МАГУС

An Arcane Warrior Wielding Spell and Steel



Writing & Design by

BENJAMIN HUFFMAN

2024 RULES UPDATE 1.0.1

5.5E

Базовые черты Магуса

- **Основная характеристика:** Интеллект
- **Кость хитов:** 1к8 за каждый уровень Магуса
- **Владение спасбросками:** Телосложение и Интеллект
- **Владение навыками:** Выберите 2 из: Акробатика, Магия, Атлетика, История, Проницательность, Анализ, Природа, Восприятие или Религия.
- **Владение оружием:** Простое и Воинское оружие
- **Владение доспехами:** Легкие и Средние доспехи, а также Щиты
- **Начальное снаряжение:** Выберите А или Б: (А) Проклепанный кожаный доспех, Длинный лук, 20 стрел, Колчан, Рапира, Мешочек с компонентами, Алмаз стоимостью 50 зм и 4 зм; или (Б) 200 зм.

Магусы — одаренные воины, сочетающие боевое мастерство с мистической мощью. Орудуя одновременно заклинаниями и сталью, Магусы могут одним взглядом сделать врагов уязвимыми для своей магии и призывать печати для усиления своих атакующих и защитных способностей. Опираясь на эти разнообразные сильные стороны, Магусы способны одолеть даже самых могущественных противников и преодолеть сложнейшие препятствия.

Каждый Магус принадлежит к эзотерическому ордену, который формирует его способности, усиливает его печати и расширяет магические возможности. Эти ордены также определяют или отражают цели Магуса и причины его странствий. Некоторые ордены обязывают Магусов каталогизировать магические чудеса мультивселенной, тогда как другие призывают их вершить суровое и неумолимое правосудие. Подобно тому, как Магус балансирует свои боевые таланты с магическими способностями, он также должен находить баланс между личными стремлениями и целями своего ордена.

Становление Магусом

Как персонаж 1-го уровня

- Вы получаете все черты из таблицы «Базовые черты Магуса».
- Вы получаете умения Магуса 1-го уровня, указанные в таблице «Умения Магуса».

Как мультиклассирующий персонаж

- Вы получаете следующие черты из таблицы «Базовые черты Магуса»: Кость хитов, владение Воинским оружием, а также владение Легкими и Средними доспехами и Щитами.
- Вы получаете умения Магуса 1-го уровня, указанные в таблице «Умения Магуса». Ознакомьтесь с правилами мультиклассирования, чтобы определить доступные вам ячейки заклинаний.

Таблица класса Магус

Уровень	Бонус мастерства	Умения класса	Заговоры	Подготовленные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Эзотерический взор, Сотворение заклинаний, Оружейное мастерство	2	2	2	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Мистическая метка	2	3	2	—	—	—	—
3	+2	Подкласс Магуса	2	4	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	—	—	—	—
5	+3	Мистическая способность, Меч и магия	2	6	4	2	—	—	—
6	+3	Магическое восстановление	2	7	4	2	—	—	—

7	+3	Умение подкласса	2	8	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение характеристик	2	9	4	3	—	—	—
9	+4	Ритуал возвращения	2	10	4	3	2	—	—
10	+4	Всевидящий взор	3	11	4	3	2	—	—
11	+4	Всплеск печати	3	12	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение характеристик	3	13	4	3	3	—	—
13	+5	—	3	14	4	3	3	1	—
14	+5	Умение подкласса	3	15	4	3	3	1	—
15	+5	Чародейская защита	3	16	4	3	3	2	—

16	+5	Увеличение характеристик	4	17	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	18	4	3	3	3	1
18	+6	Всплеск заклинаний	4	19	4	3	3	3	1
19	+6	Эпический дар	4	20	4	3	3	3	2
20	+6	Архимагус , Умение подкласса	4	20	4	3	3	3	2

Умения класса Магус

Будучи Магусом, вы получаете следующие классовые умения при достижении указанных уровней.

Уровень 1: Эзотерический взор

Бонусным действием вы можете начать наблюдение за существом, которое видите. До конца вашего следующего хода вы совершаете броски атак заклинаниями Магуса по этому существу с *Преимуществом*, а оно совершает спасброски от ваших заклинаний Магуса с *Помехой* . Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Вы восстанавливаете одно потраченное использование после Короткого отдыха и все потраченные использования после Продолжительного отдыха.

Уровень 1: Сотворение заклинаний

Благодаря дисциплинированным тренировкам вы можете вести бой и сотворять заклинания наизусть. Ниже описано, как вы используете базовые правила сотворения заклинаний для заклинаний Магуса (список которых приведен далее в описании класса).

- **Заговоры:** Вы знаете два заговора Магуса по вашему выбору. Каждый раз, получая уровень Магуса, вы можете заменить один из заговоров от этого умения на другой заговор Магуса. При достижении 10-го и 14-го уровней Магуса вы изучаете еще по одному заговору.
- **Ячейки заклинаний:** У вас есть определенное количество ячеек для сотворения заклинаний 1-го уровня и выше. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний после Продолжительного отдыха.
- **Подготовленные заклинания 1+ уровня:** Вы подготавливаете список заклинаний, доступных для сотворения. Для начала выберите два заклинания Магуса 1-го уровня (рекомендуются *Хроматический шар* и *Щит*). Количество заклинаний в вашем списке увеличивается с ростом уровня Магуса. Выбранные заклинания должны соответствовать уровням, для которых у вас есть ячейки заклинаний. Если другое умение Магуса дает вам заклинания, которые всегда считаются подготовленными, они не идут в счет лимита подготавливаемых заклинаний, но в остальном считаются для вас заклинаниями Магуса.
- **Изменение подготовленных заклинаний:** Каждый раз, получая уровень Магуса, вы можете заменить одно заклинание в вашем списке на другое заклинание Магуса, для которого у вас есть ячейки.
- **Базовая характеристика заклинаний:** Вашей базовой характеристикой для заклинаний Магуса является Интеллект.

Уровень 1: Мастерство владения оружием

Ваши тренировки с оружием позволяют вам использовать свойства мастерства двух видов оружия по вашему выбору, которыми вы владеете (например, Рапиры и Пистолеты). В конце каждого Продолжительного отдыха вы можете изменить выбранные виды оружия.

Уровень 2: Боевой стиль

Вы получаете черту «Боевой стиль» по вашему выбору. Вместо выбора одной из этих черт вы можете выбрать следующую опцию:

- **Мистический воин:** Вы получаете бонус к спасброскам Телосложения, совершаемым для поддержания *Концентрации*, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1). Если вы проваливаете спасбросок Телосложения на поддержание *Концентрации* на заклинании, вы получаете Временные хиты, равные удвоенному уровню заклинания плюс ваш модификатор Интеллекта.

Уровень 2: Мистическая метка

Вы можете использовать Бонусное действие, чтобы наполнить себя магической силой и стойкостью. Когда вы это делаете, выберите подготовленное вами заклинание

Магуса 1-го уровня или выше, которое сотворяется Действием или Бонусным действием, потратьте ячейку заклинания равного или более высокого уровня и выберите урон силой или тип урона, наносимый этим заклинанием. Вы получаете на выбор преимущество «Эгида» или «Зачарование»:

- **Эгида:** Вы получаете *Сопротивление* к выбранному типу урона.
- **Зачарование:** Когда вы наносите урон оружием или *Безоружным ударом*, вы можете нанести выбранный тип урона вместо обычного типа урона для этой атаки.

Вы можете одновременно получать преимущество только от одной Эгиды и одного Зачарования. Пока на вас действует Эгида или Зачарование, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы высвободить и сотворить заклинание, выбранное с помощью этого умения. Ваша Мистическая метка и соответствующее ей преимущество оканчиваются через 1 час, либо когда вы высвобождаете заклинание.

Уровень 3: Подкласс Магуса

Вы получаете подкласс Магуса по вашему выбору. Подкласс — это специализация, которая дает вам умения на определенных уровнях Магуса. В течение всей вашей карьеры вы получаете каждое умение вашего подкласса, уровень которого равен вашему уровню Магуса или ниже.

Уровень 4: Увеличение характеристик

Вы получаете черту «Увеличение характеристик» или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете это умение на 8-м, 12-м и 16-м уровнях Магуса.

