёс пытается укусить одного врага в пределах 5 футов от себя. Этот враг должен преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит 4к8 Силового урона.

В ваши последующие ходы вы можете действием Магия переместить пса на расстояние вплоть до 30 футов.

4

Переносящая дверь

⚡ Действие

🌀 500 футов

👤 В

⌚ Мгновенная

⚡ 500 В

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Вы телепортируетесь в пространство в пределах дистанции. Вы оказываетесь точно в выбранном месте. Это может быть видимое вами место либо место, которое вы можете себе представить или которое вы можете описать указаниями направления и расстояния — например, «200 футов подо мной» или «на северо-запад, вверх под углом 45 градусов, на 300 футов».

Вы также можете взять с собой одно согласное существо. При телепортации это существо должно находиться в пределах 5 футов от вас, и оно телепортируется в пространство в пределах 5 футов от выбранного пространства.

Если вы, существо, которые вы телепортируете с собой, или вы оба должны переместиться в пространство, контролируемое существом или полностью занятое одним или большим количеством объектов, вы и телепортируемое вами существо получаете 4кб Силового урона, и заклинание проваливается.

4

Чёрные щупальца Эварда

⚡ Действие

🌀 90 футов

👤 В С М

⚡ Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🐟 щупальце

⚡ 90 В С М

⚡ 1 м

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Чёрные извивающиеся щупальца заполняют на полу квадрат с длиной стороны 20 футов, видимый вами в пределах дистанции. Пока заклинание действует, эти щупальца делают местность Труднопроходимой.

Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Силы; при провале оно получает 3кб Дробящего урона и состояние Опутанный на время действия заклинания. Существо также совершает этот бросок, когда входит в область воздействия или заканчивает там свой ход. Каждое существо совершает этот спасбросок только раз в ход.

Получившее от щупалец состояние Опутанный существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний, в случае успеха теряя это состояние.

4

Страж веры

⚡ Действие

🌀 30 футов

👤 В

⌚ 8 часов

⚡ 30 В

⚡ 8 ч

👁

🔥

🌿

🎵

призыв

Выберите видимое вами в пределах дистанции незанятое пространство; в нём появляется Большой призрачный страж. Страж неуязвим; он занимает это пространство, проявляясь образом, подходящим вашему божеству или пантеону.

Враждебные вам существа, впервые за ход перемещающиеся в пространство в пределах 10 футов от стража или начинающие в этих пределах ход, должны совершить спасбросок Ловкости, получая 20 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе. Страж исчезает, когда нанесёт суммарно 60 урона.



4

Цепкая лоза

Бонусное действие  60 футов  В С
✦ Концентрация  вплоть до 1 минуты

Вы создаёте лозу, вырастающую из земли в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве на ваш выбор. Лоза существует, пока действует заклинание.

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах 30 футов от лозы. При попадании цель получает 4к8 Дробящего урона и притягивается к лозе на расстояние до 30 футов; если цель Огромного размера или меньше, то также получает состояние Схваченный (Сл высвобождения равна вашей Сл спасброска заклинаний). Одновременно лоза может держать Схваченным только одно существо, и вы можете приказывать лозе отпустить Схваченное ей существо (действий не требуется).

Бонусным действием в ваших последующих ходах вы можете вновь совершить эту атаку по существу в пределах 30 футов от лозы.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Количество существ, которых лоза может одновременно держать Схваченным, увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

ПРИЗЫВ



1 м

В С

60

В С

В С

В С

В С

4

Вызов aberrации

Действие  90 футов  В С М
✦ Концентрация  вплоть до 1 часа

застопоренные щупальце и глазное яблоко в сосуде с платиновой инкрустацией стоимостью не менее 400 ЗМ

Вы призываете aberrантного духа. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа aberrации. При сотворении заклинания выберите вид: Свежеватель разума, Слад или Созерцатель. Дух принимает облик Aberrации этого вида. Выбранный вид определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избегать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ



