

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

# FORGOTTEN REALMS

## ***Magic of Faerun*** ***Магия Фаэруна***



Sean K Reynolds, Duane Maxwell, Angel McCoy

***Перевод – LE\_Ranger***





## От переводчика

При переводе я старался опираться на все доступные материалы на русском языке и здравый смысл. При переводе имен собственных – доступные транскрипции в комплитах и правила английского языка.

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

outsider – аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺ ) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

beast – тварь

fiend – изверг

Для божеств дана как основная та транскрипция, которая «на слуху» – Аурил вместо правильного Орил, Илматер вместо Иллмэйтер и т.д.

Дословно переведено на русский большинство географических названий, кроме тех, перевод которых звучит несколько «криво». Для таких перевод дан при первом их упоминании в скобках, для переведенных в скобках дано английское произношение. Для навыков, заклинаний, престиж-классов в скобках даны оригинальные английские названия.

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на [forums.rpgworld.ru](http://forums.rpgworld.ru), а также лично Hallatan'a за предоставленные транскрипции, Йомера – за наработки по переводу названий, Quirion Ranger'a, предоставившего мне текст, и Daig Targ'a – за помощь в переводе.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE\_Ranger'a и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.0 (08.11.2006-23.02.2007). Внесены исправления официальной эрраты.

LE\_Ranger, [LE\\_Ranger@rambler.ru](mailto:LE_Ranger@rambler.ru), icq 307744148



# Вступление

*Магия. Да, я знаю, что Вы думаете, что знаете, чем она является и как она работает. Это не так. Вы - такой же неосведомленный глупец, как и все остальные.*

*Вы думаете, что магия - инструмент, подобно молоту, что-то, что Вы берете, когда это Вам необходимо, крутите некоторое время и потом откладываете. Это не так.*

*Магия - живое существо, часть Леди Тайн, божество, которое вы почитаете лишь на словах. Вы не можете просто схватить ее, когда она вам нужна, , выжать из нее силу и бросить, сделав свое дело. Такие взгляды вам еще аукнутся. Есть своя причина, почему большинство старых магов становятся одержимыми или безумными - Мистра наказывает их за недостаток уважения.*

*Нет, Вы должны изучить ее, узнать, как она работает, изучать то, что ей приятно, и понять, почему она делает то, что делает. У инструмента нет чувств - у магия есть разум и совесть женичины, женичины, всего лишь двенадцать лет назад живущей и дышащей, женичины, которую Вы могли встретить на улице. Я видел ее однажды в Городе, хоть я и понятия не имел, чем она должна была стать.*

*Да, у магии есть совесть. Мистра знает, является ли ваше заклинание добрым или злым, и знает, что вы им делаете. Она может не одобрить. Когда она не одобрит, вы узнаете это. Она хлопнуть двери перед вашей способностью использовать магию и не открывать их вновь, пока не решит, что вы достойны. Есть и другие божества магии - Азут, Саврас, божество-лич Велишарун, таинственная Шар и божества магии отдаленных земель и других рас. Каждое из них тоже держит руку на магии.*

*Я уверен, что Вы считаете себя самым сообразительным. Но шарранский кинжал, который Вы носите, замутняет ваш разум - это наследие темной сестры магии Мистры, и ее сразу можно обнаружить, хоть это и непросто. И Вы понятия не имеете - почему. Предполагаю, Вы думаете, что он проклят, но его силы перевешивают его цену. Есть нечто намного большее, чего Вы не видите. Не думайте, что это самое плохое. Я видел и говорил с магами на всем протяжении этого мира, с магами, которые никогда и не пытались понять силы, которыми они управляют ежедневно. Тэйские воплощающие, подобные вам самому, и мистические странники Бешабы, кочевые танцоры заклинаний и те, кто считают себя членами рядов моих бывших союзников, Арфистов. Я встречал халруанских алхимиков, агларондских колдунов и даже тех немногих, кто практикует огонь заклинаний. Все эти маги могли бы сделать намного больше, если бы они изучали методы магии, а не только ее полезность. Сотни новых заклинаний влетают в разум, как и множество магических изделий, все из которых вдохновлены более глубоким знанием Искусства. Но Вы слишком заняты, заняты **огненным шаром** получением нежных предостережений ваших владык - Красных Волшебников, и планированием того дня, когда Вы ворветесь мой дом.*

*Если бы Вы знали все это раньше, мой маленький воршика-тэец, то Вы не были бы сегодня связаны моим заклинанием, которое держит Вас обездвиженным. Вы могли бы знать, как обойти **магический мотор** или как отличить **кииру** от обычного драгоценного камня, как пройти мимо зрителя или как обнаружить любой из других оберегов и ловушек, которые я разместил вокруг Башни Черного Посоха.*

*И мне не пришлось бы убивать вас за вашу глупость.*

*- Келбен "Черный Посох" Арунсун*



# Понимание магии

Хотя удивительно большая доля существ Торила может использовать магию, немногие фактически пытаются понять ее происхождение, почему она работает и как она функционирует. Далее следует краткий обзор истории магии и основная информация о ней, которую должен знать любой истинный пользователь магии.

## Начало

Клерики Чонти, Селунэ и Шар рассказывают следующую легенду. Лорд Ао создал вселенную, ныне содержащую мир Торила. После этого создания был период бесконечного небытия, мглистое царство теней, существовавшее прежде, чем свет и тьма стали отдельными концепциями. В конечном счете эта темная сущность объединилась, сформировав красивых божеств-близнецов, полярные противоположности друг друга - одно темное, одно светлое. Божества-близнецы создали небесные тела и Чонти, воплощение мира Торил. Торил был освещен прохладным сиянием божества Селунэ и затемнен приветственными объятиями божества Шар, но тепла в этом мире не существовало.

Чонти просила тепла, чтобы она могла взлелеять не себе жизнь и живущие существа, и это заставило божеств-близнецов разделиться. Они стали биться, и в их божественном конфликте были созданы божества войны, болезни, убийства, смерти и другие.

Селунэ, достигнув за пределами вселенной плана огня, использовала чистое пламя, чтобы зажечь одно из небесных тел и согреть Чонти. Шар разгневалась и начала подавлять весь свет и тепло во вселенной. Отчаявшаяся и очень ослабленная, Селунэ вырвала из своего тела божественную сущность магии и швырнула ее в свою сестру, прорвав ей форму Шар и напитав ее энергией темного близнеца. Эта энергия сформировала Мистрил, божество магии. Состоящая из магии света и тьмы, но предпочитавшая свою первую мать, Мистрил сбалансировала битву достаточно, чтобы установить нелегкое перемирие между двумя сестрами.

Шар, оставшаяся мощной, лелеяла во тьме ожесточенное одиночество и готовила свою месть. Селунэ потускнела и уменьшилась, но притягивала силу своих союзнических дочерей и сыновей и даже божеств-вторженцев с других планов. Их битва продолжается и по сей день.

## Мистрил, Мистра и Миднайт

Рождение сущности, в то время известной как Мистрил, не только сбалансировало войну между сестрами - светом и тьмой. Ее существование значительно изменило реалии вселенной, создав Плетение, проводник, позволяющий существам использовать магию. Магией вдруг смогли пользоваться не только божества - любое существо с талантом или обучением могло притянуть силу магии через Плетение. Когда на Ториле появились разумные существа, некоторые из них научились использовать Плетение, в то время как шаманы и клерики влекли свою магию непосредственно от божеств. Понимание ее дара привело к поклонению, и Мистрил начала получать от этого силу, став одним из более мощных божеств.

## Момент без магии

Обязанностью Мистрил было обихаживать и восстанавливать Плетение, но сама она была чем-то намного большим. Мистрил была воплощением Плетения. Оно приливалось и текло согласно ее капризам, действиям и энергии. То, что вредило Плетению, вредило Мистрил, и наоборот. Ее связи с Плетением были настолько сильны, что лишь она могла полностью понимать и защищать его. Когда Карсус, мощный арканист из человеческой цивилизации Нетерил, сделал попытку вытянуть ее силу, чтобы подняться к божественности, он оказался слаб для этой задачи, и магия по всему Фаэруну начала расплзаться. Сильно поврежденная Мистрил предпочла пожертвовать собой ради спасения Плетения. Ее смерть заставила магию прекратить функционировать по всей вселенной, немедленно убив выскочку Карсуса. Божество было перерождено как Мистра, и она оказалась способна восстановить Плетение так, чтобы столь мощная магия более не была возможна.

## Время Неприятностей

Это новое божество разделило те же самые тесные связи с Плетением, что и ее предшественница. Это было доказано в Году Теней (1358 DR), когда она была убита в Уотердипе в битве с Хелмом и другими мощными существами. Когда ее сущность слилась с землей, магия в некоторых областях стала дикой, а в других - полностью пропала. Когда смертная волшебница Миднайт приняла мантию божественности и сферу павшей Мистры, магия в целом вернулась к нормальному состоянию, хотя многие места все еще бушевали волнами хаоса, а другие кипели холодным спокойствием области мертвой магии. Хотя многие из этих поврежденных частей Плетения были восстановлены, их остается достаточно для того, чтобы сделать предупреждение смертным - или божествам - которые могут попытаться повредить Плетению или Мистре.



*Карсус уничтожает Мистру*

## Философия и прихожане

Философия Мистры-Миднайт сосредотачивается скорее на хорошем использовании и целях магии, чем на позиции Мистры по сохранению баланса всех магических сил. Несмотря на эти различия, Миднайт чтит свою предшественницу и тех, кто служил ей, так что она приняла имя Мистры и продолжает предоставлять божественные заклинания своим прихожанам, следовавшим за законно-нейтральным божеством. Несмотря на это обязательство, посвященность Миднайт добру можно заметить по некоторым из ее действий, типа рекомендации Азуту изменить метод выбора Магистра и активное ободрение ее клериков и магов продвигать изучение и использование магии.

Мистру уважают тайные заклинатели всех видов, будь то барды, колдуны или волшебники. Она не делает различий между типами тайных заклинателей, и поэтому поклонение Мистре демонстрирует величайшее разнообразие в типах заклинателей.

## Азут, Первый Магистр

Азут некогда был смертным магом, и был велик в этом. Его мастерство с заклинаниями и магическими знаниями привлекло внимание первой Мистры, и после исполнения нескольких заданий, показавших его достойность, она назвала его Магистром, чемпионом магии - первой персоной, когда-либо удерживавшей этот божественно предоставленный титул. На посту Магистра Азут многим преподавал практику магии и был ответственным за создание прототипов множества мощных магических изделий. Говорят, что Азут учился с магами Мулхоранда, исследовал руины городов нетерезов, обменивался заклинаниями с волшебниками Халруаа, узнавал новое у эльфийских высоких магов Кормантира и изучал магию гениев отдаленной земли Закхара.

## Битва с Саврасом

Когда-то, в первые столетия календаря Отсчета Долин, Азут вошел в конфликт с младшим южным божеством предсказаний, Саврасом Всевидающим. Оба они были мощными заклинателями (Саврас некогда был халруанским волшебником), и к обоим им благоволила Мистра. Почти божественный смертный и младшее божество начали битву, которая продолжалась несколько лет - используя агентов, магические ловушки и персональные битвы заклинаний.

Азут сумел нанести поражение молодому божеству и заточил его в магический скипетр. С этой победой и славой среди заклинателей, которую он при этом получил, Азут вскоре после этого возвысился к божественности и обязался служить Мистре. С тех пор сила его возросла, и он действовал как доверенное лицо и союзник Леди Тайн. Хотя смерть Мистры поколебала его, он принял Миднайт как новое божество магии и тесно работал с ней, чтобы помочь ей понять ее обязанности.

Обязанности Азута включают патронаж волшебников, выбор Магистра и руководство им и продвижение более специализированных божеств магии. Саврас, теперь освобожденный из посоха, служит Мистре через него, и вдвоем они осторожно движутся к нормальной рабочей дружбе. Велшарун, божество неслерти, также отвечает перед Азутом, хотя и неохотно.



## Философия и прихожане

В отличие от своей владычицы, Азут - божество не магии, а заклинаний и заклинателей. Хотя он и Покровитель Магов, его персональное предпочтение - скорее волшебство, чем колдовство, и его философия более подходит для прилежной жизни волшебника, чем более спонтанной практики колдуна. В отличие от Мистры, он ни зол, ни добр, и может оценивать мастерство с заклинаниями независимо от того, насколько мягким или мерзким оно может быть. Азут действует скорее в качестве силы для использования магии, чем в качестве защитника ее сырой силы.

Прихожане Азута - главным образом волшебники, хотя колдуны, пытающиеся освоить новое заклинание, часто вызывают к его имени. Полагают, что в течение своей смертной жизни он был мастером магодуэли, и его имя вспоминают ради удачи, когда планируется такая битва. Азут ожидает, что все истинные покровители Искусства когда-нибудь в своей жизни поддержат (в одиночку или с другими) ярмарку магов и будут посещать такие сборы регулярно. Его клерики занимаются обучением магии всех, кто может понять, что это такое и будут использовать ее аккуратно, и говорят, что его храмы-библиотеки содержат сотни заклинаний каждый. Многие молодые волшебники начали с того, что получили маленькую книгу заклинаний в подарок от прихожанина Азута, и такая практика поощряет поклонение Высокому со стороны подобного народа.

## Саврас, заточенное божество

Савраса некогда почитали лишь в южных землях, его уважали прорицатели и оракулы на Сияющем Юге и кое-где в Землях Интриг. В конечном счете он вступил в конфликт с Азутом, имевшим подобную сферу, и был побежден и загнан в магический скипетр, носивший его имя. Он провел сотни лет в виде разумной силы внутри скипетра, способный телепортировать свою тюрьму и защищаться от попыток Азута обнаружить местоположение скипетра прорицанием. Поклонение Саврасу после его заточения истощилось. Его последним прихожанином был Алаундо Провидец, которому он показывал лишь те видения, которые сбываются.

## Возвращение Савраса

Скипетр в конечном счете попал в руки Сторм Сильверхэнд, проигнорировавшей просьбы полубога выпустить ее. Она передавала этот предмет на сохранение Лорду Заклинаний. По окончании Времени Неприятностей Азут выпустил Савраса, после того как тот присягнул ему в верности, и с тех пор отношения их стали дружественными. Теперь Саврас сосредотачивается на предсказаниях, высказывании правды и судьбы и является божеством-покровителем многих прорицателей.

Некоторые мудрецы и последователи Савраса полагают, что он преднамеренно проиграл битву с Азутом, увидев в этом более благоприятную альтернативу некоему возможному случаю в своем будущем. Это обсуждают последователи Азута, указывающие на более консервативный характер тогдашней Мистры, и предполагают, что она именно поэтому предпочла более агрессивное и страстное божество заклинателей (Азут), дополняющее ее собственный характер.