Уровень 5: Мистическая способность

Когда вы проваливаете проверку характеристики, вы можете наделить свои усилия магической мощью. Вы добавляете к проверке характеристики бонус, равный вашему модификатору Интеллекта плюс уровень самой высокоуровневой из имеющихся у вас непотраченных ячеек заклинаний, что потенциально может превратить провал в успех. Использовав это умение, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Короткий или Продолжительный отдых, если только вы не потратите ячейку заклинания (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Уровень 5: Меч и магия

Когда вы совершаете действие *Атака*, и оно не получает преимуществ от умения *Дополнительная атака*, вы можете сотворить заговор Магуса со временем сотворения в одно действие как часть этого же действия. Когда вы совершаете действие *Магия* в свой ход, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы совершить одну атаку оружием.

Уровень 6: Магическое восстановление

Вы можете восстановить часть своей магической энергии, медитируя на Гобелен и его бесчисленные нити. Закончив Короткий отдых, вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний для восстановления. Суммарный уровень ячеек заклинаний не должен превышать половину вашего уровня Магуса (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть 6-го уровня или выше. Например, если вы Магус 6-го уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний на сумму до трех уровней: одну ячейку 3-го уровня, или одну 2-го и одну 1-го, или три ячейки 1-го уровня. Использовав это умение, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 9: Ритуал возвращения

Если ваша Мистическая метка оканчивается, а вы не высвобождаете заклинание, вы восстанавливаете потраченную ячейку заклинания. Кроме того, вы можете окончить свою Мистическую метку Бонусным действием, восстановив потраченную ячейку заклинания.

Уровень 10: Всевидящий взор

Бонусным действием вы можете потратить использование вашего Эзотерического взора, чтобы получить *Истинное зрение* на расстоянии до 60 футов на 10 минут. В течение этого времени вы можете использовать Бонусное действие, предоставляемое вашим Эзотерическим взором, без необходимости тратить его использования. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 11: Всплеск печати

Преимущества вашей Мистической метки улучшаются:

- **Эгида:** В начале каждого своего хода вы получаете Временные хиты, равные уровню потраченной ячейки заклинания плюс ваш модификатор Интеллекта.
- **Зачарование:** Когда вы наносите урон оружием или *Безоружным ударом* , вы наносите дополнительно **1к6** урона выбранного типа.

Уровень 15: Чародейская защита

Вы получаете следующие преимущества:

- **Сопротивление магии :** Выберите один из следующих типов урона: силой, некротический, психический или излучением. Вы получаете *Сопротивление* к этому типу урона. В начале каждого своего хода вы можете изменить тип урона, на который действует это умение, на один из других перечисленных вариантов.
- **Отражение заклинаний:** Вы совершаете спасброски от заклинаний с *Преимуществом*, а броски атак заклинаниями по вам совершаются с *Помехой* .

Уровень 18: Всплеск заклинаний

В час нужды вы можете совершить всплеск мистической энергии, дотягиваясь до магии, которая обычно вам неподвластна. Выберите одно заклинание Магуса 6-го уровня в качестве вашего заклинания всплеска. Вы можете сотворить свое заклинание всплеска один раз, не тратя ячейку заклинания. Когда вы это делаете, вы восстанавливаете одну ячейку заклинания по вашему выбору 5-го уровня или ниже. Сотворив свое заклинание всплеска, вы должны закончить Продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить его таким образом снова.

Уровень 19: Эпический дар

Вы получаете Эпический дар или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется «Дар возврата заклинаний».

Уровень 20: Архимагус

Вы получаете следующие преимущества:

- **Усиление характеристик:** Выберите Силу или Ловкость. Ваш Интеллект и выбранная характеристика увеличиваются на 2, максимум до 23.
- **Быстрое восстановление:** Вы можете использовать свое Магическое восстановление дважды, восстанавливая оба использования после Продолжительного отдыха.

Список заклинаний Магуса

В этом разделе представлен список заклинаний класса Магус. Заклинания сгруппированы по уровню, а затем отсортированы по алфавиту (согласно оригинальным названиям), также указана школа магии для каждого заклинания. В столбце «Особое» буква **К** означает, что заклинание требует *Концентрации*, **Р** означает, что это *Ритуал*, а **М (М)** — что требуются определенные *Материальные компоненты*. Заклинания, отмеченные звездочкой (*), вероятно, являются новыми или специфичными для данного дополнения.

Заговоры

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Брызги кислоты	Воплощение	—
Сбивание с толку*	Очарование	—
Горький ветер*	Некромантия	—

Едкий коготь*	Преобразование	—
Леденящее прикосновение	Некромантия	—
Демипланарный бросок	Вызов	—
Огненный снаряд	Воплощение	—
Волшебная рука	Вызов	—
Призрачный финт*	Иллюзия	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—
Луч холода	Воплощение	—
Электрошок	Воплощение	—

Заклинания 1-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Огненные ладони	Воплощение	—
Цветной шарик	Воплощение	М

Сверкающие брызги	Воплощение	—
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Заколдованный удар*	Воплощение	М
Псевдожизнь	Некромантия	—
Скольжение	Вызов	—
Ледяной нож	Вызов	—
Опознание	Прорицание	Р, М
Прыжок	Преобразование	—
Скороход	Преобразование	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Провокация*	Очарование	—
Щит	Ограждение	—
Эгида заклинаний*	Ограждение	К

Тактика падения башни*	Ограждение	М
Эгида оружия*	Ограждение	К

Заклинания 2-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Мельфова кислотная стрела	Воплощение	—
Оживление щита*	Преобразование	М
Оживление оружия*	Преобразование	М
Мистическое воодушевление*	Ограждение	—
Размытый образ	Иллюзия	К
Дыхание дракона	Преобразование	К
Увеличение/Уменьшение	Преобразование	К
Горящий клинок	Воплощение	К
Удержание личности	Очарование	К

Магическое оружие	Преобразование	—
Пронзание разума	Прорицание	К
Отражения	Иллюзия	—
Туманный шаг	Вызов	—
Луч слабости	Некромантия	—

Заклинания 3-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Контрзаклинание	Ограждение	—
Рассеивание магии	Ограждение	—
Огненный шар	Воплощение	—
Полет	Преобразование	К
Ускорение	Преобразование	К
Молния	Воплощение	—

Магический круг	Ограждение	М
Призрачный скакун	Иллюзия	Р
Защита от энергии	Ограждение	К
Замедление	Преобразование	К
Приказ к удару*	Очарование	—
Прикосновение вампира	Некромантия	К
Путь воина*	Прорицание	К

Заклинания 4-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Оценка врага*	Прорицание	—
Изгнание	Ограждение	К
Чёрные щупальца Эварда	Вызов	К
Очарование монстра	Очарование	—

Призыв малых элементалей	Вызов	К
Защита от смерти	Ограждение	—
Огненный щит	Воплощение	—
Град	Воплощение	—
Поиск существа	Прорицание	К
Леомундов потайной сундук	Вызов	М
Каменная кожа	Преобразование	К, М
Едкий шар	Воплощение	—
Огненная стена	Воплощение	К

Заклинания 5-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Облако смерти	Вызов	К
Призыв элементаля	Вызов	К

Связь с иным планом	Прорицание	Р
Рассеивание добра и зла	Ограждение	К
Удержание монстра	Очарование	К
Знание легенд	Прорицание	М
Планарные узы	Ограждение	М
Отражение магии*	Ограждение	М
Круг телепортации	Вызов	—
Силовая стена	Воплощение	К

Заклинания 6-го уровня

Заклинание	**Школа**	**Особое**
Стена клинков	Воплощение	К
Предосторожность	Ограждение	М
Дезинтеграция	Преобразование	—

Сфера неуязвимости	Ограждение	К
Стражи и обереги	Ограждение	М
Солнечный луч	Воплощение	К

Подклассы Магуса

Подкласс Магуса — это специализация, которая предоставляет вам умения на определенных уровнях Магуса, как указано в описании самого подкласса.

Мистический орден

Защита мистической архитектуры мультивселенной

Мистический орден стремится каталогизировать магические чудеса мультивселенной и защищать Гобелен от экзистенциальных угроз. Вы путешествуете по миру в поисках утерянных артефактов, магических монументов и мистических тайн. Хотя некоторые члены Мистического ордена собирают подобные трофеи в жажде власти, большинство делает это из интеллектуального любопытства или желания сохранить такие сокровища для будущих поколений.

Уровень 3: Аметистовая метка

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Мистического ордена. Когда вы используете умение «Мистическая метка», вас окружает слабая пурпурная кристаллическая аура, и вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда по согласному существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы поменяться с ним местами с помощью телепортации. Вы подвергаетесь эффектам этой атаки вместо существа и получаете *Сопротивление* к урону, наносимому этой атакой.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете заставить его совершить спасбросок Харизмы против вашей СЛ спасброска от заклинаний. При провале существо телепортируется на 10 футов по горизонтали в выбранном вами направлении.

