



Дружба

Действие

Концентрация

немного грима

10 футов

С М

вплоть до 1 минуты

Вы магическим образом внушаете чувство дружелюбности в одно видимое вами в пределах дистанции существо. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания. Если автоматичесски преуспевает в этом спасброске, если вы сражаетесь с ней, уже сотворяли на неё это заклинание в течение последних 24 часов или если цель не является Гуманоидом.

Заклинание заканчивается раньше, если цель получает урон или если вы совершаете бросок атаки, наносите урон или заставляете кого-либо совершить спасбросок. Когда заклинание заканчивается, цель знает, что была Очарована вами.

ОЧАРОВАНИЕ

	 Действие	 60 футов	 В
	 Мгновенная		
	Вы выпускаете поток оскорблений вперемешку с тонкой магией на существо в пределах дистанции, видимое или слышимое вами. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит 1к6 Психического урона, и следующий бросок атаки до конца своего следующего хода совершит с Помехой.		
			
ОЧАРОВАНИЕ			
	Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5-го (2к6), 11-го (3к6) и 17-го (4к6) уровней.		

Расщепление разума

Действие
⚡
1 раунд

60 футов
🌀

В
♣️

Вы пытаетесь расщепить разум существа, видимого вами в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта, иначе получит 1к6 Психического урона и вычитет 1к4 из результата своего следующего спасброска, если совершит его до конца вашего следующего хода.

ОЧАРОВАНИЕ

Усиление заговора. Урон увеличивается на 1к6, когда ВЫ достигаете 5-го (2х6), 11-го (3х6) и 17-го (4х6) уровней.



**60
В**



1

Диссонирующий шёпот

⚡ Действие
🎵 60 футов
🕒 В

⌚ Мгновенная

Выберите видимое вами существо, находящееся в пределах дистанции; цель слышит нестройную мелодию в своём сознании и должна совершить спасбросок Мудрости: при провале она получает 3кб Психического урона и должна немедленно использовать свою Реакцию, если она доступна, чтобы переместиться прочь от вас настолько далеко, насколько это возможно, используя самый безопасный путь. При успехе цель только получает половину этого урона.

ОЧАРОВАНИЕ

.....

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





Жуткий смех Таши



30
В С М

 Действие

 30 футов

 В С М

 Концентрация

 вплоть до 1 минуты

 пирог и перо

Выберите одно существо, видимое вами в пределах дистанции. Оно должно совершить спасбросок Мудрости, при провале получая состояние Опрокинутый и Недееспособный на всё время действия. В это время оно безудержно смеётся, если способно смеяться, и не может окончить состояние Опрокинутый.

В конце каждого своего хода и каждый раз, когда получает урон, оно повторяет спасбросок Мудрости. Цель совершает этот спасбросок с Преимуществом, если он вызван получением урона. При успехе заклинание оканчивается.

ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячеёку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячеёки выше 1-го.



1


90


В С М


1 ч



Сглаз

Бонусное действие  90 футов  В С М

-  Концентрация  вплоть до 1 часа
-  окаменелый глаз тритона

Вы проклинаете видимое вами в пределах дистанции существо. Пока заклинание действует, каждый раз, когда вы попадаете по этому существу броском атаки, вы наносите ему 1с6 дополнительного Некротического урона. Кроме того, при совершении заклинания выберите одну характеристику; цель совершает с Помехой проверки выбранной характеристики.

Если до окончания действия заклинания Хиты проклятого существа опускаются до 0, в последующие ходы вы можете Бонусным действием проклясть другое существо.

Используя ячейку заклинания большего уровня. При совершении заклинания с ячейкой 2-го уровня вы можете поддерживать Концентрацию до 4 часов, с ячейкой 3-го или 4-го уровня до 8 часов, а с ячейкой заклинаний 5-го уровня или выше — до 24 часов.

ОЧАРОВАНИЕ



 30	 В СМ	 1 м		Благословение	
			 Действие	 30 футов	 В СМ
			 Концентрация	 вплоть до 1 минуты	
			 Священный символ стоимостью не менее 5 ЗМ		
Вы благославляете до трёх существ в пределах дистанции. Пока заклинание действует, каждый раз, когда цель заклинания совершает бросок атаки или спасбросок, она может добавить 1к4 к результату броска.					
					
	Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.				



30 В



1 м

Вызов на дуэль

Бонусное действие		30 футов		В
 Концентрация		вплоть до 1 минуты		

Вы пытаетесь вызвать существо на дуэль. Одно существо, видимое вами в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. При провале цель совершает с Помехой броски атаки по всем существам, кроме вас, и она не может добровольно переместиться в пространство, находящееся более чем в 30 футах от вас.

Закливание оканчивается, если вы совершаете бросок атаки по отличному от цели существу, если сотворяете заклинание на отличного от цели врага, если ваш союзник наносит цели урон, или если вы заканчиваете свой ход более чем в 30 футах от цели.





ОЧАРОВАНИЕ

1


60
В




ОЧАРОВАНИЕ

Приказ

 Действие  60 футов  В

 Мгновенная

Вы отдаете приказ из одного слова видимому вами в пределах дальности существу. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет выполнять отданный приказ. Выберите приказ из этих вариантов:

Подойди. Цель движется к вам по кратчайшему и наиболее прямому маршруту, завершая свой ход, если оказывается в пределах 5 футов от вас.

Брось. Цель бросает всё, что держит, а затем заканчивает свой ход.