## Философия и прихожане

Последователи Савраса не только ищут магических предсказаний для руководства, но также строго придерживаются преданности своему покровителю правде и откровенности. Саврас поощряет своих последователей приостановиться и изучить ситуацию перед тем, как действовать, и предупреждает, что другие могут скрывать свои цели, желая лучше изучить их судьбы и будущее. Он видит свою роль (и роль своих последователей) как таковую агента, работающего для предотвращения возможного катастрофического вреда всему Фаэруну, и поторапливает своих последователей предупреждать о таких событиях, если они будут предсказаны. Они также изучают пророчества и интерпретируют сны. Они продвигают осторожное использование магии предсказания вместо опрометчивого и эксплуатационного, когда некоторые военачальники стараются использовать ее в надежде победить без особого труда. Большинство его тайных заклинателей - барды или волшебники, так как немногие из колдунов развивают навыки в магии предсказания.

## Шар и ее величайший секрет

Шар, темноволосое божество тьмы и секретов, таит недовольство против своей сестры Селунэ и дочери Мистры с самого рассвета создания. В то время как ее битвы с Селунэ были и великими, и тонкими, ее месть Мистре назревала столь долго и холодно, что большинство и не понимает, что она есть. Мудрецы по божественным знаниям категоризируют ее как "правителя скрытой, но не забытой боли, горечи, которую тщательно таят от света и от других, и мести за что угодно, независимо от того, насколько эта месть стара". С таким наследием нет ничего удивительного в том, что Шар будет искать своеобразной компенсации от Мистры, но никто и предположить не мог, как именно она будет это делать.

## Теневое Плетение

Поскольку она знает, что прямой удар против Мистры в настоящее время глуп и опасен, Шар выбрала косвенный метод сражения со своей дочерью-изменницей. Раз уж Мистра - источник всей магии на Фаэруне, что делает любого смертного заклинателя в некоторой степени обязанным ей, можно умыкнуть часть этой силы и связанного с ней поклонения, создав другой источник магии, который был бы под контролем Шар, и практикующие который будут обязаны ей, если желают пережить его использование невредимыми.

Шар изучала Плетение и использовала свою собственную энергию в отдаленных частях мира, экспериментируя с ним, в конечном счете поняв, как оно работает и продублировав его эффекты своим тонким и темным творением. В конечном счете этот эксперимент рос, охватив весь земной шар, хотя никто не знал о его существовании. Это творение - Теневое Плетение, темная и искаженная копия истинного Плетения, усиливающая магию теней, зачарования, некромантии и иллюзий. С Теневым Плетением Шар надеется привлечь к себе склонных ко злу заклинателей, тем более, что этот сорт народа так или иначе избегает воздавать должное доброй Мистре. Хотя Теневое Плетение уже существовало в течение немалого времени, быстро распространяться оно начало не так давно, и его сила многим уже известна.

Привлекая народ к своей вере и к своему источнику магии вместо такового нормального Плетения, Шар надеется увести силу у Мистры, чтобы Леди Тайн снизилась до силы промежуточного или меньшего божества, после чего Шар сможет

вынудить Мистру служить себе или уничтожит ее напрямую. Если Мистра будет подвластна ей или пропадет, Шар будет способна атаковать Селунэ, используя свой полный контроль над магией для уничтожения большого количества прихожан Лунной Девы, ослабив своего вечного конкурента до такой степени, чтобы одержать наконец-то над ней победу.

## Философия и прихожане

Шар - новичок в силах магии, и у нее еще нет устойчивой платформы для ее последователей, поклоняющихся этому ее аспекту. Ее первичные цели - приобретение новых последователей, главным образом - соблазняя их силой, предлагаемой Теневым Плетением. Она старается, чтобы те, кто обращаются к Теневому Плетению, выбирали ее своим покровителем, и взамен она успокаивает боль ментального урона, вызванного ее темным секретом. Шар осторожна, избегая соблазнения божественных заклинателей на этот последний шаг, так как у нее нет желания нажать себе еще большее количество врагов как раз тогда, когда на горизонте появится момент ее победы над Мистрой и Селунэ. Шар и другое божество могут также принимать меры к тому, чтобы особый последователь получил бы благословение Шар без необходимости выбирать ее своим покровителем; такие соглашения обычно включают в себя дополнительные задания и от Шар, и от фактического покровителя персонажа.

Шар особенно любит совращать колдунов и волшебников, известных обучением множества учеников, поскольку такие маги обычно выучивают молодых магов, также полагающихся на Теневое Плетение. Она также любит развращать тех, кто производит магические изделия, особенно - плодovitых изготовителей типа анклавов Красных Волшебников, поскольку их изделия становятся изделиями Теневого Плетения, поощряющими каждого, кто использует их, обращаться к Теневому Плетению.

## Велшарун и неблагодарность

Велшарун - бывший Красный Волшебник и кандидат на пост зулкира некромантии Тэя. Будучи оттесненным Сзассом Тэмом, он позже обнаружил магический процесс, описанный Талосом Разрушителем, позволяющий мощному волшебнику подняться к статусу божественности. Велшарун использовал это процесс, став личем и затем отпрыском бога (при покровительстве Талоса). Пока он лояльно служил Талосу в течение двух лет, он понял, что его сила на службе покровителю быстро исчерпывается, так что он переключил свою преданность на Азута. Теперь у него есть нелегкое соглашение с Разрушителем - на словах демонстрировать преданность Лорду Заклинаний, продвигая разрушение и поощряя своих последователей выпускать в мир монстров-нежить. Недавно Шар обратилась к нему с предложением использовать Теневое Плетение, так что вероятно, что вскоре у Велшаруна появится третий владыка.

## Тщеславие и амбиции

У Велшаруна немало врагов. Его защитник Азут ненавидит его и всего лишь защищает его от Талоса, потому что служит воле Мистры, следя за попытками Талоса узурпировать у Мистры сферу дикой магии. Талос не забыл о предательстве Велшаруна и, вероятно, при первой же возможности постарается преподать ему урок. Келемвор и Джергал ненавидят его за создание нежити, нарушающее их концепцию естественного порядка, и большинство божеств природы противостоят ему на том же основании. Наконец, у него есть конкуренция с Цириком, поскольку оба они желают украсть силу у божества смерти.

В то же самое время Велшарун показал себя мастером дипломатии и заключения сделок, когда ему приходилось (и удавалось) заставлять своих союзников играть друг против друга. Сможет ли он сделать то же самое с Шар - покажет время. Учитывая его таланты и безрассудство, вероятно, он быстро вознесется вверх или будет сокрушен и поглощен после катастрофической ошибки.

## Философия и прихожане

Велшарун поощряет изучение и практику некромантии всеми, у кого есть к ней талант. Он считает некромантию и несмерть идеальным состоянием для тех, кто желает оставить на лице мира отметку, а не просто исчезнуть в мраке. У его философии есть странная двойственность - взгляд на некромантское изучение как на идеал метафизического ученого, и в то же самое время - поощрение экспериментирования и создания нежити, невзирая на последствия.

Из-за своей фокусировки на некромантии многие из его последователей обращаются к Теневому Плетению, что ставит его в довольно неуклюжее положение по отношению к Шар, поскольку он желает, чтобы его последователи стали мощнее, но не хочет отдавать их в лапы божества-конкурента. Хотя он и объявляет о своей службе Азуту (и через него - Мистре), Велшарун фактически поощряет своих последователей убивать последователей этих божеств, когда у них появляется шанс похвастаться своей силой. Большинство его тайных прихожан - волшебники; также к его пастве присоединилось несколько странных колдунов с навязчивой идеей создания нежити.

## Другие божества магии

В то время как те, кто описанные выше - самые известные божества магии на Фазруне, у эльфов, дварфов и мулхорандцев есть свои собственные божества магии, заслуживающие некоторого упоминания.

**Кореллон Лареттиан:** Глава эльфийского пантеона также является божеством эльфийской магии. Он находится в дружественных отношениях с Мистрой, Азуту и (через свою супругу Сеханин Лунный Лук) Саврасом, хотя, когда человеческие империи становятся мощными и жадными к магии (типа утерянного Нетерила), он становится более отдаленным. Его часто характеризуют как бдительного защитника эльфийской магии и ремесла. Он выступает против искажения, вызванного Теневым Плетением, и бросает рассерженный взгляд на любого эльфа, который балуется им, считая такие действия уделом темных эльфов.

**Глубинный Сашелас:** Божество морских эльфов - также покровитель водной магии, и существа других рас также иногда считают его своим покровителем. Он дружит с Мистрой, но безразличен к Мистре и игнорирует других божеств магии. Подобно Кореллону, он запрещает среди своих последователей использование Теневого Плетения.

**Ханали Селанил:** Вместо того чтобы быть покровителем самой магии, Ханали заинтересована магическим мастерством - созданием красивых заклинаний и магических изделий. Она безразлична к Азуту, Мистре и Саврасу, но ненавидит

Велшаруна за его отвратительную нежить и Шар - за воспевание ей горечи и страдания. Она согласна с Кореллоном в том, что Теневое Плетение - путь к искажению.

**Изис:** Изис - мулхорандское божество - покровитель магов дорого мировоззрения. Она прохладно-дружественна к Мистре и выступает против Шар и использования Теневого Плетения.

**Ладугуэр:** Божество дуэргаров - покровитель dwarфских магических ремесленников и dwarфской магии. Он не обращает особого внимания на божеств поверхностного мира и еще меньше - на магию, кроме той, которую использую его последователи, пока это позволяет им создавать оружие для борьбы против их противников в Подземье.

**Сет:** Сет - мулхорандское божество злых магов и заклинаний. Он не особо заботится о ком-либо из фаэрунских божеств, но восхищается созданием Теневого Плетения, и ему досадно, что он не додумался об этой концепции сам.

**Тот:** Тот - мулхорандское божество магии в ее теоретической и практической форме, а также заклинателей нейтральных мировоззрений. Он безразличен к фаэрунским божествам магии и ни поддерживает Теневое Плетение, ни противостоит ему, видя в нем всего лишь инструмент для магии (созданный не-мулхорандским божеством) и ничего больше.

## Определение магической терминологии

Эта секция объясняет отличия между различными пользователями Плетения и то, как они притягивают его силу. Пользователи Теневого Плетения функционируют практически точно так же, с несколькими ограничениями.

### Искусство (The Art)

Любая магия, не происходящая от силы божества - тайная (arcane) магия. (Хотя ко всей магии обращаются через Плетение, которое поддерживается божеством, это не делает всю магию божественной). Использование тайной магии называется Искусством, так что барды, колдуны, волшебники, убийцы, Арфисты и другие специалисты, притягивающие тайную магию - пользователи Искусства, неважно - подтверждают ли они родство друг с другом или нет.

Те, кто используют Искусство, обучились или имеют врожденные навыки касаться Плетения и изгибать его для достижения желаемых результатов. Они не могут сознательно понять взаимодействие своих слов, объектов и движений и Плетения, но они знают, что оно существует и что можно почувствовать его реакцию на их манипуляции. Различные тайные заклинатели чувствуют Плетение по-разному - некоторые говорят, что это похоже на плетение гобелена, другие воспринимают его как натянутые веревки, третьи - как игру падающей воды в водопаде. Эти чувства вполне субъективны и не затрагивают то, как работают их заклинания.

### Сила (The Power)

Магия, которая происходит силой божеств, обычно через молитву, является божественной магией. Использование божественной магии называется Силой. Клерикам, друидам, паладинам, рейнджерам, черным стражам и другим, практикующим божественную магию, это название их магии преподано их наставниками.

В отличие от мастеров Искусства, у тех, кто использует Силу, нет навыков в использовании Плетения. Их знание колдовства устанавливается непосредственно в их разум божествами в ответ на их пылкие молитвы. Для использующего Силу наложение заклинания - всплеск веры, обычно сопровождаемый чувством, соответствующим покровителю этого заклинателя. Например, клерики Латандера чувствуют бегущее по спине тепло, рейнджеры Малара чувствуют во рту горячую кровь свежего убийства, а паладины Келемвора слышат тихий хруст костей под ногами. Как и для тайного колдовства, эти чувства не изменяют эффектов читаемых заклинаний.



# Плетение

Сырая магия на Фаэруне существует, но это - мощная и опасная сила, легко способная уничтожить даже самого терпеливого и квалифицированного смертного. Она заперта глубоко внутри всей материи, и доступ к ней получить трудно. Большинство заклинателей вместо этого пользуются управляемой и сравнительно безопасной магией, прошедшей через Плетение.

## Что это такое

Плетение действует и как барьер, и как врата между сырой магией и миром. С Плетением смертные могут получать доступ к магии и защищены от вредных эффектов контакта с сырой магией, будучи в то же время способны выявлять ее очищенную энергию. С уходом Плетения сырая магия быстро выветрится, но лишь после того, как разрушит существующую магию и разобьет близлежащие проводники магии. Оба раза, когда Плетение уничтожалось (со смертью Мистрил и первой Мистры), результатом было широко распространенное разрушение, и возвращение Плетения лишь частично смогло это исправить, после чего некоторые части Плетения пропали или остались поврежденными.

Плетение присутствует во всем на Фаэруне - будь то живое, мертвое, нежить, неодушевленное, твердое, жидкий или газ. Оно проникает в почву, заливает глубины океана и простирается в воздух в небе и еще выше. Плетение подобно великой ткани, на которой вышита сущность мира, паутине, по которой подобно паукам ходят смертные, великому океану, в котором плавают все объекты. В то же самое время оно является аспектом Мистры, и именно по ее воле Плетение является тем, что оно есть.

Заклинатели, сознательно или нет, заставляют заклинания работать, притягивая силу Плетения, регулируя баланс энергии так, чтобы сила Плетения приходила и формировалась их действиями и волей. Когда Плетение повреждено опрометчивым колдовством или магическим бедствием, оно может быть порвано, раскошено или разрушено, оставляя области мертвой и дикой магии.

## Мертвая магия

Как объяснено в "Установке Кампании Забытых Царств", области мертвой магии - места, где Плетение отсутствует. Магия там просто не работает там. Магические изделия в пределах ее границ не функционируют, никакие предметы не могут быть обнаружены магией, и существа не могут магически призываться, вызываться или телепортироваться в ее границы или за их пределы. Адамантиновые изделия сохраняют свои немагические бонусы улучшения в пределах области мертвой магии.

Хотя неизвестно ни о каком временном восстановлении области мертвой магии, заклинания *желание* или *чудо* насовсем восстанавливают Плетение в пределах 30 футов точки своего происхождения (которая, конечно же, должна быть за пределами области мертвой магии). Персонаж с умением Стойкая Магия должен сначала делать проверку уровня заклинателя (DC 14), чтобы восстановить область мертвой магии - неважно, временно или постоянно. Для восстановления больших областей используются многократные заклинания. Теоретически, заклинаниями *чудо* и *желание* можно создать область мертвой магии, но свидетелю чего-либо подобного никогда не было.