1 ч

В С М

90

В С М

В С М

В С М

В С М

4

Вызов конструкта

Действие  90 футов  В С М
✦ Концентрация  вплоть до 1 часа

шкатулка стоимостью не менее 400 ЗМ

Вы призываете духа Конструкта. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа конструкта. При сотворении заклинания выберите материал: Глина, Камень или Металл. Дух принимает облик живой статуи (вы выбираете внешний вид), выполненной из этого материала. Материал определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается. Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избегать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ



1 ч

В С М

90

В С М

В С М

В С М

В С М

4

Призыв высшего демона

Действие  60 футов  В С М
✦ Концентрация  вплоть до 1 часа
✦ сосуд с кровью Гуманоида, убитого за последние 24 часа

Вы произносите inferнальные слова, вызывая одного демона из хаоса Бездны. Вы выбираете тип демона, показатель опасности которого равен 5 или ниже, например, теневой демон [shadow demon] или барлгура [barlgura]. Он появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах дистанции. Демон исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Совершите бросок инициативы за демона, который будет совершать свои собственные ходы. Когда вы призываете его и в каждый свой ход после этого, вы можете дать вербальную команду (действий не требуется), сообщая ему, что он должен делать в свой следующий ход. Если вы не даёте никаких команд, демон тратит свой ход, атакуя любое существо в пределах досягаемости, которое атаковало его.

В конце каждого своего хода демон совершает спасбросок Харизмы. Он совершает этот спасбросок с помехой, если вы назовёте его истинное имя. В случае провала демон продолжает подчиняться вам.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ



1 ч

В С М

60

В С М

В С М

В С М

В С М

Призыв высшего демона (продолжение)

При успехе, демон освобождается из-под вашего контроля на всё оставшееся время и тратит свои последующие ходы, преследуя и атакуя ближайших не-демонов в меру своих способностей. Если вы перестанете удерживать концентрацию на заклинании до того, как оно подойдёт к концу своей длительности, неконтролируемый демон не исчезнет в течение 1к6 раундов, если его хиты ещё не равны 0. Частью заклинания вы можете начертить на земле круг кровью, используемой в качестве материального компонента. Круг должен быть достаточного размера, чтобы описать занимаемое вами пространство. Пока заклинание длится, призванный демон не может пересечь круг или разрушить его, и он не может атаковать никого в нём. Если материальный компонент использован подобным образом, он расходуется при окончании заклинания.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

4

Призыв лесных обитателей

Действие  На себя  В С
✦ Концентрация  вплоть до 10 минут

Вы вызываете духов природы, которые летают вокруг вас в 10-футовой Эманации, пока заклинание действует. Всякий раз, когда Эманация входит в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Эманацию или заканчивает там свой ход, вы можете заставить это существо сделать спасбросок Мудрости. Оно получает 5к8 Силового урона при провале или половину этого урона при успехе. Каждое существо совершает этот спасбросок только один раз за ход.

Кроме того, пока заклинание действует, вы можете Бонусным действием совершать действие Отход.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

ПРИЗЫВ



10 м

В С

10

В С

В С

В С

В С

4

Призыв малых элементарей

Действие  На себя  В С
✦ Концентрация  вплоть до 10 минут

Вы призываете духов с Стихийных планов, которые летают вокруг вас в 15-футовой Эманации, пока заклинание действует. Пока эти духи рядом, все ваши атаки наносят 2к8 дополнительного урона, если попадают в находящееся в Эманации существо. Тип этого урона — Кислота, Огонь, Холод или Электричество (на ваш выбор при совершении атаки). Кроме того, для ваших врагов эта Эманация — Труднопроходимая местность.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

ПРИЗЫВ



10 м

В С

15

В С

В С

В С

В С

4

Вызов элементаря

Действие  90 футов  В С М
✦ Концентрация  вплоть до 1 часа
✦ воздух, камешек, пепел и вода внутри флакона с золотой инкрустацией стоимостью не менее 400 ЗМ

Вы призываете духа стихии. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа стихии. При сотворении заклинания выберите стихию: Вода, Воздух, Земля или Огонь. Дух принимает облик двуногого существа, окутанного частицами выбранной стихии. Стихия определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно совершает действие Уклонение и перемещается так, чтобы избегать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ