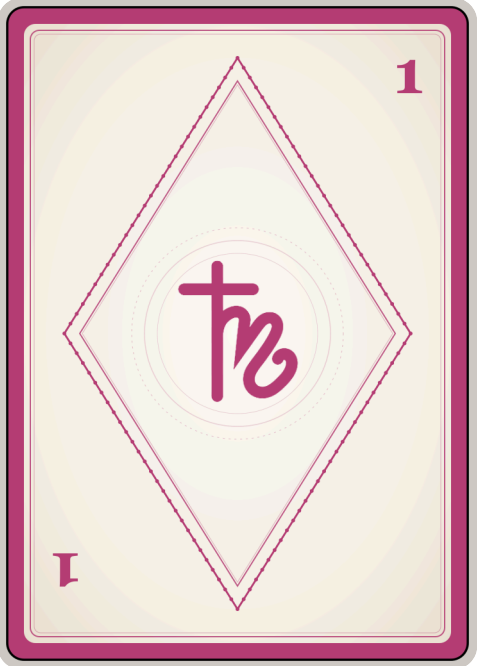
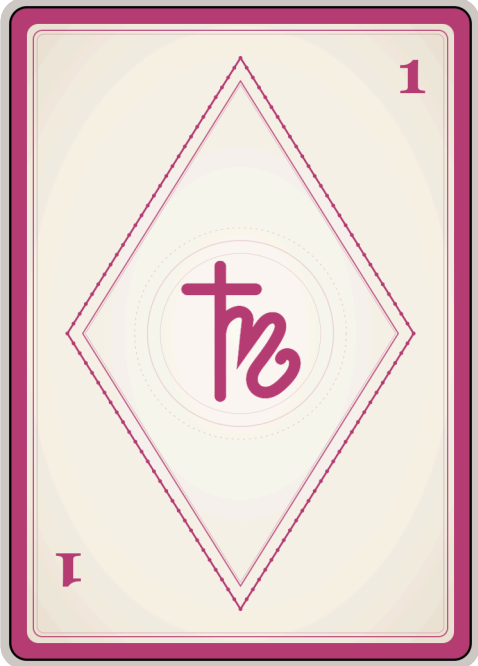
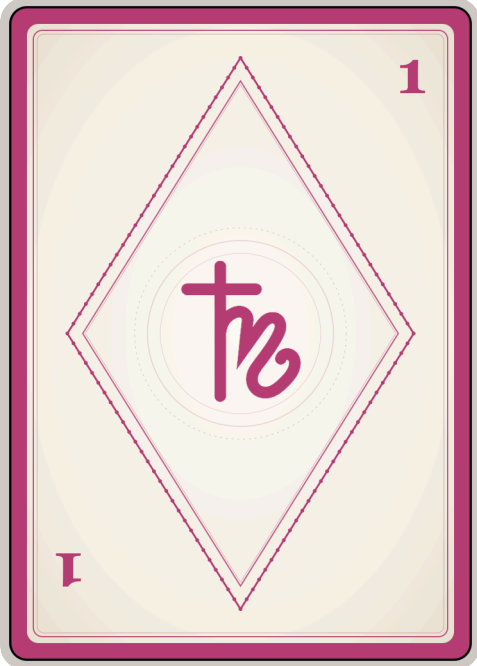
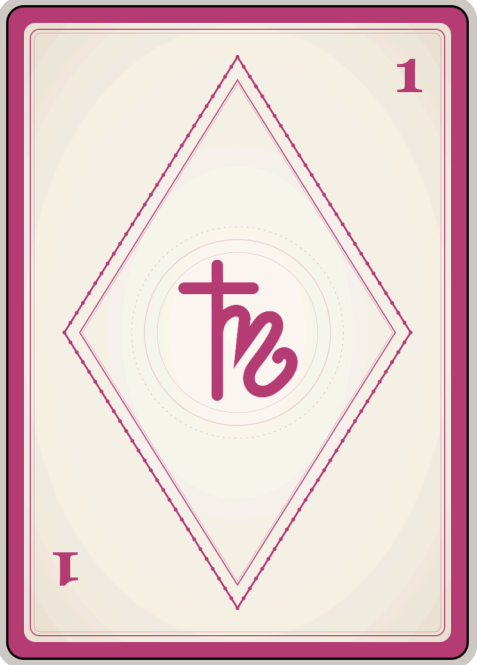
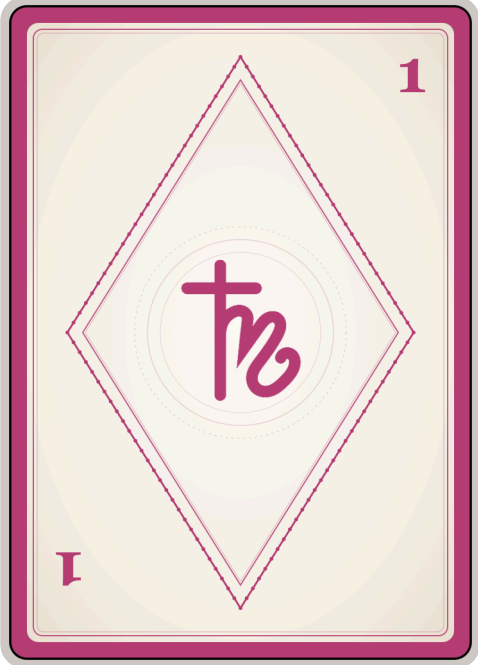
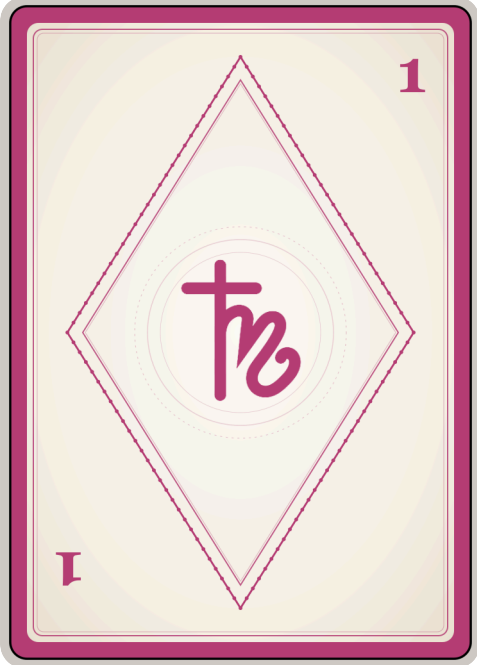
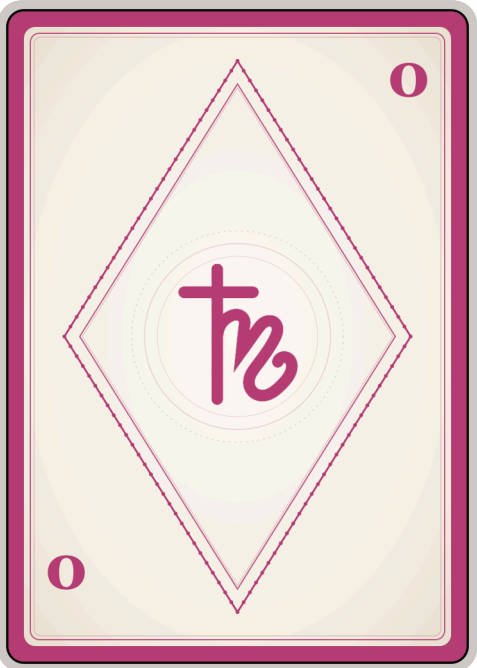
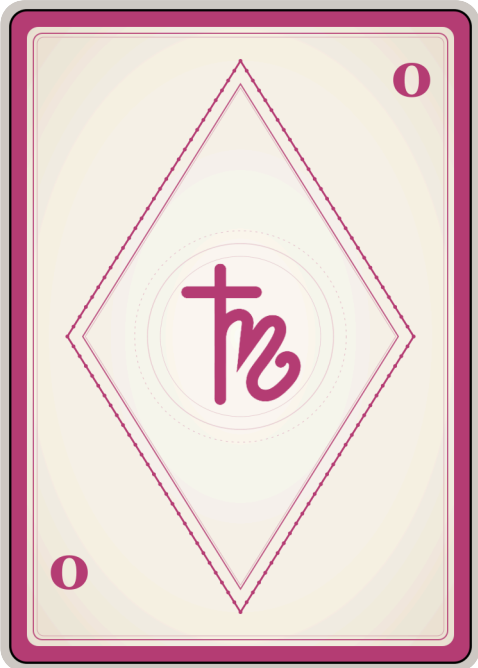
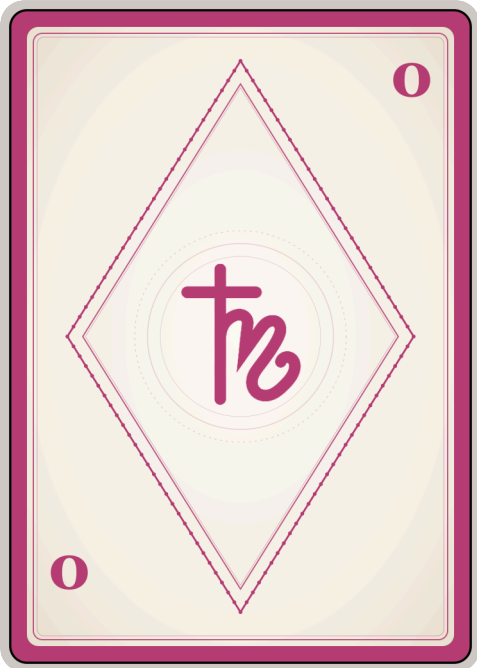
Беги. Цель проводит свой ход, удаляясь от вас самым быстрым доступным способом.

Падай. Цель получает состояние Опрокинутый, а затем заканчивает свой ход.

Замри. В свой ход цель не двигается и не совершает ни действий, ни Бонусных действий.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.



1

Усыпление

- ⚡ Действие 60 футов 🏹 В С М
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты
 🕯️ щепотка песка или лепестков роз

Выберите существ в Сфере радиусом 5 футов с центром в точке в пределах дистанции. Каждое выбранное существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Недееспособный до конца его следующего хода. В этот момент оно должно повторить этот спасбросок и, если провалит и второй, получит состояние Бессознательный на время действия заклинания. Заклинание заканчивается на цели, если она получает урон или если существо в пределах 5 футов от цели действием растормошит её, снимая эффект заклинания.

Существа не спящие — как например, эльфы — или обладающие Иммунитетом к состоянию Истощение автоматически преуспевают в спасбросках против этого заклинания.

60
В С М
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

1

Очарование личности

- ⚡ Действие 30 футов 🏹 В С
 ⌚ 1 час

Один Гуманоид, видимый вами в пределах дистанции, совершает спасбросок Мудрости. Гуманоид совершает его с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. При провале спасброска цель получает состояние Очарованный до окончания действия заклинания или пока вы или ваш союзник не нанесёте ему урон. Очарованное этим заклинанием существо Дружелюбно к вам. Когда заклинание заканчивается, цель знает, что вы очаровывали её.

30
В С
1 ч

ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

1

Героизм

- ⚡ Действие Касание 🏹 В С
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа, наполняя его храбростью. Пока заклинание действует, это существо обладает Иммунитетом к состоянию Испуганный и в начале каждого своего хода получает Временные хиты в количестве, равном модификатору вашей заклинательной характеристики.