Любому существу, использующему Плетение для наложения заклинаний или использования подобных заклинаний или сверхъестественных способностей, при входе в область мертвой магии сразу становится тяжело и некомфортно, и оно может брать действие эквивалента движения, чтобы обратить внимание на точную границу области в пределах 5 футов от своего местоположения. Пользователи Теневого Плетения не чувствуют различия и не могут определять таким способом границы области мертвой магии.

Любое существо, пользователь Плетения или Теневого Плетения, может использовать заклинание *обнаружение магии* для определения присутствия области мертвой магии в пределах диапазона (пользователь Плетения должен прочитать заклинание за пределами области мертвой магии). Персонаж с умением Коварная Магия должен сначала делать проверку уровня заклинателя (DC 10), чтобы обнаружить область мертвой магии таким способом.

Область мертвой магии - не то же самое, что область, на которую воздействует *рассеивание магии* или подобное заклинание. *Рассеивание магии* приглаживает энергии Плетения, возвращая его к нормальному непотревоженному состоянию, в то время как область мертвой магии - полное отсутствие Плетения.

## Дикая магия

В отличие от области мертвой магии, где Плетение просто отсутствует, область дикой магии - место, где Плетение серьезно повреждено. Область изначально кажется нормальной и не причиняет никаких дискомфортных ощущений, как область мертвой магии, так что ее намного опаснее и труднее обнаружить.

Любое существо, пользователь Плетения или Теневого Плетения, может использовать заклинание *обнаружение магии* для определения присутствия области дикой магии в пределах диапазона. В первом раунде показывается присутствие магии (как для любого продолжающегося магического эффекта), и во втором раунде показывается существование области дикой магии в пределах области заклинания. В третьем раунде персонаж может делать попытку проверки Колдовства (DC 25) для определения точных границ области воздействия в пределах области заклинания. Персонаж с умением Коварная Магия должен сначала делать проверку уровня заклинателя (DC 10), чтобы обнаружить область дикой магии таким способом (проверка должна быть сделана и во втором, и в третьем раундах).

Области дикой магии затрагивают лишь заклинания и подобные заклинаниям способности, использованные в пределах их границ, включая эффекты, происходящие из магических изделий. Они не затрагивают сверхъестественные способности, продолжающиеся заклинания, принесенные в их область, или заклинания, прочитанные вне области дикой магии, как попадающие в нее. Для описания эффектов, на которые воздействует область дикой магии, сделайте бросок по Таблице 2-1: Эффекты дикой магии из "Установки Кампании Забытых Царств".

Заклинание *рассеивание магии*, используемое по области против области дикой магии, заставляет магию в пределах области заклинания функционировать как обычно, поскольку оно временно приглаживает поврежденные части Плетения и заставляет их вновь функционировать как обычно. *Великое рассеивание* работает точно так же, но в течение 1d4x10 минут.



*Желание* или *чудо* насовсем восстанавливают Плетение в пределах 30 футов от точки своего происхождения. Персонаж с умением Стойкая Магия должен сначала делать проверку уровня заклинателя (ДС 14), чтобы восстановить область дикой магии - неважно, временно или постоянно. Для восстановления больших областей используются многократные заклинания. Теоретически, заклинаниями *чудо* и *желание* можно создать область дикой магии, но свидетельств чего-либо подобного никогда не было.

## Теневое Плетение

Теневое Плетение - пространство меж берегами Плетения, промежутки в паучьей сети, пузыри воздуха в океанских водах. Это есть везде, где есть Плетение, и даже больше, поскольку Теневое Плетение не подчинено законам Мистры или состоянию хорошего бытия. Если Мистре придется умереть и Плетение потерпит крах, Теневое Плетение останется.

Пользователи Теневого Плетения не подвержены эффектам областей дикой или мертвой магии Плетения, поскольку они тянут свою силу из другого источника. В Теновом Плетении могут сформироваться свои области дикой или мертвой магии, но для этого потребуется, чтобы против него сработала великая магическая сила, типа смерти божества, использующего Теневое Плетение, или разрушения артефакта или *мифали*, созданных с Теневым Плетением. Таких событий известно не было. Если подобное произойдет, эффекты будут подобны таковым на пользователя Плетения в области дикой или мертвой магии, за исключением того, что они будут воздействовать на пользователя Теневого Плетения и не будут воздействовать на заклинателя нормального Плетения.

Существо, использующее Теневое Плетение, не может читать заклинания с описателем света или активизировать изделия завершения заклинания или срабатывания заклинания с описателем света. Любая попытка сделать это будет стандартным действием и не произведет никакого эффекта, как если бы пользователь пытался читать заклинание в пределах *антимагического поля*.

*Антимагическое поле* отменяет всю магию в пределах своей области, так что оно затрагивает пользователя Теневого Плетения. Аналогично, заклинания Теневого Плетения не обходят сопротивление заклинаниям, хотя пользователи Теневого Плетения получают бонус по проверкам уровня для преодоления сопротивления заклинаниям при наложении заклинаний из школ Зачарования, Иллюзии и Некромантии.

## Отказ Мистры

Мистра, будучи проявлением Плетения, решает, кто может притягивать его, а кому призов его запрещен. Решение это несколько тягостно для нее, поскольку каждое предпринятое использование Плетения привлекает ее внимание и некую маленькую частичку ее силы, но для смертного (или даже сотни смертных) это отвлечение тривиально для божества.

Такое наказание обычно прибегается для кого-то, кто оскорбил магию, стараясь причинить великий вред ей самой (например, преднамеренно создавая области дикой или мертвой магии), или исследовал заклинания массового разрушения, например, из известных в Имаскаре, Нарфелле, Нетериле и Роматаре. Такие персоны или существа не могут получать

## Известные изобретатели заклинаний

Все слышали об Эльминстере, Черном Посохе и Семи Сестрах, так что я не буду повторять то, что нынче должен знать даже самый невнимательный из потенциальных архимагов. Вместо этого прочитайте и намотайте на ус о судьбах горстки менее известных создателей заклинаний.

**Архвеулт:** Ученик Семи Волшебников Миф Драннора, Архвеулт был величав, красив и внушительный. Высокий, изящный и серебробородый, он быстро стал воплощением культурного, внушающего страх архиволшебника. Полагают, что он был пойман и заточен падшей магией в Калимшане и, как считают, существует до сих пор в форме замученного чувства, а его захвативший его неизвестный так или иначе вынуждает его питать и управлять издалека магическими автоматами.

**Калигард:** Еще один ученик Семи Волшебников Миф Драннора, Калигард был саркастичным, злоязычным высокомерным человеком с мрачно-симпатичной внешностью и небольшим терпением. Он так или иначе пережил падение этого светлого города и живет уже сверх истечения своей нормальной продолжительности жизни. Теперь он горит непонятной ненавистью против эльфовоподобных и убивает эльфийских магов, стоит ему застать их врасплох. Калигард причиняет зло везде, где проходит, крадя или захватывая магию. Похоже, что он собирает молодых людей - учеников или агентов, столь же жестоких и безжалостных, как он сам.

**Гримвалд:** Маг Соглашения, Гримвалд был сутулым, неопрятным, дерганым, бормочущим, но все же мягкосердечным человеком. Он жил в Ужасной Башне в Сморщенном Камне на Севере Побережья Меча, и на Фаэруне его не видели примерно с 1298 DR. Он и Преспер отправились в экспедицию через *порталы* к "другим мирам". Они вновь появлялись раза три-четыре раза, но потом уже не возвращались. Его дом давно уже разграблен.

**Нчазер:** Блуждающий маг с Побережья Меча, преимущественно известный сегодня своим заклинанием *пылающая сфера*, Нчазер был любезным, любознательным, почти что бесстрашным человеком - с домашними взглядами, но очень выносливым. Он исчез в 1330-х и долго считался мертвым - но недавно зашел в магазин мудреца в Невервинтере, требуя информацию о "Таланге". Нчазер выглядел немного изменившимся, почти сумасшедшим и сказал мудрецу Харквелу, что Таланг - это зачарованный оживленный драгоценный камень утерянного Нетерила, способный читать заклинания и содержащий чувства многих волшебников-нетерезов, "единственная вещь, которая может спасти нас от грядущей гибели". Нынешнее местонахождение Нчазера неизвестно.

**Нулатэй:** Известный сегодня своим заклинанием *девятеро* (делающим кости и сухожилия скелетов податливыми, чтобы они не разваливались после оживления), Нулатэй был магом, сильно заинтересованным некромантией различных мест Севера Побережья Меча. Он создал много диковинных существ-стражей, комбинируя скелетные части различных монстров, и в конечном счете, становясь все старше, он подготовил комплект скелетных тел для себя самого. Предполагают, что он скрывает свои тела вверх и вниз по Побережью Меча и живет в них всех, перескакивая от одного к другому, когда пожелает.

- Малчор Харпелл  
Глупы те, кто стояли здесь до вас:  
Первые уроки магического искусства  
Написано в Году Меча, 1365 DR

доступ к силе Плетения, не могут читать заклинания или использовать изделия завершения заклинания или срабатывания заклинания или активизировать подобные заклинаниям или сверхъестественные способности. Однако, магия и ее эффекты все же могут вредить им, и таких существ, как правило, убивают их конкуренты или разозленные обыватели за их жестокие и безумные дела.

Мистра может также преградить доступ к Плетению божеству, что не даст божеству использовать магию, находясь на Фаэруне, но не на другом плане, где Плетения не существует, типа любого из планарных домов божеств. Подобное действие очень истощает ее, и она делает это лишь для того, чтобы уменьшить силу божества, вмешивающегося непосредственно в дела Фаэруна.

Она не может блокировать способность божества предоставлять заклинания прихожанам без отвергания способности каждого из прихожан привлекать Плетение. Поскольку выявление каждого из последователей целевого божества и разъединение их индивидуальных связей с Плетением заняли бы очень много времени, такое действие заметно пошатнуло бы равновесие сил между божествами, возмутив Лорда Ао.

Мистра не может заблокировать кому-либо призыв к Теневому Плетению. Оно не является ее частью, и власти над ним она не имеет. Если существо, заблокированное от Плетения ее волей, затем обратится к Теневому Плетению, оно не затронется ее запретом, но она и не будет знать, что существо вновь имеет доступ к магии (хоть и из другого источника).

Возможно, Шар имеет подобную силу над пользователями Теневого Плетения, так как она моделировала его создание по образцу Мистры, но если бы кто-то из влекущих ее силу (или, еще хуже, один из ее прихожан) оскорбил бы ее, она бы скорее всего просто убила бы его, вместо того чтобы прекращать его доступ к Теневому Плетению. Как только существо выбрало Теневое Плетение, для него нет никакого известного пути возврата к истинному Плетению, хотя *желание*, *чудо* или подобная магия вполне могут сработать.

# Варианты магии

Помимо самых обычных форм Искусства и Силы, практикуемых волшебниками, клериками и так далее, есть и много менее известных видов магии. Некоторые, типа элементной магии, просто представляют собой специализацию в определенной области. Гильдейские волшебники объединяют свои магические силы для создания бассейнов заклинаний, известных как пруды заклинаний. Другие владеющие магией персонажи хранят свои силы в зачарованных драгоценных камнях, свечах или рунах. А некоторые презируют любую форму обучения или организованного изучения, вместо этого владея чистой, сырой магией, известной как огонь заклинаний.

Клерики Селунэ практикуют ритуал, проводящий ее силу в вещество, известное как *лунный огонь*, в то время как сама Мистра создала форму колдовства, называемую магодуэлью, которая позволяет тайным заклинателям биться друг против друга, не опасаясь смерти.

## Элементная магия (Elemental Magic)

*Красноробый колдун создал в своей ладони сферу огня, затем бросил ее в своего противника. От удара сфера взорвалась. Когда дым рассеялся, наблюдатели увидели, что сфера поразила кубический каменный барьер, призванный колдуном-целью. Куб разрушился, открыв рыжеволосую женщину в уныло-коричневых робах, целую и невредимую.*

*"Пока что - превосходная магодуэль", - отметил Горус Тот из Тэя, стоящий за пределами арены.*

*"Да, но хотелось бы посмотреть, как он будет биться с Желлуком из Ваасы", - ответил стоящий рядом инкантирик.*

*"Почему?" - поинтересовался Красный Волибник.*

*"Поскольку Желлук - холодный маг, он совершенен против огненной магии этого человека".*

*"Ерунда", - отмахнулся тэец. - "Всем известно, что огню противостоит вода, а не холод".*

Некоторые заклинатели превозносят четыре классических стихии - воздух, землю, огонь и воду - и заявляют, что разделение магии на эти категории - магия в ее самой чистой форме. Некоторый (особенно из Кара-Тура и других земель далеко на востоке) добавляют пятую стихию - лес, или используют немного отличающееся кольцо элементов. Другие поддерживают достоинства изучения энергетических "элементов" заклинаний - кислоты, холода, электричества, огня и звука, а некоторые включают сюда и силу. Клерики обсуждают добавление доменов Растений и Животных к доменам, касающимся классических элементов, уравнивая утверждения клериков элементных лордов. Другие маги настаивают, что истинную сущность элементов представляют гении, и говорят о связях между стихийными духами и Материальным Планом.

Короче говоря, заклинатели не могут достичь согласия в том, что есть элементы или какая магия является элементной, так что "элементные маги" заметно разнятся даже в пределах одной и той же стихии.

Практически же специалисты в различных стихиях во многом подобны. Они обычно одеваются в цвета, соответствующие их стихиям, объявляют свою стихию выше всех остальных, сторонятся заклинаний противостоящего элементного типа (если существует такая концепция) и фокусируются на магии, касающейся их стихии, вместо всех других типов заклинаний. Элементалисты классических типов наиболее обычны.

Воздушные элементалисты - часто призыватели, так как к этой школе относится огромное количество туманных, облачных и газовых заклинаний. В Халруаа чуть более высокая пропорция воздушных элементалистов, чем другие элементных заклинателей - возможно, из-за небесных кораблей или связей с древними летучими городами Нетерила. Из типов магической энергии воздушные элементалисты плотнее всего связаны с электричеством.

Земные элементалисты часто специализируются в заклинаниях превращения, так как многие из этих заклинаний касаются земли, камня и металла. Некоторый следуют по пути призывания. Земные элементалисты плотнее всего связаны с заклинаниями кислотной энергии, когда они не используют "истинную" земную магию. Они обычны среди народов гор и пустынь.

Огненные элементалисты - зачастую воплощающие, часто специализирующиеся в боевой магии. Многие выбирают умение Замена Энергии (см. секцию Умения в следующей главе), чтобы расширить свой выбор огненных заклинаний. Огненные элементалисты - самая видимая разновидность элементных магов, и нигде их не бывает больше, чем в Тэе, где популярен Коссут, Огненный Лорд.

Водные элементалисты обычно не специализируются в школах магии, но предпочитают отречения, предсказания и некоторые виды зачарования. Они предпочитают энергию холода любой другой. Многие из них происходят с земель вокруг Моря Упавших Звезд.