Уровень 3: Магия Мистического ордена

Вы можете использовать магическую фокусировку в качестве фокусировки для сотворения ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение в Мистическом ордене гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания. Когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Мистического ордена», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Мистического ордена

Уровень Магуса	**Заклинания**
3	*Демипланарный бросок*, *Электрошок*, *Обретение фамильяра*, *Волшебная стрела*
5	*Волшебная аура Ностула*, *Туманный шаг*
9	*Рассеивание магии*, *Путевая точка**
13	*Изгнание*, *Кабинет Морденкайнена*
17	*Отражение магии**, *Круг телепортации*

Уровень 3: Мистические познания

Вы получаете следующие преимущества:

- **Дополнительные заговоры.** Вы знаете два заговора по вашему выбору из списка заклинаний Волшебника. Эти заговоры считаются для вас заговорами Магуса, но не идут в счет количества известных вам заговоров.
- **Адепт магии.** Вы получаете владение навыком Магия. Если вы уже владеете этим навыком, вместо этого вы получаете в нем *Компетентность*.
- **Потусторонний взор.** Вы можете использовать Бонусное действие, чтобы сотворить заклинание *Обнаружение магии* или *Опознание*. Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз), и восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете Продолжительный отдых.

Уровень 7: Малый всплеск заклинаний

Вы можете сотворить подготовленное вами заклинание Магуса без траты ячейки заклинания, как если бы вы потратили ячейку заклинания вашего самого высокого

уровня. Сделав это, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 7: Оккультный ученый

Выберите два заклинания из списка заклинаний Волшебника того уровня, который вы можете сотворять. Вы всегда считаете выбранные заклинания подготовленными. Каждый раз, получая уровень Магуса, вы можете заменить одно из выбранных заклинаний на другое заклинание из списка заклинаний Волшебника того уровня, который вы можете сотворять.

Уровень 14: Мистический вихрь

Действием *Магия* выберите точку, которую вы видите в пределах 60 футов от себя, искажая пространство в *Сфере* радиусом 20 футов вокруг нее. Вы и ваши союзники в этой области можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в выбранном вами направлении. Все остальные существа в области должны совершить спасбросок Силы против вашей СЛ спасброска от заклинаний. При провале существо получает **6к8** урона силой, притягивается на расстояние до 15 футов ближе к этой точке и не может использовать свою Скорость для перемещения от этой точки до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске существо получает только половину урона.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 20: Мастер мистики

Вы получаете следующие преимущества:

- **Аметистовый всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинания *Цепная молния* или *Предосторожность*.
- **Досаждающие вихри.** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Мистического вихря». Восстановив его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Стража Небес (Heaven’s Guard)

Сделайте Небеса местом на Земле

Легенда гласит, что в эпоху до начала письменной истории элитное воинство Небожителей (Celestial) отказалось от своего бессмертия и божественных миров, став смертными, чтобы защищать святых людей и места Материального Плана. Предание утверждает, что наследие этих мучеников продолжает жить в Страже Небес — ордене Магусов, выступающих в роли телохранителей праведников и часовых священных храмов. Независимо от того, правдивы ли эти сказки, Магусы из Стражи Небес с готовностью служат живыми щитами для своих подопечных, навлекая на себя гнев врагов и исцеляя раны, которые тем удается нанести.

Уровень 3: Алебастровая метка (Alabaster Mark)

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Стражи Небес. Когда вы используете умение «Мистическая метка» (Mystic Mark), вас окутывает мягкая бело-золотая аура, и вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида (Aegis).** Когда по согласному существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы защищать это существо до начала вашего следующего хода. Пока существо защищено таким образом, атаки по нему совершаются с *Помехой (Disadvantage)*.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, оно совершает атаки по любым существам, кроме вас, с *Помехой* до начала вашего следующего хода.

Уровень 3: Магия Стражи Небес

Вы можете использовать Священный символ в качестве фокусировки для ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение в Страже Небес гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания. Когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Стражи Небес», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Стражи Небес

Уровень Магуса	**Заклинания**
3	*Лечение ран*, *Дарование жизни**, *Направляющий снаряд*, *Праведное подстрекательство**
5	*Оживление щита**, *Нетленные останки*
9	*Множественное лечащее слово*, *Оживление*
13	*Защита от смерти*, *Каменная кожа*

17	*Массовое лечение ран*, *Возвращение к жизни*

Уровень 3: Посланник Небес

Вы получаете следующие преимущества:

- **Лучшее нападение.** Пока вы используете Щит, вы получаете бонус **+2** к броскам урона оружием и *Безоружными ударами*.
- **Одаренный целитель.** Когда вы заставляете существо восстановить Хиты с помощью заклинания или умения Магуса, вы можете потратить Кость хитов, бросив её и добавив результат к общему количеству восстановленных Хитов.
- **Длань Небес.** Когда вы сотворяете заклинание Магуса, наносящее урон, оно может нанести урон излучением или свой обычный тип урона на ваш выбор.

Уровень 7: Крылья стража

Бонусным действием вы можете совершить полет на расстояние, равное вашей удвоенной Скорости. Когда вы это делаете, в конце вашего хода выбранные вами существа в пределах 10 футов от вас восстанавливают Хиты в размере вашего уровня Магуса плюс ваш модификатор Интеллекта.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Короткий или Продолжительный отдых.

Уровень 14: Покров сияния

Бонусным действием вы можете укутать сияющим светом другое существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя. Цель получает Временные хиты в размере **5к10** плюс ваш уровень Магуса. Пока у существа есть Временные хиты, дарованные этим умением, оно получает перечисленные ниже преимущества. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

- **Ослепительный.** Существа, не имеющие Иммунитета к состоянию *Ослеплен*, совершают атаки по цели с *Помехой*.
- **Яркий.** Цель излучает Яркий свет в радиусе 30 футов и Тусклый свет еще на 30 футов.
- **Парящий.** Цель может использовать Бонусное действие в каждый свой ход, чтобы пролететь на расстояние до 30 футов. Если существо не приземляется в конце этого перемещения, оно падает на землю, не получая при этом урона от падения.

Уровень 20: Яркий как Рассвет

Вы получаете следующие преимущества:

- **Алебастровый всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание *Исцеление* или *Солнечный луч*.

- **Небесный щитоносец .** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Покров сияния» . Восстановив его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Стигийские рыцари

Преследуйте неправедных

Когда скверна расползается по миру, словно гноящаяся рана, а ключи от королевств находятся в руках негодяев, Стигийские рыцари предлагают лекарство, столь же абсолютное, сколь и жестокое. Эти Магусы верят, что цель оправдывает средства, и направляют темную магию, чтобы мстить за несправедливость и ставить зло на колени.

Уровень 3: Вестник рока

Вы получаете следующие преимущества:

- **Взор смерти.** Вы знаете, когда существа, которых вы видите, *Окровавлены*. Кроме того, вы можете видеть существ с состоянием *Невидимый*, если они *Окровавлены*, и вы не получаете *Помеху* на атаки по ним из-за состояния *Невидимый*.
- **Неестественная живучесть.** Бонусным действием вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить потраченные Кости хитов в количестве, равном удвоенному уровню ячейки заклинания.
- **Награда жнеца .** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете потратить и бросить одну Кость хитов. Вы восстанавливаете Хиты и наносите существу дополнительный урон некротической энергией, равный результату броска Кости хитов.

Уровень 3: Магия Стигийских рыцарей

Вы можете использовать Memento Mori (символ смерти) в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение у Стигийских рыцарей гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания. Когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Стигийских рыцарей», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Стигийских рыцарей

Уровень Магуса	**Заклинания**

3	*Горький ветер** , *Ненавистный призрак**, *Могильный снаряд**, *Могильная хватка**
5	*Марионетка-падальщик** , *Паутина*
9	*Поднятие мертвеца*, *Смертельный ужас**
13	*Чёрные щупальца Эварда*, *Стигийский взрыв**
17	*Заражение*, *Нашествие насекомых*

Уровень 3: Обсидиановая метка

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Стигийских рыцарей. Когда вы используете умение «Мистическая метка» , вы источаете кружащиеся частицы черного пепла и едкий запах тлена, а также получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда по существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете заставить атакующего совершить спасбросок Телосложения в качестве Реакции. При провале атакующий получает урон некротикой, равный половине урона от его атаки.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием или *Безоружным ударом*, вы можете нанести дополнительно **1к4** урона некротикой. Если цель *Окровавлена*, дополнительный урон увеличивается до **2к4**.