5
В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацеливать это заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

2

Корона безумия

- ⚡ Действие 120 футов 🏹 В С
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Одно существо, видимое вами в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания. Если цель не Гуманоид, она автоматически преуспевает в этом спасброске.

Над головой Очарованного таким образом существа появляется призрачная корона, и в каждый свой ход перед перемещением оно должно использовать своё действие, чтобы совершить рукопашную атаку по указанному вами ментально существу, кроме самого себя. Если вы не указали существо или в пределах досягаемости нет других существ, то в этот ход цель может действовать как обычно. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе этот эффект.

В ваши следующие ходы вы должны действием Магия поддерживать контроль над целью, иначе заклинание оканчивается.

120
В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

2

Внушение

- ⚡ Действие 30 футов 🏹 В М
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 8 ч
 🕯️ капля меда

Вы внушаете определенный курс действий — описанный не более чем в 25 словах — одному видимому вами в пределах дистанции существу, которое может слышать и понимать вас. Внушение должно звучать как выполнимое и не включать в себя ничего, что могло бы явно нанести урон цели или ее союзникам. Например, вы можете сказать: «Достань ключ от хранилища сокровищ культа и отдай его мне». Или вы можете сказать: «Прекрати сражаться, покинь библиотеку мирно, и не возвращайся».

Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный до окончания действия заклинания или пока вы или ваши союзники не нанесёте урон цели. Цель с таким состоянием следует внушению в меру своих возможностей. Внушенная деятельность может продолжаться всю длительность заклинания, но если внушенную деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается для цели после её завершения.

30
В М
8 ч

ОЧАРОВАНИЕ

2

Удержание личности

- ⚡ Действие 60 футов 🏹 В С М
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты
 🕯️ ровный кусочек железа

Выберите Гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Парализованный на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет этот спасбросок, при успехе оканчивая на себе это заклинание.

60
В С М
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одного дополнительного Гуманоида за каждый уровень заклинания выше 2-го.

2

Психическая плетть Таши

- ⚡ Действие 90 футов 🏹 В
 ⌚ 1 раунд

Вы психически хлещете одно существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 3к6 урона психической энергией и не может использовать реакцию до конца своего следующего хода. Кроме того, на своём следующем ходу цель должна выбрать, что она будет делать: передвигаться, совершать действие или совершать бонусное действие — цель может совершить лишь что-то одно. При успехе цель получает половину урона и не получает других эффектов заклинания.

90
В
1 р

ОЧАРОВАНИЕ

На больших уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3-го уровня или выше, вы можете нацелиться на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго. Все цели заклинания должны быть в пределах 30 футов друг от друга во время накладывания заклинания.

2

Речь златоуста

- ⚡ Действие 60 футов 🏹 В С
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Вы сплетаете слова в отвлекающую внимание речь. Существа в пределах дистанции по вашему выбору должны совершить спасбросок Мудрости; существа, сражающиеся с вами или вашими товарищами, автоматически преуспевают в этом спасброске. При провале существо получает штраф −10 к проверкам Мудрости (Восприятие) и Пассивному Восприятию до окончания действия заклинания.

60
В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

2

Умиротворение

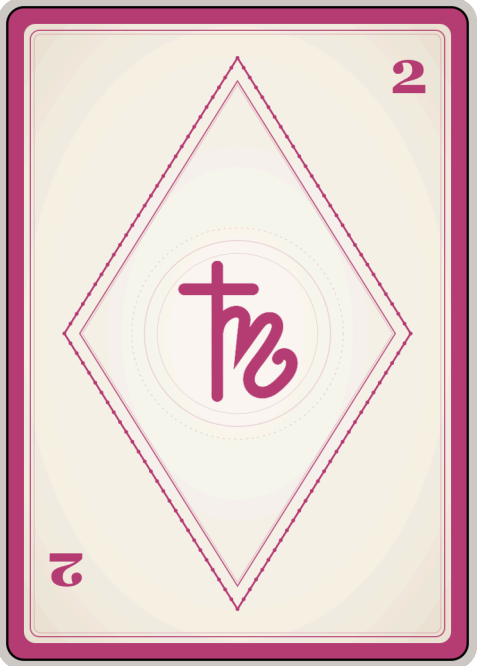
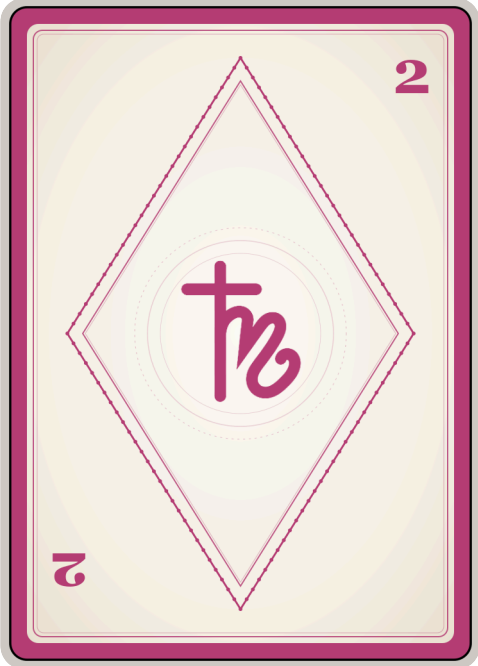
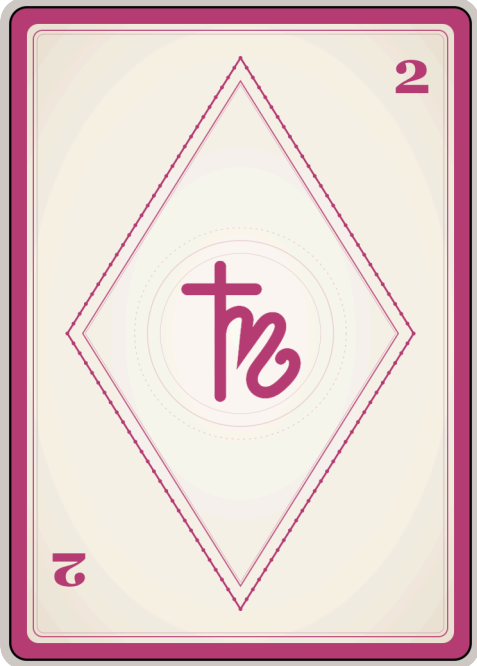
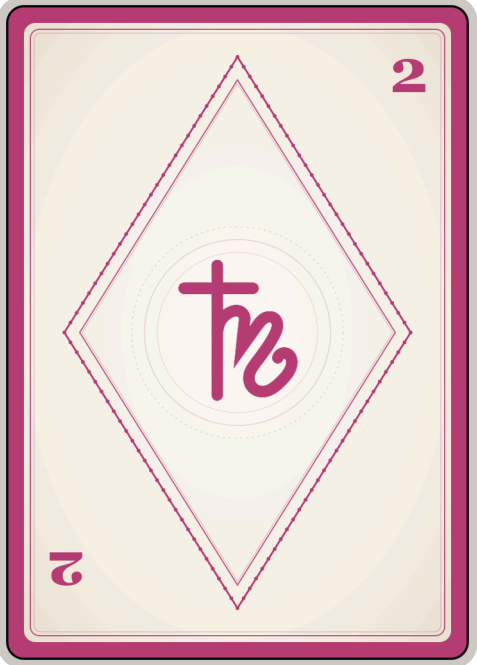
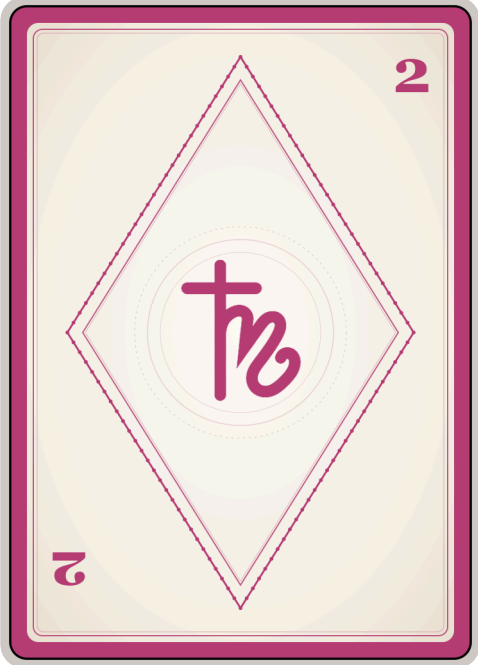
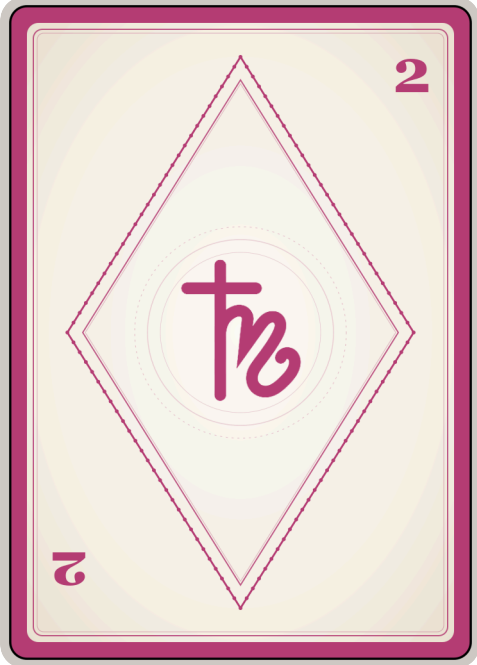
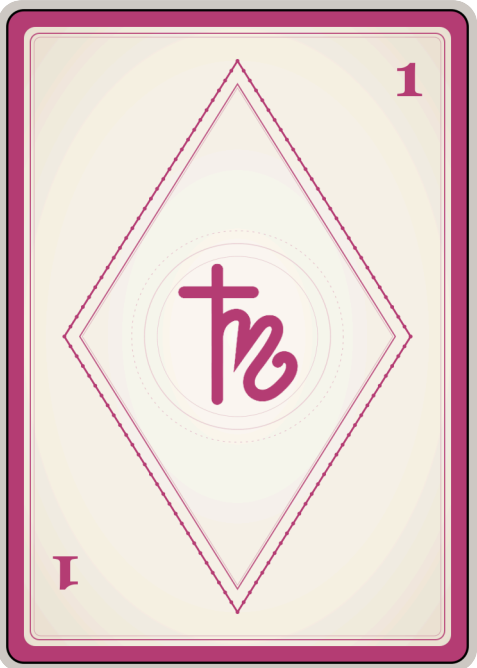
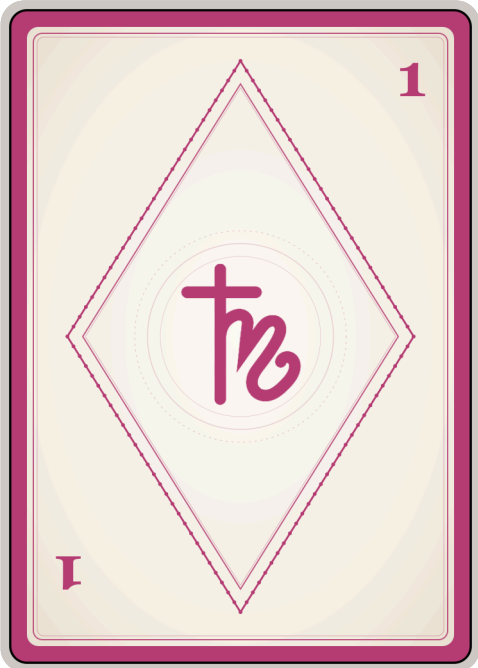
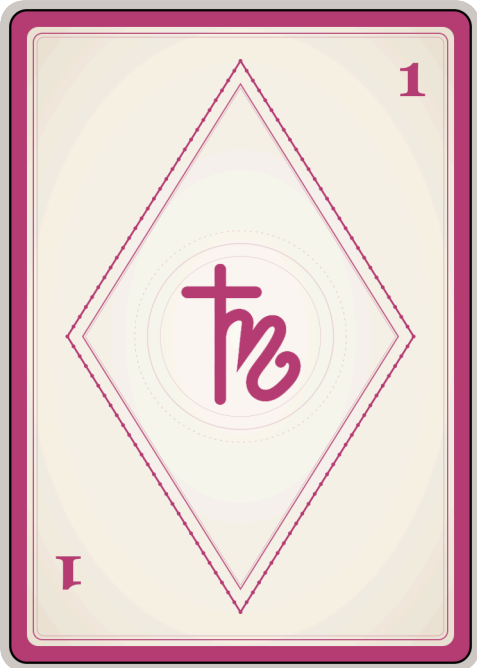
- ⚡ Действие 60 футов 🏹 В С
 🌀 Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Каждый Гуманоид в Сфере радиусом 20 футов с центром в выбранной вами точке в пределах дистанции должен преуспеть в спасброске Харизмы, иначе на него будет применён один из следующих эффектов (вы выбираете для каждого существа): Пока заклинание действует, существо обладает Иммунитетом к состояниям Испуганный и Очарованный. Если у существа уже было такое состояние, его эффекты подавляются на время действия заклинания.