# Эльфийская Высокая Магия (Elven High Magic)

*"Эльфийский высокий маг был древним, древнее своего собственного народа. Но он стоял в центре великого круга, притягивая магическую силу эльфийских волшебников и учеников и даже потоки жизненной энергии других эльфов из второго круга. Хотя старик говорил шепотом, слишком тихим, чтобы его мог слышать кто-то еще, энергия его заклинания звенела в эльфийской крови всех присутствующих голосом их предков и их связей с Плетением: мормхаор сикерилор, мормхаор сикерилор, убийственный шторм, убийственный шторм."*

*Все могли ощущать ужасную магию, которая вызывалась при этом, но никто не ожидал ее проявления: мглы, и черной, и оливково-серой, с кислотными дождями и грязной жижей. Мгла проползла по небу, словно живая ненавистная сущность, и пала на Миеритар, разрывая его подобно взбешенной твари. Там, где касалась она, горел камень, рушился лес, земля становилась бесплодной. Шторм держался месяцами, и когда он наконец рассеялся, нация Миеритар и ее леса ушли в небытие, оставив после себя лишь отравленную пустыню. Так родилась Высокая Пустошь."*

- записки безумного прорицателя из Халруаа, дата неизвестна

Величайшие и старейшие эльфийские волшебники иногда иницируются для более высокого уровня магии, называемого эльфийской высокой магией. Эта магия выходит за пределы границ обычного колдовства, воздействуя на огромные области или на сотни персон сразу. Высокая магия требует десятилетий изучения, и ее исполнение занимает для наложения дни и требует коллективной энергии множества, даже сотен эльфийских участников, но она способна на фантастические магические эффекты, которых невозможно достичь без подобного расхода времени, ресурсов и персональной энергии. Примеры высокой магии - ритуалы, способные лечить сотни персон сразу, сразу создавать множество магических изделий, восстанавливать большие лесные территории или уничтожить целые города сконцентрированными силами природы. Самый известный вид эльфийской высокой магии - создание *мифали*, магического оберега, способного защищать целый город.

Эльфийская высокая магия невероятно редка и преподается лишь избранным, немногим из эльфов, кого посчитали достойным и достаточно выносливым, чтобы изучить ее. Говорят, что выяснение того, кому именно следует ее преподавать - признак неготовности, и, возможно, практика высокой магии заглохнет в пределах поколения, если старшие эльфы не задумаются о том, чтобы обучить ее использованию большее количество эльфов. Но, учитывая ее разрушительный потенциал по отношению к миру и к Плетению при неправильном использовании, есть много консервативных магов, которые предпочли бы, чтобы высокая магия больше никогда не осуществлялась.

## Магия драгоценного камня (Gem Magic)

*Торик стряхнул последние ошметки со своего топора и торжествующе стукнул топором о землю. "Черт возьми, это был хороший бой. Эти гхолы были самыми крутыми из тех, которых я видел".*

*"Да, мощнее тех, которых я мог уничтожить силой Латандера", - согласился Рэндал, начищая свой святой символ.*

*"Ну и что же мы увидим за дверью, которую они охраняли?" - спросила Яшейра. - "Это была гробница волшебника, так что у него должно быть что-то интересное".*

*"Ждите", - прервал ее Колмарр. - "В этих рунах есть что-то знакомое. Они написаны на Драконьем. Я не уверен, что я понял верно... дыхание Мистры, это на Лороссе!" - В ответ на непонимающие взгляды он пояснил: "Благородный язык Нетерила. Считается, что они держали мой народ в рабстве эпохи назад".*

*Дварф поднял брови: - "Ах, значит, дверь волшебника. Это объясняет, почему в центре ее драгоценный камень и нет никаких реальных ручках. Давай, Яшейра".*

*"То есть мне просто нажать на драгоценный камень?"*

*"Нет!" - воскликнул Колмарр, но слишком поздно.*

*Их мир стал огнем.*

Время от времени авантюристы приносят симпатичный пустячок из неких давно утерянных хранилищ, лишь для того, чтобы обнаружить потом, что драгоценный камень - смертельная ловушка, оставленная для какого-то бедного глупца давно уже мертвым мастером драгоценных камней. Другие находят изделия, предоставляющие доброе заклинание, если их коснуться, и рассыпающиеся в пыль от активации своей магии. Эти изделия - наследие магии драгоценных камней, давно забытого искусства, которое лишь недавно было восстановлено кое-где на Фазруне.

Магия драгоценных камней, подобно рунной магии - практика связывания заклинаний с изделием, чтобы их можно было вызвать позже. Хотя это заканчивается уничтожением драгоценного камня, магия драгоценного камня разностороннее и быстрее, чем другие виды создания магических изделий.

## Настроенные драгоценные камни

Практикующий магию драгоценного камня - то есть персонаж с умением Настройка Драгоценного Камня, описанным в следующей главе - может поместить заклинание в драгоценный камень и установить условия для его выпуска: время, касание или близость существа или объекта, описанного в соответствии с заметными физическими характеристиками. Драгоценный камень не может быть установлен на срабатывание, основываясь на классе, Hit Dice или уровне, но его можно установить на срабатывание от касания или близости существа специфического типа, расы, мировоззрения или внешности.

Помещение заклинания в драгоценный камень требует, чтобы заклинатель подготовил заклинание, которое он желает включать, драгоценный камень, стоящий по крайней мере 50 gp на уровень заклинаний того заклинания, которое нужно использовать, и потратил 1 час плюс нормальное время чтения заклинания для завершения процесса.



Персонаж, настраивающий драгоценный камень, может устанавливать уровень заклинателя от минимально необходимого для прочтения заклинание до своего собственного уровня. Драгоценный камень может быть настроен лишь на одно заклинание. Магический драгоценный камень имеет базовую цену 50 gr на уровень заклинания умножить на уровень заклинателя (заклинания 0-го уровня считаются как 1/2 уровня). Вы должны потратить 1/25 его базовой цены в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены. Рыночная цена магического драгоценного камня равна его базовой цене плюс его стоимость как собственно драгоценного камня.

Любые решения, которые заклинатель сделал бы при наложении заклинания, должны быть сделаны при настройке драгоценного камня. Выпускание заклинания уничтожает драгоценный камень. Настройка драгоценного камня физически никак не изменяет его, хотя он начинает излучать магию. Распознавание того, что драгоценный камень был настроен, требует проверки Знания (тайны) (DC 25).

## Срабатывание драгоценных камней

Когда драгоценный камень настроен, заклинатель определяет условия его срабатывания. Драгоценный камень может сработать от касания, от прохождения времени (например, через 24 часа после настройки) или когда существо соответствующего типа появится в пределах 5 футов от него. Создатель определяет, является ли целью заклинания существо, от которого камень сработает, или целью будет сам драгоценный камень. Хронологическое срабатывание всегда нацелено своим заклинанием на сам драгоценный камень. Если заклинание драгоценного камня воздействует только на объекты, то объект должен так или иначе заставить заклинание сработать (или драгоценный камень должен иметь хронологическое срабатывание).

Если драгоценный камень сам является целью и он укреплен на объекте (типа оружия, двери или другого объекта Среднего размера или меньше) или носится у кожи существа, заклинание воздействует на весь объект или существо. Например, драгоценный камень, настроенный на заклинание *защита от зла*, может быть установлен в навершии меча или носиться на цепочке на шее ребенка. Если заклинание сработает (например, от близости злого аутсайдера), оно подействует на меч или на ребенка, обеспечивая защиту против этого аутсайдера. Хотя драгоценный камень при этом обычно разрушается, объекту или существу он не вредит.

Создатель драгоценного камня может благополучно касаться его, не рискуя срабатыванием, или преднамеренно заставить его сработать, если пожелает (защитные заклинания часто помещаются в драгоценные камни только для этой цели). Эти защитные изделия часто называются *камнями-оберегами*. Обычные камни-обереги - камни *защиты от зла*, описанные выше, или драгоценных камней, несущие заклинания *падение пера*, *защита от стрел* или *каменная кожа*.

## Магодуэль (The Mageduel)

*Два мага встали на расстоянии вытянутой руки, закрыв глаза и сосредоточив все свое внимание друг на друге. Мгновение спустя они кивнули и начали расходиться. Между заклинателями сформировалась едва видимая, мерцающая сферическая область.*

*Оказавшись в 100 ярдах друг от друга, они остановились, и мерцающее поле приостановило свой рост. Лунный эльф поднял свою правую руку - первые два пальца вверх. Халруанец ответил подобным жестом. Оба кивнули, и каждый наложил по два заклинания.*

*"За Золотой Либрам Нчазера", - сказал эльф своему противнику.*

*"И за честь", - ответил человек. Они вступили на мерцающую арену.*

*Магодуэль началась.*

Бои между заклинателями легендарны, часто оканчиваясь разрушением замков, деревень и местного ландшафта. В случае крупномасштабных битв, типа таковых между Нарфеллом и Роматаром, могут быть уничтожены целые области, что выливается в бесплодные местности типа Бескрайней Пустоши. Боясь, что подобные действия могут обратить мир в нечто гораздо хуже, чем разбитая магическая военная зона (и не желая, чтобы талантливые маги уничтожались в бессмысленных битвах), Мистра изменила Плетение, создав систему боевого колдовства, позволившую конкурентам испытывать свою силу друг против друга, не причиняя массовых разрушений. Эта система в конечном счете стала известна как магодуэль, и любой из тайных заклинателей Фазруна знает, как провести этот обряд.

В то время, как опрометчивые или убийственные маги предпочитают, чтобы их разногласия уладило традиционное (смертельное) колдовство, большинство цивилизованных заклинателей предпочитает возможность доказать свои навыки в магодуэли. Стало традицией, что на каждой ярмарке магов проводится магодуэль, и на большинстве более-менее крупных ярмарок их назначается по две или больше, предлагаются призы победителю, а кое-кто заключает пари на их результат.

В магодуэли обычно всего два участника, хотя были времена, когда одновременно мерялись силами три заклинателя или друг против друга выступали пары. Правила для магодуэлей одинаковы, независимо от количества участников.

## Квалификация

Чтобы участвовать в магодуэли, существо должно быть способно читать тайные заклинания как колдун или волшебник. Подобные заклинания или сверхъестественные способности не вовлекают надлежащего для начала магодуэли знания, как и магические изделия, предоставляющие магические способности незаклинателям. Любая попытка дисквалифицируемого существа связаться в подготовку магодуэли (см. ниже) терпит неудачу, и магодуэль не начинается.

## Объявление магодуэли

Когда один маг бросает другому вызов, претендент может предложить магодуэль. Даже если претендент не предлагает магодуэли, ее может предложить защитник; отказ от этого предложения эквивалентен предположению, что Вы желаете убить вашего конкурента.

## Подготовка магодуэли

Магодуэль требует подготовки, проходящей в шесть этапов.

**Согласование:** Участники должны стоять смежно друг с другом и концентрироваться 1 полный раунд для настройки друг на друга и на окрестное Плетение. Персона может настраиваться лишь по своей доброй воле (а не будучи убежденной, например, заклинанием *зачарование персоны*).

**Определение размера:** Затем дуэлянты определяют размер и форму арены магодуэли. Если они не могут договориться о размере и форме, они делают противопоставленные проверки способности (используя те способности, от которых приобретаются их бонусные заклинания), и выбор делает победитель.

Минимальный размер для магодуэли - куб со сторонами, равными удвоенной сумме уровней тайных заклинателей всех участников, в футах (округляя до ближайших 5 футов). Максимальный размер арены магодуэли - куб со сторонами, равными пяти умножить на произведение уровней тайных заклинателей всех участников. Например, магодуэль между колдуном 5-го уровня и волшебником 4-го уровня будет иметь минимальный размер, равный кубу со стороной в 15 футов  $((4+5) \times 2 = 18$ , округляя до ближайших 5 футов - 15 футов), и максимальный размер, равный кубу со стороной в 100 футов  $(4 \times 5 \times 5 = 100)$ . Для этого вычисления применяется лишь самый высокий уровень заклинателя персонажа. Большинство магов предпочитает большие арены, позволяющие им большую маневренность.

Арена не обязательно должна быть кубической формы, хотя измерения, данные выше, указывают максимальный объем области. Действительно, арена магодуэли зачастую формируется с учетом странного ландшафта или избегания или включения определенных препятствий. Как только размер и форма определены, формируется сама арена, что занимает 1 раунд на участника.

Очевидное видимое мерцание в воздухе определяет края арены. Животные и паразиты избегают области. Такие существа в пределах арены должны преуспеть в спасброске Воли (DC 15 +1 на участника) каждый раунд или быть испуганными. Это состояние исчезает, когда существо покидает арену.

**Определение подготовки:** Все участники должны договориться о количестве раундов, в которых каждому из магов будет позволено читать заклинания, прежде чем начнется магодуэль. Стандарт - от 1 до 3 раундов; более долгие приготовления обычно выливаются в безвыходное положение, потому что участники оказываются слишком хорошо защищены, чтобы повредить друг другу. Ускорение заклинаний и дополнительные заклинания от частичного действия *спешки* в это время позволяют, хотя использовать их считается невежливым. Если дуэлянты не могут прийти к согласию, они делают для определения количества времени для подготовки противопоставленные проверки способностей (как указано выше).

**Подготовка к дуэли:** Участников равномерно размещают по периметру арены и используют распределенное подготовительное время для наложения на себя заклинаний. Единственные заклинания, способные войти на арену извне таким способом - заклинания касанием и заклинания, затрагивающие заклинателя; все остальные подавляются, как будто находясь в пределах *антимагического поля*.

**Вход на арену:** Когда подготовительное время заканчивается, все участники одновременно входят на арену. Участник, не вступающий вовремя (например, если он сделал паузу, чтобы прочитать еще одно заклинание, даже ускоренное), выбывает из магодуэли.

**Начало магодуэли:** Как только все участники вступили на арену, магодуэль начинается. Бросайте инициативу как обычно (раунда внезапности нет), хотя никто в начале магодуэли не считается застигнутым врасплох.



## Эффекты магодуэли

Магодуэль кое-чем отличается от нормального боя.

**Ограниченные возможности:** Заклинания, наложенные в течение магодуэли, не покидают границ арены. Бросок *огненного шара* в волшебника, стоящего у края арены, не простирается в область вне арены. Монстры, вызванные в пределах арены, не могут пройти сквозь ее край, как будто это *магический круг* соответствующего типа. Это позволяет зрителям магодуэли наблюдать за ней в безопасности.

**Действие контрзаклинания:** Помимо нормальных действий в течение своих ходов, каждый участник магодуэли получает одно действие для контрзаклинания в каждом раунде. Это контрзаклинание может использоваться в любой момент раунда и работает так, как будто у мага есть готовое действие контрзаклинания против другого заклинателя.