Уровень 7: Лик страха

Вы получаете следующие преимущества:

- **Ужасающее заклинание.** Когда вы сотворяете заклинание школы Некромантии 1-го уровня и выше или заклинание из вашей «Магии Стигийских рыцарей», вы можете выбрать одно существо в пределах 60 футов от вас, которое может вас видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости против вашей СЛ спасброска от заклинаний, получая состояние *Испуганный* до начала вашего следующего хода при провале.
- **Бесстрашный .** Вы получаете Иммунитет к состоянию *Испуганный*.
- **Смертельный ужас.** Всякий раз, когда вы должны нанести урон некротикой с помощью заклинания или умения Магуса, вы можете нанести психический урон или урон некротикой на ваш выбор.

Уровень 14: Открытие Железных врат

Бонусным действием вы можете распахнуть врата между жизнью и смертью, наполняя воздух тенями и пеплом. Когда вы это делаете, вы создаете *Эманацию* радиусом 30 футов, исходящую от вас, на следующую 1 минуту.

Когда существо начинает свой ход в вашей Эманации, вы можете нанести ему **1к6** урона некротикой. Если существо *Окровавлено*, вместо этого вы можете нанести ему **3к6** урона некротической энергией. Кроме того, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы заставить выбранное вами *Окровавленное* существо внутри вашей Эманации совершить спасбросок Мудрости против вашей СЛ спасброска от заклинаний. При провале существо получает состояние *Испуганный* до начала вашего следующего хода.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 20: Темнейший рыцарь

Вы получаете следующие преимущества:

- **Обсидиановый всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание *Круг смерти* или *Сотворение нежити*.
- **Стигийский страж.** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Открытия Железных врат». Восстановив его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Теневой двор

Борьба за контроль из тени

Хотя посторонние видят в Теневом дворе единую группу, на самом деле это множество кланов, ведущих тайные войны друг с другом ради получения секретов и доступа к ресурсам. Магусы Теневого двора специализируются на ловкости рук, скрытности и убийствах. Используя эти инструменты, они манипулируют политическими силами, чтобы помешать своим врагам и продвинуть собственные интересы.

Уровень 3: Тренировка рук и ног

Вы получаете следующие преимущества:

- **Скрытный воин.** Вы получаете владение навыком Скрытность и Воровскими инструментами . Если вы уже владеете навыком Скрытность, вы получаете в нем *Компетентность*.
- **Снаряжение из теней.** Вы можете использовать Бонусное действие, чтобы один из следующих предметов магическим образом сформировался из теней в ваших руках:Калтроп, Костюм, Лом, Крюк-кошка, Лестница, Сеть, Пергамент, Веревка, Сигнальный свисток, Подзорная труба или Воровские инструменты. Этот предмет сохраняется до тех пор, пока не пробудет на Ярком свету в

течение 10 минут, пока вы не развеете его (действие не требуется) или пока вы не используете это Бонусное действие снова. Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз), и восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете Продолжительный отдых.

- **Мастер боевых искусств .** Вы можете использовать свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для бросков атак и урона ваших *Безоружных ударов*, и вы можете бросать **1к6** вместо обычного урона вашего Безоружного удара. Кроме того, когда вы используете опции *Захват* или *Толчок* вашего Безоружного удара, вы можете использовать свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для определения СЛ спасброска.

Уровень 3: Нефритовая метка

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Теневого двора. Когда вы используете умение «Мистическая метка», вас окутывает аура полупрозрачного дыма, и вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда по существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы наделить это существо состоянием *Невидимый* до конца его следующего хода. Состояние оканчивается досрочно, если цель совершает бросок атаки, наносит урон или сотворяет заклинание.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете сделать цель подставленной/уязвимой до начала вашего следующего хода или пока по ней не нанесут Критическое попадание. Пока цель уязвима, броски атак по ней совершают Критическое попадание при выпадении 19 или 20.

Уровень 3: Магия Теневого двора

Вы можете использовать Пергамент в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний Магуса. Когда вы это делаете, если заклинание 1-го уровня или выше, Пергамент уничтожается.

Кроме того, ваше обучение в Теневом дворе гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания; когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Теневого двора», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Теневого двора

Уровень Магуса	**Заклинания**

3	*Маскировка*, *Вынужденное промедление**, *Призрачный финт**, *Затуманивающий укол**
5	*Тьма*, *Невидимость*
9	*Гипнотический узор*, *Образ*
13	*Высшая невидимость*, *Воображаемый убийца*
17	*Фальшивый двойник*, *Притворство*

Уровень 7: Теневое клонирование

Вы всегда считаете заклинание *Отражения* подготовленным. Вы можете использовать Бонусное действие, чтобы сотворить заклинание *Отражения* без траты ячейки заклинания. Когда вы это делаете, каждый раз при уничтожении дубликата атакующее существо должно успешно совершить спасбросок Интеллекта против вашей СЛ спасброска от заклинаний Магуса или получить психический урон, равный вашему уровню Магуса плюс ваш модификатор Интеллекта.

Использовав это Бонусное действие, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых, если только вы не потратите ячейку заклинания 2-го уровня или выше (действие не требуется), чтобы восстановить его использование.

Уровень 14: Дзюцу ложного тела

Вы можете заменить себя невероятным двойником за мгновение до получения удара. Когда по вам попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы уменьшить урон от этой атаки до 1. Когда вы это делаете, вы получаете состояние *Невидимый* на 1 минуту и телепортируетесь в свободное пространство по вашему выбору в пределах 300 футов от вас. Вы оставляете деревянный брусок или другой невредимый обыденный предмет в пространстве, из которого телепортировались.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 20: Мастер теней

Вы получаете следующие преимущества:

- **Нефритовый всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание *Разящее око* или *Заданная иллюзия*.
- **Кукловод теней.** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Дзюцу ложного тела». Восстановив его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Звездный ковен

Управляйте своей судьбой (и судьбами всех остальных)

Магусы Звездного ковена обращаются к звездам, чтобы предвидеть будущее и вмешиваться в моменты особой важности. Давным-давно ковен придерживался философии равновесия, веря, что судьбе и свободе воли следует придавать равное значение. Сегодня ковен расколот на два лагеря: кисметистов и волюнтаристов. Кисметисты предпочитают непрямые и осторожные методы, полагая, что активное и явное вмешательство в дела мира вызывает нарушение естественного порядка судьбы. Волюнтаристы находят поворотные моменты, когда дорога судьбы разветвляется, и вмешиваются, чтобы добиться предпочтительного для них исхода.

Уровень 3: Селенитовая метка

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Звездного ковена. Когда вы используете умение «Мистическая метка», вы излучаете мягкое неясное многоцветное свечение и гудите от потенциальной энергии. Вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда по согласному существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы заставить атакующего перебросить атаку с *Помехой*. Он должен использовать новый результат.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы промахиваетесь по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете совершить бросок атаки еще раз с *Преимуществом*. Вы должны использовать новый результат.

Уровень 3: Магия Звездного ковена

Вы можете использовать Астролябию или мистическую фокусировку в качестве фокусировки для ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение в Звездном ковене гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания; когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Звездного ковена», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Звездного ковена

Уровень Магуса	Заклинания
3	*Снаряд неудачи** , *Уязвимость**, *Порча*, *Благословение*
5	*Гадание*, *Пронзание разума*
9	*Ускорение*, *Замедление*
13	*Каскад часов**, *Предсказание*
17	*Грёзы*, *Наблюдение*

Уровень 3: Звездное зрение

Вы получаете следующие преимущества:

- **Темное зрение.** Вы обладаете *Темным зрением* в радиусе 60 футов. Если у вас уже есть *Темное зрение* при получении этого умения, его радиус увеличивается на 60 футов.
- **Малое предзнаменование.** Всякий раз, заканчивая Продолжительный отдых, бросьте одну кость к20 и запишите выпавшее число. Вы можете заменить любую Проверку к20 , совершаемую вами или существом, которое вы видите, на этот предсказанный бросок. Вы должны принять это решение до совершения броска. Этот предсказанный бросок можно использовать только один раз. Когда вы заканчиваете Продолжительный отдых, вы теряете неиспользованный предсказанный бросок.
- **Глаза откровения.** Вы получаете владение навыком Восприятие. Если вы уже владеете навыком Восприятие, вместо этого вы получаете в нем *Компетентность*.