1 ч

В С М

90

В С М

В С М

В С М

В С М

5

Вызов Небожителя

Действие  90 футов  В С М
✦ Концентрация  вплоть до 1 часа
✦ реликварий стоимостью не менее 500 ЗМ

Вы призываете духа Небожителя. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа небожителя. При сотворении заклинания выберите тип духа: Защитник или Мститель. Выбранный тип определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается. Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избегать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

ПРИЗЫВ





5

Далекий шаг

Бонусное действие

На себя

В

Концентрация

вплоть до 1 минуты

60

В

1 м

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы телепортируетесь до 60 футов в свободное пространство, видимое вами. Вы можете каждый ваш ход до окончания действия заклинания бонусным действием телепортироваться таким образом снова.

5

Изгоняющая кара

Бонусное действие

На себя

В

Концентрация

вплоть до 1 минуты

5

В

1 м

призыв

🔥

👁️

🔥

Цель этой атаки получает 5к10 дополнительного Силового урона. Если урон этой атаки опускает Хиты цели до 50 или ниже, то цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет перемещена в безвредный демиплан на время действия заклинания. В этом демиплане у цели есть состояние Недееспособный. Когда заклинание заканчивается, цель возвращается в пространство, где находилась, или в ближайшее к нему незанятое пространство, если оно занято.

5

Облако смерти

Действие

120 футов

В С

Концентрация

вплоть до 10 минут

120

В С

10 м

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы создаете Сферу радиусом 20 футов жёлто-зелёного тумана с центром на выбранной вами в пределах дистанции точке. Туман существует, пока действует заклинание, или пока сильный ветер (такой, как созданный заклинанием Порыв ветра) его не развеет, окончив заклинание. Область Сферы — Сильно заслонённая местность. Каждое существо в Сфере должно совершить спасбросок Телосложения, получая 5к8 урона Ядом при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, когда Сфера перемещается в его пространство, когда оно входит в Сферу или когда заканчивает свой ход в Сфере. Существо совершает этот спасбросок только раз за ход. Облако перемещается на 10 футов прочь от вас в начале каждого вашего хода.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5-го.

5

Удар стального ветра

Действие

30 футов

С М

Мгновенная

Рукопашное оружие стоимостью не менее 1 СМ

30

С М

1 ч

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы взмахиваете оружием, сотворяя заклинание, а затем исчезаете, ударяя подобно ветру. Выберите до пяти видимых вами в пределах дистанции существ. Совершите рукопашную атаку заклинанием против каждой цели; при попадании цель получает 6к10 Силового урона. После этого вы телепортируетесь в незанятое пространство, видимое вами в пределах 5 футов от любой из целей.

5

Вызов дракона

Действие

60 футов

В С М

Концентрация

вплоть до 1 часа

объект с выгравированным на нём драконом стоимостью не менее 500 ЗМ

60

В С М

1 ч

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы призываете духа Дракона. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа дракона. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается. Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избежать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

5

Нашествие насекомых

Действие

300 футов

В С М

Концентрация

вплоть до 10 минут

саранча

300

В С М

10 м

призыв

🔥

👁️

🔥

На время действия заклинания рой саранчи заполняет Сферу радиусом 20 футов с центром на выбранной вами в пределах дистанции точке. Эта область Слабо заслонена и Труднопроходима. Когда рой появляется, каждое существо в области воздействия совершает спасбросок Телосложения, получая 4к10 Колошущего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, когда в первый раз за ход входит в эту Сферу или когда заканчивает в ней свой ход. Существо совершает этот спасбросок только раз в ход.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше 5-го.