Например, Горус Тот - Красный Волшебник, вовлеченный в магодуэль с Нениэйком, некромантом из Халруаа. Нениэйк имеет более высокую инициативу и ходит первым, направляя в своего тэйского противника *огненный шар*. Горус Тот делает свою проверку Колдовства и использует свое действие контрзаклинания для контрзаклинания *огненного шара* Нениэйка своим собственным *огненным шаром*. На ходу Горуса Тота он направляет в Нениэйка *заряд молнии*. У некроманта все еще есть свободное действие контрзаклинания (он не использовал его в этом раунде), но у него нет подготовленных *заряда молнии* или *рассеивания магии*, так что он не может контрзаклинать атаку и поражается *зарядом молнии*.

Маг может также использовать свое нормальное стандартное действие для подготовки другого контрзаклинания, чтобы иметь возможность контрзаклинать два заклинания в раунде.

**Ограниченные изделия:** Поскольку магодуэль предполагается как соревнование заклинаний между двумя магами, использование магических изделий непосредственно для атаки противника нарушает намерения магодуэли. Использование предмета таким способом дисквалифицирует мага. Использование предмета для вызова монстра, создания *стены силы* или другой магии, непосредственно не атакующей противника (короче говоря, чего угодно, что не заканчивает заклинание *невидимость*), участника не дисквалифицирует.

**Истошающий урон:** Магодуэль - полностью бессмертный бой.

Умереть при магодуэли невозможно. Что-либо, причиняющее поражение очков жизни, вместо этого причиняет истошающий урон. Существа, падающие без сознания от истошающего урона, по правилам магодуэли считаются "убитыми".

**Урон или иссушение способностей:** Урон способностям в магодуэли все же может происходить, хотя существо, уменьшенное до 0 Телосложения (или умершее от потери очков жизни из-за уменьшения Телосложения), не умирает. Вместо этого оно остается при минимальном Телосложении, необходимой для поддержания его живым, без сознания и является с точки зрения магодуэли "убитым". Атаки, причиняющие иссушение способностей, вместо этого при магодуэли причиняют урон способностям.

**Половина урона:** Все атаки, причиняющие урон очкам жизни, урон способностям или иссушение способностей, наносят половину нормального урона (и этот урон - истошающий, как описано выше). Это применяется ко всему в пределах магодуэли, даже к атакам со стороны вызванных существ. Это делает магодуэль менее зависимой от того, что кто-либо с самого начала активизирует свое самое мощное заклинание.

**Смертельные атаки:** Атаки, результат которых - целенаправленное умертвление цели (типа *дизинтеграции*, *перста смерти* и *слова силы убить*) вместо этого причиняют истошающий урон, равный половине максимальных нормальных очков жизни цели.

**Неуязвимость арены магодуэли:** Никакая известная магия не может затрагивать существование арены магодуэли. Участники или наблюдатели не могут рассеять ее или воздействовать на нее как-то иначе.

### Проведение магодуэли между РС

Если РС - противники в магодуэли, не объявляйте ни для кого из них заклинания вслух, пока противник (а) не решит использовать свое контрзаклинание и (b) не сделает проверку Колдовства (DC + уровень заклинания).

## Внешнее вмешательство

Если существо, не являющееся одним из дуэлянтов, вступает на арену извне (неважно - обычным движением или экстрапланарными средствами, типа входа через Эфирный План или *телепорт*), магодуэль немедленно заканчивается, как будто все участники объявили ничью (см. ниже). Аналогично, если в арену входит оружие или атакующий эффект, атака проваливается, и магодуэль немедленно заканчивается, как будто все участники объявили ничью.

## Окончание магодуэли

Когда магодуэль заканчивается, все участники возвращают весь истошающий урон и урон способностям, полученный в течение магодуэли. Заклинания, наложенные в течение магодуэли, исчезают, как будто рассеянные, наряду с длительными эффектами заклинаний, наложенных в течение магодуэли (типа болезни или яда от заклинаний или вызванных монстров). Магия, определяющая арену, заканчивается. Заклинания, подавляемые этой областью (такие, как не только для заклинателей и некасательные заклинания, наложенные дуэлянтами перед входом на арену), начинают функционировать как обычно.

Магодуэль может быть закончена несколькими способами.

**Поражение противников:** Когда в пределах арены остается лишь одна не убитая персона, эта персона объявляется победителем в магодуэли.

**Удаление противников:** Любой участник, покидающий арену, считается вышедшим из магодуэли. Это включает в себя преднамеренное перемещение с территории арены физически или выталкивание существом или заклинанием, но не включает использование заклинаний типа *проблеск*, *дверь измерений* или *телепорт* для перемещения в пределах области. Если все участники, кроме одного, покидают арену, оставшийся объявляется победителем.

**Дисквалификация:** Участник, дисквалифицированный при магодуэли, считается внешним влиянием на магодуэль (хотя он не заканчивает магодуэль автоматически, пока находится на арене). Если он повторно входит на арену, ранее покинув ее, использует магию в пределах арены или делает атаки против любого другого участника, магодуэль заканчивается из-за внешнего вмешательства, как описано выше.

**Время:** Магодуэль автоматически заканчивается по истечении 1 часа. Если к этому моменту не выполнено ни одно из других условий победы, в магодуэли объявляется ничья.

**Ничья:** Если все активные (не "убитые") участники устно объявляют ничью в поединке, дуэль заканчивается.

## Лунный огонь (Moonfire)

*Высокая Иницированная Коринна Джасеррил пролила молоко и вино на инкрустированный лунным камнем алтарь Селунэ, а затем начала танцевать, выливая святую молитву божеству. Ее движения повторяли семнадцать молодых клериков веры, удостоенных привлечением к церемонии. В конце концов Высокая Иницированная и ее молодые помощницы пали на землю, истощенные своими усилиями.*

*Белое свечение появилось на алтаре, укрывая подношения и стекая вниз, на преданных.*

*"Эта ночь благословенна", - сказала Коринна, - "и хороший знак для всех Вас - Наша Леди Серебра считает, что вы достойны увидеть ее дар". Свечение наконец разошлось достаточно широко, коснувшись рук одной из клериков-новичков. "И кажется, что она у нее есть какие-то особые планы в отношении Вас, Маэра". Затем свечение отступило к алтарю и задержалось там, меняя форму. "Соберите священный лунный огонь, быстрее. У нас мало времени".*

Один из святых ритуалов Селунэ называется Тайной Ночи и должен исполняться по крайней мере раз в год ее высоким священником. Ритуал очень иссушает и включает в себя подношения в виде молока и вина, выливаемых на священный алтарь в ночи полнолуния. Иногда, когда Лунная Дева особенно довольна, она превращает смешанную жидкость в *лунный огонь* - переливчатую, светящуюся оживленную жидкую массу консистенции заварного крема. *Лунный огонь* течет с алтаря, окутывая существ и изделия, зачастую даруя их магические силы. Тот, что остается, становится инертным и называется *бальзамом лунного огня*; клерики Селунэ запасают его в специальных белых прозрачных керамических флягах (см. главу Магические изделия). Бальзам дают тем, кто сослужил для церкви исключительную службу. Клерики Селунэ считают *лунный огонь* (и *бальзам лунного огня*) святым веществом и прилагают все усилия, чтобы вернуть его, если он украден.

Изделия, которые обычно создает лунный огонь - *лунные наручи, лунные плащи, лунные пятнышки и лунная вытяжка* (см. главу Магические изделия). Как правило, *лунным огнем* создаются эти изделия стоимостью на 5,000-10,000 gr, а из остатков получается 1d6 фляг *бальзама лунного огня*.

## Рунная магия (Rune Magic)

*Старый дварф опер свое долото о камень. Сосредоточив свой разум молитвой Кователю Душ, он начал высекать линию по центру поверхности. За ней последовала еще одна линия, а кривая радела их пополам. Вскоре высеченные линии начали слабо светиться глубоким красным оттенком. Самой видной из получившихся форм был молот Морадина.*

*Мастер не торопился. Он знал, что работа требует времени, а ремесло его было старше, чем дедушка его дедушки. Скоро его самая мощная руна лечения будет завершена.*





Рунная магия - средство привязки заклинаний к объектам в форме магических рун, которые срабатывают от касания. Традиционно практикуемая дварфами и гигантами, рунная магия начала распространяться и стала распространенной не только в горах и туннелях, в которых крепкий народ и гиганты строят свои дома. Рунная магия полностью описана в "Установке Кампании Забытых Царств".

## Огонь заклинаний (Spellfire)

*Костистые когти леденяще полоснули по ее спине. От боли она чуть не потеряла сознание.*

*Шандрил открыла глаза и огляделась, ища взглядом драколича. Перевернувшись, она увидела Шарграйлара, вновь пикирующего на нее, его холодные глаза мерцали на жестоком черепе, его когти тянулись к ней, чтобы разорвать ее на куски. Бывший вор из Диппингдейла встретила леденящий взгляд драколича и рассмеялась.*

*Из ее глаз вырвались два пламенных луча, ударившие в глазницы дракона-нежити. Поднялся дым, и Шарграйлар закричал. Костистые крылья захлопали в агонии. Шандрил продолжала триумфально смеяться, ввергая ослепленного драколича в адский белый огонь. Он покачнулся в воздухе взад-вперед, забился и рухнул на землю.*

- из новеллы "Огонь заклинаний"

Огонь заклинаний - чистая, контролируемая сырая магия. В благотворных проявлениях он выглядит как фонтан серебряного света и лечащей энергии. В битве он - жгучий сине-белый выхлоп всепоглощающего сияния. Огонь заклинаний в его основной форме описан в "Установке Кампании Забытых Царств", и эта информация расширена здесь.

Считают, что сверхъестественной способностью, известной как огонь заклинаний, владеет всего одна персона на поколение, но недавняя информация указывает, что это ошибка и что владельцы огня заклинаний более обычны, чем думали первоначально. Народ, рожденный со способностью использовать огонь заклинаний, имеет умение Владелец Огня Заклинаний, описанное в следующей главе.

Персона, одаренная огнем заклинаний, может исполнять удивительные штуки в зависимости от своих навыков, таланта и количества накопленной ими магической энергии. В общем, огонь заклинаний может использоваться для излечения, для взрывов разрушительного огня или для поглощения магических эффектов, с которыми он контактирует, хотя точные эффекты варьируются в зависимости от обстоятельств и пользователя. Талантливые владельцы развили способность выпускать по несколько взрывов сразу или даже летать (см. престиж-класс проводник огня заклинаний в следующей главе).

## Поглощение энергии заклинаний

Владелец огня заклинаний может готовить действие для поглощения заклинаний, нацеленных в него, как будто он является *палочкой поглощения*. Она получает один уровень энергии огня заклинаний на каждый поглощенный уровень заклинаний и может хранить количество уровней энергии огня заклинаний, равное его Телосложению. Если он достиг своего предела, он не может поглощать заклинания, пока не израсходует некоторые из своих запасенных уровней энергии огня заклинаний.

Если поступающий эффект заклинания имеет большее количество уровней заклинания, чем он может в настоящее время хранить, он поглощает уровни заклинаний до своего предела, а остающиеся уровни заклинаний делятся на первоначальное количество уровней заклинаний для определения того, какая доля эффекта пройдет (как и для заклинания *обращение заклинаний*, за исключением того, что заклинатель заклинания никогда не должен опасаться вреда себе).

Если его Телосложение уменьшается так, что его количество запасенных уровней огня заклинаний оказывается выше его текущего Телосложения, избыточные уровни разряжаются в случайное существо в пределах диапазона в виде разрушительного огня заклинаний (см. ниже).

Запасенные уровни энергии огня заклинаний недоступны в *антимagicеском поле*, но при этом не теряются. Как только владелец покидает *антимagicеское поле*, уровни энергии огня заклинаний снова становятся доступными для использования. *Рассеивание магии* и подобные эффекты не могут отменять запасенные уровни энергии огня заклинаний. Персонаж с запасенными уровнями излучает магию, как будто является предметом с уровнем заклинателя, равным количеству запасенных им уровней.

## Использование огня заклинаний

Как стандартное действие, владелец огня заклинаний может расходовать запасенные уровни энергии огня заклинаний для рукопашной или дальней атаки касанием (максимальная дальность 400 футов), нанося 1d6 пунктов урона огнем заклинаний на израсходованный уровень (Рефлексы - вполнину, DC 20). Урон огнем заклинаний - наполовину урон огнем и наполовину - сырой магической силой. Существа с иммунитетом, сопротивлением или защитой от огненных эффектов применяют их к половине урона, но не к другой его половине. Существо может выбрать "огонь заклинаний" в качестве оружия с умением Фокус Оружия.

Владелец огня заклинаний может излечивать цель касанием, восстанавливая 2 очка жизни на уровень энергии огня заклинаний, израсходованный для этой цели. Это не считается позитивной энергией, так что не повреждает нежить.

В отличие от большинства сверхъестественных способностей, на огонь заклинаний воздействуют заклинания и магические изделия, затрагивающие подобные заклинаниям способности, типа *палочки поглощения* или *палочки отрицания* (если они направлены в проявление, а не во владельца). Ему можно мешать или контрзаклинать рассеиванием магии, и теоретически владелец огня заклинаний может контрзаклинать огонь заклинаний других. Однако, огонь заклинаний - сверхъестественная способность, не вызывающая атаку возможности при использовании, и он не подвержен сопротивлению заклинаниям.

# Пруды заклинаний (Spellpools)

Многие из гильдий волшебников используют пруд заклинаний: магический резервуар с заклинаниями, которые могут извлекать их члены. (Осторожный Орден Магистров и Защитников, обосновавшийся в Уотердипе - одна из таких гильдий; членство в этой организации описано в престиж-классе гильдейского волшебника Уотердипа в следующей главе). В общем, каждый из членов получает специальный фокус (типа кольца, брошки, шарфа или других портативных предметов) во время своего инициирования. Этот фокус позволяет заклинателю гильдии получать доступ к пруду заклинаний. Фокус работает для своего владельца, и если владелец теряет свой фокус, он должен получить другой при новом инициировании.

*Призыв заклинания:* Заклинание может призываться из пруда заклинаний с любого расстояния. Действие призыва - подобная заклинанию способность. Призыв заклинания из пруда заклинаний требует открытой, неиспользованной ячейки заклинания и доступа к способности класса *пруд заклинаний*. Заклинатель проверяет готовность заклинания в пруду заклинаний и может призывать его. Заклинатель может призывать количество уровней заклинаний в день, равное или менее половины уровня заклинателя (минимум 1). Таким образом, заклинатель 5-го уровня может призывать одно заклинание 2-го уровня или два заклинания 1-го уровня в день, учитывая, что у него есть открытые ячейки и его долг пруду заклинаний не слишком высок (см. ниже).

Заклинание, если оно доступно, появляется в разуме заклинателя (в открытой ячейке соответствующего уровня) в начале его следующего раунда действия, и после этого может использоваться немедленно. Если призываемое заклинание не используется в пределах 1 минуты на уровень заклинателя, заклинание исчезает, как будто прочитанное. Ни колдуны, ни волшебники не могут изучать призываемое заклинание через доступ к пруду заклинаний, несмотря на то, что оно временно находится в из разуме.

