

0

★

О

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Шилейла

Бонусное действие

На себя

В С М

1 минута

омела

Дерево Дубинки или Боевого посоха в ваших руках наполняется силой природы. Пока заклинание действует, вы можете использовать вашу заклинательную характеристику вместо Силы для бросков атаки и урона при совершении рукопашных атак этим оружием, а кость его урона становится к8. Если такая атака наносит урон, то его тип может быть обычным типом этой атаки или Силовым уроном (на ваш выбор).  
Заклинание заканчивается, если вы сотворите его ещё раз или выпустите оружие из рук.

Усиление заговора. Урон оружия изменяется, когда вы достигаете 5-го (1к10), 11-го (1к12) и 17-го (2х6) уровней.

0

⚡

60 футов

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Власть над огнем

Действие

60 футов

С

Мгновенная или 1 час

Вы выбираете немагическое пламя, которое вы можете видеть в пределах дистанции и которое помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять им одним из нижеперечисленных способов:  
Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 футов в одном направлении, если там присутствует дерево или другое топливо.  
Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.  
Вы можете увеличить или уменьшить вдвое область яркого и тусклого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.  
Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдалённо напоминать существо, предмет или место, и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.  
Если вы накладываете это заклинание несколько раз, то вы не можете поддерживать более 3 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

0

⚡

120 С М

1 р

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Сообщение

Действие

120 футов

С М

1 раунд

медная проволока

Вы указываете пальцем в направлении существа, находящегося в пределах дистанции, и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит его, и может ответить шепотом, который услышите только вы.  
Вы можете использовать это заклинание сквозь твердые препятствия, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за этим препятствием. Магическая тишина, тонкий лист свинца, 1 фут иного металла, камня или дерева блокируют заклинание.

0

⚡

10 В С

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Фокусы

Действие

10 футов

В С

Вплоть до 1 часа

Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции. Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, то можете создать одновременно до трёх немгновенных эффектов.  
**Игра с огнём.** Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.  
**Магическая метка.** Вы создаёте на поверхности или объекте метку, цвет или символ, существующие 1 час.  
**Малое ощущение.** Вы остужаете, нагреваете или придаете вкус 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.  
**Малое создание.** Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорное изображение, помещающееся в вашу ладонь, и существующее до конца вашего следующего хода. Такая безделушка не может нанести урон и ничего не стоит.  
**Очистка или грязь.** Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.  
**Сенсорный эффект.** Вы создаете мгновенный безвредный эффект, такой как шоп искр, дуновение ветра, тихую мелодию, или необычный запах.

0

⚡

30 В

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Чудотворство

Действие

30 футов

В

Вплоть до 1 минуты

Вы создаёте небольшое чудо, проявляющееся как один из следующих эффектов в пределах дистанции. Если вы сотворяете это заклинание несколько раз, то можете создать одновременно до трёх немгновенных эффектов.  
**Громоподобный голос.** В течение 1 минуты ваш голос звучит в три раза громче, отчего вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Запутывание).  
**Дрожь.** В течение 1 минуты вы вызываете безвредную дрожь в полу.  
**Звуковая иллюзия.** Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или зловещий шёпот.  
**Игра с огнём.** В течение 1 минуты вы заставляете огни мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.  
**Изменённые глаза.** Вы на 1 минуту изменяете внешний вид своих глаз.  
**Невидимая рука.** Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.

1

⚡

60 В М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Падение пёрышком

Реакция

60 футов

В М

1 минута

небольшое перо или кусочек пуха

Выберите до пяти падающих существ в пределах дистанции. Пока заклинание действует, их скорость падения снижается до 60 футов в раунд. Если такое существо приземлится до окончания заклинания, то оно не получает урон от падения, и заклинание на нём заканчивается.

1

★

О

В

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Удар Зефира

Бонусное действие

На себя

В

Концентрация

вплоть до 1 минуты

Вы двигаетесь подобно ветру. Пока действует заклинание, ваше движение не вызывает провоцированных атак.  
Единожды до окончания действия заклинания вы можете получить преимущество на одну атаку оружием в свой ход. Эта атака наносит дополнительно 1к8 урона силовым полем при попадании. Вне зависимости от того, попали вы или промахнулись, ваша скорость ходьбы увеличивается на 30 футов до конца этого хода.

1

★

О

В С

10 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Поспешное отступление

Бонусное действие

На себя

В С

Концентрация

вплоть до 10 минут

Сотворив это заклинание, вы совершаете действие Рывок. Кроме того, пока заклинание действует, Бонусным действием вы тоже можете совершать действие Рывок.

1

⚡

5 В С М

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Скороход

Действие

Касание

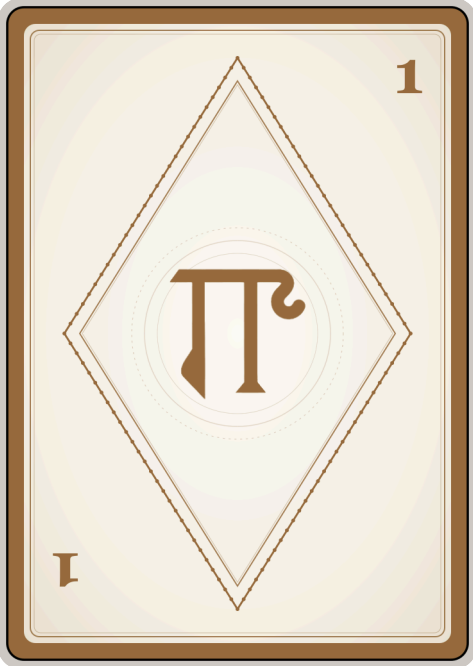
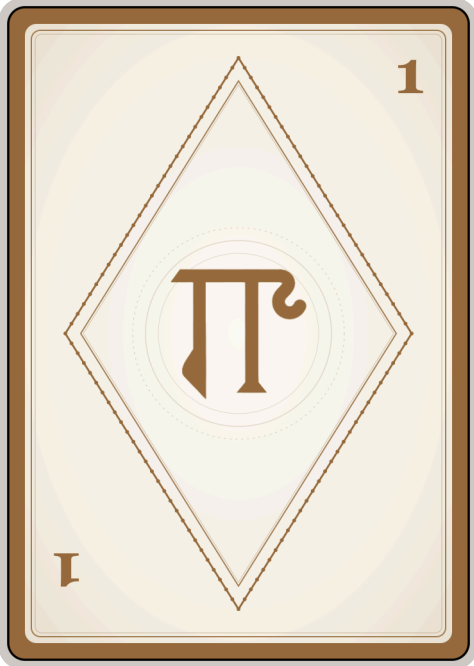
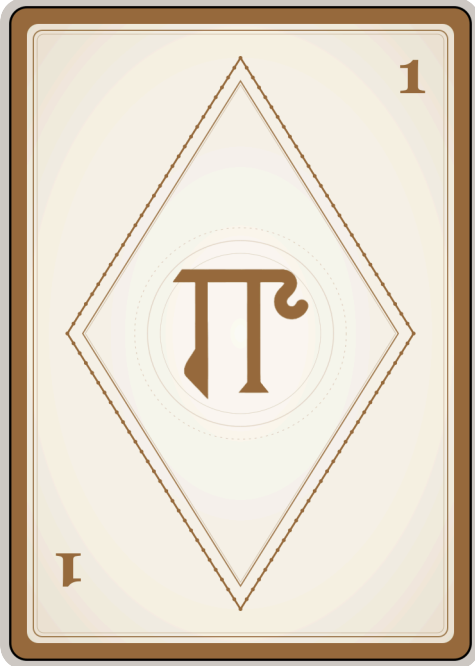
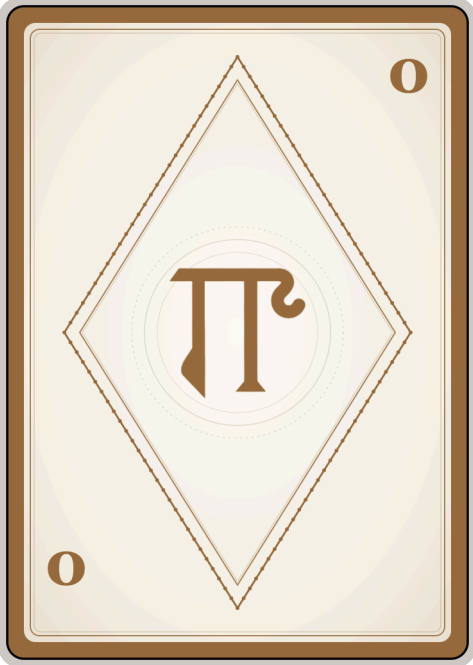
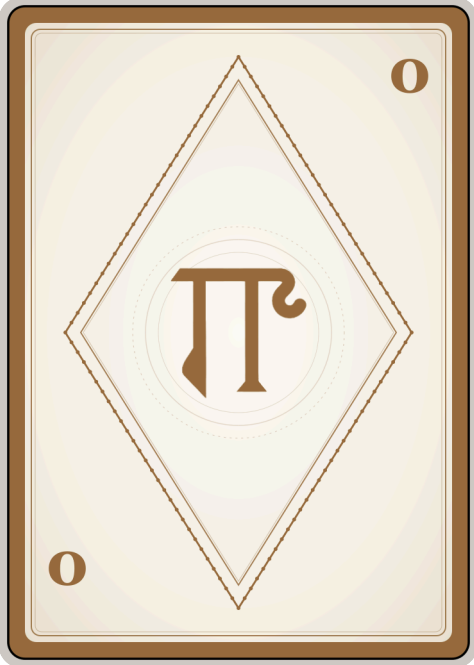
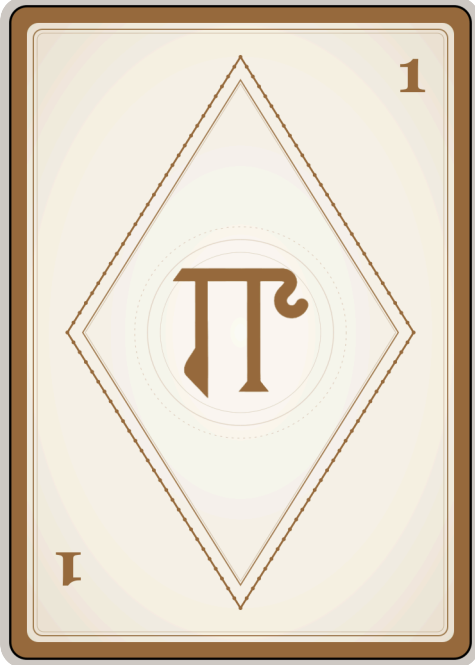
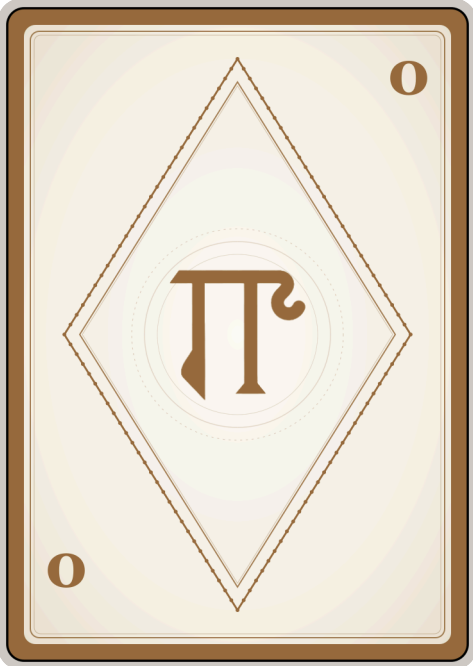
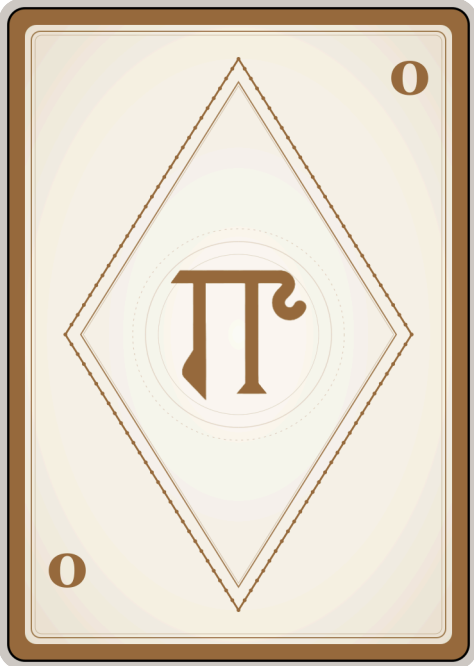
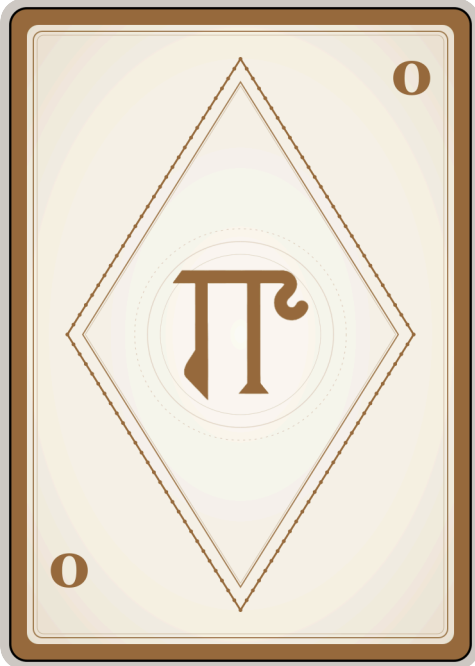
В С М