Уровень 7: Контроль небесного механизма

Ваше обширное изучение звезд научило вас обращать небесные механизмы судьбы в свою пользу. После того как существо, которое вы видите в пределах 60 футов от себя, совершает Проверку к20, вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы изменить результат броска. Когда вы это делаете, вы можете увеличить или уменьшить результат броска на уровень потраченной ячейки заклинания, потенциально превращая провал в успех или наоборот.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до начала вашего следующего хода.

Уровень 14: Предрешенная судьба

Когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов от себя, совершает бросок с *Преимуществом* или *Помехой*, вы можете предрешить его судьбу. Существо бросает три к20 вместо двух, используя наибольший результат, если у него было *Преимущество*, или наименьший, если у него была *Помеха*.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Короткий или Продолжительный отдых.

Уровень 20: Искатель звезд

Вы получаете следующие преимущества:

- **Селенитовый всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание *Первая речь* или *Истинное зрение*.
- **Плетение судьбы.** Вы можете использовать свое умение «Предрешенная судьба» три раза, восстанавливая одно использование после Короткого отдыха и все использования после Продолжительного отдыха.

Лесной круг

Защищайте диких существ и чудеса природы

Лесной круг выступает в роли меча и щита мира природы. Вы отправляетесь в приключения, чтобы гарантировать сохранение чудес природы и защитить разнообразие флоры и фауны от угроз. Хотя некоторые Магусы Лесного круга становятся радикалами, считающими себя в состоянии войны с цивилизацией, большинство стремится найти баланс между потребностями мира природы и различных народов мультивселенной.

Уровень 3: Дикий дух

Вы получаете следующие преимущества:

- **Дополнительные заговоры.** Вы знаете два дополнительных заговора по вашему выбору из списка заклинаний Магуса или Друида. Эти заговоры считаются для вас заговорами Магуса, но не идут в счет количества известных вам заговоров.
- **Зеленая рука.** Вы получаете владение навыком Природа. Если вы уже владеете навыком Природа, вместо этого вы получаете в нем *Компетентность*.
- **Дикие инстинкты.** Вы можете использовать действие *Отход* в качестве Бонусного действия. Когда вы это делаете, ваша Скорость увеличивается на 15 футов до конца вашего хода, и вы совершаете проверки Силы и Ловкости (Акробатика) с *Преимуществом*. Вы можете использовать это Бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум

один раз), и восстанавливаете все потраченные использования, когда заканчиваете Продолжительный отдых.

Уровень 3: Изумрудная метка

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Лесного круга. Когда вы используете умение «Мистическая метка», вас окружает зеленая аура, и вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда вы или согласное существо, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, проваливает спасбросок, вы можете использовать Реакцию, чтобы дать этому броску бонус, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1), что потенциально может превратить провал в успех.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете заставить цель считать любое пространство Труднопроходимой местностью до конца ее следующего хода.

Уровень 3: Заклинания Лесного круга

Вы можете использовать Друидическую фокусировку в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение в Лесном круге гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания. Когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Лесного круга», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Лесного круга

Уровень Магуса	**Заклинания**
3	*Опутывание*, *Разговор с животными*, *Терновый кнут*, *Терновая хватка**
5	*Малое восстановление*, *Лунный луч*
9	*Призыв животных*, *Разговор с растениями*
13	*Призыв лесных обитателей*, *Превращение*

17	*Высшее восстановление*, *Реинкарнация*

Уровень 7: Маска природы

Вы всегда считаете заклинание *Превращение* подготовленным. Вы можете сотворить это заклинание на себя без траты ячейки заклинания. Когда вы это делаете, заклинание не требует *Концентрации*, а его длительность меняется на 8 часов. Вы можете окончить действие заклинания в любой момент до истечения его длительности (действие не требуется).

Сотворив заклинание таким образом, вы не можете сделать это снова, пока не закончите Короткий или Продолжительный отдых.

Уровень 14: Источник жизни

Бонусным действием вы можете высвободить лесные энергии в *Эманации* радиусом 15 футов, исходящей от вас, на 1 минуту. Действие умения оканчивается досрочно, если вы отменяете его (действие не требуется) или получаете состояние *Недееспособен*.

Когда вы создаете Эманацию, а также в начале каждого вашего последующего хода, выбранные вами существа внутри Эманации восстанавливают Хиты в размере **1к8** плюс ваш модификатор Интеллекта (минимум 1). Кроме того, выбранные вами существа внутри Эманации совершают спасброски с *Преимуществом*.

Использовав это умение, вы должны закончить Продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать его снова.

Уровень 20: Лесной знаток

Вы получаете следующие преимущества:

- **Изумрудный всплеск заклинаний.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание *Призыв феи* или *Терновая стена*.
- **Переполняющийся источник.** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Источника жизни». Восстановив его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Присягнувшие ковену

Творите ведьмовскую магию во благо и во зло

Присягнувшие ковену практикуют форму магии, вдохновленную, а возможно, и украденную у печально известных карг, которые терроризируют миры фей своими злодеяниями. Эти Магусы образуют магические сестринства, называемые ковенами, которые позволяют им творить свои заклинания симпатически через связанных с ними союзников. Хотя мистические таланты Присягнувших ковену включают в себя

проклятия и сглазы, обычно ассоциирующиеся с каргами, они также используют благословения и дары деревенских ведьм и знахарок.

Уровень 3: Магия Присягнувших ковену

Вы можете использовать Метлу, Свечу, Котел или Кинжал в качестве магической фокусировки для ваших заклинаний Магуса.

Кроме того, ваше обучение у Присягнувших ковену гарантирует, что у вас всегда наготове определенные заклинания. Когда вы достигаете уровня Магуса, указанного в таблице «Заклинания Присягнувших ковену», вы с этого момента всегда считаете перечисленные заклинания подготовленными.

Таблица: Заклинания Присягнувших ковену

Уровень Магуса	**Заклинания**
3	*Леденящее прикосновение*, *Лечение ран*, *Нанесение ран*, *Хохот карги**
5	*Призыв духов колеса** , *Лунный луч*
9	*Дарование блага**, *Наложение проклятия*
13	*Очарование монстра*, *Призыв лесных обитателей*
17	*Заражение*, *Нашествие насекомых*

Уровень 3: Метка жабьего камня

Эффекты вашей мистической метки усиливаются благодаря более глубокому пониманию эзотерических знаний Присягнувших ковену. Когда вы используете умение «Мистическая метка», воздух вокруг вас наполняется землистыми и травяными запахами, и вы получаете следующие эффекты в зависимости от выбранного преимущества (или преимуществ).

- **Эгида.** Когда по согласному существу, которое вы видите в пределах 30 футов от себя, попадают атакой, вы можете использовать Реакцию, чтобы позволить

этому существу наделить атакующего состоянием *Очарован* до конца его следующего хода или пока он не получит урон.
- **Зачарование.** Один раз в ход, когда вы попадаете по существу оружием или *Безоружным ударом*, вы можете заставить его совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает состояние *Испуганный* до конца своего следующего хода.

Уровень 3: Связь ковена

Вы знаете ритуал, длящийся 1 час, который связывает вас и количество согласных существ, которых вы видите, равное половине вашего уровня Магуса плюс ваш модификатор Интеллекта (минимум 1), в ковен. Вы всегда знаете направление, расстояние и текущие Хиты каждого члена вашего ковена.

Когда вы сотворяете заклинание Магуса, вы можете выбрать согласного члена вашего ковена в пределах 120 футов. Это существо может передать заклинание, как если бы оно само его сотворило, выбирая себя в качестве цели, если дальность заклинания — «На себя». Если заклинание требует броска атаки или спасброска, оно использует ваш бонус к броску атаки заклинанием или вашу СЛ спасброска от заклинаний. Если заклинание требует *Концентрации*, вы должны поддерживать *Концентрацию* на заклинании.

Когда вы проводите этот ритуал, вы распускаете любой ковен, который вы ранее создали с помощью этого умения.

Уровень 7: Во благо и во зло

Когда вы сотворяете заклинание Магуса 1-го уровня или выше, выберите существо, которое вы видите в пределах 60 футов. Это существо должно потратить количество Костей хитов, равное уровню сотворенного заклинания. Существо бросает потраченные Кости хитов и получает урон некротикой или восстанавливает Хиты (на ваш выбор) в размере выпавшей суммы.