Существо становится Безразлично по отношению к существам по вашему выбору, к которым оно Враждебно. Это безразличие заканчивается, если цель получает урон или замечает, что его союзники получили урон. По окончании заклинания отношение существа возвращается в норму.

60
В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ



2

Область истины

⚡ Действие 60 футов В С
⌚ 10 минут

Вы создаёте магическую зону, защищающую от обмана, в Сфере радиусом 15 футов с центром в точке в пределах дистанции. Пока заклинание действует, существо, впервые за ход входящее в область этого заклинания или начинающее в ней ход, должно совершить спасбросок Харизмы. При провале существо не может умышленно лгать, находясь в Сфере. Вы знаете, провалило ли существо этот спасбросок.

Попавшее под действие заклинания существо знает о заклинании и может избегать отвечать на вопросы, на которые без действия заклинания оно бы ответило ложью; хотя оно вынуждено говорить правду, оно может уклоняться от ответа.



ОЧАРОВАНИЕ

2

Порча

⚡ Действие 30 футов В С М
✦ Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты
☠ капля крови

Выберите до трёх существ из видимых вами в пределах дистанции. Каждое из существ должно совершить спасбросок Харизмы; при провале этого спасброска цель вычитает 1к4 из всех бросков атаки и спасбросков, совершенных до окончания действия заклинания.



ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

3

Снедающие сомнения

⚡ Действие 120 футов В С
✦ Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Вы внушаете неуверенность в себе существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит Помеху на Тесты к20 на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, при успехе оканчивая на себе действие заклинания.



ОЧАРОВАНИЕ

4

Оглушающая кара

Бонусное действие На себя В
⌚ Мгновенная

Цель этой атаки получает 4к6 дополнительного Психического урона, а также должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Ошеломлённый до конца вашего следующего хода.



ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

4

Подчинение зверя

⚡ Действие 60 футов В С
✦ Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Один Зверь, видимый вами в пределах дистанции, должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания. Если вы или ваши союзники сражаетесь с ним, он совершает этот спасбросок с Преимуществом. Пока Зверь Очарован вами, и вы оба находитесь на одном плане существования, вы обладаете телепатической связью с ним. В свой ход вы можете через эту связь отдавать ему команды (действий не требуется), такие как «атакуй вон то существо», «беги вот туда» или «принеси вот это». В свой ход Зверь в меру своих сил пытается выполнить команду. Если цель завершает выполнение команды и не получает от вас дальнейших указаний, она действует на своё усмотрение, сосредотачиваясь на самозащите. Вы можете отдавать Зверю команду совершать Реакции, но такую команду вы отдаёте вашей Реакцией.



ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Концентрация на этом заклинании может длиться до 10 минут при использовании ячейки 5-го уровня, до 1 часа с ячейкой 6-го уровня и до 8 часов с ячейкой 7-го уровня или выше.

4

Смятение

⚡ Действие 90 футов В С М
✦ Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты
три ореховые скорлупки

Каждое существо в Сфере радиусом 10 футов с центром в выбранной вами в пределах дистанции точке должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно не может совершать Бонусные действия и Реакции и в начале каждого своего хода должно бросать 1к10, чтобы определить своё поведение в этом ходу согласно следующей таблице.