1 час

щелоть грязи

Вы касаетесь существа. Пока заклинание действует, Скорость этого существа увеличена на 10 футов.

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



1

Божественное благоволение

Бонусное действие На себя В С

1 минута

Пока заклинание действует, ваши атаки оружием при попадании наносят 1к4 дополнительного урона Излучением.

О

В С

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

1

Прыжок

Бонусное действие Касание В С М

1 минута

задняя лапка кузнечика

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание действует, один раз в каждый свой ход это существо может затратить 10 футов перемещения, чтобы совершить прыжок на расстояние вплоть до 30 футов.

5

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

1

Создание и уничтожение воды

Действие 30 футов В С М

Мгновенная

смесь воды и песка

Вы создаёте один из следующих эффектов:

Создание воды. Вы создаёте до 10 галлонов (~38 литров) чистой воды в открытом контейнере в пределах дистанции. Вы можете создать эту воду не в контейнере, а пролить её дождём в 30-футовом Кубе в пределах дистанции, погашая все незащищённые огни.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов (~38 литров) воды в открытом контейнере в пределах дистанции. Вместо этого вы можете уничтожить туман в 30-футовом Кубе в пределах дистанции.

30

В С М

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Дубовая кожа

Бонусное действие Касание В С М

1 час

пригоршня коры

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание действует, кожа цели становится грубой и похожей внешне на кору дуба, а если КЗ цели меньше 17, то КЗ равен 17.

5

В С М

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Магическое оружие

Бонусное действие Касание В С

1 час

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим оружием с бонусом +1 к броскам атаки и урона. Заклинание заканчивается раньше времени, если вы сотворяете его снова.

5

В С

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Нагрев металла

Действие 60 футов В С М

Концентрация вплоть до 1 минуты

кусок железа и пламя

Выберите изготовленный металлический объект, такой как металлическое оружие или комплект Тяжёлых или Средних доспехов, видимый вами в пределах дистанции; под действием заклинания он раскаляется докрасна. Когда вы сотворяете это заклинание, каждое существо, находящееся в физическом контакте с этим объектом, получает 2к8 урона Огнём. В последующие ходы вы можете Бонусным действием вновь нанести этот урон, если заклинание ещё действует, и объект находится в пределах дистанции.

Если существо держит или носит этот объект, и получает от него урон, оно должно совершить спасбросок Телосложения; при провале оно роняет этот объект, если может. Если существо не может уронить этот объект, то до начала вашего следующего хода оно совершает с Помехой броски атаки и проверки характеристик.

60

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Увеличение/уменьшение

Действие 30 футов В С М

Концентрация вплоть до 1 минуты

щепотка толченого железа

Пока заклинание действует, оно увеличивает или уменьшает существо или объект, видимые вами в пределах дистанции. Если это объект, никто не должен его носить или нести. Если это несогласное существо, оно может совершить спасбросок Телосложения; при успехе заклинание не имеет эффекта. Всё, что несёт и носит цель, если это существо, изменяет размер вместе с ней. Всё, что это существо бросит, немедленно обретает свой нормальный размер; метательное оружие и боеприпасы обретают свой нормальный размер немедленно после попадания или промаха по своей цели.

Увеличение. Размер цели увеличивается на одну категорию. Цель также совершает с Преимуществом проверки и спасброски Силы. Атаки цели увеличенным оружием или Безоружными ударами наносят при попадании 1к4 дополнительного урона.

Уменьшение. Размер цели уменьшается на одну категорию. Цель также совершает с Помехой проверки и спасброски Силы. Атаки цели уменьшенным оружием или Безоружными ударами наносят при попадании на 1к4 урона меньше (этот штраф не может снизить урон ниже 1).

30

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Глухота/слепота

Действие 120 футов В 1 минута

Одно существо, видимое вами в пределах дистанции, должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получит состояние Ослеплённый или Оглушённый (по вашему выбору) на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок, при успехе оканчивая на себе эффект заклинания.

120

В

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

Смена обличия

Действие На себя В С

Концентрация вплоть до 1 часа

Вы изменяете вашу физическую форму. Выберите один из следующих вариантов; пока действует заклинание, эффекты выбранного варианта продолжают, и вы можете действием Магия заменить выбранный вариант на другой.

Адаптация к воде. Вы отращиваете жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете Скорость плавания, равную вашей Скорости.

Естественное оружие. Вы отращиваете когти (Рубящий урон), клыки (Колошый урон), рога (Колошый урон) или копыта (Дробящий урон). Когда вы совершаете Безоружный удар этим новообретением, чтобы нанести урон, этот удар наносит 1к6 урона указанного в скобках типа, а не обычный урон Безоружного удара. Кроме того, для бросков атаки и урона такого Безоружного удара вы используете ваш модификатор заклинательной характеристики, а не Силы.

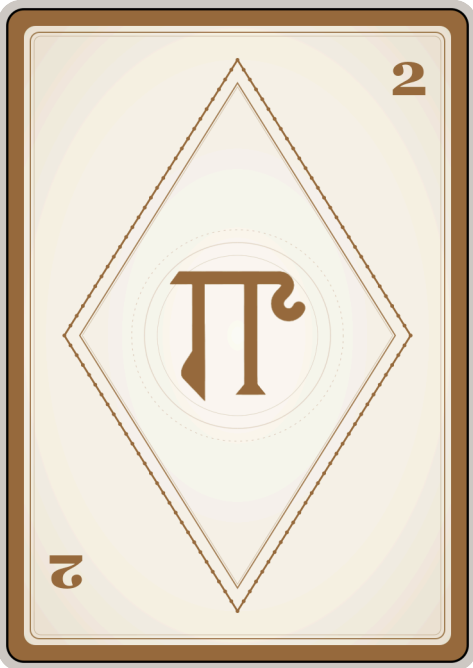
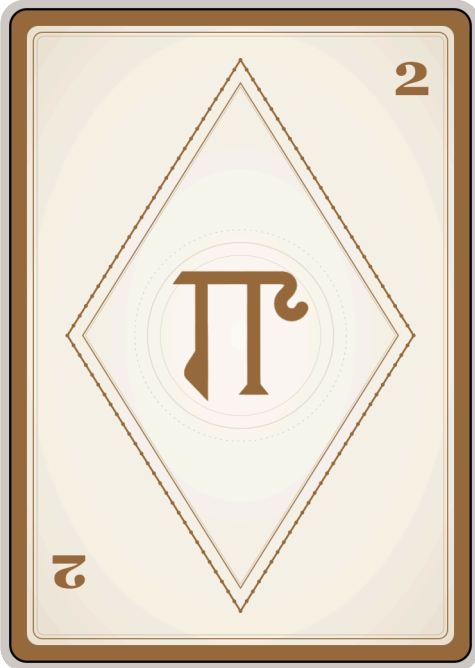
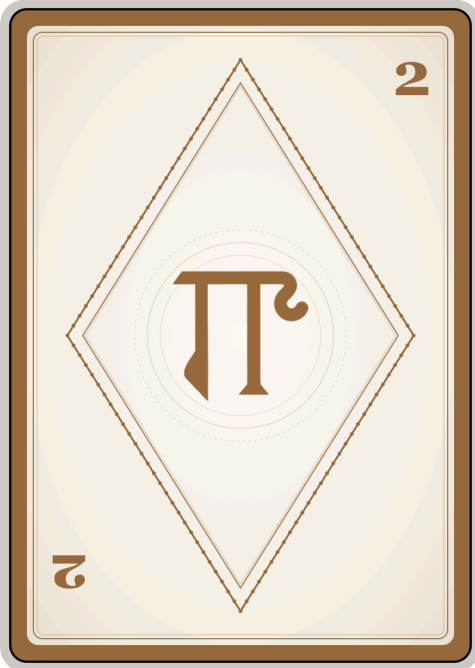
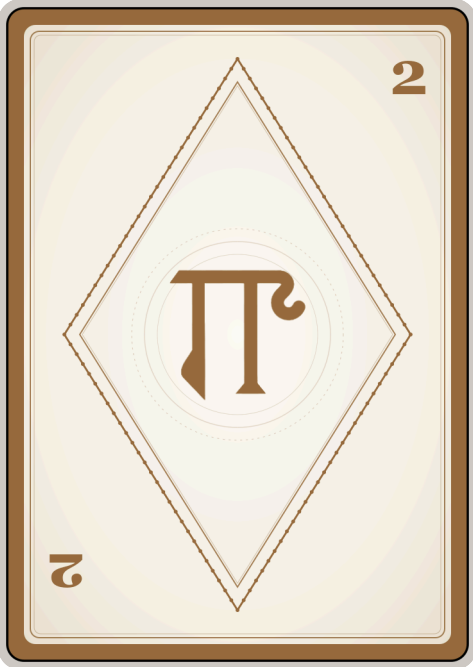
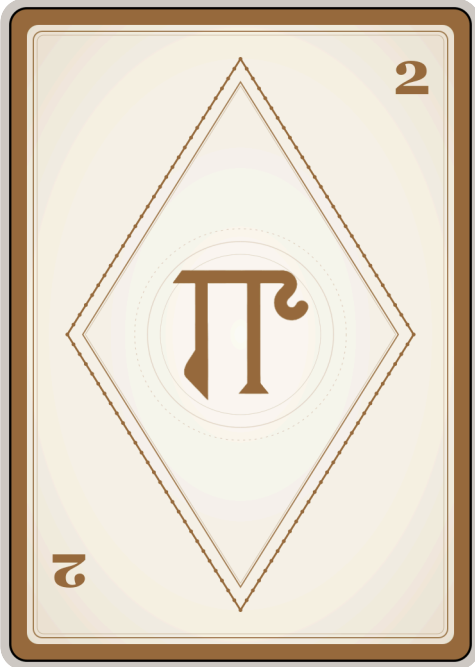
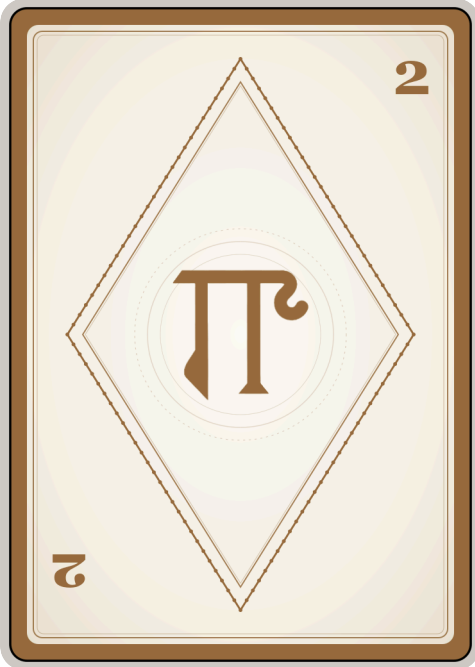
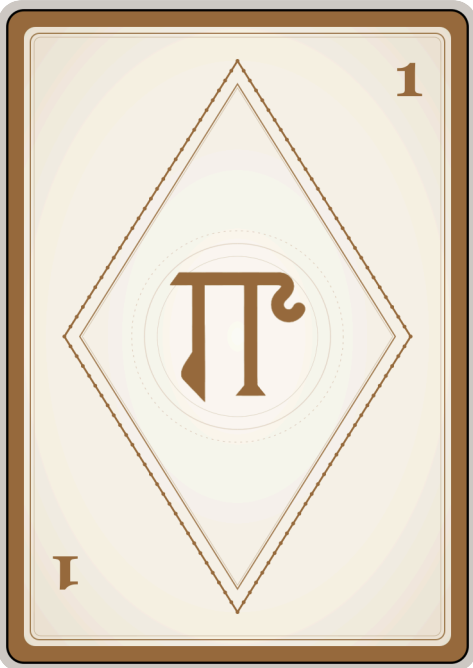
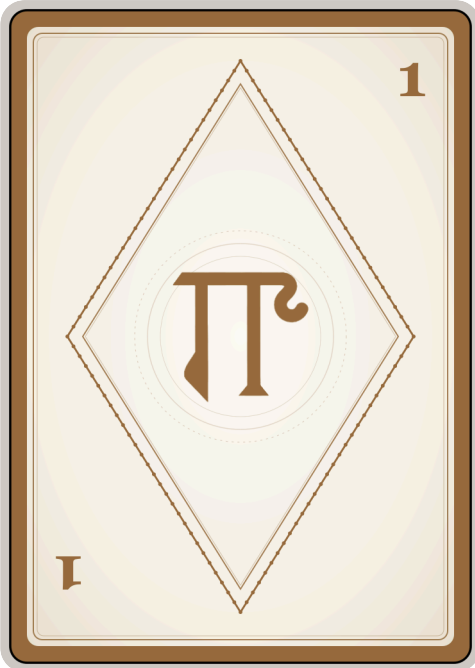
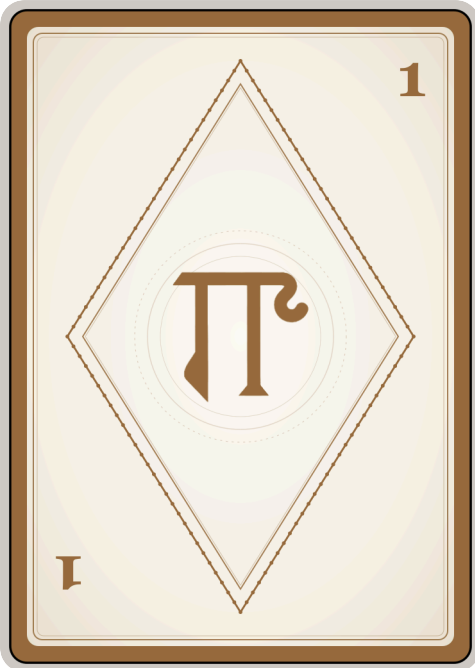
Изменение внешности. Вы изменяете свою внешность. Вы сами решаете, каким будет ваш внешний вид, включая рост, вес, черты лица, звук голоса, длину волос, окраску и другие отличительные характеристики. Вы можете принять вид представителя другого вида, но ваша статистика остаётся прежней. Вы также не можете принять вид существа другой категории размера, и не можете изменить базовое строение вашего тела: например, если вы двуногий, это заклинание не делает вас четырёхногим. Пока заклинание действует, вы можете действием Магия вновь изменить вашу внешность с теми же условиями.