*Готовность заклинания:* Заклинания в пруду заклинаний меняются ежедневно, основываясь на вкладах членов-заклинателей (см. Долг пруду заклинаний, ниже). Процентный шанс того, что желаемое заклинание будет доступно в любом данном 24-часовом периоде, равен 65% минус 5% на уровень заклинания. Например, любое данное заклинание 1-го уровня будет доступно с вероятностью 60%. С другой стороны, вероятность доступности заклинания 9-го уровня - всего 20%. Если заклинание доступно и призвано, заклинатель может позже попытаться призывать то же самое заклинание с тем же самым шансом готовности минус 5%; однако, если заклинание недоступно, заклинатель не может проверять его снова до следующего дня. Если желаемое заклинание недоступно, заклинатель может продолжать проверять другие заклинания, пока не появится доступное заклинание, что не добавляет времени к полнораундовому действию, требуемому для призыва заклинания. Заклинания, запасенные в пруду заклинаний, включают список заклинаний волшебника/колдуна из "Руководства Игрока" и любого другого источника, обозначенного ДМом.

Доступ к пруду заклинаний предоставляется тремя стадиями (I-III): *пруд заклинаний I* предоставляет доступ к заклинаниям 1-3 уровней, *пруд заклинаний II* предоставляет доступ к заклинаниям 4-6 уровней, и *пруд заклинаний III* предоставляет доступ к заклинаниям 7-9 уровней (заклинания 0-го уровня в пруду заклинаний не запасаются).

*Долг пруду заклинаний:* Каждый раз, когда заклинатель призывает заклинание, у него образуется долг. Заклинатель должен возратить в пруд заклинаний заклинание, которое он подготовил (или может прочитать, в случае колдуна), уровня, соответствующего призванному, или несколько заклинаний, сумма уровней которых равна уровню призванного заклинания. Например, если заклинатель призвал заклинание 5-го уровня, его долг - 5 уровней заклинаний, которые он может отдать другим заклинанием 5-го уровня или комбинацией заклинаний 2-го и 3-го уровней. Возвращение заклинания - полнораундовое действие, точно так же, как и призыв заклинания, исчерпывая подготовленную ячейку заклинания из разума заклинателя или исчерпывая ячейку заклинания в течение дня у колдуна, как будто заклинание было наложено.

Заклинатель не обязан возмещать свой долг пруду заклинаний немедленно. Фактически, заклинатель может накапливать долг уровней заклинаний, равный утроенному своему уровню заклинателя, прежде чем столкнется со штрафами. Таким образом, заклинатель 10-го уровня (колдун 5-го уровня, гильдейский заклинатель 5-го уровня) может призывать из пруда заклинаний до 30 уровней заклинаний. Однако, после получения им 31 или более уровней заклинаний в долг его доступ к призыву автоматически приостанавливается, пока долг его не упадет до 30 или меньше.

Ничего не мешает заклинателю платить вперед, предоставляя ему, так сказать, "положительный баланс". Аналогично, другой заклинатель гильдии может согласиться выплатить или оплатить вперед долг пруду заклинаний заклинателя гильдии в обмен на службу, деньги или из других соображений. Таким образом, "валюта заклинаний" может разниться от гильдии к гильдии, где заклинатели часто расплачиваются друг с другом уровнями долга пруду заклинаний (неофициально называемыми "зачарованиями").

# Практикующие магию

В то время как простейшая классификация магии - принадлежность ее к тайной или божественной, существует не только эти два вида магии, что доказывается обилием различных колдовских классов, представленных в "Руководстве Игрока". "Руководство Ведущего" и "Установка Кампании Забытых Царств" представляют другие виды заклинателей, новые виды магии, новые ориентированные на магию умения и новые использования для навыков, связанных с изучением и использованием магии. Это - не единственные виды магии, известной на Фаэруне. Древние волшебники оставили наследие в виде наполненных заклинаниями драгоценных камней. Некоторые владеют сырой силой магии, не используя заклинания вообще. Некоторые гномы так используют технологию, что ее эффекты походят на магию. Некоторые маги находят новые использования для метамгии. Колдуны расширяют свой репертуар, изменяя огненные заклинания на кислотные.

Все они - имеющие свою силу и более или менее принятые формы магической практики мира, и это - лишь поверхность разнообразия типов возможной магии - будь то различные средства ее наложения, специализированные формы изучения или странные завихрения самой магии. Эта книга описывает некоторые из более известных форм, оставляя слухи, предположения и мистификации сплетникам и магическим дилетантам.

## Навыки и умения

Хотя магия существенно важна для мира Фаэруна, и те, кто практикуют ее, могут быть одними из самых важных жителей мира, магия - нечто большее, чем простое применение заклинаний. Магическое знание также играет критическую роль, неважно - в форме навыков, улучшаемых со временем, или в виде особых способностей, позволяющих дополнительное использование магии.

### Навыки

Вместо представления новых навыков эта секция дает дополнительную информацию для использования ее с навыками, описанными в "Руководстве Игрока".

#### Ремесло

Предметы	Ремесло	DC
Бумага (100 листов)	Переплет	12
Папирус (100 листов)	Переплет	10
Пергамент (100 листов)	Переплет	10
Книга заклинаний	Переплет	15
Магическая руна *	Варьируется	20 + уровень заклинания
Магическая татуировка **	Каллиграфия	10, 15 или 20

\* Требуется умение Написание Руны, детализированное в "Установке Кампании Забытых Царств".

\*\* Использует заклинание *создание магической татуировки* из "Установки Кампании Забытых Царств".

#### Поломка Устройства

Задача	DC
Поломка магической руны	25 + уровень заклинания (такой же, как для обычной магической ловушки)

#### Подделка

Задача	DC
Изготовление ложного магического свитка или книги заклинаний	+5 к DC Подделки

#### Знание (тайны)

Задача	DC
Распознавание персональной руны заклинателя	20
Распознавание настроенного драгоценного камня	25
Распознавание в начертанной руны магической	25
Распознавание родства или сопротивления материала	25

## Знание (религия)

Задача	DC
Идентификация покровителя религиозного магического изделия	20

## Поиск

Задача	DC
Обнаружение активного или бездействующего <i>портала</i> (требуется домен Портала)	20

## Колдовство

Задача	DC
Идентификация заклинания, удерживаемого в начертанной руне	15 + уровень заклинания
Показ всех сил самораспознающегося магического изделия	20
Распознавание того, имеет ли материал качества магической обработки	20
Узнавание в известном магическом изделии предмета Теневого Плетения (с обнаружением магии)	20
Определение точных границ области дикой магии (требуется 3 раунда изучения)	25
Определение того, было ли сырье подготовлено к магической обработке	25
Сбор круга для увеличения уровня заклинателя	20 + 5 x увеличение области заклинания
Понимание примечаний в чужой книге заклинаний	25 + самый высокий уровень заклинания в книге

## Использование Магического Устройства

Задача	DC
Подражание умению Магии Теневого Плетения для благополучного использования предмета Теневого Плетения	30

## Умения

Умения в этой главе добавляются к спискам умений из "Руководства Игрока" и "Установки Кампании Забытых Царств". Они следуют всем правилам из "Руководства Игрока" для определения того, сколько их может быть выбрано и как часто персонаж может выбирать их. Ни одно из этих умений не является региональным.

### Настройка драгоценного камня [создание предмета] (Attune Gem)

Вы можете магически наполнять драгоценные камни заклинаниями, которые удерживаются в них, пока не сработают.

**Предпосылка:** Интеллект 13+, навык Ремесло (огранка), уровень тайного заклинателя 3-й +.

**Выгода:** Вы можете хранить в драгоценном камне тайное заклинание. Вы должны иметь доступ к наложению этого заклинания (подготовленное, если Вы готовите заклинания; иначе - известное) и должны обеспечить любые материальные компоненты или фокусы, которых это заклинание требует. Если наложение заклинания уменьшит ваше общее количество ХР, Вы выплачиваете эту стоимость после начала настройки в дополнение к стоимости ХР для создания самого настроенного драгоценного камня. Аналогично, материальные компоненты используются, когда Вы начинаете наложение, но фокусы - нет. (Фокус, используемый при настройке драгоценного камня, может использоваться многократно). Уровень заклинателя заклинания должен быть достаточен для наложения рассматриваемого заклинания и быть не выше, чем ваш собственный уровень заклинателя.

Драгоценный камень может быть настроен только на одно заклинание. Драгоценный камень должен иметь минимальную ценность, равную 50 gr на уровень заклинания, которое будет в нем запасено. Базовая цена настроенного драгоценного камня (не включая стоимости самого драгоценного камня) равна 50 gr на уровень заклинания умножить на уровень заклинателя. Вы должны потратить 1/25 базовой цены в ХР и исчерпать сырье, стоящее половину этой базовой цены. Настройка занимает 1 час плюс нормальное время чтения заклинания. Рыночная цена магического драгоценного камня равняется его базовой цене плюс его собственная стоимость как драгоценного камня.

См. секцию Магия драгоценных камней в предыдущей главе для детализации настроенных драгоценных камней и магии драгоценного камня.

### Увеличенное вызывание [общее] (Augment Summoning)

Вызванные Вами существа лучше обычных.

**Предпосылки:** Уровень заклинателя 2-й +.

**Выгода:** Существа, которые Вы вызываете любым заклинанием призывания, слегка улучшены. Они получают +1 очко жизни на Hit Die и +1 бонус компетентности на свои броски атаки и урона.

### Замена энергии [метамагия] (Energy Substitution)

Вы можете изменять заклинание, использующее один из типов энергии, для использования другого типа энергии.

**Предпосылка:** Любое другое метамагическое умение, 5 разрядов в Знании (тайны).

**Выгода:** Выберите один тип энергии: кислота, холод, электричество, огонь или звук. Вы можете изменять любое заклинание с описателем энергии для использования вместо этого выбранного типа энергии. Замененное заклинание работает как обычно во всех отношениях, за исключением того, что изменяется тип наносимого урона. Например, кислотный *огненный шар* все еще наносит урон в 20-футовом распространении, за исключением того, что теперь это - кислотный урон вместо урона огнем.



Если заклинание имеет вторичный эффект, измененное заклинание тоже имеет этот эффект. Например, заклинание *крик* может оглушать существ и наносить дополнительный урон кристаллическим существам; если в заклинании *крик* звуковую энергию заменить огнем, существа все равно могут быть оглушены, и кристаллические существа все еще переносят дополнительный урон. Иногда незначительные эффекты заклинания непосредственно связаны с его энергией - например, *пылающая сфера* может охватывать изделия огнем, но звуковая или кислотная *пылающая сфера* на это неспособна.

Когда заклинание наносит некоторый урон, не исходящий от энергии, Замена Энергии не затрагивает эту часть заклинания.

Например, *ледяной шторм* наносит 3d6 пунктов крошащего урона и 2d6 пунктов урона холодного урона. Электрический *ледяной шторм* наносит 3d6 пунктов крошащего урона и 2d6 пунктов урона электричеством.

Замененное заклинание истощает ячейку заклинания того же уровня, что и фактический уровень заклинания.

**Специально:** Вы можете получать это умение многократно, каждый раз применяя его к новому типу энергии.

## Сторониться материалов [метамагия] (Eschew Materials)

Вы можете читать заклинания без материальных компонентов.

**Предпосылки:** Любое другое метамагическое умение.

**Выгода:** Заклинание, наложенное со Сторониться Материалов, может быть наложено без материальных компонентов. На заклинания без материальных компонентов это не воздействует. На заклинания с материальными компонентами со стоимостью более 1 гр это также не воздействует. Заклинание без материальных компонентов истощает ячейку заклинания того же уровня, что и фактический уровень заклинания.

## Реактивное контрзаклинание [общее] (Reactive Counterspell)

Вы можете быстро реагировать для контрзаклинания противников.

**Предпосылки:** Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива.

**Выгода:** Однажды в раунд Вы можете контрзаклинать заклинание противника, даже если у Вас нет для этого готового действия. Это действие контрзаклинания занимает место вашего регулярного действия для этого раунда. Вы не можете использовать это умение, когда застигнуты врасплох.

**Нормально:** Без этого умения Вы должны готовить действие в каждом раунде, в котором желаете использовать контрзаклинание (см. "Руководство Игрока").

## Упрочнение заклинания [общее] (Spell Girding)

Ваша заклинания особенно выносливы, сопротивляясь проверкам рассеивания гораздо сильнее, чем обычно.

**Выгода:** Любые проверки рассеивания против ваших заклинаний делаются с -2 штрафом.

## Тематика заклинаний [общее] (Spell Thematics)

Вы разработали знаковое тематическое проявление, дающее вашим заклинаниям уникальные визуальные или слуховые качества. Вы более эффективны при наложении заклинаний, тесно связанных с вашей темой, и любое заклинание, которое Вы читаете, отражает вашу тему в той или иной степени.

**Выгода:** Выберите тему для вашего колдовства. Вы читаете заклинания, обозначенные принадлежащими к вашей теме, с +1 к уровню заклинателя. Добавьте +5 к DC любой проверки Колдовства, сделанной для идентификации любого заклинания, которое Вы читаете, независимо - обозначено ли оно как тематическое или нет.



Тема заклинания включает в себя два компонента. Первый - набор заклинаний, являющихся самыми важными в вашей теме. Он включает по одному заклинанию на каждом уровне заклинаний, который Вы можете читать. Например, волшебник 5-го уровня может выбрать *луч мороза*, *магическую ракету*, *снежный рой Сниллока* и *полет* в качестве заклинаний, являющихся самыми важными в его теме.

Второй компонент - общий визуальный или слуховой эффект, который имеют все ваши заклинания, например, "огонь", "лед" или "кричащие черепа". Особый эффект никоим образом не изменяет заклинания, кроме увеличения вашего уровня заклинателя с заклинаниями, которые Вы обозначили как как самые важные в вашей теме. Например, если ваша тема - "огонь", то ваше заклинание *магическая ракета* может казаться стреляющим огнем, хотя заряды все же силовые, причиняющие нормальный, а не огненный урон. Если ваша тема - "кричащие черепа", ваше заклинание *полет* может проявляться в виде дюжины маленьких кричащих черепов, кружащихся вокруг Вас, неся Вас вверх.

## Владелец огня заклинаний [общее] (Spellfire Wielder)

Вы - один из представителей редкого народа, имеющего врожденный талант управлять сырой магией в форме огня заклинаний.

**Выгода:** Вы можете использовать огонь заклинаний, чтобы поглощать энергию заклинаний, выстреливать разрушительные взрывы или излечивать других, как описано в секции Огонь заклинаний в предыдущей главе.

**Специально:** Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня. Приобретение этого умения требует одобрения DМа.

## Расширение заклинания [метамагия] (Widen Spell)

Вы можете увеличивать область ваших заклинаний.