Уровень 14: Ведьмовское колдовство

Действием *Магия* выберите любое заклинание 4-го уровня или ниже, которое не требует Реакции для сотворения. В рамках этого же действия вы сотворяете это заклинание без траты ячейки заклинания или необходимости в Материальных компонентах. Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Уровень 20: Корона ковена

Вы получаете следующие преимущества:

- **Всплеск заклинаний жабьего камня.** Вы можете потратить использование вашего умения «Всплеск заклинаний», чтобы сотворить заклинание Разящее око или *Солнечный луч*.
- **Высшее ведьмовское колдовство.** Закончив Короткий отдых, вы можете восстановить использование вашего «Ведьмовского колдовства». Восстановив

его использование таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите Продолжительный отдых.

Заговоры

Хохот карги

Заговор, Очарование (Бард, Друид, Колдун)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В
- **Длительность:** Мгновенная

Вы издаете пугающий хохот, который вселяет мимолетный страх в одно существо, способное видеть или слышать вас в пределах дистанции. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или получить **1к4** психического урона, а также должна использовать свою Реакцию, чтобы отойти от вас на расстояние, равное половине своей Скорости, либо ее Скорость уменьшается вдвое до конца ее следующего хода.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

Сбивание с толку

Заговор, Очарование (Бард, Магус, Чародей, Колдун, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С, М (запутанно написанная книга)
- **Длительность:** Мгновенная

Вы заставляете существо временно забыть все, чему оно когда-либо училось. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале она получает **1к4** психического урона, и в первый раз, когда она совершает Проверку к20 до конца вашего следующего хода, она получает штраф, равный ее бонусу владения.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

Горький ветер

Заговор, Некромантия (Жрец, Друид, Магус, Колдун)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 30 футов
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Холод смертности сотрясает выбранное вами существо в пределах дистанции. Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения или получить **1к8** урона холодом и потерять все имеющиеся у нее Сопротивления к урону до начала вашего следующего хода или пока не получит урон того типа, к которому у нее обычно есть Сопротивление.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к8**, когда вы достигаете 5-го (**2к8**), 11-го (**3к8**) и 17-го уровня (**4к8**).

Едкий коготь

Заговор, Преобразование (Друид, Магус, Чародей, Колдун)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** Касание
- **Компоненты:** С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы пытаетесь нанести удар существу в пределах дистанции, заставляя его жизненно важные органы стать едкими и саморазрушительными. Совершите ближнюю атаку заклинанием по цели. При попадании вы наносите **1к4** урона кислотой, и цель должна потратить и бросить одну из своих Костей хитов, если они у нее есть. Цель получает дополнительный урон ядом, равный результату броска.

- **Улучшение заговора:** Урон кислотой увеличивается на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

Полупланарный бросок

Заговор, Вызов (Магус, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 90 футов
- **Компоненты:** С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы вонзаете руку в пустое пространство перед собой и пробиваете брешь в полуплан, где хранится содержимое случайного *Сумки хранения* где-то в мультивселенной, а затем запускаете то, что успели схватить, в существо, которое вы видите в пределах дистанции. Совершите дальнюю атаку заклинанием по цели, нанося **1к8** дробящего, колющего или рубящего урона (на ваш выбор) при попадании. После совершения атаки предмет телепортируется обратно в полуплан, из которого он появился.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к8**, когда вы достигаете 5-го (**2к8**), 11-го (**3к8**) и 17-го уровня (**4к8**).

Дарование жизни

Заговор, Преобразование (Друид)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** Касание
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Возлагая руку на другое существо, вы передаете ему свою жизненную силу. Вы тратите и бросаете одну из своих Костей хитов. Цель восстанавливает количество Хитов, равное результату броска.

- **Улучшение заговора:** Вы можете потратить и бросить дополнительную Кость хитов, когда достигаете 5-го (всего 2), 11-го (всего 3) и 17-го уровня (всего 4).

Ненавистный призрак

Заговор, Некромантия (Жрец, Колдун)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В
- **Длительность:** Мгновенная

Выберите существо в пределах дистанции, у которого нет состояния *Оглушен (Deafened)*. Цель слышит голоса своих умерших предков, осыпающих ее презрением, и должна успешно совершить спасбросок Харизмы или получить **1к4** психического урона плюс дополнительно **1к4** психического урона в первый раз, когда она проваливает Проверку к20 до конца своего следующего хода.

- **Улучшение заговора:** Как начальный, так и дополнительный урон увеличиваются на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

Злополучный снаряд

Заговор, Прорицание (Бард, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С, М (клочок шерсти черной кошки)
- **Длительность:** Мгновенная

Неудача кристаллизуется в физическую силу на кончиках ваших пальцев и устремляется туда, куда вы ее направляете. Совершите дальнюю атаку заклинанием по существу, которое вы видите в пределах дистанции. При попадании вы наносите **1к6** урона силовой энергией, и до начала вашего следующего хода, сразу после того как цель совершит Проверку к20, вы можете использовать Реакцию, чтобы бросить **1к4** и вычесть результат из итогового значения триггерного броска.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к6**, когда вы достигаете 5-го (**2к6**), 11-го (**3к6**) и 17-го уровня (**4к6**).

Затуманивающий укол

Заговор, Иллюзия (Чародей, Колдун, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С, М (серебряная игла)
- **Длительность:** Мгновенная

Выбранное вами существо в пределах дистанции испытывает кратковременную вспышку боли в одном из глаз. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она получает **1к4** колющего урона и не может видеть вас (как если бы находилась под действием состояния *Ослеплен (Blinded)*) до начала вашего следующего хода.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

Уязвимость

Заговор, Прорицание (Бард, Жрец, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 120 футов
- **Компоненты:** В, С, М (двадцатигранная кость)
- **Длительность:** Мгновенная

Вы заставляете выбранное вами существо, которое вы видите в пределах дистанции, мерцать магической энергией. При этом цель должна успешно совершить спасбросок Харизмы или получить **1к6** урона излучением и стать уязвимой (overexposed) до тех пор, пока по ней не нанесут Критическое попадание или до начала вашего следующего хода. Пока цель уязвима, броски атак по ней совершают Критическое попадание при выпадении 19 или 20.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к6**, когда вы достигаете 5-го (**2к6**), 11-го (**3к6**) и 17-го уровня (**4к6**).

Призрачный финт

Заговор, Иллюзия (Бард, Магус, Чародей, Колдун, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 10 футов
- **Компоненты:** С, М (игрушечное оружие)
- **Длительность:** Мгновенная

Вы совершаете выпад с помощью игрушки, используемой при сотворении этого заклинания. Совершите ближнюю атаку заклинанием по одному существу по вашему выбору в пределах дистанции. При попадании вы наносите **1к6** психического урона, и

следующая атака оружием или *Безоружным ударом* по цели до начала вашего следующего хода совершается с *Преимуществом (Advantage)*.

- **Улучшение заговора:** Урон увеличивается на **1к6**, когда вы достигаете 5-го (**2к6**), 11-го (**3к6**) и 17-го уровня (**4к6**).

Праведное подстрекательство

Заговор, Воплощение (Жрец)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 30 футов
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы бичуете существо словами или насмешливым ударом. Существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает **1к6** урона излучением, и если она не выберет вас целью своей атаки до конца своего следующего хода, она получает дополнительно **1к6** психического урона.

- **Улучшение заговора:** Как начальный, так и дополнительный урон увеличиваются на **1к6**, когда вы достигаете 5-го (**2к6**), 11-го (**3к6**) и 17-го уровня (**4к6**).

Терновая хватка

Заговор, Ограждение (Друид)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** 1 раунд

Призрачные лозы, покрытые шипами, окружают вас. Вы получаете **1к4** Временных хитов. Если существо наносит урон ближней атакой, из-за которого вы теряете Временные хиты, дарованные этим заклинанием, оно получает колющий урон, равный количеству потерянных Временных хитов. Вы теряете любые оставшиеся Временные хиты, дарованные этим заклинанием, в конце вашего следующего хода.

- **Улучшение заговора:** Количество получаемых Временных хитов увеличивается на **1к4**, когда вы достигаете 5-го (**2к4**), 11-го (**3к4**) и 17-го уровня (**4к4**).