О

В С

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ



2

## Сияющая кара

Бонусное действие  На себя  В  
 Концентрация  вплоть до 1 минуты

Цель этой атаки получает 2к6 дополнительного урона Излучением. Пока заклинание действует, цель испускает Тусклый свет в радиусе 5 футов, броски атаки по ней совершаются с Преимуществом, и она не получает преимуществ от состояния Невидимый.

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

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

5  
В  
1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

2

## Улучшение характеристик

 Действие  Касание  В С М  
 Концентрация  вплоть до 1 часа  
 мех или перо

Вы касаетесь существа и выбираете Силу, Ловкость, Интеллект, Мудрость или Харизму. Пока заклинание действует, цель совершает с Преимуществом проверки выбранной характеристики.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень заклинания выше 2-го. Для каждой цели вы можете выбирать разные характеристики.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

5  
В С М

2

## Стук

 Действие  60 футов  В  
 Мгновенная

Выберите объект, видимый вами в пределах дистанции. Это может быть дверь, ящик, сундук, кандаль, навесной замок, или другой объект, содержащий магическое или немагическое средство, предотвращающее доступ.

Цель, запёртая немагическим замком, заклинившая или запёртая на засов, становится незапёртой, не заклинившей, а засовы сами открываются. Если на объекте было несколько замков, открывается только один из них.

Если вы выбрали цель, запёртую Волшебным замком, это заклинание подавляется на 10 минут, в течение которых цель может беспрепятственно открываться и закрываться.

Когда вы сотворяете это заклинание, от цели исходит громкий стук, слышимый в пределах 300 футов.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

60  
В

3

## Газообразная форма

 Действие  Касание  В С М  
 Концентрация  вплоть до 1 часа  
 кусок газовой ткани

Согласное существо, которого вы касаетесь, вместе со всем, что оно несёт и носит, перевоплощается в туманное облако на время действия заклинания. Заклинание оканчивается, если Хиты цели опускаются до 0 или если цель действием Магия окончит его на себе.

Единственным способом перемещения существа в этой форме становится Скорость полёта 10 футов (может парить). Цель может входить в пространство Протравления Дробящему, Колодезю и Рубящему урону и Иммунитет состоянию Опрокинутый. Цель совершает с Преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Цель может проходить через небольшие отверстия и узкие щели, но жидкости для неё считаются твёрдыми поверхностями.

Цель не может говорить и манипулировать объектами, и все объекты, которые она несла или носила, нельзя уронить, использовать и вообще как-либо с ними взаимодействовать. Цель не может атаковать и сотворять заклинания.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3-го.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

5  
В С М

3

## Замедление

 Действие  120 футов  В С М  
 Концентрация  вплоть до 1 минуты  
 капля патоки

Вы выбираете вплоть до шести существ из находящихся в 40-футовом Кубе в пределах дистанции, и изменяете время вокруг этих существ. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе попадёт под действие заклинания на время его действия.

Скорость попавшего под действие существа уменьшается вдвое, оно получает штраф -2 к КЗ и спасброскам Ловкости, и оно не может совершать Реакции. В свой ход оно может использовать либо действие, либо Бонусное действие, но не то и другое; если оно применяет действие Атака, то может совершить только одну атаку; если оно сотворит заклинание с Соматическим компонентом, то с шансом 25% заклинание проваливается из-за слишком медленно выполняемых жестов.

Находящееся под действием этого заклинания существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, при успехе оканчивая на себе это заклинание.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

120  
В С М

3

## Подводное дыхание

 Действие Ритуал  30 футов  
 В С М  24 ч  
 тростинка

Это заклинание дарует на время своего действия до десяти согласным существам, видимым вами в пределах дистанции, способность дышать под водой. Эти существа сохраняют и обычное дыхание.

30  
В С М

3

## Мерцание

 Действие  На себя  В С  
 1 минута

Пока заклинание действует, в конце каждого вашего хода бросайте 1к6; если выпадет «4» или выше, вы исчезаете с текущего плана бытия и появляетесь на Эфирном плане (заклинание немедленно заканчивается, если вы уже находитесь на этом плане). Находясь на Эфирном плане, вы можете видеть и слышать происходящее на плане, с которого пришли, видя всё в оттенках серого и не видя того, что происходит дальше 60 футов. Вы можете воздействовать только на находящихся на Эфирном плане существ, и только находящихся на Эфирном плане существа могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся там, не могут вас воспринимать, если у них нет умений или особенностей, позволяющих это делать.

Вы возвращаетесь на план, с которого исчезли, в начале вашего следующего хода, а также если заклинание закончится, пока вы на Эфирном плане. Вы возвращаетесь в незанятое пространство, видимое вами в пределах 10 футов от места, из которого исчезли, на ваш выбор. Если в этих пределах нет такого пространства, вы появляетесь в ближайшем незанятом пространстве.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

0  
В С  
1 м

3

## Полёт

 Действие  Касание  В С М  
 Концентрация  вплоть до 10 минут  
 перо

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание действует, цель обладает Скоростью полёта 60 футов и может парить. Когда заклинание заканчивается, цель падает, если ещё находится в полёте и не может остановить падение.

Используя ячейку заклинания большего уровня. Вы можете нацелить заклинание на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3-го.