**Выгода:** Расширенные заклинания взрыва, испускания или распространения увеличивают свой радиус на 50%. На заклинания, не имеющие области воздействия одного из этих трех видов, это умение не воздействует. Расширенное заклинание исчерпывает ячейку заклинания три уровня выше фактического уровня заклинания.

# Престиж-классы

Эти престиж-классы доступны персонажам в дополнение к представленным в "Руководстве Игрока" и в "Установке Кампании Забытых Царств".

## Гном-ремесленник (Gnome Artificer)

Гномы-ремесленники балуются технологией для создания фантастических устройств, окунающихся в теневую магию, когда их мирского оснащения недостаточно. Их оружие, доспехи и инструменты требуют частого обслуживания и восстановления, но производят немагические эффекты, способные конкурировать с некоторыми из тайных заклинаний. Большинство гномов-ремесленников - квалифицированные ремесленники и мастера, обычно жулики, барды или волшебники (из иллюзионистов получают особенно хорошие ремесленники из-за их доступа к теневой магии). Некоторые из рейнджеров и клериков исследуют эту область, но другие классы достаточно редко становятся ремесленниками из-за широты и глубины необходимых навыков.



Гномы-ремесленники-NPC любят обмениваться информацией и вести здоровое соревнование по изобретениям и вниманию. Иногда они работают командами, в то время как другие предпочитают изоляцию и приватное изучение. Некоторые ремесленники, удаляющиеся от активных изобретений, изучают магию или становятся советниками на больших технических проектах типа мостов и замков.

Хотя этот престиж-класс именуется "гномом-ремесленником", своими навыками ремесленника известны и некоторые люди, все из которых происходят из островной нации Лантан. Они называют себя "лантанскими ремесленниками", но в остальном имеют все силы этого престиж-класса.

**Hit Die:** d6

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать гномом-ремесленником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Раса:** Гном (или человек из региона Лантан).

**Навыки:** Алхимия 3 разряда, Ремесло (ковка доспехов, кузнечное дело, огранка, ковка замков, обработка металлов, изготовление ловушек или изготовление оружия) 8 разрядов, Ремесло (еще любые два из предыдущего списка) 4 разряда, Поломка Устройства 2 разряда, Знание (архитектура) 4 разряда, Знание (проектирование) 4 разряда, Профессия (аптекарь, инженер или осадный инженер) 3 разряда.

**Умения:** Молниеносные Рефлексы, Фокус Навыка (любой из вышеупомянутых навыков Ремесла).

**Колдовство:** Способность читать тайные заклинания 1-го уровня из школы Иллюзии.

## Навыки класса

Навыки класса гнома-ремесленника (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Оценка (Мудрость), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Поломка Устройства (Интеллект), Знание (архитектура и

проектирование) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект) и Использование Вербки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-1: ГНОМ-РЕМЕСЛЕННИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Известные силы устройства				
						0	1	2	3	4
1-й	+0	+0	+2	+0	Предмет ремесленника	4	2	-	-	-
2-й	+1	+0	+3	+0	Бонусный предмет	5	2	-	-	-
3-й	+2	+1	+3	+1	Фокус навыка	5	3	1	-	-
4-й	+3	+1	+4	+1	Бонусный предмет	6	3	2	-	-
5th	+3	1	+4	+1	Спасение	6	4	2	1	-
6-й	+4	+2	+5	+2	Бонусный предмет	7	4	3	2	-
7-й	+5	2	+5	+2	Прототип	7	5	3	2	1
8-й	+6	+2	+6	+2	Бонусный предмет	8	5	4	3	2
9-й	+6	+3	+6	+3	Теневой эффект	8	5	4	3	2
10-й	+7	+3	+7	+3	Бонусный предмет	9	5	5	4	3

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса гнома-ремесленника.

**Мастерство оружия и доспехов:** Гном-ремесленники опыты со всем простым оружием, с легкими доспехами, средними доспехами и со щитами. Штрафы проверки доспеха за доспех тяжелее кожи применяются к навыкам Баланс, Подъем, Искусство Побега, Скрытность, Прыжок, Бесшумное Движение, Очистка Карманов и Кувырок.

**Предмет ремесленника:** Гном-ремесленник имеет способность изготавливать немагические устройства, дублирующие эффекты определенных заклинаний. Вместо использования для этого магии он использует свое знание поршней, механизмов, линз и других простых механических изобретений. В результате предметы ремесленника обычно кажутся неуправляемыми и сложными, со множеством деталей, линз, выступов, проводов и шлангов. По умолчанию все устройства ремесленника используют два места для предметов: одно любое место и место либо "пояса", либо "плаща". Можно также изготавливать устройства, занимающие лишь одно место, но они обходятся вдвое дороже.

Ремесленник может изготавливать лишь устройства ремесленника, дублирующие эффекты сил устройств ремесленника, которые он знает (см. ниже). Все устройства ремесленника имеют заряды, представляющие собой топливо и другие вещества, необходимые для обеспечения эффекта. После определенного количества использований устройство прекращает функционировать, пока ремесленник не израсходует еще некоторое количество времени и денег для его восстановления. Например, ремесленник создает подобное наручу устройство, которое дает носящему его эквивалент заклинания *сила быка*; устройство имеет 50 зарядов, и когда эти заряды исчерпываются, сила устройства больше не функционирует, пока ремесленник не восстановит его. Восстановление устройства обходится в половину от средств, необходимых на его изготовление "с пустого места".

Создание устройств ремесленника требует расхода времени и ресурсов, как будто ремесленник создает магическое изделие (1 день на 1,000 gr базовой цены). Однако, в отличие от изготовления магического изделия, ремесленник при этом процессе не тратит XP. Он просто тратит для изготовления предмета соответствующее время и золото, используя таблицу, ниже, для определения базовой цены устройства:

Эффект	Базовая цена
50 зарядов*, активизируемое использованием	Уровень силы ** x уровень ремесленника*** x 1,000 gr
Использует только одно место	Умножить полную стоимость на 2

\* Ремесленник может создавать устройство лишь с 5 зарядами, и стоимость уменьшается пропорционально.

\*\* Сила устройства 0-го уровня - половина значения для силы устройства 1-го уровня для определения цены.

\*\*\* Ремесленник может создавать устройство с эффективным уровнем ремесленника ниже своего собственного, если это будет минимальный уровень ремесленника, необходимый для изучения этой силы устройства.

Например, ремесленник 3-го уровня желает сделать устройство *силы быка* (как описано выше). *Сила быка* - сила устройства 2-го уровня (см. ниже), так что создание этого устройства с 50 зарядами на минимальном уровне стоит 2 x 3 x 1,000 gr, или 6,000 gr и 6 дней работы. Как только эти заряды используются, устройство становится бесполезным.

Устройства ремесленника следуют правилам из "Руководства Ведущего" для определения затрат на изделия с несколькими способностями. Устройства ремесленника используют те же самые ограничения пространства, что и магические изделия (наруч, шлем, плащ и так далее), так что персонаж не может носить устройство, используемое вместо наруча, нося одновременно с ним пару *перчаток силы огра*.

Устройства ремесленника большие и громоздкие. Умножьте уровень силы устройства (считая силу устройства 0-го уровня как 1/2 уровня) на 1 кубический фут и 5 фунтов для получения полного объема и веса устройства (сложите вместе вес и объем для устройств с несколькими силами). Они достаточно велики, чтобы считаться отдельным объектом с точки зрения действия удара по объекту. Устройство имеет 5 очков жизни на кубический фут объема и твердость 10. Устройство может быть сделано из специальных материалов (типа адамантина или мифрила) для увеличения его твердости или очков жизни; считайте каждый кубический фут устройства длинным мечом для определения модификатора к начальной базовой цене (специальные материалы не влияют на цену восстановления предмета).

**Силы устройства гнома-ремесленника:** В то время как маги владеют тайной силой, а клерики манипулируют божественной энергией, ремесленник использует мирские инструменты и необычные реактивы, чтобы произвести внушительные результаты. Подобно волшебнику-новичку с маленьким репертуаром заклинаний, ремесленник начинает с несколькими технологическими уловками. По мере того, как он получает уровни, ремесленник автоматически изучает

новые силы устройств, как указано в Таблице 3-1: Гном-ремесленник. Ремесленник может также купить информацию о других силах устройств у других ремесленников или найти их в книгах по изготовлению, при этом цена и ценность таких объектов равна таковым свитка эквивалентного уровня заклинания. Например, Хендарк Стальные Жилы - гном - ремесленник 1-го уровня. Во время своих путешествий он сталкивается с Вэйвокет Жемчугокол, другим гномом-ремесленником, и он платит ей 25 gr за секрет одной 1-уровневой силы устройства, которую он не знает. Ремесленник может исследовать дополнительные силы устройства, как будто это заклинания.

Чтобы изучить силу устройства или создавать предметы с ней, ремесленник должен иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень силы. Класс сложности для спасбросков - 10 + уровень силы устройства + бонус способности минимального показателя способности, необходимого для изучения этой силы устройства.

Активация устройства - стандартное действие, не вызывающее атаку возможности. Большинство сил устройств полагается на полностью немагические методы. Устройства, использующие эти силы, функционируют в *антимагическом поле* как обычно, и их нельзя контрзаклинать или прерывать.

Некоторые из сил устройств раздвигают границы мирской технологии и фактически уходят в школы Иллюзии (тень). Такие силы отмечены в списке ниже двумя звездочками, и они считаются сверхъестественными способностями - они не функционируют в *антимагическом поле*, но их нельзя контрзаклинать или прерывать. Гном-ремесленник должен быть по крайней мере 9-го уровня, чтобы включить эти силы в одно из своих устройств.

Поскольку силы устройств в точности повторяют способности соответствующих заклинаний, их эффекты накладываются (не складываются) на эффекты заклинаний, которые они дублируют. Поэтому устройство, предоставляющее *кошачью грацию*, не складывается с тайным заклинанием *кошачьей грации*.

### Список сил устройств гнома-ремесленника

**0-й уровень** - *кислотный всплеск* \*, *обнаружение яда*, *электрический толчок* \*, *вспышка*, *кашель Хоризикола* \*, *запуск заряда* \*, *свет*, *рука мага*, *луч мороза*.

**1-й уровень** - *сжигающие руки*, *обнаружение нежити*, *коррозийная хватка* \*, *вынести элементы*, *быстрое отступление*, *падение пера*, *жир*, *бум Хоризикола* \*, *прыжок*, *своенравные нервы Копэра* \*, *запуск предмета* \*, *видение при слабом освещении* \*, *затеняющая мгла*, *отвратительная хватка*, *подъем паука*.

**2-й уровень** - *таран* \*, *сила быка*, *кошачья грация*, *темновидение*, *дневной свет*, *кинжал пламени* \*, *облако тумана*, *блестящая пыль*, *кислотная стрела Мелфа*, *видеть невидимость*, *разбивание*, *скоростное плавание* \*.

**3-й уровень** - *стрела пламени*, *полет* \*\*, *порыв ветра*, *снежка* \*\*, *заряд молнии*, *разбивание пола* \*, *слякотный шторм* \*\*, *вонючее облако*, *водное дыхание*.

**4-й уровень** - *ледяной шторм* \*\*, *подавление*, *ржавая хватка*, *крик*, *твердый туман*, *стена огня* \*\*, *стена льда* \*\*.

\* Новое заклинание из этой книги.

\*\* Требуется способность теневого эффекта.

**Бонусный предмет:** На 2-м уровне гном-ремесленник получает одноразовое 50-зарядное устройство любой силы устройства, которую он знает. Предмет функционирует на его уровне ремесленника. Предполагается, что ремесленник работает над этим предметом в свое свободное время и не должен тратить какие-либо деньги или время для его приобретения. Гном-ремесленник получает новый бонусный предмет на каждом четном уровне после этого.

**Фокус навыка:** На 3-м уровне гном-ремесленник получает умение Фокус Навыка (Поломка Устройства).

**Спасение:** Ремесленник по крайней мере 5-го уровня может демонтировать устройство (изготовленное им или другим ремесленником) и использовать его части в качестве частей для другого устройства. Это уменьшает базовую цену нового устройства на 1/2 рыночной цены демонтируемого устройства. Устройство с потраченными зарядами стоит соответствующий процент от рыночной цены оригинала, равный проценту сохранившихся зарядов.

**Прототип:** Начиная с 7-го уровня, ремесленник может делать устройство, имеющее силу устройства, которую он не знает. Этот прототип стоит вдвое дороже обычного и ненадежен. Каждый раз, когда ремесленник использует способность прототипа, он должен делать проверку уровня ремесленника (DC = уровень ремесленника силы устройства +1) для успешной активизации устройства. Любое другое существо, пытающееся активизировать силу устройства прототипа, переносит -5 штраф по этой проверке. Провал означает неудачу (см. врезку о Сбоях прототипов ремесленника). При неудаче заряд для этого предпринятого использования расходуется, независимо от результата неудачи.

Сила устройства, используемая в прототипе, должна появляться в списке сил устройства, и ремесленник не может изготавливать прототип, включающий силы, требующие способности теневого эффекта, пока не достигнет 9-го уровня.

**Теневой эффект (Su):** Начиная с 9-го уровня, ремесленник может делать устройства, привлекающие силу тени для сверхъестественных эффектов. Теперь он может теперь включать силы из списка, отмеченные двумя звездочками.

### Сбои прототипов ремесленника

При неудаче устройство срабатывает со сбоем, обычно - полностью измененным или вредным способом. DM определяет то, какой вид неудачи происходит, нанося по умолчанию 1d6 пунктов урона на уровень силы устройства.

- Если сила устройства - дальнобойный эффект, оно ударяет пользователя или союзника вместо предназначенной цели, или случайную цели поблизости, если пользователь сам является предназначенной целью.
- Если сила устройства - дальнобойный эффект, он вступает в силу в некотором случайном местоположении в пределах дальности.
- Устройство причиняет пользователю 1d6 пунктов урона на уровень силы устройства.
- Устройство повреждает пользователя, как указано выше, и теряет еще 1d10 зарядов.
- Устройство повреждает пользователя, как указано выше, и прекращает функционировать, пока ремесленник не восстановит устройство, потратив 1/10 нормальной базовой цены.
- Устройство активизируется 1d4 раундов спустя после назначенного, выбирая случайную цель, если эффект - дальнобойный.
- Устройство активизируется 1d4 часов спустя после назначенного, выбирая случайную цель, если эффект - дальнобойный.



## Гильдейский волшебник Уотердипа (Guild Wizard of Waterdeep)

Осторожный Орден Магистров и Защитников - одна из самых мощных гильдий Уотердипе, но большинство уотердевиан максимум знает о его существовании. Леди-Мастер Ордена, Мхайр Сзелтун, предпочитает занимать строго нейтральную позицию в политических и экономических делах города. Она поощряет волшебников ордена заниматься искусством магии, оставляя политику другим. Волшебники ордена ведут изучения и обмениваются информацией, создают магические изделия, чтобы помочь поддержать финансовую независимость гильдии, и предлагают свои услуги другим жителям города в качестве волшебников-охранников или пожарных (волшебники, вооруженные заклинаниями и магическими изделиями для борьбы с огнем). Строгий политический нейтралитет ордена и помощь другим в городе принесли свои плоды, поскольку, хотя народные массы и не могут знать многого о членах ордена, при этом у них нет причин бояться их.