5

Круг телепортации

1 минута

10 футов

В М

1 раунд

редкие чернила стоимостью не менее 50 ЗМ, расходуемые заклинанием

1 м

10

В М

1 р

призыв

🔥

👁️

🔥

В процессе сотворения заклинания вы чертите на полу круг радиусом 5 футов, исписанный знаками, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации, чью последовательность знаков вы знаете, и который находится на одном с вами плане бытия, на ваш выбор. В начертанном вами круге появляется мерцающий портал, исчезающий в конце вашего следующего хода. Каждое существо, входящее в портал, мгновенно появляется в пределах 5 футов от круга назначения или в ближайшем незанятом пространстве, если то пространство занято. Во многих крупных храмах, гильдиях и прочих важных местах имеются постоянные круги телепортации. Каждый такой круг обладает уникальной последовательностью знаков, определённым образом расположенных рун. Когда вы впервые получаете возможность сотворить это заклинание, вы узнаете последовательность знаков двух постоянных кругов телепортации на Материальном плане на выбор Мастера. В ваших приключениях вы можете выучить новые последовательности знаков; чтобы запомнить новую последовательность знаков, вы должны изучать её в течение 1 минуты. Вы можете создать постоянный круг телепортации, сотворяя это заклинание в одном и том же месте каждый день в течение 365 дней.

5

Призыв залпа

Действие

150 футов

В С М

Мгновенная

Рукопашное или Дальнебойное оружие стоимостью не менее 1 ММ

150

В С М

1 ч

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы взмахиваете оружием, используемым для сотворения заклинания, и выбираете точку в пределах дистанции. Сотни таких же призрачных оружий (или боеприпасов, подходящих этому оружию) падают залпом и потом исчезают. Выберите существ, видимых вами в Цилиндре радиусом 40 футов и высотой 20 футов с центром в выбранной точке. Каждое выбранное существо совершает спасбросок Ловкости, получая 8к8 Силового урона при провале или половину этого урона при успехе.

5

Призыв элементаля

Действие

60 футов

В С

Концентрация

вплоть до 10 минут

60

В С

10 м

призыв

🔥

👁️

🔥

Вы вызываете Большого неосязаемого духа со Стихийных планов, который появляется в незанятом пространстве в пределах дистанции. Выберите стихию духа, что определяет и его тип урона: воздух (Электричество), вода (Холод), земля (Звук) или огонь (Огонь). Дух присутствует, пока действует заклинание. Всякий раз, когда видимое вами существо входит в пространство духа или начинает свой ход в пределах 5 футов от духа, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Ловкости, если дух не держит какое-то существо Опутанным. При провале цель получает 8к8 урона соответствующего стихии духа типа и состояние Опутанный до окончания заклинания. В начале каждого из своих ходов Опутанный таким образом цель повторяет спасбросок. При провале цель получает 4к8 урона соответствующего стихии духа типа. При успехе цель теряет состояние Опутанный.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше 5-го.



6

⚡ Действие

5 футов

В С М

10 минут

позолоченный черпак стоимостью не менее 500 ЗМ

5

В С М

10 м

призыв

Вы сотворяете стоящий на когтистых ножках котёл, полный бурлящей жидкости. Котёл появляется в незанятом пространстве на земле в пределах 5 футов от вас и существует, пока действует заклинание. Котёл не может быть перемещён и исчезает вместе со всей жидкостью внутри, когда заклинание заканчивается. Жидкость в котле обладает свойствами зелья на ваш выбор, Обычной или Необычной редкости (например, Зелья лечения). Бонусным действием вы или ваш союзник можете потянуться к котлу и достать оттуда порцию этого зелья. Это зелье содержится во флаконе, исчезающем при выпивании зелья. Число порций зелья, которых можно достать из котла, равно вашему модификатору заклинательной характеристики (минимум одно зелье). Когда последнее из этого количества зелья достаётся из котла, котёл исчезает, и заклинание оканчивается.

Полученные из котла зелья, если они не выпиты, исчезают, когда вы сотворяете это заклинание снова.

6

10 минут

На себя

В С М

Мгновенная

инструментированная драгоценными камнями чаша стоимостью не менее 1000 ЗМ, расходуемая заклинанием

10 м

0

В С М

призыв

Вы сотворяете пир, появляющийся на поверхности в 10-футовом Кубе рядом с вами. В пире может участвовать до 12 существ; пир нужно поглощать в течение 1 часа, и через этот час он исчезает. Положительные эффекты пира не вступают в силу, пока не пройдёт этот час.