5  
В С М

3

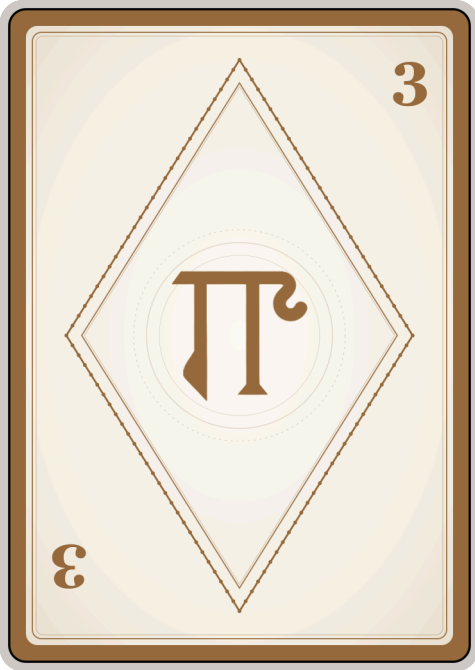
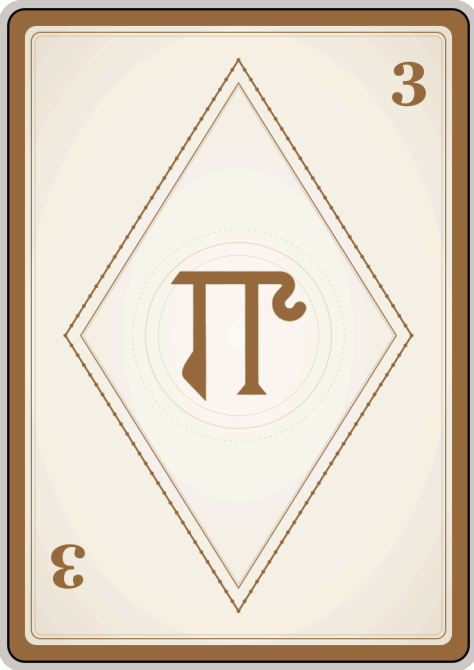
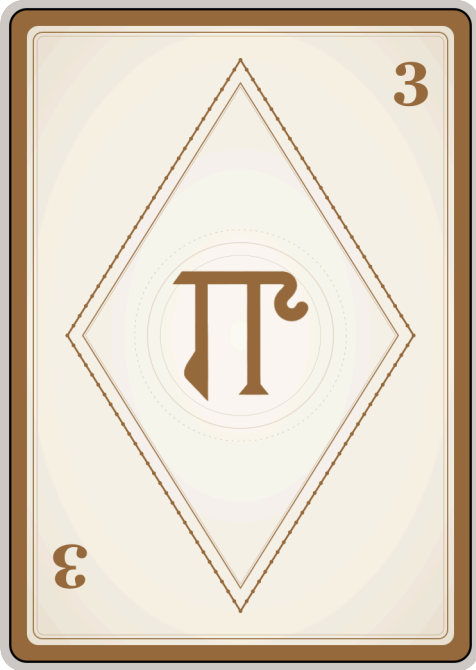
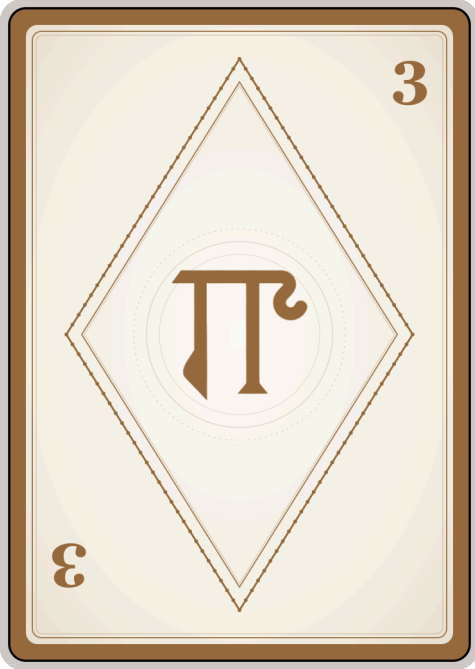
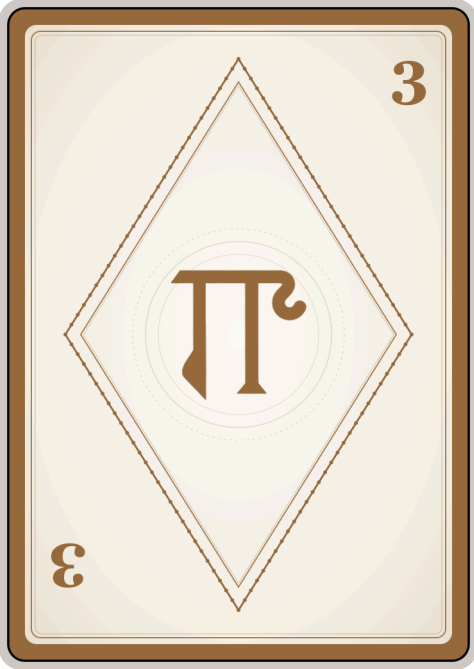
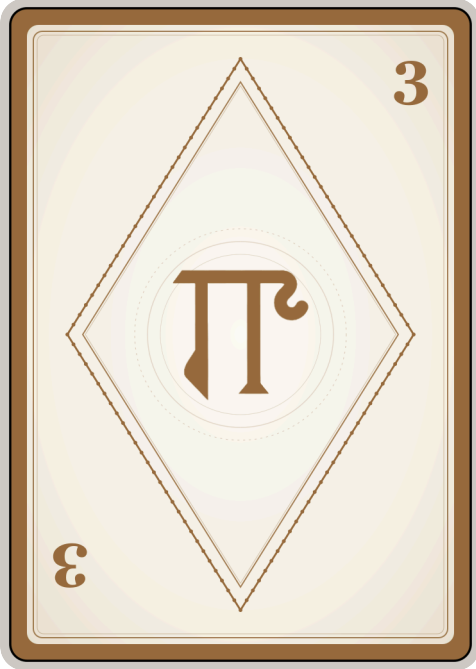
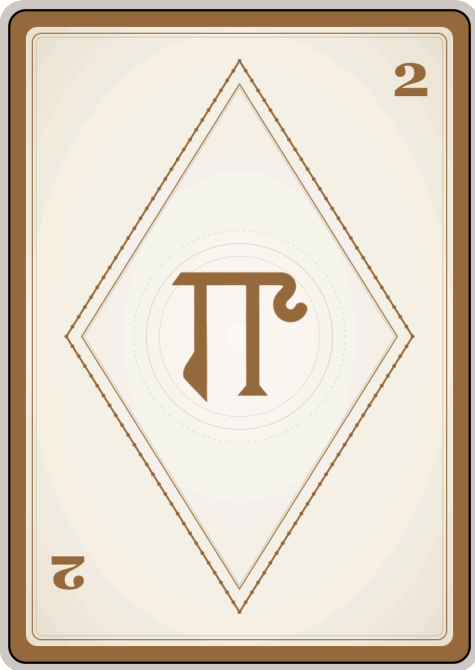
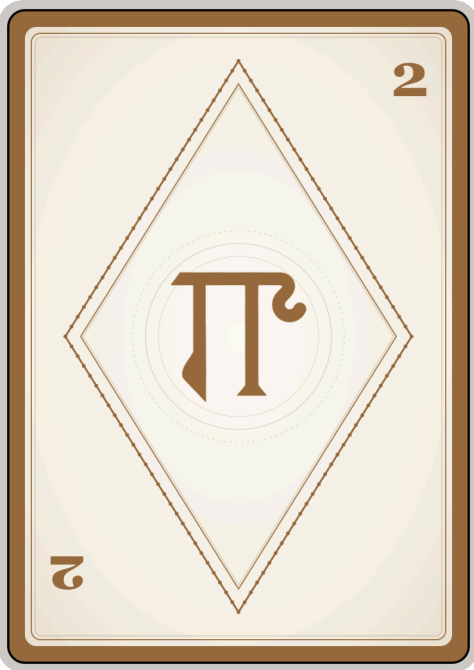
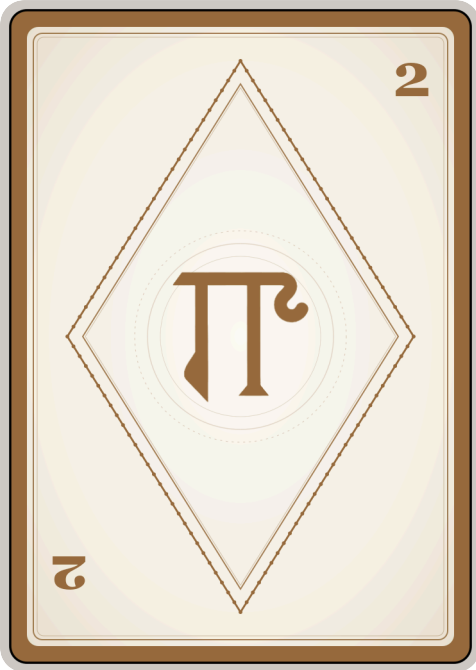
## Ускорение

 Действие  30 футов  В С М  
 Концентрация  вплоть до 1 минуты  
 стружка корня лакрицы

Выберите согласное существо, видимое в пределах дистанции. Пока заклинание действует, Скорость цели удваивается, она получает бонус +2 к Классу защиты, она совершает с Преимуществом спасброски Ловкости и в каждом своём ходу может совершать дополнительное действие. Этим действием может быть только Атака (только одна атака), Затаивание, Использование, Отход или Рывок.

Когда заклинание оканчивается, непреодолимая вялость окутывает цель: до конца её следующего хода цель получает состояние Недееспособный, а её Скорость становится равна 0.

30  
В С М



3

⚡ Действие

🌀 30 футов

👤 В С М

🕒 1 час

🐸 кусочек пробки

Это заклинание дарует способность перемещаться по жидкой поверхности — такой как вода, кислота, грязь, снег, зыбучий песок или лава — как если бы это была безвредная твёрдая поверхность (существа, идущие по жидкой лаве, всё равно могут получить урон от жара). До десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, получают эту способность на время действия заклинания.

Получившее эту способность существо при перемещении с поверхности жидкости в саму жидкость должно делать это Бонусным действием, но если такое существо падает в жидкость, то оно падает через поверхность в жидкость без преград.

⚡

🌀

30 В С М

👤

1 ч

🔥

🏹

🌿

🌸

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

3

⚡ Действие

🌀 На себя

👤 В С

🕒 Мгновенная

Когда вы попадаете или промахиваетесь этой атакой, используемое вами оружие или боеприпас превращаются в разряд молнии. Цель атаки не получает урон или иных эффектов от этой атаки; вместо этого цель получает 4к8 урона Электричеством при попадании или половину этого урона при промахе. После этого каждое существо в пределах 10 футов от цели должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2к8 урона Электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

После этого используемое оружие или боеприпас вновь принимает обычную форму.

🔥

🏹

В С

🔥

🏹

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

3

⚡ Действие

🌀 Касание

👤 В С

🕒 Концентрация

🕒 1 час

Немагическое оружие, которого вы касаетесь, становится магическим. Выберите один из следующих видов урона: Звук, Кислота, Огонь, Холод или Электричество. Пока заклинание действует, оружие получает бонус +1 к броскам атаки и при попадании наносит 1к4 дополнительного урона выбранного типа.

⚡

🌀

5 В С

👤

1 ч

🔥

🏹

🌿

🌸

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Используя ячейку заклинания большего уровня. При использовании ячейки 5-го или 6-го уровней бонус к броскам атаки увеличивается до +2, а дополнительный урон — до 2к4. При использовании ячейки 7-го уровня или выше бонус к броскам атаки увеличивается до +3, а дополнительный урон — до 5к4.

3

⚡ Действие

🌀 150 футов

👤 В С

🕒 8 ч

⚡ Действие (Буйный рост)

🕒 Мгновенная

Это заклинание вливает жизненные силы в растения. Вы выбираете время сотворения заклинания и применяете соответствующий эффект.

**Буйный рост.** Выберите точку в пределах дистанции. Все обычные растения в пределах Сферы радиусом 100 футов с центром в этой точке становятся густыми и рослыми. Существо, перемещающееся по этой местности, должно потратить 4 фута перемещения за каждый 1 пройденный фут. Вы можете исключить из области воздействия любое количество зон любого размера.

**Удобрение.** Все растения в радиусе полумили с центром в точке в пределах дистанции становятся удвоенными на 365 дней. Эти растения приносят удвоенный урожай. Они могут получить эффект Роста растений только раз в год.

⚡

🌀

150 В С

👤

8 ч

🔥

🏹

🌿

🌸

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

4

⚡ Действие

🌀 300 футов

👤 В С М

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 10 минут

🔥 смесь воды и пыли

Пока заклинание действует, вы контролируете воду внутри выбранной вами области — Кубе с длиной ребра до 100 футов — используя один из следующих эффектов. Действием Магия на последующих ходах вы можете повторить тот же эффект или выбрать другой.