1 - Цель не может совершать действий и использует всё своё перемещение для движения в направлении, определяемом броском 1к4: 1 — север; 2 — восток; 3 — юг; 4 — запад.
2-6 - Цель не двигается и не совершает действий.
7-8 - Цель не двигается и совершает действие Атака, делая одну рукопашную атаку против случайного существа в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет существ, цель не совершает действий.
9-10 - Цель сама определяет своё поведение.
В конце каждого своего хода провалившее спасбросок существо может повторять спасбросок, при успехе оканчивая на себе этот эффект.



ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Радиус Сферы увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше 4-го.

4

Принуждение

⚡ Действие 30 футов В С
✦ Концентрация ⌚ вплоть до 1 минуты

Выберите существ, видимых вами в пределах дистанции. Каждое из выбранных существ должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный до окончания заклинания. Пока заклинание активно, вы можете Бонусным действием указать направление, горизонтальное для вас. Каждая цель, Очарованная этим заклинанием, должна использовать как можно больше своего перемещения, чтобы двигаться в этом направлении в свой следующий ход, выбирая самый безопасный маршрут. По завершению этого перемещения цель повторяет спасбросок, в случае успеха оканчивая на себе заклинание.



ОЧАРОВАНИЕ

4

Психическое копье Раулотима

⚡ Действие 120 футов В
⌚ Мгновенная

Вы выпускаете мерцающее копье психической силы из своего лба в существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции. В качестве альтернативы вы можете произнести имя существа. Если названная цель находится в пределах дистанции, она становится целью заклинания, даже если вы её не видите. Если названная цель не находится в пределах дистанции, копье исчезает без эффекта.

Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она получает 7к6 урона психической энергией и становится недееспособной до начала вашего следующего хода. При успехе она получает половину этого урона и остаётся дееспособной.



ОЧАРОВАНИЕ

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 4-го.

4

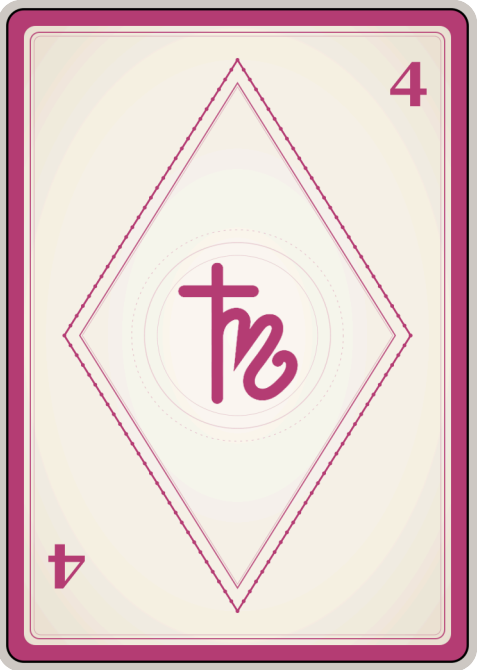
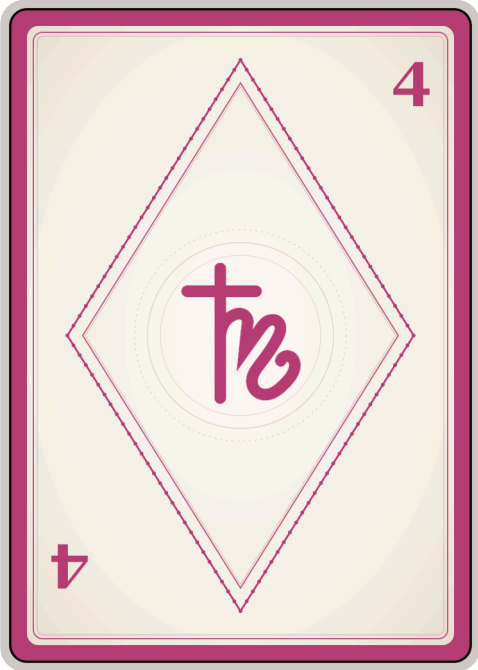
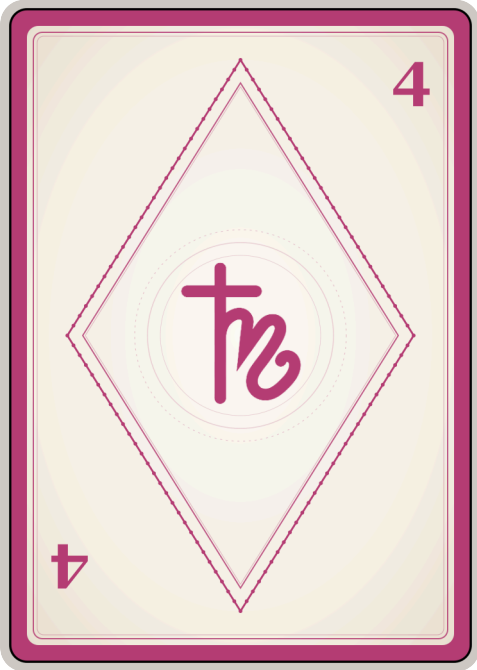
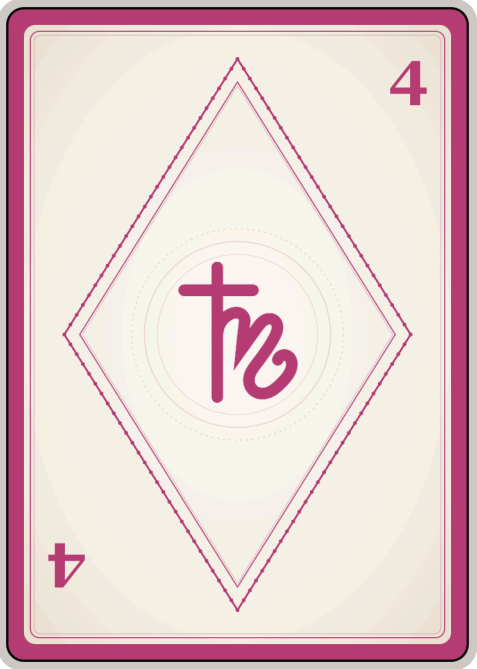
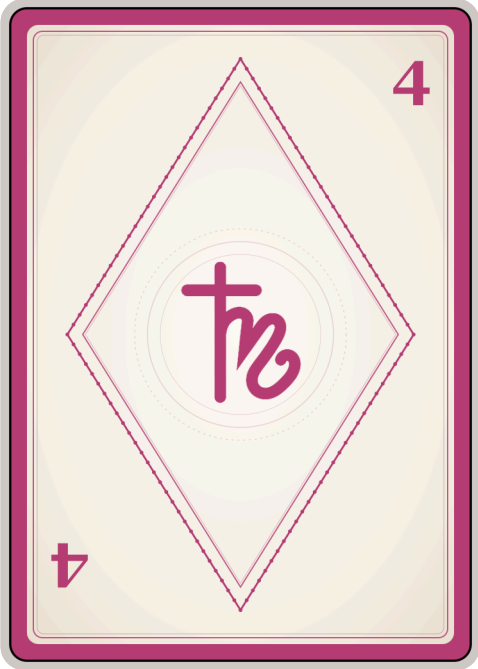
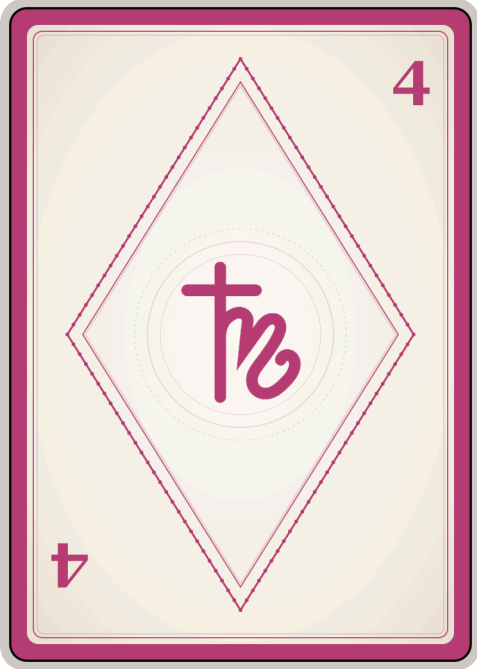
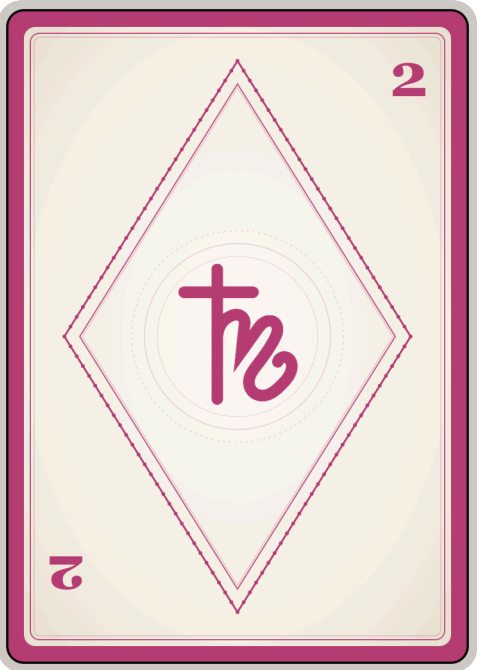
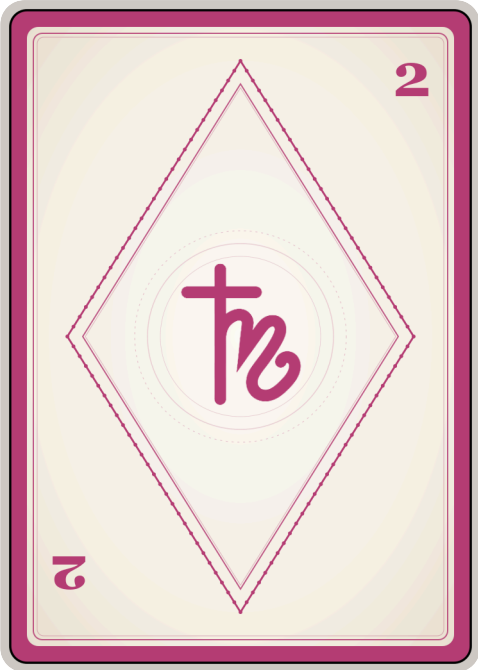
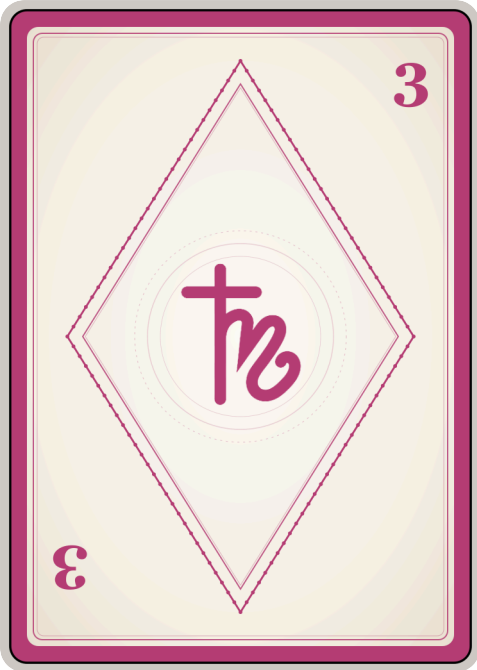
Область дружелюбия