Участвовавшее в пиршестве существо получает несколько преимуществ, длящихся 24 часа: существо обладает Сопротивлением урону Ядом, Иммунитетом к состояниям Испуганный и Отравленный, а кроме того, его максимум Хитов увеличивается на 2х10, и его текущие Хиты увеличиваются на то же число.

6

⚡ Действие

90 футов

В С М

Концентрация

вплоть до 1 часа

окровавленный фил стоимостью не менее 600 ЗМ

90

В С М

1 ч

призыв

Вы призываете духа исчадия. Он появляется в видимом вами в пределах дистанции незанятом пространстве и использует блок статистики Духа исчадия. При сотворении заклинания выберите тип духа: Демон, Дьявол или Ютолот. Дух принимает облик Исчадия выбранного типа; этот тип также определяет некоторые особенности духа, описанные в блоке статистики. Существо исчезает, когда его Хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается. Это существо — союзник вам и вашим союзникам. В бою оно имеет то же значение Инициативы, что и вы, и ходит сразу после вас. Оно подчиняется вашим словесным командам (от вас действий не требуется). Если вы ничего не приказываете, оно применяет действие Уклонение и перемещается так, чтобы избежать опасности.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Там, где блок статистики ссылается на уровень заклинания, используйте уровень ячейки заклинаний.

6

10 минут

60 футов

В С

Мгновенная

10 м

60

В С

призыв

Вы просите о помощи иномировую сущность. Сущность должна быть известна вам: это может быть бог, демонический повелитель или другая сущность космического масштаба. Эта сущность посылает вам верного ему Исчадия, Небожителя или Элементаля, проявляя его в незанятом пространстве в пределах дистанции. Если вы знаете имя конкретного существа, вы можете произнести его при сотворении заклинания, чтобы попросить прислать именно его, но вы всё же можете получить другое существо (на усмотрение Мастера). Когда существо появляется, оно не обязано что-либо делать. Вы можете просить его выполнить услугу в обмен на некую плату, но оно не обязано соглашаться. Услуга может быть как простой (перенеси нас через пропасть, помоги нам в сражении), так и сложной (шпионь за нашими врагами, защищай нас во время набега на подземелье). Для заключения сделки вы должны иметь возможность общаться с существом.

Плата может быть разной. Небожитель может потребовать пожертвования золота или магических предметов для храма, а Исчадие может потребовать сокровища в дар или жертвоприношения существа. Некоторые существа могут обменивать свои услуги на ваши услуги.

Планарный союзник (продолжение)

Задание, длительность которого можно измерить минутами, стоит по 100 ЗМ за минуту. Задание, измеряемое часами, стоит 1 000 ЗМ за час. Задача, измеряемая днями (не более 10 дней) требует 10 000 ЗМ за каждый день. Мастер может корректировать размер оплаты, основываясь на обстоятельствах, в которых вы используете это заклинание. Если задача резонирует с мировоззрением существа, оплата может быть уменьшена вдвое или вообще обнулена. Неопасные задачи обычно стоят только половину обычной оплаты, а за особо опасные поручения могут потребовать увеличенной награды. Существа редко соглашаются на задания, выглядящие как самоубийство.

Выполнив поручение или по истечению оговорённого срока услуг, существо отчитывается вам, если это возможно, после чего возвращается на свой домашний план. Если вы не сошлись в цене, существо возвращается на домашний план немедленно.

7

⚡ Действие

Касание

В С М

Мгновенная

раздвоенный металлический прут, настроенный на конкретный план бытия, стоимостью не менее 250 ЗМ

5

В С М

призыв

Вы и до восьми согласных существ, взявшихся за руки кругом, перемещаетесь на другой план бытия. Вы можете определить точку прибытия в общих чертах, например, Медный город на Стихийном плане Огня или дворец Диспалтера на втором уровне Девяти Преисподних, и вы появляетесь в этом месте или поблизости, на усмотрение Мастера.

Вместо этого заклинание может перенести вас в телепортационный круг на другом плане существования, если вы знаете последовательность знаков этого круга. Если этот круг телепортации слишком мал для переносимого количества существ, они появляются в ближайшем незанятом пространстве рядом с кругом.