**Водоворот.** Для этого эффекта объём воды в области должен быть по меньшей мере прямоугольным параллелепипедом с основанием 50 × 50 футов и высотой 25 футов; в центре области вы формируете водоворот. Водоворот длится, пока заклинание действует или пока вы не выберете другой эффект. Воронка водоворота имеет ширину 5 футов у основания, ширину до 50 футов в верхней части и высоту 25 футов. Каждое существо, находящееся в воде в пределах 25 футов от Водоворота, притягивается к нему на 10 футов. Когда существо впервые за ход попадает в Водоворот или заканчивает там свой ход, оно должно совершить спасбросок Силы, получая 2к8 Дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо может выплыть из Водоворота только если сначала действием преусеет в проверке Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний.

⚡

🌀

300 В С М

🔥

🕒

🔥

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

4

⚡ Действие

🌀 300 футов

👤 В С М

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 10 минут

🔥 смесь воды и пыли

Пока заклинание действует, вы контролируете воду внутри выбранной вами области — Кубе с длиной ребра до 100 футов — используя один из следующих эффектов. Действием Магия на последующих ходах вы можете повторить тот же эффект или выбрать другой.

**Водоворот.** Для этого эффекта объём воды в области должен быть по меньшей мере прямоугольным параллелепипедом с основанием 50 × 50 футов и высотой 25 футов; в центре области вы формируете водоворот. Водоворот длится, пока заклинание действует или пока вы не выберете другой эффект. Воронка водоворота имеет ширину 5 футов у основания, ширину до 50 футов в верхней части и высоту 25 футов. Каждое существо, находящееся в воде в пределах 25 футов от Водоворота, притягивается к нему на 10 футов. Когда существо впервые за ход попадает в Водоворот или заканчивает там свой ход, оно должно совершить спасбросок Силы, получая 2к8 Дробящего урона при провале или половину этого урона при успехе. Существо может выплыть из Водоворота только если сначала действием преусеет в проверке Силы (Атлетика) против вашей Сл спасброска заклинаний.

⚡

🌀

300 В С М

🔥

🕒

🔥

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

4

⚡ Действие

🌀 60 футов

👤 В С М

🔥 Концентрация

🕒 1 час

🐸 кокон гусеницы

Вы пытаетесь превратить видимое вами в пределах дистанции существо в Зверя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе будет перевоплощена в форму Зверя на время действия заклинания. Вы выбираете эту форму из тех, чья Опасность не превышает Опасность цели (или уровень цели, если у неё нет показателя Опасности). Статистика цели заменяется статистикой выбранного Зверя, но цель сохраняет свои мировоззрение, личность, тип существа, Хиты и Кости хитов.

Цель получает Временные хиты в количестве, равном количеству Хитов формы Зверя. Заклинание заканчивается преждевременно, если у цели не остаётся Временных хитов. Если по окончании заклинания Временные хиты не были полностью использованы, они пропадают.

Цель может совершать только те действия, какие допустимы анатомией формы Зверя, и не может разговаривать или сотворять заклинания.

Снаряжение цели сливается с формой Зверя. Зверь не может использовать или иным образом получать преимущества от этого снаряжения.

⚡

🌀

60 В С М

👤

1 ч

🔥

🏹

🌿

🌸

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

4

⚡ Действие

🌀 На себя

👤 В

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 1 минуты

Дух природы отвечает на ваш призыв и превращает вас в могущественного стража. Превращение длится до тех пор, пока заклинание не закончится. Вы выбираете одну из следующих форм: «Первобытный зверь» или «Великое дерево».

**Первобытный зверь.** Мягкий мех покрывает ваше тело, ваши черты лица становятся дикими, и вы получаете следующие преимущества: Скорость ходьбы увеличивается на 10 футов. Вы получаете тёмное зрение в пределах 120 футов. Вы совершаете броски атаки, основанные на Силе, с преимуществом. Рукопашные атаки оружием наносят дополнительно 1кб урона силовым полем.

**Великое дерево.** Ваша кожа покрывается корой, листья прорастают из ваших волос, и вы получаете следующие преимущества: Вы получаете 10 временных хитов. Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения. Вы совершаете броски атаки, основанные на Ловкости и Мудрости, с преимуществом.

Земля, на которой вы находитесь, в радиусе 15 футов от вас становится труднопроходимой местностью для врагов.

🔥

🏹

В

🔥

🏹

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

4

⚡ Действие

🌀 90 футов

👤 В С

🔥 Концентрация

🕒 вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции, а затем выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подтвержена эффекту заклинания в течение времени его действия. Когда цель впервые за ход получает урон выбранного вида, она также получает дополнительно 2кб урона этого вида. Кроме того, цель теряет любые сопротивления урону этого вида, пока заклинание не окончится.

⚡

🌀

90 В С

👤

1 м

🔥

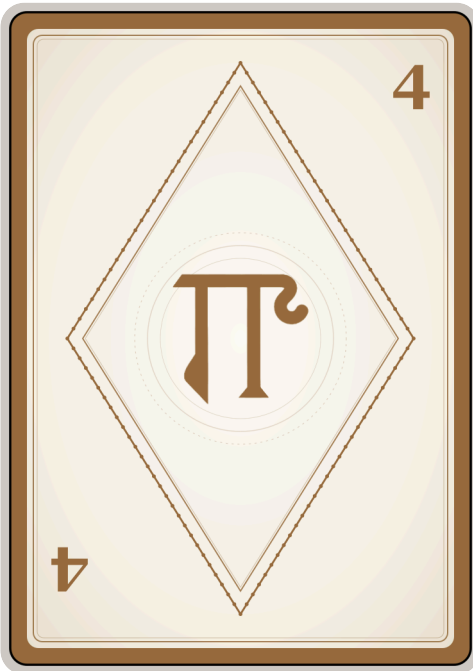
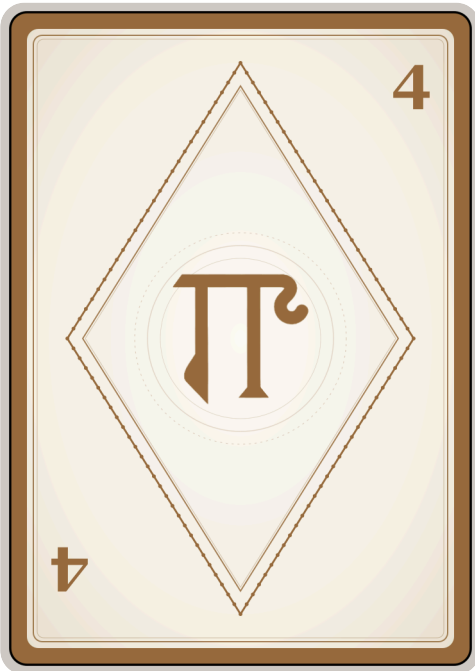
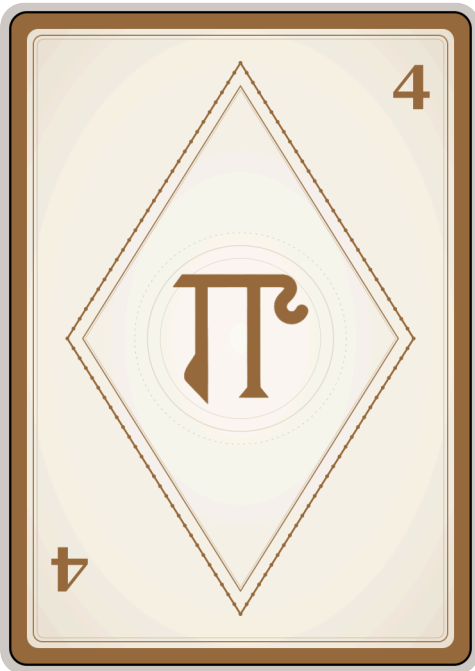
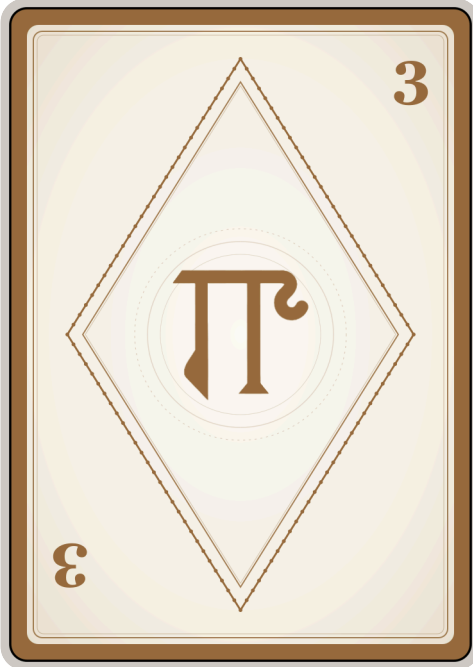
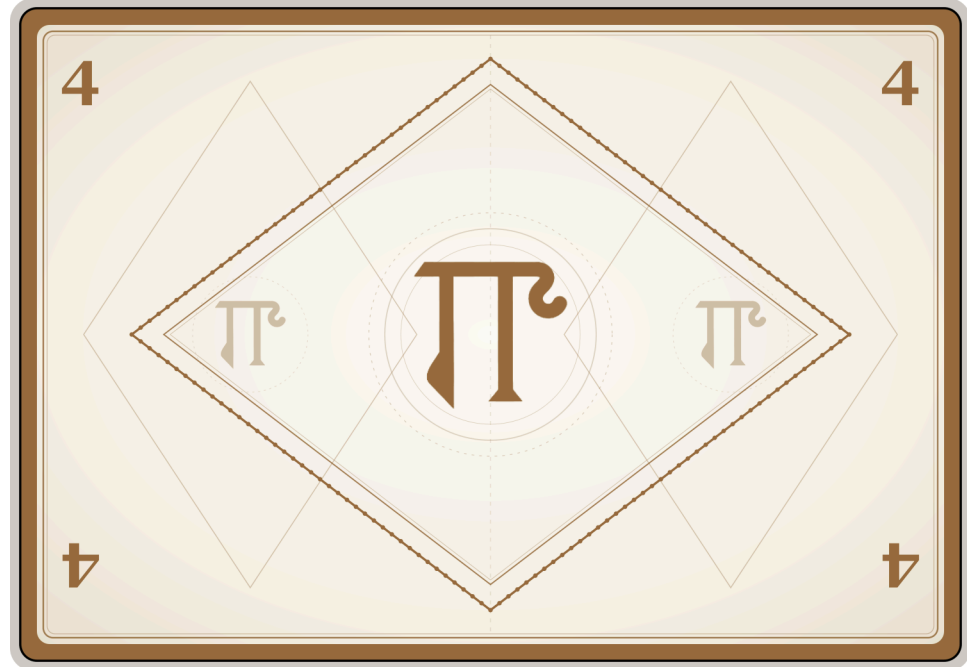
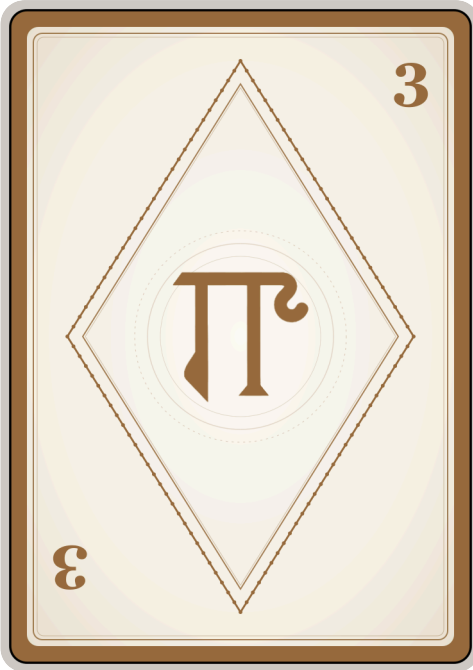
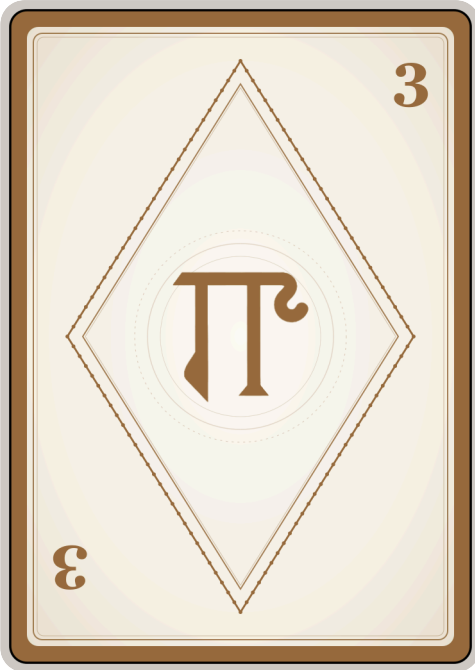
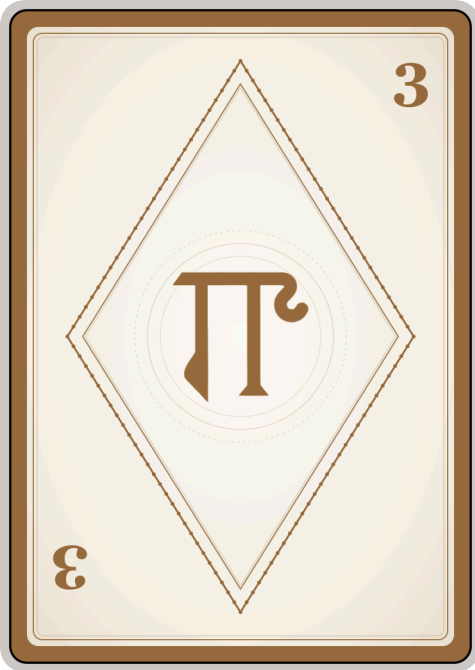
🏹