1 уровень

Зачарованный удар

1 уровень, Воплощение (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** На себя

- **Компоненты:** С
- **Длительность:** Мгновенная

В рамках сотворения этого заклинания вы совершаете *Безоружный удар* или атаку оружием по существу. При попадании вы наносите урон как обычно, и цель становится зачарованной до конца вашего следующего хода. Пока существо зачаровано, оно совершает спасброски против заклинаний с *Помехой (Disadvantage)*, а атаки заклинаниями по нему совершаются с *Преимуществом (Advantage)*. Цель перестает быть зачарованной, если проваливает спасбросок против заклинания или по ней попадают атакой заклинанием.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Если используется ячейка 2-го уровня или выше, атака оружием ближнего боя наносит дополнительно **1к6** урона силовой энергией за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Вынужденное промедление

1 уровень, Очарование (Бард, Следопыт)

- **Время сотворения:** Реакция, которую вы совершаете, когда существо, которое вы видите в пределах дистанции, делает бросок Инициативы
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы дергаете за нити сознания существа в поворотный момент. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или получить **3к4** психического урона, а результат ее броска Инициативы уменьшается на наибольшее значение, выпавшее на костях урона.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Урон увеличивается на **1к4** за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Могильный снаряд

1 уровень, Некромантия (Жрец, Колдун, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 30 футов
- **Компоненты:** В, С, М (флакон со зловонной болотной грязью)
- **Длительность:** Мгновенная

Отрицательная энергия трещит вокруг вашей руки, а затем вырывается зубчатым черным снарядом из ваших простертых пальцев в выбранную цель в пределах дистанции. Существо с типом Нежить, выбранное целью этого заклинания, восстанавливает **1к8** Хитов, иначе цель получает **1к8** урона некротической энергией. Гуманоид, умерший в результате получения урона от этого заклинания, мгновенно превращается в Зомби и начинает действовать в начале следующего раунда.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Количество восстанавливаемых Хитов или наносимого урона увеличивается на **1к8** за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Могильная хватка

1 уровень, Некромантия (Колдун, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Концентрация, до 1 минуты

Вы заставляете сгнившие руки вырываться из земли или другой поверхности в пределах дистанции, хватаясь за выбранное вами существо. Совершите дальнюю атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает состояние *Опутан (Restrained)*. Пока существо *Опутано* этим заклинанием, оно не может восстанавливать Хиты. Цель или другое существо в пределах 5 футов от цели может использовать свое действие, чтобы освободить цель, оканчивая состояние *Опутан*.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Вы можете выбрать одной дополнительной целью существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Провокация

1 уровень, Очарование (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** 15 футов
- **Компоненты:** В
- **Длительность:** Концентрация, до 1 минуты

Существо в пределах дистанции, не имеющее состояний *Ослеплен* и *Оглушен*, провоцируется вами на время действия заклинания. Пока существо спровоцировано, оно совершает броски атак по любым существам, кроме вас, с *Помехой (Disadvantage)*. Кроме того, когда спровоцированное существо атакует кого-либо, кроме вас, вы можете использовать Реакцию, чтобы совершить по нему *Безоружный удар* или атаку оружием. При попадании вы наносите обычный урон атаки и дополнительно **1к6** урона силой. Эффект этого заклинания оканчивается на цели досрочно, если она заканчивает свой ход более чем в 60 футах от вас.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Вы можете выбрать одной дополнительной целью существо за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Эгида заклинаний

1 уровень, Ограждение (Магус, Следопыт, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов

- **Компоненты:** С, М (черепаший панцирь)
- **Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Вы создаете магическую эгиду с **3к8** Хитами в свободном пространстве в пределах дистанции. Когда существо в пределах 10 футов от эгиды получает урон кислотой, холодом, огнем, силовой энергией, электричеством, некротической энергией, психический урон, урон излучением или звуком, вы можете сделать так, чтобы эгида получила урон вместо него. Если этот урон уменьшает Хиты эгиды до 0, эгида уничтожается, и заклинание оканчивается досрочно. Пока заклинание действует, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы переместить эгиду в другое свободное пространство в пределах 60 футов от вас.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Хиты эгиды увеличиваются на **1к8** за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Тактика падения башни

1 уровень, Ограждение (Магус)

- **Время сотворения:** Реакция, которую вы совершаете, когда получаете урон от атаки
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** С, М (Щит стоимостью от 1 зм)
- **Длительность:** Мгновенная

Вы получаете 5 Временных хитов, а существо, совершившее триггерную атаку, должно совершить спасбросок Силы. При провале существо получает состояние *Сбит с ног (Prone)* и не может подняться до конца текущего хода. Эти Временные хиты исчезают через 1 минуту, если они еще остались.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Количество Временных хитов увеличивается на 5 за каждый уровень ячейки выше 1-го.

Эгида оружия

1 уровень, Ограждение (Магус, Паладин, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** С, М (железная стружка)
- **Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Вы создаете магическую эгиду с **3к8** Хитами в свободном пространстве в пределах дистанции. Когда существо в пределах 10 футов от эгиды получает дробящий, колющий, рубящий урон или урон ядом, вы можете сделать так, чтобы эгида получила урон вместо него. Если этот урон уменьшает Хиты эгиды до 0, эгида уничтожается, и заклинание оканчивается досрочно. Пока заклинание действует, вы можете использовать Бонусное действие, чтобы переместить эгиду в другое свободное пространство в пределах 60 футов от вас.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Хиты эгиды увеличиваются на **1к8** за каждый уровень ячейки выше 1-го.

2 уровень

Призыв духов колеса

2 уровень, Вызов (Друид, Следопыт)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Вы призываете бестелесных духов природы, которые танцуют вокруг вас в *Эманации* радиусом 10 футов на время действия заклинания. Выберите один из следующих вариантов, который вы получаете на время действия заклинания или пока не выберете новое преимущество Бонусным действием:

- **Осенние духи .** Один раз в ход, когда существо внутри Эманации получает урон, вы можете заставить его получить дополнительно **1к4** урона того же типа.
- **Зимние духи .** Один раз в ход, когда существо внутри Эманации преуспевает в спасброске, вы можете уменьшить результат на **1к4**, потенциально превращая его в провал.
- **Летние духи .** Один раз в ход, когда существо внутри Эманации проваливает спасбросок, вы можете бросить **1к4** и добавить к результату, потенциально превращая его в успех.
- **Весенние духи .** Один раз в ход, когда существо внутри Эманации получает урон, вы можете уменьшить этот урон на **1к4** (минимум 0).
- **Использование ячейки высшего уровня:** Размер кости меняется при сотворении с использованием ячейки 3–4 уровня (**1к6**), 5–6 уровня (**1к8**) и 7-го уровня или выше (**1к10**).

Оживление щита

2 уровень, Преобразование (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** 30 футов
- **Компоненты:** В, С, М (Щит стоимостью от 1 зм)
- **Длительность:** 1 минута

Вы заставляете Щит, используемый при сотворении этого заклинания, оживать и летать сам по себе, защищая вас и ваших союзников на время действия заклинания. Щит оживает в свободном пространстве по вашему выбору в пределах дистанции. Пока он оживлен, Щит дает каждому выбранному вами существу в пределах 5 футов от себя бонус +2 к КД, если оно не держит Щит. Оживленный щит представляет собой Маленького Конструкта с КД, равным 12 + ваш модификатор заклинательной характеристики, 20 Хитами, Иммунитетом к урону ядом и психическому урону, а также

ко всем состояниям. Бонусным действием в свои последующие ходы вы можете заставить оживленный щит пролететь на расстояние до 30 футов. Это заклинание оканчивается досрочно, если Хиты оживленного щита опускаются до 0.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Хиты оживленного щита увеличиваются на 10 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

Оживление оружия

2 уровень, Преобразование (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** 30 футов
- **Компоненты:** В, С, М (оружие стоимостью от 1 зм)
- **Длительность:** 1 минута

Вы заставляете оружие, используемое при сотворении этого заклинания, оживать и летать само по себе, досаждая вашим врагам на время действия заклинания. Оружие оживает в свободном пространстве по вашему выбору в пределах дистанции. Пока оно существует, в начале каждого вашего хода оживленное оружие совершает одну атаку по выбранной вами цели в пределах 5 футов (если это Оружие ближнего боя без свойства «Досягаемость»), 10 футов (если это Оружие ближнего боя со свойством «Досягаемость») или на дистанцию оружия (если это Оружие дальнего боя или Оружие ближнего боя со свойством «Метательное»). Оружие использует ваш модификатор заклинательной характеристики для бросков атак и урона вместо Силы или Ловкости. Оживленное оружие представляет собой Маленького Конструкта с КД, равным 10 + ваш модификатор заклинательной характеристики, 20 Хитами, Иммунитетом к урону ядом и психическому урону, а также ко всем состояниям. Бонусным действием в свои последующие ходы вы можете заставить оживленное оружие пролететь на расстояние до 30 футов. Это заклинание оканчивается досрочно, если Хиты оживленного оружия опускаются до 0.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Хиты оживленного оружия увеличиваются на 10 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

Мистическое воодушевление

2 уровень, Ограждение (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы жертвуете своей жизненной силой, чтобы соткать мистическую защиту. Бросьте одну или две из ваших непотраченных Костей хитов и получите количество Временных хитов, равное сумме броска плюс ваш модификатор заклинательной характеристики. Эти кости затем считаются потраченными.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Количество непотраченных Костей хитов, которые вы можете бросить, увеличивается на одну за каждый уровень ячейки выше 2-го.