7

⚡ Действие

90 футов

В С

Концентрация

вплоть до 10 минут

90

В С

10 м

призыв

Вы вызываете духа с Верхних планов, который проявляется как столб света в виде Цилиндра радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром в точке в пределах дистанции. Для каждого видимого вами в Цилиндре существа выберите, какой свет будет освещать его:

Лечащий свет. Цель восстанавливает Хиты в количестве, равном 4х12 + ваш модификатор заклинательной характеристики.

Опаляющий свет. Цель должна совершить спасбросок Ловкости, получая 6х12 урона Излучением при провале или половину этого урона при успехе.

Пока заклинание активно, Цилиндр заполнен Ярким светом, и когда вы перемещаетесь в свой ход, можете также переместить Цилиндр на расстояние до 30 футов.

Всякий раз, когда Цилиндр перемещается в пространство видимого вами существа, и всякий раз, когда видимое вами существо входит в Цилиндр или заканчивает в нём свой ход, вы можете осветить его одним из описанных выше видов света. Заклинание может воздействовать на каждое существо только один раз за ход.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Лечение и урон увеличиваются на 1х12 за каждый уровень ячейки выше 7-го.

7

⚡ Действие

На себя

В С

вплоть до 8 часов

10

В С

8 ч

призыв

Вы шагаете в пограничные окрестности Эфирного плана, в местность, в которой он пересекается с вашим текущим планом. Вы остаётесь в Пограничном Эфире, пока действует заклинание. Всё это время вы можете перемещаться в любом направлении; если вы перемещаетесь вверх или вниз, каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут. Вы можете видеть и слышать то, что происходит на плане, с которого вы пришли, но оно выглядит серым, и вы не видите за пределами 60 футов.

Находясь на Эфирном плане, вы можете воздействовать только на существ, объекты и эффекты, которые находятся там же, и только они могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся на Эфирном плане, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами, если только какое-либо правило не позволяет им делать это. Когда заклинание заканчивается, вы мгновенно возвращаетесь на покинутый вами план, в место, соответствующее тому, где вы находились в Пограничном Эфире. Если вы возвращаетесь в занятое пространство, вас выталкивает в ближайшее незанятое пространство, и вы получаете Силовой урон, равный удвоенному количеству футов, на которое вас вытолкнуло.

Заклинание немедленно оканчивается, если вы покинете план Эфира.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете сделать целью заклинания вплоть до трёх согласных существ (включая вас) за каждый уровень ячейки выше 7-го. Эти существа должны находиться в пределах 10 футов от вас, когда вы сотворите это заклинание.