🌿

🌸

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5-го уровня или выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше 4-го. Выбранные существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга.



5

300  
В С

1 ч

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Власть над ветрами

⚡ Действие 🌿 300 футов 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 1 часа

Вы можете контролировать ветер в кубе с длиной ребра 100 футов, который вы можете видеть в пределах дистанции. В момент накладывания заклинания выберите один из нижеперечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы действием не переключитесь на другой эффект. Вы также можете действием временно отменить эффект или вновь возобновить его.

**Шквал.** Ветер усиливается, постоянно дует горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Если ветер умеренный или сильный, то дальнобойные атаки оружием, траектория которых входит в куб, выходит из куба или проходит через него, совершаются с помехой. Все существа, идущие против сильного ветра, расходуют дополнительный фут передвижения за каждый пройденный фут.

**Нисходящий поток.** Вы создаёте постоянный поток сильного ветра, который направлен сверху вниз. Атаки дальнобойным оружием совершаются с помехой, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно преуспеть в спасброске Силы, иначе будет сбито с ног.

**Восходящий поток.** Вы создаёте постоянный поток ветра, который направлен снизу вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе совершает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 футов.

6

0  
В С

10 м

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Облачение ветра

⚡ Действие 🌿 На ебя 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, вас окружают ветер, и вы получаете следующие преимущества:

- Дальнобойные атаки оружием по вам совершаются с помехой.
- Вы получаете скорость полёта 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- Вы можете действием создать область ураганного ветра в кубе с длиной ребра 15 футов с центром в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает 2к10 дробящего урона или половину этого урона при успехе. Если существо с размером не больше Большого проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 футов от центра куба.

6

0  
В С

10 м

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Облачение льда

⚡ Действие 🌿 На ебя 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения, получая 4к6 урона холодом при провале или половину этого урона при успехе. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

5

60  
В С

10 м

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Телекинез

⚡ Действие 🌿 60 футов 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 10 минут

**Вы получаете способность силой мысли перемещать существ и объекты и совершать с ними манипуляции.** Когда вы сотворите это заклинание, а также действием Магия в последующие ходы, пока действует заклинание, вы можете воздействовать на одно существо или объект, видимые вами в пределах дистанции, вызывая соответствующий эффект из описанных ниже. Вы можете воздействовать на одну и ту же цель ход за ходом, а можете выбирать новую. Если вы меняете цель, заклинание перестаёт действовать на предыдущую цель.

**Объект.** Вы можете попытаться двигать объект Огромного размера или меньше. Если объект никто не несёт и не носит, вы автоматически перемещаете его на расстояние вплоть до 30 футов в любом направлении, но не выходя за пределы дистанции.

Если существо несёт или носит этот объект, оно должно преуспеть в спасброске Силы, иначе вы вырываете этот объект у существа и перемещаете его на расстояние вплоть до 30 футов в любом направлении, но не выходя за пределы дистанции.

Телекинетической хваткой вы можете осуществлять довольно тонкие манипуляции объектами, такие как работа простым инструментом, открывание двери или контейнера, выливание содержимого сосуда, внимание предмета из открытого контейнера или поклажа его туда.

**Существо.** Вы можете попытаться двигать существо Огромного размера или меньше. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе вы перемещаете её на расстояние вплоть до 30 футов в любом направлении, но не выходя за пределы дистанции. Она получает состояние Опутанный до конца вашего следующего хода; если вы поднимаете цель в воздух, она висит в воздухе, падая в конце вашего следующего хода, если в этот ход вы снова не примените этот эффект на неё, и она не провалит спасбросок.

6

0  
В С

10 м

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Облачение камня

⚡ Действие 🌿 На ебя 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Вы можете действием вызвать небольшое землетрясение в радиусе 15 футов с центром на вас. Другие существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не тратя дополнительное перемещение. Вы можете проходить сквозь твёрдую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там перемещение. Если вы заканчиваете перемещение, находясь внутри земли или камня, вас выталкивает в ближайшее свободное пространство, заклинание заканчивается, и вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

6

1 м  
30  
В С М  
8 ч

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Хождение по ветру

1 минута 🌿 30 футов 🔥 В С М  
⌛ 8 часов  
🕯️ свеча

Вы и до десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, на время действия заклинания принимаете газообразную форму, становясь лёгкими облачками. Находясь в форме облака, существо получает Скорость полёта 300 футов и Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону. Существо в этой форме может совершать только действие Рывок или действие Магия для возвращения в естественный облик. Это возвращение занимает 1 минуту, в течение которой существо имеет состояние Ошеломлённый. Пока заклинание действует, существо может вернуться в форму облака, для чего снова потребуются действием Магия запустить 1-минутный процесс трансформации. Если эффект оканчивается, когда цель летит в форме облака, она опускается на 60 футов в раунд в течение 1 минуты или пока не приземлится (это приземление безопасно). Если в течение этой минуты цель не приземлится, оно падает всё оставшееся расстояние.

5

30  
В С М

1 ч

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Создание прохода

⚡ Действие 🌿 30 футов 🔥 В С М  
⌛ 1 час  
🕯️ щепотка кунжутных семян

В точке, которую вы видите в пределах дистанции на деревянной, оштукатуренной или каменной поверхности (такой, как стена, потолок или пол) появляется проход, существующий, пока действует заклинание. Вы сами определяете габариты прохода: до 5 футов в ширину, до 8 футов в высоту и до 20 футов в глубину. Существование этого прохода не влияет на устойчивость зданий, в которых он находится.

Когда проход исчезает, все находящиеся в нём существа и объекты безопасно выталкиваются в незанятое пространство, ближайшее к поверхности, на которую вы сотворили это заклинание.

6

0  
В С

10 м

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Облачение огня

⚡ Действие 🌿 На ебя 🔥 В С  
🌀 Концентрация ⌛ вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки пламени, испускающие яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот огонь не причиняет вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём, а также сопротивление урону холодом.
- Все существа, впервые за ход перемещающиеся в пределах 5 футов от вас или заканчивающиеся там свой ход, получают 1к10 урона огнём.
- Вы можете действием создать линию огня длиной 15 футов и шириной 5 футов, исходящую от вас в выбранном направлении. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости, получая 4к8 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

6

60  
В С М

⚡

🌿

🔥

☀️

🌱

🌳

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

### Дезинтеграция

⚡ Действие 🌿 60 футов 🔥 В С М  
🕯️ Мгновенная  
🕯️ магнит и пыль

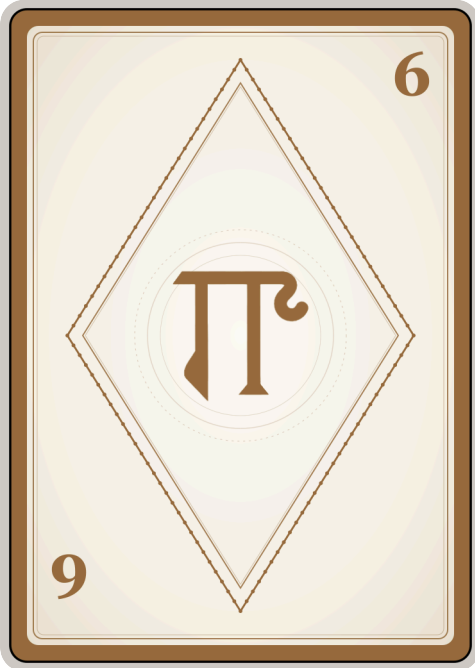
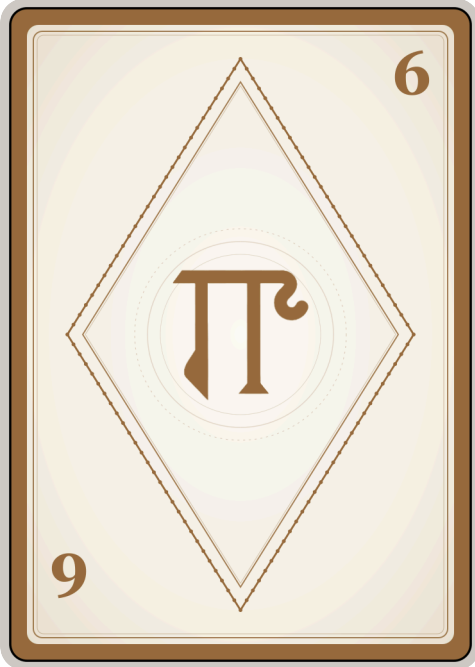
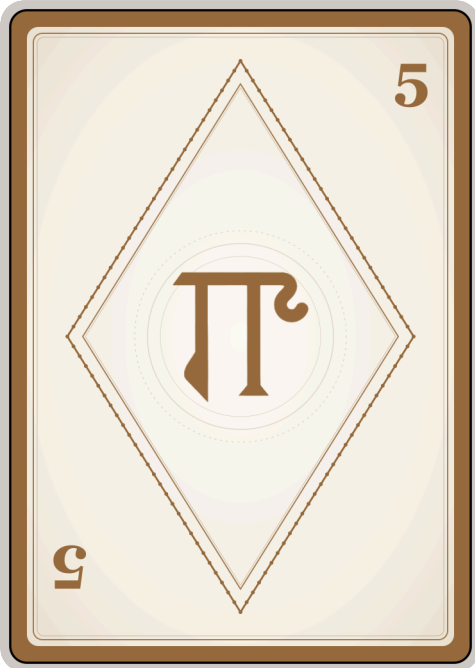
**Вы запускаете зелёный луч в видимую вами в пределах дистанции цель.** Цель может быть существом, немагическим объектом или творением из магической силы, как например стеной, созданной заклинанием Силовая стена.