⚡ Действие На себя В С
⌚ 10 минут

Пока действует заклинание, от вас 60-футовой Эманацией исходит магическая область дружелюбия. Когда вы совершаете проверку характеристики, чтобы повлиять на существо в этой области, можете при выпадении на кости к20 результатов от «1» до «9» считать, что выпало «10».



ОЧАРОВАНИЕ



5

1 м
60 В
30 д

ОЧАРОВАНИЕ

Гейс

1 минута 60 футов В

30 дней

Вы отдаёте словесную команду существу, видимому вами в пределах дистанции, заставляя его выполнить некую задачу или, напротив, не делать чего-либо (на ваш выбор). Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания; цель автоматически преуспевает в этом спасброске, если не может понять отданной команды.

Пока у существа есть это состояние, оно получает 5к10 Психического урона, если делает что-либо, прямо противоречащее отданной вами команде. Оно может получать этот урон только раз в день.

Вы можете отдать любую команду, если она не однозначно самоубийственна. Заклинание оканчивается, если вы отдаёте такую команду.

Заклинания Снятие проклятия, Высшее восстановление или Желание оканчивают заклинание.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Заклинание длится 565 дней, если вы используете ячейку 7-го или 8-го уровня. Если вы используете ячейку 9-го уровня, заклинание длится, пока не будет окончено одним из упомянутых выше заклинаний.

5

30 В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Изменение памяти

Действие 30 футов В С

Концентрация вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. Одно видимое вами в пределах дистанции существо должно совершить спасбросок Мудрости; если вы с ним сражаетесь, оно совершает спасбросок с Преимуществом. При провале цель получает состояние Очарованный на время действия заклинания. Очарованная таким образом цель также имеет состояние Недееспособный и не осознаёт окружение, но всё ещё может слышать вас. Если цель получит урон или станет целью другого заклинания, это заклинание оканчивается, не изменив ни одного воспоминания.

Пока длится эффект заклинания, вы можете повлиять на воспоминания цели о событии, произошедшем в течение последних 24 часов и длящемся не больше 10 минут. Вы можете полностью стереть воспоминания об этом событии, позволить цели вспомнить всё с абсолютной точностью, изменить детали этих воспоминаний, или заменить их на совершенно иное событие.

Вы должны рассказать цели, как изменяются её воспоминания, и она должна понимать используемый при этом язык, чтобы изменения воспоминаний закрепились. Её сознание само заполнит пробелы в деталях вашего описания.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Вы можете изменить воспоминания о событиях, произошедших до 7 дней назад (6-й уровень ячейки), до 30 дней назад (7-й уровень), до 1 года назад (8-й уровень), или в любой момент в жизни существа (9-й уровень).

Измение памяти (продолжение)

Если заклинание оканчивается до того как вы закончите описывать новые воспоминания, воспоминания существа не будет изменены. В противном случае изменения вступают в силу по окончании действия заклинания.

Изменённая память не обязательно будет влиять на поведение существа, например — если новые воспоминания противоречат его наклонностям, мировоззрению или вере. Нелогичная изменённая память, такая как ложные воспоминания о том, как существу нравится купаться в кислоте, отбрасываются, как дурной сон. Мастер может посчитать, что изменённые воспоминания слишком абсурдны, чтобы влиять на существо.

Сотворённые на цель заклинание Снятие проклятия или Высшее восстановление восстанавливают настоящие воспоминания цели.

5

0 В С М
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Царственное величие Йоланд...

Действие На себя В С М

Концентрация вплоть до 1 минуты

миниатюрная тиара

Вы окружаете себя неземным ореолом в виде 10-футовой Эманации. Каждый раз, когда эта Эманация входит в пространство видимого вами существа, или когда видимое вами существо входит в Эманацию или заканчивает в ней ход, вы можете заставить это существо совершить спасбросок Мудрости; при провале оно получает 4к6 Психического урона и состояние Опрокинутый, и вы можете оттолкнуть его от себя на расстояние вплоть до 10 футов, а при успехе цель только получает половину этого урона. Каждое существо может совершать этот спасбросок только раз в ход.

5

120 В С

ОЧАРОВАНИЕ

Синаптический разряд

Действие 120 футов В С

Мгновенная

Вы вызываете взрыв психической энергии в точке в пределах дистанции. Каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в этой точке должно совершить спасбросок Интеллекта, получая 8к6 Психического урона при провале или половину этого урона при успехе.

Кроме того, мысли провалившей спасбросок цели путаются в течение 1 минуты. В течение этого времени она совершает все броски атаки, проверки характеристики и спасброски Телосложения для поддержания Концентрации со штрафом 1к6. Цель совершает спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе этот эффект.

5

90 В С М
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Удержание монстра

Действие 90 футов В С М

Концентрация вплоть до 1 минуты

ровный кусочек железа

Выберите существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Парализованный на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет этот спасбросок, при успехе оканчивая на себе это заклинание.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень заклинания выше 5-го.

5

60 В С
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Подчинение личности

Действие 60 футов В С

Концентрация вплоть до 1 минуты

Выберите одного Гуманоида в пределах дистанции. Он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания. Цель совершает этот спасбросок с Преимуществом, если вы или ваши союзники сражаетесь с ним. Каждый раз, когда цель получает урон, она повторяет спасбросок, при успехе оканчивая на себе этот эффект.