8

⚡ Действие

150 футов

В С

Концентрация

вплоть до 1 минуты

150

В С

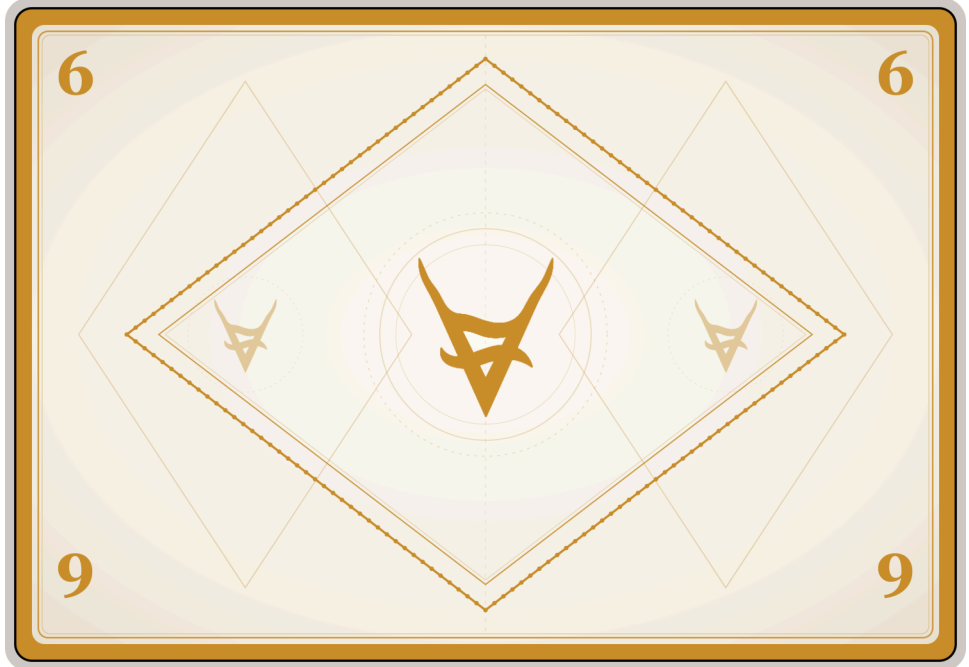
1 м

призыв

Кружащееся облако углей и дыма наполняет 20-футовую Сферу с центром в точке в пределах дистанции. Эта область Сильно заслонена. Сфера существует, пока действует заклинание или пока его не развеет сильный ветер (такой, как созданный Порывом ветра).

Когда облако появляется, каждое находящееся в нём существо должно совершить спасбросок Ловкости, получая 10х8 урона Огнём при провале или половину этого урона при успехе. Существо также совершает этот спасбросок, когда Сфера перемещается в его пространство, когда оно входит в Сферу или заканчивает там свой ход. Существо совершает этот спасбросок только раз в ход.

В начале каждого вашего хода облако перемещается на 10 футов прочь от вас в направлении по вашему выбору.



8

Демиплан

⚡ Действие

📏 60 футов

👉 С

🕒 1 час

⚡ 60 С 1 ч

🔥👁️🔥

призыв

Вы создаёте теневую дверь Среднего размера на твёрдой плоской поверхности, видимой вами в пределах дистанции. Эту дверь можно открывать и закрывать, и она ведёт на демиплан, пустую комнату по 30 футов длиной, шириной и высотой, из дерева или камня по вашему выбору.

Когда заклинание оканчивается, дверь исчезает, и все объекты внутри демиплана остаются там.

Находящиеся внутри существа также остаются там, но каждое из них может выбрать покинуть демиплан; в этом случае существо выталкивается через дверь до того, как та исчезнет, и оно падает в ближайшем к местоположению двери незанятом пространстве, получая состояние Опрокинутый.

Каждый раз, когда вы сотворяете это заклинание, вы можете как создать новый демиплан, так и соединить дверь с демипланом, созданным предыдущим сотворением этого заклинания. Кроме того, если вы знаете природу и содержимое демиплана, созданного этим заклинанием другим существом, вы можете соединить свою дверь с этим демипланом.

9

Врата

⚡ Действие

📏 60 футов

👉 В С М

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 1 минуты

💎 бриллиант стоимостью не менее 5000 ЗМ

⚡ 60 В С М 1 м

🔥👁️🔥

призыв

Вы создаёте портал, соединяющий видимое вами в пределах дистанции незанятое пространство с конкретным местом на другом плане бытия. Портал представляет собой круглый проход диаметром от 5 до 20 футов на ваш выбор. Вы можете ориентировать портал в любом направлении. Портал существует, пока действует заклинание, и через него видно место назначения.

На каждом плане у портала есть передняя и задняя сторона. Пройти в портал можно только через его переднюю часть. Всё, что входит в переднюю часть портала, мгновенно перемещается на другой план, появляясь в ближайшем к portalу незанятом пространстве.

Божества и другие планарные правители могут предотвращать появление порталов, создаваемых этим заклинанием, в их присутствии или где угодно в пределах их владений.

Когда вы сотворяете это заклинание, вы можете назвать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане бытия, портал открывается непосредственно рядом с ним и переносит это существо в ближайшее к вашей части портала незанятое пространство. Вы не обрываете силы над этим существом, и оно может действовать на усмотрение Мастера. Оно может уйти, может напасть на вас, а может помочь вам.