Существо, ставшее целью этого заклинания, должно преуспеть в спасброске Ловкости. При провале оно получает 10к6 + 40 Силовой урона; если этот урон опускает Хиты цели до 0, то она распадается в серую пыль вместе со всем немагическим, что она несёт и носит. Такое существо можно вернуть к жизни только заклинанием Истинное воскрешение или Желание.

Если цель — немагический объект или творение магической силы, Большого размера или меньше, она автоматически распадается. Если такая цель Огромного размера или больше, заклинание дезинтегрирует часть его, уменьшающуюся в 10-футовый Куб.

.....

Используя ячейку заклинания большего уровня. Урон увеличивается на 5к6 за каждый уровень ячейки выше 6-го.



6

0

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 На ебя

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 10 минут

🪨 несколько волосков быка

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения, получая 4к6 урона холодом при провале или половине этого урона при успехе. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.
- Вы наделяете себя выносливостью и воинской доблестью, подпитываемыми магией. Пока заклинание активно, вы не можете накладывать заклинания, но получаете следующие преимущества:
- Вы получаете 50 временных хитов. Если какое-либо их количество остаётся, когда заклинание оканчивается, они теряются.
- Вы совершаете с преимуществом все броски атаки простым или воинским оружием.
- Когда вы попадаете по цели атакой оружием, она получает дополнительно 2к12 урона силовым полем.
- Вы получаете владение всеми видами доспехов и щитов, а также простое и воинское оружие.
- Вы получаете владение спасбросками Силы и Телосложения.
- Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы игнорируете это преимущество, если у вас уже есть подобное умение, которое даёт вам дополнительные атаки (например, умение «Дополнительная атака»).

Сразу после того, как заклинание оканчивается, вы должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе получите

7

0

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 На себя

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🐉 статутка дракона стоимостью не менее 500 зм

Издав громкий рык, вы прибегаете к драконьей магии, чтобы преобразить себя подобно драконам. Пока заклинание активно, вы получаете следующие преимущества:

**Слепое зрение.** Вы получаете слепое зрение в пределах 30 футов. В пределах этой дистанции вы можете видеть всё, что не находится за полным укрытием, даже если вы ослеплены или находитесь в темноте. Более того, вы можете увидеть невидимое существо в пределах этой дистанции, если только оно не преуспело в попытке спрятаться от вас.

**Оружие дыхания.** Когда вы накладываете это заклинание, а также бонусным действием в последующие ходы вы можете выдыхать переливающуюся энергию 60-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости, получая 6к8 урона силовым полем при провале и половину этого урона при успехе.

**Крылья.** За вашей спиной расправляются бесплотные крылья, дарующие вам скорость полёта 60 футов.

8

500

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 500 футов

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🪨 крошка камня

**Выберите видимую вами на земле в пределах дистанции точку.** Пока заклинание действует, интенсивные толчки сотрясают землю в круге радиусом 100 футов с центром в этой точке. Эта область — Труднопроходимая местность. Когда вы сотворяете заклинание и в конце каждого вашего хода, пока оно длится, каждое существо на земле в области должно совершить спасбросок Ловкости. При провале цель получает состояние Сбитый с ног. Кроме того, существо на земле должно успешно совершить спасбросок Телосложения, иначе его Концентрация нарушается.

В начале каждого вашего хода Мастер может определить появление трещин в земле: 1к6 трещин глубиной 1к10 × 10 футов и шириной 10 футов. Существо, стоящее в пространстве трещины, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе упадёт внутрь.

6

60

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 60 футов

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🪨 перо курликса

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, и вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ, кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения, получая 4к6 урона холодом при провале или половине этого урона при успехе. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

**Вы пытаетесь обратить в камень одно видимое вами в пределах дистанции существо.** Цель должна совершить спасбросок Телосложения; при провале она получает состояние Опутанный на время действия заклинания, а при успехе Скорость существа падает до 0 до начала вашего следующего хода. Конструкты автоматически преуспевают в этом спасброске.

Опутанное этим заклинанием существо должно совершать спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. Если оно три раза преуспевает в этом спасброске, заклинание оканчивается; если оно три раза провалил этот спасбросок, оно обращается в камень и получает состояние Окаменевший на время действия заклинания. Успехи и провалы не обязательно должны следовать один за другим; отслеживайте число тех и других, пока не накопится три успеха или три провала.

Если вы сохраняете Концентрацию на этом заклинании всю

7

1 м

5

В С М

1 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 Касание

👉 В С М

⌚ 1 час

🪲 молитвенный барабан

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает 4к8 + 15 Хитов. Пока заклинание действует, цель восстанавливает по 1 Хиту в начале каждого своего хода, а все отделённые части тела отрастают через 2 минуты.

Землетрясение (продолжение)

Строения. Толчки наносят 50 Дробящего урона строениям, находящимся в контакте с землёй в области воздействия, когда вы сотворяете заклинание и в конце каждого вашего хода.

**Обвал строения.** Если прочность строения падает до 0 Хитов, оно обваливается. Существо в пределах расстояния, равного половине высоты строения, должно совершить спасбросок Ловкости, получая 5к6 Дробящего урона при провале (половину при успехе), сбивается с ног и погребается под завалом.

Погребённое существо получает состояние Опутанный и не может дышать. Существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 20, чтобы выбраться из-под завала.

6

0

В С М

1 м

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 На себя

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 1 минуты

🪨 предмет с выгравированным символом Внешних планов стоимостью не менее 500 зм

Накладывая заклинание, вы обращаетесь к магии Нижних или Верхних планов (по вашему выбору), чтобы преобразовать себя. Вы получаете следующие преимущества до тех пор, пока заклинание не окончится:

- Вы имеете иммунитет к урону огнём и ядом (Нижние планы) или к урону излучением и некротической энергией (Верхние планы).
- Вы имеете иммунитет к состоянию «отравленный» (Нижние планы) или к состоянию «очарованный» (Верхние планы).
- За вашей спиной появляются призрачные крылья, дарующие вам скорость полёта 40 футов.
- Вы получаете бонус +2 к КД.
- Все ваши атаки оружием считаются магическими, и, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете использовать свой модификатор базовой характеристики вместо Силы или Ловкости для бросков атаки и урона.
- Действием Атака вы можете совершить две атаки вместо одной. Вы не получаете это преимущество, если у вас уже есть подобное умение (например «Дополнительная атака»), которое позволяет атаковать более одного раза за действие Атака.

8

10 м

0

В С М

8 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

🌀 На себя

👉 В С М

🔮 Концентрация

⌚ вплоть до 8 часов

🔥 горящее благовоние

Пока заклинание действует, вы получаете контроль над погодой в пределах 5 миль от вас. Для сотворения этого заклинания вы должны находиться под открытым небом, и оно заканчивается преждевременно, если вы уйдёте с открытого воздуха.

Когда вы накладываете это заклинание, вы изменяете текущие погодные условия (определяются Мастером). Вы можете изменить количество осадков, температуру и ветер. Требуется 1к4 × 10 минут, чтобы новые условия вступили в силу. Как только это произойдёт, вы сможете снова изменить условия. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается к норме.