Пока вы и Очарованная цель находитесь на одном плане бытия, между вами и целью существует телепатическая связь. В ваш ход вы можете отдавать приказы цели через эту связь (действий не требуется), такие как «атакуй вон то существо», «беги туда» или «принеси вот это». В свой ход цель в меру своих сил пытается выполнить приказ; если приказ выполнен, и она не получает от вас дальнейших указаний, она будет действовать на своё усмотрение, в первую очередь сосредотачиваясь на самозащите.

Вы можете отдать цели приказ как-либо использовать её Реакцию, но такой приказ затрачивает вашу собственную Реакцию.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Вы можете поддерживать Концентрацию до 10 минут с ячейкой 6-го уровня, до 1 часа с ячейкой 7-го уровня и до 8 часов с ячейкой 8-го или 9-го уровня.

6

60 В М
24 ч

ОЧАРОВАНИЕ

Множественное внушение

Действие 60 футов В М

24 часа

язык змеи

Вы внушаете определённый курс действий (описанный не более чем 25 словами) до 12 видимым вами в пределах дистанции существам на ваш выбор, которые могут слышать и понимать вас. Внушение должно быть достижимым, и не должно подразумевать любых действий, которые очевидно нанесут урон любой из целей заклинания или их союзникам. Например, вы могли бы сказать "Спустись по этой дороге до деревьев и до заката помогай её жителям убирать урожай", или "Не время для насилия! Бросайте оружие и танцуйте, прекратите через час".

Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости, при провале получая состояние Очарованный на время действия заклинания или пока вы или ваши союзники не нанесут этой цели урон. Существо с таким состоянием из-за всех сил старается выполнить внушённый курс действий. Эти действия могут длиться всю длительность заклинания, но если внушённую деятельность можно выполнить за меньший срок, то как только цель заканчивает её выполнение, заклинание на ней оканчивается.

Используя ячейку заклинания большего уровня.

Длительность составляет 10 дней с ячейкой 7-го уровня, 30 дней с ячейкой 8-го уровня, и 366 дней с ячейкой 9-го уровня.

6

30 В
1 м

ОЧАРОВАНИЕ

Неудержимая пляска Отто

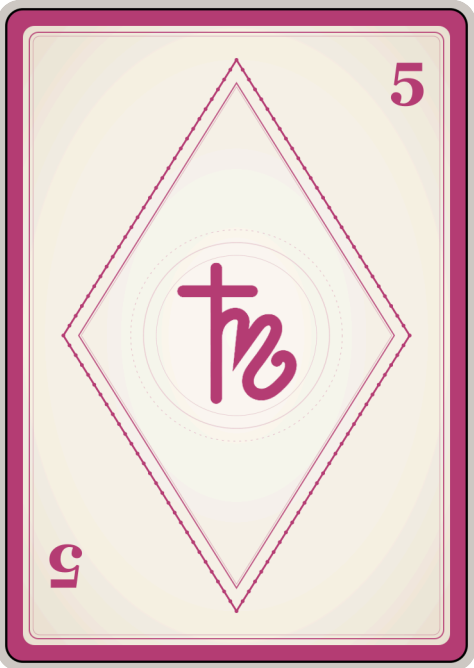
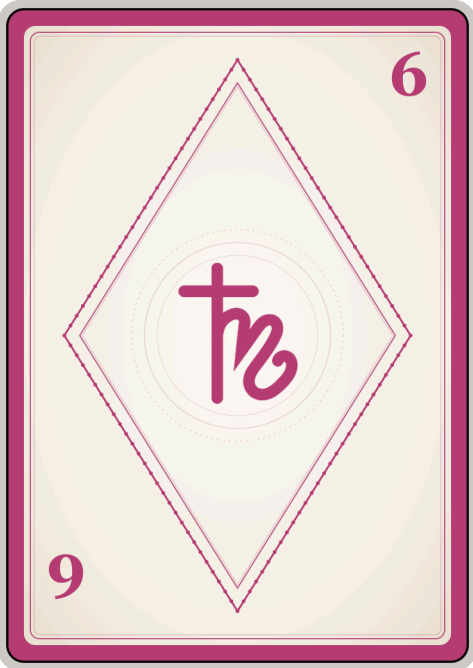
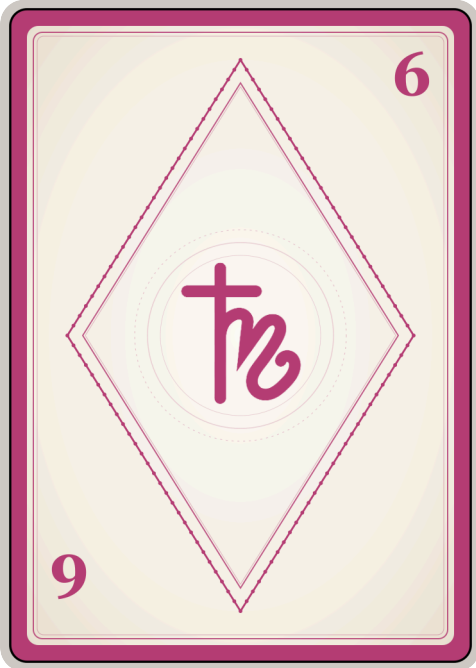
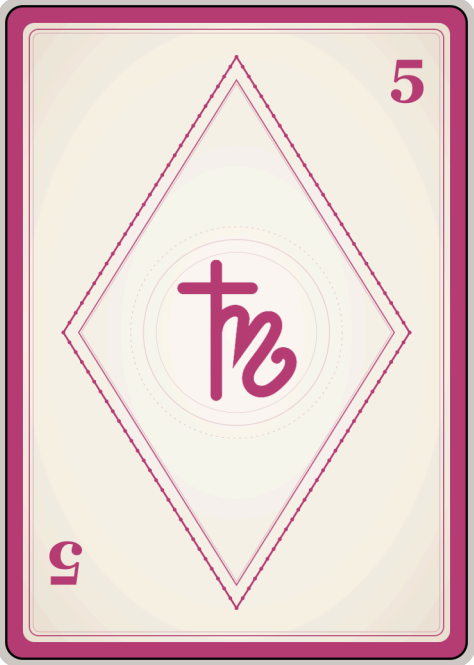
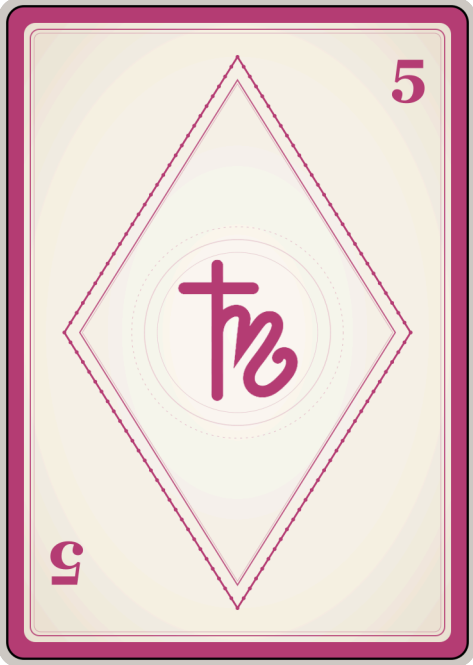
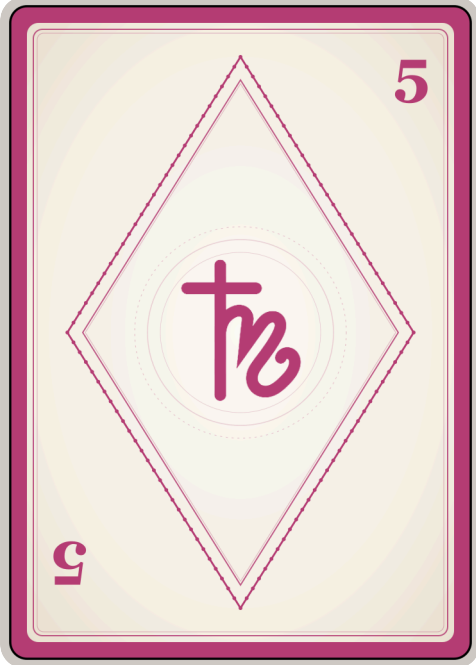
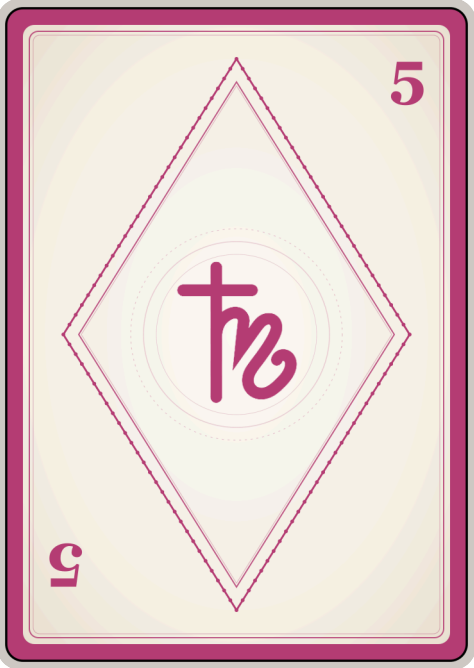
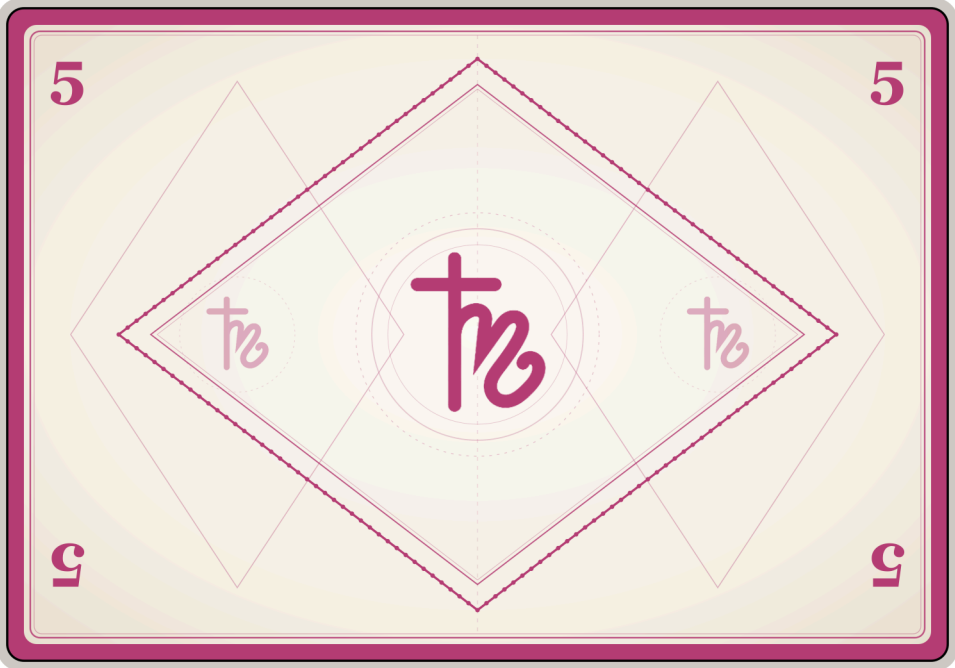
Действие 30 футов В