9

Гроза гнева

⚡ Действие

📏 1 миля

👉 В С

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 1 минуты

⚡ 1 М В С 1 м

🔥👁️🔥

призыв

Во время действия заклинания набухает грозовое облако с центром в точке в пределах дистанции, распространяясь в радиусе 300 футов от неё. Когда облако появляется, каждое существо, находящееся под ним, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получает 2к6 урона Звуком и состояние Оглуший на время действия заклинания.

В начале каждого из ваших последующих ходов гроза создаёт различные эффекты:

Ход 2. Из облака выпадает дождь кислоты. Каждое существо и каждый объект под облаком получает 4к6 урона Кислотой.

Ход 3. Вы призываете разряды молнии, ударяющие из облака в шесть различных существ или объектов под ним. Каждая цель совершает спасбросок Ловкости, получая 10к6 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

Ход 4. Падает град. Каждое существо под облаком получает 2к6 Дробящего урона.

Ходы 5–10. Под облаком бушуют пронизывающий ветер и ледяной дождь. Каждое существо под облаком получает 1к6 урона Холодом. Пока заклинание действует, область под облаком Труднопроходима и Сильно заслонена; в ней дует сильный ветер, и дальнобойные атаки оружием в ней невозможны.

9

Желание

⚡ Действие

📏 На себя

👉 В

🕒 Мгновенная

⚡ 0 В

🔥👁️🔥

призыв

Желание — это самое мощное заклинание, которое может сотворить смертный. Вы можете изменить реальность, просто озвучив свои пожелания.

Базовое применение — дублирование любого заклинания 8-го уровня или ниже. При этом вам не нужно соблюдать требования для сотворения этого заклинания, включая дорогостоящие материальные компоненты; заклинание просто вступает в силу.

Альтернативно вы можете создать один из следующих эффектов по вашему выбору:

Создание предмета. Вы создаёте один немагический предмет стоимостью до 25 000 ЗМ. Предмет не может быть больше 300 футов в любом измерении и появляется в незанятом пространстве на земле.

Исцеление. Вы полностью восстанавливаете Хиты вплоть до двадцати видимым существам и оканчиваете на них все эффекты, описанные в заклинании Высшее восстановление.

Желание (продолжение)

Сопrotивление. Вы наделяете вплоть до десяти видимых существ Сопrotивлением одному типу урона на ваш выбор. Сопrotивлением одному типу урона на ваш выбор.

Иммунитет к магии. Вы наделяете вплоть до десяти видимых существ Иммунитетом к одному заклинанию или иному магическому эффекту на 8 часов (например, к дыханию красного дракона).

Отмена броска. Вы отменяете одно недавно произошедшее событие, заставив перебросить любой бросок, совершённый за последний раунд (включая ваш последний ход). Реальность будет сформирована заново согласно новому результату.

Стресс от сотворения. Сотворение заклинания для любого эффекта кроме дублирования заклинания ослабляет вас: вы получаете 1к10 Некротического урона за каждый уровень сотворяемого вами заклинания, пока не завершите Длинный отдых. Сила снижается до 3 на 2к4 дней. Кроме того, есть 33% вероятность того, что вы больше никогда не сможете сотворять заклинание Желание.

9

Клинок разрушения

🔥 Бонусное действие

📏 60 футов

👉 В С

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 1 минуты

⚡ 60 В С 1 м

🔥👁️🔥

призыв

Вы создаёте пространственный разлом в форме клинка длиной 3 фута. Разлом появляется в пространстве в пределах дистанции на ваш выбор и существует, пока заклинание действует. Когда разлом появляется, вы можете немедленно совершить две рукопашных атаки заклинанием, каждая по существу или объекту в пределах 5 футов от разлома. При попадании цель получает 10к6 Силовой урона, и попадание считается Критическим, если на к20 броска атаки выпало «18» или выше.

Бонусным действием в каждый ваш последующий ход вы можете переместить разлом на расстояние вплоть до 60 футов и снова совершить две такие атаки по существу или объекту в пределах 5 футов от разлома, по одной и той же цели или разным.

Разлом может беспрепятственно перемещаться сквозь любые препятствия, включая созданные Силовой стеной.