8

30

В С

24 ч

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

⚡ Действие

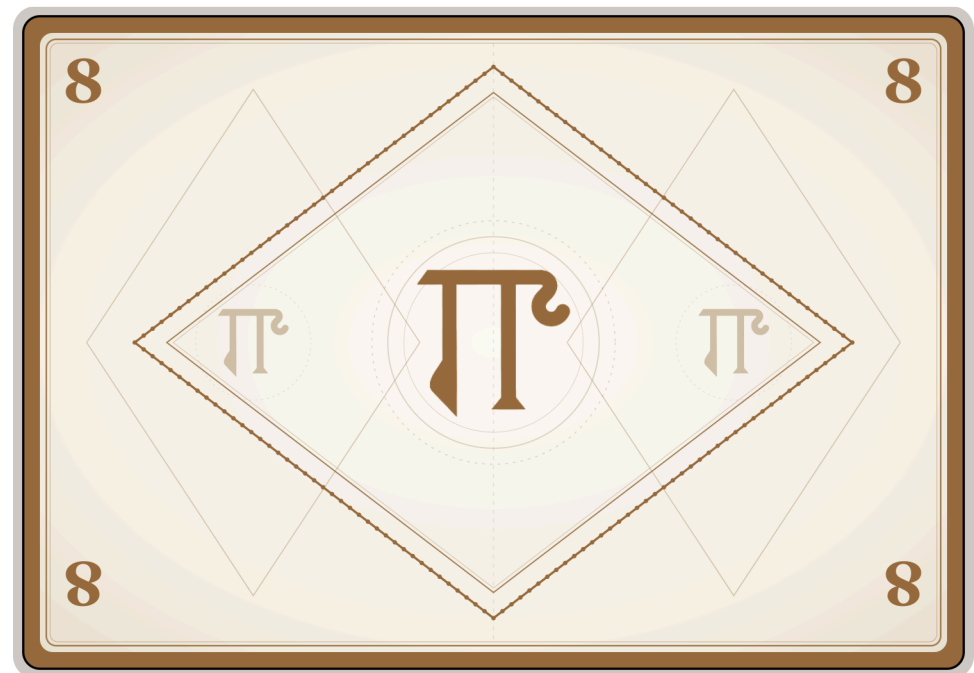
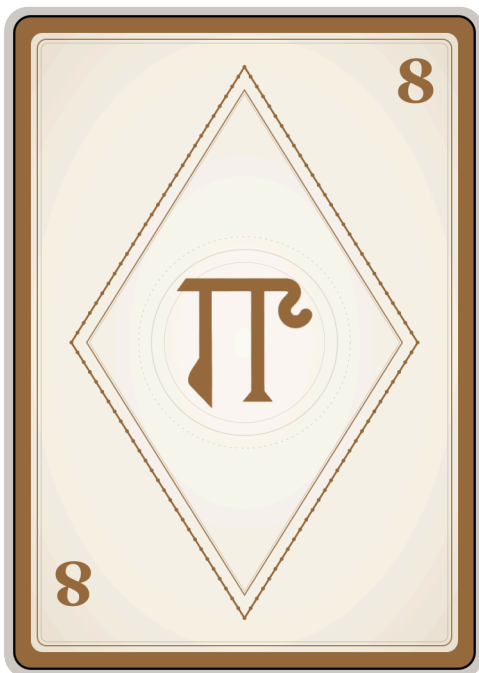
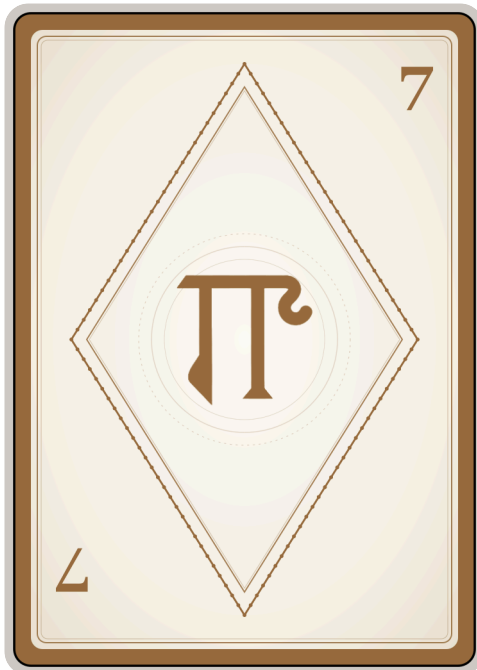
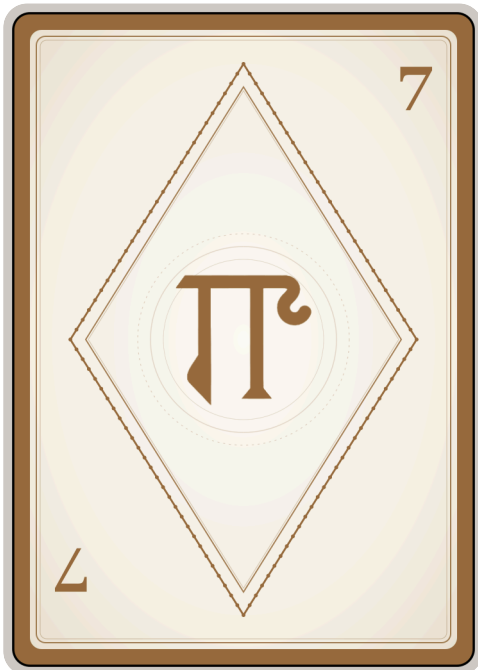
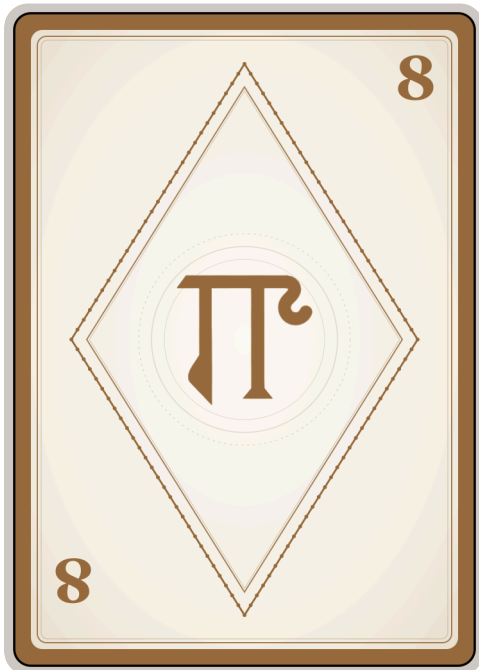
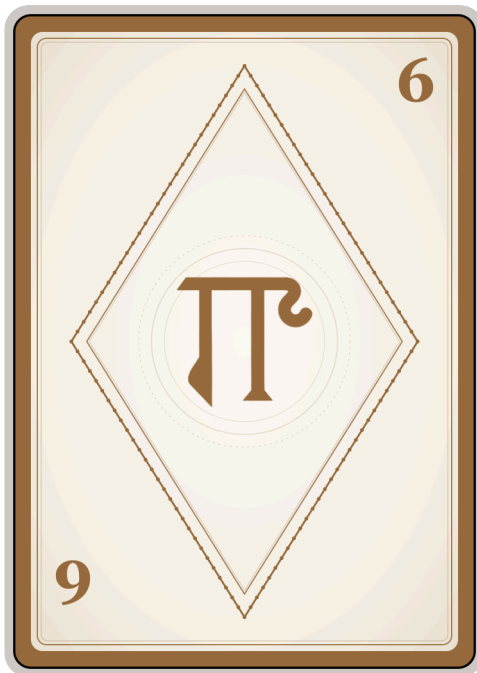
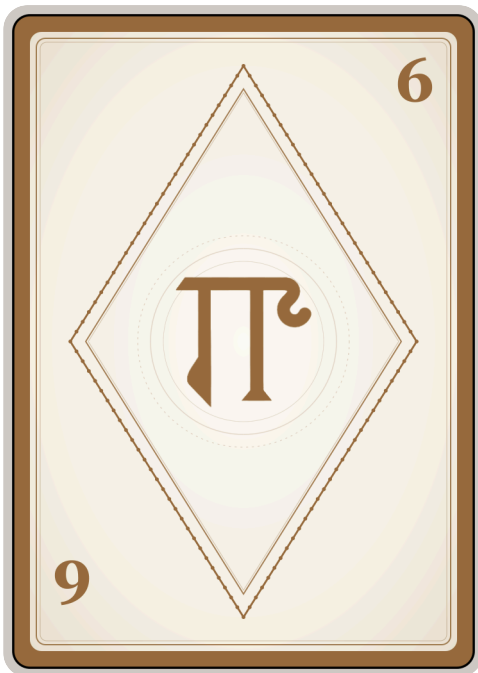
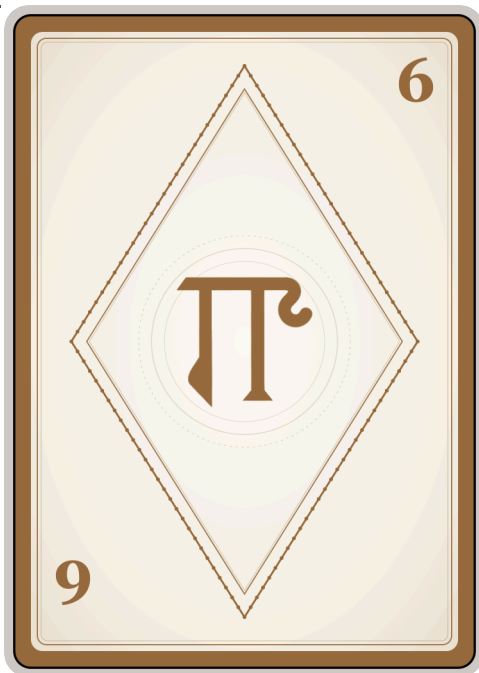
🌀 30 футов

👉 В С

⌚ 24 часа

Выберите любое количество согласных существ, видимых вами в пределах дистанции. Каждая цель перевоплощается в Зверя Большого размера или меньше, с показателем Опасности 4 или меньше, на ваш выбор. Вы можете выбрать разные формы для разных целей. В последующие ходы вы можете действием Магия перевоплотить эти же цели снова. Статистика цели заменяется статистикой выбранного Зверя, но цель сохраняет свои мировоззрение, тип существа, Хиты и Кости хитов, способности к коммуникации и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель может совершать только те действия, какие допустимы анатомией формы Зверя, и не может сотворять заклинания. Снаружние цели сливаются с формой Зверя; находясь в форме Зверя, цель не может использовать это снаряжение.

Цель получает Временные хиты в количестве, равном количеству Хитов первого Зверя, в которого оно перевоплощается. Эти Временные хиты исчезают, когда заклинание заканчивается. Перевоплощение длится, пока действует заклинание или пока цель Бонусным действием не отменит его.



9

⚡ Действие

🌀 30 футов

👉 В С М

⚡ 30 В С М

⚡ 1 ч

🔥

🌿

🎵

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

✦ Истинное превращение

✦ Концентрация ⌛ вплоть до 1 часа

👤 капля ртути, кусок гуммиарабика и клуб дыма

Капля ртути, кусок гуммиарабика и клуб дыма Выберите одно существо или немагический объект, видимое вами в пределах дистанции. Существо перевоплощается в другое существо или немагический объект; объект перевоплощается в существо. Несогласное существо совершает спасбросок Мудрости; при успехе заклинание не действует. Если вы удерживаете Концентрацию на заклинании в течение всей длительности (1 час), превращение длится, пока не будет рассеяно заклинанием вроде Рассеивание магии. **Существо в существо.** Новая форма может быть любым существом с ПО не выше ПО цели (или её уровня). Цель принимает Хиты новой формы. При возвращении в нормальную форму её Хиты возвращаются к значению до превращения.

✦ Истинное превращение (продолжение)

Превращение оканчивается преждевременно, если Хиты цели опускаются до 0 (избыточный урон переносится на нормальную форму). Существо принимает параметры новой формы, сохраняя мировоззрение и показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Оно не может сотворять заклинания, если новая форма этого не умеет. Снаряжение цели сливается с новой формой или падает на землю. **Существо в объект.** Цель становится немагическим объектом (размером не больше исходного). Хиты объекта зависят от материала; при падении Хитов до 0 цель возвращается в нормальную форму. **Объект в существо.** Объект превращается в существо с ПО 9 или ниже. Существо дружелюбно к вам и вашим спутникам.

9

⚡ Действие

🌀 120 футов

👉 В С М

⚡ 30 В С М

⚡ 1 ч

🔥

🌿

🎵

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

✦ Множественное превращение

✦ Концентрация ⌛ вплоть до 1 часа

👤 кокон гусеницы

Вы преобразуете до десяти существ по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах дистанции. Несогласная цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, чтобы противостоять преобразению. Несогласный перевертыш автоматически преуспевает в спасброске. Каждая цель принимает облик Зверя по вашему выбору. Для каждой цели вы можете выбрать один и тот же облик или разные. Новый облик может представлять собой опасность равен или меньше показателя опасности цели (или половины уровня цели, если у неё нет показателя опасности). Игровая статистика цели, включая значения ментальных характеристик, заменяются статистикой выбранного Зверя, но цель сохраняет хиты, мировоззрение и личность. Каждая цель получает временные хиты в количестве, равном количеству хитов её нового облика. Эти временные хиты не могут быть замещены временными хитами, полученными из другого источника. Цель возвращается к своему обычному облику, когда у неё кончатся временные хиты, или когда она умирает. Если заклинание оканчивается раньше этого момента, существо теряет все свои временные хиты и возвращается к обычному облику. Действия существа в новом облике ограничены теми, что доступны его новому облику, и оно не может говорить, накладывать заклинания и совершать другие действия, требующие рук или речи. **Снаряжение цели сливается с её новым обликом.** Существо не может активировать, использовать и надевать своё снаряжение или получать от него какие-то

9

⚡ Действие

🌀 На себя

👉 В

⚡ 0 В

⚡ Мгновенная

🔥

🌿

🎵

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

✦ Остановка времени

Вы ненадолго останавливаете поток времени для всех, кроме себя. Для всех остальных существ время замирает; вы же совершаете 1к4 + 1 ходов подряд, во время которых можете предпринимать действия и перемещаться как обычно. Заклинание оканчивается, если предпринятое вами в этот период действие или сотворённое в это время заклинание воздействует на существо (кроме вас) или на объект, который кто-то (кроме вас) несёт или носит. Кроме того, заклинание оканчивается, если вы перемещаетесь в место, находящееся более чем в 1000 футов от места, где вы сотворили заклинание.

9

⚡ Действие

🌀 На себя

👉 В С М

⚡ 0 В С М

⚡ 1 ч

🔥

🌿

🎵

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

✦ Преображение

✦ Концентрация ⌛ вплоть до 1 часа

👤 нефритовый обруч стоимостью не менее 1 500 ЗМ

Вы перевоплощаетесь в другое существо на время действия заклинания или пока вы действием Магия не перевоплотитесь в другую удовлетворяющую условиям форму. Выбираемая форма должна иметь показатель Опасности, не превышающий ваш уровень или показатель Опасности; вы должны были видеть такое существо ранее, и вы не можете выбрать Конструктов и Нежить. При сотворении этого заклинания вы получаете Временные хиты в количестве, равном количеству Хитов первой формы, в которую вы перевоплощаетесь. Если по окончании заклинания эти Временные хиты не были полностью использованы, они пропадают. Ваша статистика заменяется статистикой выбранной формы, но вы сохраняете ваши мировоззрение, тип существа, личность, Хиты и Кости хитов, владения, способности к коммуникации и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний, вы сохраняете и его. Перевоплощаясь, вы выбираете, падает ли ваше снаряжение на землю или на время перевоплощения изменяет форму и размер, чтобы подойти к вашей новой форме.