Концентрация вплоть до 1 минуты

Одно видимое вами в пределах дистанции существо должно совершить спасбросок Мудрости. При успехе цель смешно танцует до конца своего следующего хода: в этом ходу она должна потратить всё свое перемещение на танцы на месте.

При провале спасброска цель получает состояние Очарованный на время действия заклинания.

Существо с этим состоянием смешно танцует, должно использовать всё своё перемещение на танцы на месте, совершает с Помехой спасброски Ловкости и броски атаки, а другие существа совершают с Преимуществом броски атаки по нему. В каждый свой ход оно может действием собраться и повторить спасбросок, при успехе оканчивая на себе этот эффект.



7

Действие

60 футов

В

Мгновенная

Выберите вплоть до шести существ, находящихся в пределах дистанции. Заклинание дарует 120 Временных хитов, распределяемых по вашему усмотрению между этих существ.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В

ОЧАРОВАНИЕ

7

Действие

60 футов

В

1 минута

Вы произносите слово силы, вызывающее волны острой боли у существа, которое вы видите в пределах дистанции. Если у цели 100 Хитов или меньше, она получает 6к8 Силового урона и Очарована на время действия заклинания. В противном случае цель получает только 6к8 Силового урона. Пока цель Очарована, её Скорость не может превышать 10 футов, и она совершает с Помехой все Тесты к20, кроме спасбросков Телосложения. Вдобавок, когда цель пытается наложить заклинание, она должна совершить спасбросок Телосложения: при провале сотворяемое заклинание рассеивается и не оказывает никакого эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую; если оно сотворялось с ячейкой заклинаний, ячейка не тратится. В конце каждого своего хода Очарованная цель совершает спасбросок Телосложения, при успехе оканчивая на себе это заклинание.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В

1 м

ОЧАРОВАНИЕ

8

Действие

60 футов

В С

Концентрация

вплоть до 1 час

Одно видимое вами в пределах дистанции существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние Очарованный на время действия заклинания. Если вы или ваши союзники сражаются с ним, оно совершает спасбросок с преимуществом. Каждый раз, когда цель получает урон, она повторяет спасбросок, при успехе оканчивая на себе это заклинание. Вы обладаете телепатической связью с этим Очарованным существом, пока вы оба находитесь на одном плане бытия. В ваш ход вы можете отдавать ему приказы через эту связь (действий не требуется), такие как "Атакуй это существо", "Иди туда" или "Принеси тот объект". В свой ход цель изо всех сил пытается выполнить приказ. Если она выполняет приказ и не получает от вас дальнейших указаний, оно действует на своё усмотрение, в первую очередь защищая себя. Вы можете приказывать цели совершить Реакцию, но вы должны делать это своей Реакцией.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В С

1 ч

ОЧАРОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. Концентрация может длиться вплоть до 8 часов с ячейкой 9-го уровня.

8

Действие

150 футов

В С М

Мгновенная

кольцо для ключей без ключей

Вы сокрушаете разум видимого вами в пределах дистанции существа. Цель совершает спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 10к12 Психического урона и не может сотворять заклинания и совершать действие Магия. В конце каждого периода в 30 дней цель повторяет этот спасбросок, при успехе оканчивая на себе этот эффект. Эффект также заканчивается заклинаниями Высшее восстановление, Желание или Исцеление. При успешном спасброске цель только получает половину этого урона.

ОЧАРОВАНИЕ

150 В М

ОЧАРОВАНИЕ

8

Действие

60 футов

В

Мгновенная

Вы подавляете разум одного видимого вами в пределах дистанции существа. Если у цели 150 Хитов или меньше, она получает состояние Ошеломлённый; иначе её Скорость падает до 0 до начала вашего следующего хода. Получившая состояние Ошеломлённый цель в конце каждого своего хода совершает спасбросок Телосложения, при успехе оканчивая на себе это состояние.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В

ОЧАРОВАНИЕ

8

Действие

На себя

В

1 час

Пока заклинание действует, вы при совершении вами проверок Харизмы можете заменять выпавший на кости результат на «15». Кроме того, что бы вы ни говорили, определяющая правдивость магия считает, что вы говорите правду.

ОЧАРОВАНИЕ

0 В

1 ч

ОЧАРОВАНИЕ

9

Действие

60 футов

В

Мгновенная

Волна целебной энергии омывает одно видимое вами в пределах дистанции существо. Цель восстанавливает все свои Хиты. Состояния Испуганный, Отравленный, Очарованный, Ошеломлённый и Парализованный на цели оканчиваются, если они есть. Если у цели есть состояние Опрокинутый, она может Реакцией подняться.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В

ОЧАРОВАНИЕ

9

Действие

60 футов

В

Мгновенная

Вы принуждаете одно видимое вами в пределах дистанции существо умереть. Если у цели 100 Хитов или меньше, она умирает; иначе она получает 12к12 Психического урона.

ОЧАРОВАНИЕ

60 В

ОЧАРОВАНИЕ

9

Действие

90 футов

С

Мгновенная

Вы высвобождаете силу своей мысли, чтобы вычечь разум до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Существа, у которых Интеллект равен 2 или ниже, не попадают под действие этого заклинания. Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 14к6 урона психической энергией и становится ошеломлённой. При успехе цель получает только половину урона и не ошеломлена. Если этот урон убивает цель, её голова взрывается, при наличии таковой. Ошеломлённая цель может совершать спасбросок Интеллекта в конце каждого своего хода. При успехе ошеломление спадает.

ОЧАРОВАНИЕ

90 С

ОЧАРОВАНИЕ