Марионетка-падальщик

2 уровень, Некромантия (Колдун)

- **Время сотворения:** Реакция, которую вы совершаете, когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов, опускается до 0 Хитов или умирает
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С, М (поперечная крестовина)
- **Длительность:** 1 раунд

Эфирные нити вырываются из ваших пальцев и обвивают конечности триггерного существа. Если существо не является Конструктом или Нежитью и не имеет показателя опасности (CR) 7+, оно мгновенно умирает (если еще не было мертво), и в начале вашего следующего хода вы можете указать ему, куда переместиться, выбирая любую из его Скоростей (действие не требуется). Вы можете использовать Бонусное действие, чтобы отдать ему команду использовать действие по вашему выбору из его блока статистики (за исключением сотворения заклинаний). Заклинание оканчивается в конце вашего хода.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Максимальный показатель опасности (CR) существа, на которое можно нацелить заклинание, увеличивается на 3 за каждый уровень ячейки выше 2-го.

3 уровень

Дарование блага

3 уровень, Воплощение (Бард, Жрец, Друид)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** Касание
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь согласного существа, которое получает благословение на время действия заклинания. Пока благословение не окончится, цель получает одно из следующих преимуществ по вашему выбору:

- Выберите одну характеристику. Цель совершает проверки этой характеристики и спасброски с *Преимуществом* .
- Цель совершает броски атак с *Преимуществом*.
- Скорость цели увеличивается на 15 футов, и ее перемещение не провоцирует Провоцированные атаки.

Кроме того, один раз в ход, когда цель получает урон, она может бросить **1к8** и уменьшить получаемый урон на выпавшее значение.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Если вы сотворяете это заклинание, используя ячейку 4-го уровня, вы можете поддерживать Концентрацию на нем до 10 минут. Если вы используете ячейку 5-го уровня или выше, заклинание не требует Концентрации, а его длительность становится 8 часов (ячейка 5–6 уровня) или 24 часа (ячейка 7–8 уровня). Если вы используете ячейку 9-го уровня, заклинание длится, пока не будет рассеяно.

Приказ к атаке

3 уровень, Очарование (Бард, Магус, Паладин)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Вы наделяете свой голос сверхъестественным авторитетом и приказываете атакующему существу, которое вы видите в пределах дистанции и которое может слышать и понимать вас, совершить атаку. Цель должна успешно совершить спасбросок Мудрости или незамедлительно использовать свою Реакцию, чтобы совершить атаку по выбранному вами существу (кроме себя) в пределах ее досягаемости или нормальной дистанции атаки, которую она может совершить. Цель совершает этот спасбросок с *Преимуществом*, если у нее есть Иммунитет к состоянию *Очарован (Charmed)*. Заклинание проваливается, если цель не может использовать Реакцию или если для нее нет подходящей цели для атаки.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Если используется ячейка 6-го уровня или выше, длительность увеличивается до «Концентрация, до 1 минуты», и вы можете использовать Бонусное действие в каждый свой последующий ход на время действия заклинания, чтобы повторить его эффект. При этом вы можете выбрать ту же цель или другую в пределах дистанции.

Путь воина

3 уровень, Прорицание (Магус)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** С
- **Длительность:** Концентрация, до 10 минут

Вы магическим образом направляете воинскую мудрость воителей мультивселенной. На время действия заклинания вы можете атаковать дважды вместо одного раза всякий раз, когда совершаете действие *Атака* в свой ход.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Вы можете атаковать трижды вместо одного раза всякий раз, когда совершаете действие *Атака* в свой ход, если используете ячейку заклинания 5-го уровня или выше.

Точка привязки

3 уровень, Вызов (Бард, Следопыт, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 минута
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С, М (катушка ниток или буханка хлеба)
- **Длительность:** 8 часов

При сотворении этого заклинания вы помещаете невидимую мистическую метку на место, где вы стоите, привязывая себя к нему на время действия заклинания. В течение этого времени вы можете провести 1-минутный ритуал, чтобы телепортировать себя и количество согласных существ, равное 1 + ваш модификатор заклинательной характеристики (минимум 1), которых вы видите в пределах 10 футов от себя, обратно в эту точку. Если точное пространство в данный момент занято существом или предметом, вы вместо этого телепортируетесь в ближайшее свободное пространство. Как только вы проводите этот ритуал, заклинание оканчивается.

- **Использование ячейки высшего уровня:** Длительность увеличивается при использовании ячеек 5–6 уровня (24 часа) и 7+ уровня (10 дней).

4 уровень

Оценка врага

4 уровень, Прорицание (Магус, Следопыт)

- **Время сотворения:** Бонусное действие
- **Дистанция:** 60 футов
- **Компоненты:** С
- **Длительность:** 1 минута

Вы предвидете сильные и слабые стороны существа, которое вы видите в пределах дистанции. Вы мгновенно узнаете, имеет ли цель Иммунитет, Сопротивление или Уязвимость к каким-либо типам урона, и если да, то к каким именно. Кроме того, на время действия заклинания вы получаете следующие преимущества:

- Вы знаете, *Окровавлена* ли цель.
- Ваши броски атак по цели совершают Критическое попадание при выпадении 19 или 20 на к20.
- Когда цель атакует вас, вы можете использовать Реакцию, чтобы дать этой атаке *Помеху*.

Каскад часов

4 уровень, Преобразование (Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** 1 минута
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С
- **Длительность:** Мгновенная

Время замедляется до черепашьей скорости только для вас. Вы завершаете одну задачу, которую обычно можно выполнить в течение 8 часов и которая не требует взаимодействия с другим существом (например, путешествие через город, создание предмета или чтение книги), находясь в карманном пространстве вне времени. Стресс от нахождения почти за пределами потока времени не позволяет вам совершить Короткий или Продолжительный отдых во время пребывания в этом карманном пространстве.

5 уровень

Отражение магии

5 уровень, Ограждение (Бард, Магус, Чародей, Волшебник)

- **Время сотворения:** Реакция, которую вы совершаете, когда становитесь целью заклинания или оказываетесь в его области действия
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В, С, М (полированное серебряное зеркало стоимостью от 100 зм, которое расходуется заклинанием)
- **Длительность:** Мгновенная

Мерцающие взаимосвязанные шестиугольники мгновенно появляются вокруг вас, рассеивая или перенаправляя заклинание, нацеленное на вас. Существо, сотворяющее заклинание, совершает спасбросок Интеллекта. При успешном спасброске заклинание рассеивается без какого-либо эффекта, а действие, Бонусное действие или Реакция, использованные для его сотворения, тратятся впустую. Если заклинание было сотворено с использованием ячейки заклинаний, ячейка расходуется. При провале спасброска вы отражаете заклинание, выбирая новую цель, цели или область для него так, как если бы вы сами сотворили это заклинание из своего пространства. После перенаправления заклинание разрешается как обычно.

6 уровень

Первая речь

6 уровень, Прорицание (Бард, Друид, Чародей)

- **Время сотворения:** 1 действие
- **Дистанция:** На себя
- **Компоненты:** В
- **Длительность:** 1 час

Когда Гобелен бытия был только соткан, первые существа могли идеально общаться друг с другом с помощью речи, которая с тех пор была давно утеряна во времени. Хотя

разум смертного не может полностью овладеть такой речью, вы можете временно выучить ее с помощью этого заклинания. На время действия заклинания вы получаете способность понимать и устно общаться со всеми существами и растениями, и всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы (Обман, Запугивание или Убеждение), вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору заклинательной характеристики (минимум +1).