Большинство членов ордена - волшебники, но другие тайные заклинатели также долгожданны. К ордену тянутся и колдуны, и барды иногда становятся членами-партнерами, получая доступ к почти той же информации, что и волшебники, но получая от этого менее непосредственную выгоду, поскольку свои заклинания они получают иначе.

Гильдейские волшебники Уотердипа - чаще всего постоянные жители или долгосрочные посетители этого города, хотя их можно встретить и блуждающими по другим землям. В ордене лица столь же различны, как различны и волшебники.

Этот престиж-класс может служить для ДМа моделью для разработки подобных престиж-классов для других возможных гильдий Забытых Царств. Член Тайного Братства Лускана может иметь с членами Осторожного Ордена Магистров и Защитников Уотердипа некоторые общие способности (скорее всего, доступ к пруду заклинаний), но в остальном заметно отличаться.

**Hit Die:** d4

### Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать гильдейским волшебником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Мировоззрение:** Любое незлое.

**Навыки:** Алхимия 4 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Наблюдение 4 разряда, Колдовство 8 разрядов.

**Умения:** Написание Свитка, любое метамагическое умение и либо Проникновение Заклинания, либо Фокус Заклинания (по выбору школы).

**Колдовство:** Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

**Специально:** Предполагаемые члены должны оплатить плату за инициирование - 1,000 gr.

### Навыки класса

Навыки класса гильдейского волшебника (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (любое) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 4 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 3-2: ГИЛЬДЕЙСКИЙ ВОЛШЕБНИК УОТЕРДИПА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Членство, улучшенное приобретение заклинаний	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	<i>Пруд заклинаний I</i>	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Бонусное умение создания предмета	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Бонусный язык	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Улучшенное контрзаклинание	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	<i>Пруд заклинаний II</i>	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Фокусированное рассеивание	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Бонусный язык	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Заклинание <i>сломать зачарование</i>	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	<i>Пруд заклинаний III</i>	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса гильдейского волшебника.

**Мастерство оружия и доспехов:** Гильдейские волшебники не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение гильдейского волшебника сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень гильдейского волшебника, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (например, метамагическое умение или умение создания предмета).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал гильдейским волшебником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень гильдейского волшебника с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Членство:** Персонаж становится полноправным членом Осторожного Ордена Магистров и Защитников. Он имеет право голосовать по проблемам наравне с другими членами, использовать библиотеку и рабочие помещения ордена (хотя доступ к этим средствам основан на старшинство) и пополнять свой запас материальных компонентов (обычные компоненты чаще всего бесплатны или отдаются за номинальную плату, в то время как компоненты, имеющие ценность в золоте, доступны "по стоимости").

Членство в ордене накладывает следующую службу и обязанности:

- Ежемесячная пошлина за членство - 25 gr (за 1 год выплачивается заранее);
- Повиновение управлению мастеров;
- Помощь другим членам, когда потребуется (это обычно означает помощь другим членам ордена, находящимся в опасности, но можно и помочь им в их усилиях в какой-либо области);
- Защита города Уотердипа по призыву Мастеров или законных властей уотердипского правительства; и
- Уделение ордену личного времени и энергии (штраф ХР 10%).

Этот последний пункт обычно считается самым тягостным требованием членства в ордене. В каждом сезоне член должен провести десять дней, непосредственно помогая ордену. Это может означать что угодно, что назначат Мастера: работа с городской охраной, служба тайным охранником частного предприятия, работа пожарником, создание магических изделий, исполнение административных обязанностей и так далее. Форму этой помощи детализировать не обязательно, если DM и игрок не желают этого. Независимо от его формы, это выливается в 10% штраф ХР, совокупный с любым другим штрафом, который несет персонаж (типа такового от мультиклассирования). Этот штраф представляет собой стоимость создания магических изделий исключительно для ордена, затраты ХР для колдовства и другие персональные силы, вложенные в орден. (Персонаж все же выплачивает полностью gr и ХР-стоимость любых магических изделий, созданных исключительно для своего собственного использования).

**Улучшенное приобретение заклинаний:** На каждом уровне продвижения в престиж-классе гильдейского волшебника персонаж получает на свой выбор три заклинания любого уровня, которые он может читать, для добавления их в свою книгу заклинаний.

**Пруд заклинаний (Sp):** Начиная со 2-го уровня, члены Осторожного Ордена Магистров и Защитников могут призывать заклинания с 1-го по 3-й уровень из общего источника, известного как пруд заклинаний. На 6-м уровне они могут призывать из пруда заклинаний заклинания до 6-го уровня, и на 10-м уровне они могут призывать из пруда заклинаний заклинания до 9-го уровня. См. описание пруда заклинаний в предыдущей главе.

**Бонусное умение создания предмета:** На 3-м уровне член ордена может выбирать бонусное умение Создания Предмета (он все же должен выполнять предпосылки для получения умения).

**Бонусный язык:** Члены ордена изучают Искусство сквозь все культурные границы. Также они узнают другие языки, чтобы расширять свои изучения. Персонаж может добавить один дополнительный язык к списку тех, которые он уже знает. Это может быть и древний язык (см. секцию на Языки в Главе 3: Жизнь на Фаэруне в "Установке Кампании Забытых Царств").

**Умение улучшенного контрзаклинания:** На 5-м уровне персонаж получает умение Улучшенное Контрзаклинание. Городские должностные лица призывают орден на помощь в предотвращении широких разрушений, когда городу угрожают бродячие заклинатели. В результате орден усовершенствовал свои способности использования методов контрзаклинания для устранения угрозы столь опрометчивого использования магии. Мастера чувствуют, что предпочтительнее нанести вред безответственному магу, оставляя наказание такой персоны на усмотрение городских властей.

**Фокусированное рассеивание:** Иногда членам ордена приходится иметь дело с устойчивыми магическими эффектами. За годы его члены развили более эффективные навыки рассеивания. Начиная с 7-го уровня, они могут добавлять +2 к любым проверкам уровня заклинателя, сделанным для рассеивания магии.

**Заклинание сломать зачарование:** На 9-м уровне в список заклинаний 4-го уровня гильдейского волшебника Уотердипа добавляется заклинание *сломать зачарование*. Он должен все же заучить это заклинание, чтобы наложить его, также как и любое другое.

## Маг Арфистов (Harper Mage)

Волшебники и колдуны были частью Арфистов с самого начала пути этой организации. Сегодня многие из ее старших членов - мощные маги. Среди основных союзников организации есть несколько влиятельных волшебников и колдунов, поделившихся с Арфистами частью своих накопленных знаний. Мистра, божество магии, является одним из божеств-покровителей Арфистов; ее предшественница была одним из божеств, сошедшихся в Месте Танца столетия назад, вдохновив основание организации. С такой богатой магической традицией Арфисты неизбежно разработали бы свои собственные магические знания и методы, переходящие к их агентам.

У мага Арфистов есть две основных обязанности. Первая из них - помогать Арфистам заклинаниями и тайным знанием. Эта помощь может быть какой угодно - от наложения заклинаний в битве, в которую вовлечены агенты Арфистов, до использования магии предсказания для поиска пропавшего Арфиста и до исследований личных книг заклинаний



побежденного Красного Волшебника. Конечно, многие маги Арфистов сами являются их агентами, используя свою магию для исследования действий каких-либо злых групп.

Другая первичная ответственность мага Арфиста состоит в том, чтобы изучать, делать записи и передавать древние знания, обращая особенное внимание на магические открытия. Однако, маги Арфистов не ограничиваются лишь изучением тайн. Многие маги становятся экспертами также и в других областях. Некоторые изучают природу, пополняя знание и мудрость, почерпнутую у друидов. Другие изучают историю, совмещая свое понимание древних магических знаний с пониманием того, как силы истории могли сыграть свою роль в формировании специфического подхода к магии. Хотя, возможно, и не равные некоторым из самых выдающихся мудрецов Царств, эти ученые-Арфисты тоже весьма уважаемы.

Из волшебников, колдунов и бардов получаются прекрасные маги Арфистов. Мультиклассовые жулики/волшебники и жулики/колдуны в их рядах также достаточно обычны.

Маги Арфистов в общем путешествуют в компании других Арфистов или союзников с подобными взглядами. Даже в одиночку маг Арфистов может рассчитывать на поддержку тех, кто дружелюбен к побуждениям Арфистов.

**Hit Die:** d4

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать магом Арфистов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Мировоззрение:** Любое незлое.

**Навыки:** Концентрация 4 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Знание (любое другое) 5 разрядов, Знание (любое другое) 4 разряда, Наблюдение 4 разряда, Чувство Мотива 2 разряда, Колдовство 8 разрядов.

**Умения:** Настороженность, Продление Заклинания.

**Колдовство:** Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

**Специально:** Покровительство со стороны члена Арфистов, одобрение Высоких Арфистов.

## Навыки класса

Навыки класса мага Арфистов (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Расшифровка Записи (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Сбор информации (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Инсинуация (Мудрость), Знание (любое) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Наблюдение (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (Интеллект), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 4 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 3-3: МАГ АРФИСТОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Знание Арфистов, понимание Огмы	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Тайная теория	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Продление заклинания	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Сторониться материалов	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Покровительство Мистры	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса мага Арфистов.

**Мастерство оружия и доспехов:** Маги Арфистов опытни с простым оружием. Они не получают никакого мастерства в использовании каких-либо доспехов.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение мага Арфистов сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень мага Арфистов, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом тайном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (например, метамагическое умение или умение создания предмета).

Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, прежде чем стал магом Арфистов, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень мага Арфистов с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Знание Арфистов:** Подобно барду, у мага Арфистов есть сметка для получения необычных частиц знания. Эта способность работает в точности подобно способности бардского знания класса бард. Если маг Арфистов имеет уровни барда (или уровни другого класса с этой способностью, типа мастера знаний или разведчика Арфистов), его уровни мага Арфистов и уровни барда (или уровни соответствующего другого класса) складываются с целью использования бардского знания.

**Понимание Огмы:** Как хранители знаний, маги Арфистов развивают острый интерес во многих областях. Маг Арфистов получает свободное умение Фокус Навыка в любом навыке Знания.

**Тайная теория:** На 2-м уровне маг Арфистов получает свободное умение Фокус Навыка или в Колдовстве, или в Знании (тайны). Это представляет собой доступ к теориям магии - от других цивилизаций до изучения и сохранения старых знаний.

**Продление заклинания:** В своих изучениях истории и знаний маги Арфистов узнали кое-что о древней магии, включая элементарные элементы знаний о магии *мифали* эльфов. Эти открытия позволяют им ежедневно усиливать несколько своих заклинаний, позволяя им длиться дольше обычного. Маг Арфистов может читать заклинание, как будто оно находится под эффектом умения Продление Заклинания, без воздействия на время чтения заклинания или на уровень его ячейки. Маг Арфистов может использовать эту способность количество раз в день, равное 1 + его бонус Харизмы.

**Сторониться материалов:** Дальнейшие изучения секретов магии дают магам Арфистов способность читать свои заклинания без применения материальных компонентов. Эта способность предоставляет магу Арфистов умение Сторониться Материалов.

**Покровительство Мистры:** Маги Арфистов получают +2 бонус понимания на все спасброски против магических эффектов.

## Священник Арфистов (Harper Priest)

Почти каждый Арфист признает важность божеств, вдохновивших создание Арфистов: Денеира, Эльдат, Ллииры, Милики, Милила, Мистры, Огмы, Селунэ, Силвануса и Тиморы, и эльфийских божеств Аэрдри Фэйниа, Анггарадха, Кореллона Ларетиана, Эревана Илесири, Фенмарела Местарина, Ханали Селанил, Лабеласа Энорета, Риллифэйна Раллатила, Сеханин Лунный Лук и Солонора Теландрия. Некоторые, однако, желают более близких отношений с этими божествами, сошедшими в Месте Танца.

Хотя большинство священников Арфистов - человеческие, полуэльфийские или эльфийские клерики, выбравшие в качестве своего покровителя одно из перечисленных выше божеств, Арфисты принимают в свои ряды членов множества

подготовок, культур и религиозных взглядов, пока их божества не продвигают злых целей или бессмысленного разрушения. Принимаются люди-друиды, dwarfsкие паладины, рейнджеры-гномы, халфлинги - жулики/клерики Брандобариса и многие другие. Божества, сферы и интересы которых параллельны таковым божеств-покровителей Арфистов, включают Акади, Азута, Чонти, Гвейрона Буревея, Латандера, Льюру, Красного Рыцаря, Савраса, Шондакула, Шиаллиа, Валкура и многих из нейтральных или добрых божеств различных расовых пантеонов.

Священников Арфистов можно встретить самих по себе или в компании других Арфистов или союзников с подобными взглядами. Даже в одиночку священник Арфистов может рассчитывать на поддержку тех, кто дружелюбен к побуждениям Арфистов.

**Hit Die:** d8

### Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать священником Арфистов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Мировоззрение:** Любое незлое.

**Навыки:** Дипломатия 4 разряда, Знание (тайны) 4 разряда, Знание (религия) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.

**Умения:** Настороженность, Железная Воля.

**Колдовство:** Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

**Специально:** Покровительство со стороны члена Арфистов, одобрение Высоких Арфистов. К тому же, божество-покровитель персонажа должно быть незлым и не быть посвященным бессмысленному разрушению.



## Навыки класса

Навыки класса священника Арфистов (и ключевая способность для каждого навыка) - Животное Сочувствие (Харизма, исключительный навык), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Знание (любое) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-4: СВЯЩЕННИК АРФИСТОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Благословение, знание Арфистов	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Благословение	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Благословение	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Благословение	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Благословение	+1 уровень существующего класса

### Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса священника Арфистов.

**Мастерство оружия и доспехов:** Священники Арфистов опытни со всем простым оружием. Они также опытни со всеми типами доспехов (легкими, средними и тяжелыми) и со щитами.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение священника Арфистов сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень священника Арфистов, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом божественном колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее).

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем он стал священником Арфистов, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень священника Арфистов с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Благословения:** На каждом уровне священник Арфистов может выбирать одно благословение из Таблицы 3-5: Благословения священника Арфистов. Его уровень священника Арфистов плюс его бонус Мудрости определяет, которые из благословений он может выбирать. (Если пожелает, он может выбирать меньшее благословение, а не самое высокое из возможных). Он не может выбирать одно и то же благословение дважды.

ТАБЛИЦА 3-5: БЛАГОСЛОВЕНИЯ СВЯЩЕННИКА АРФИСТОВ

Уровень + мод. Мудрости	Благословение	Эффект
1	Пруд Эльдат	Может создавать воду 1/день, как клерик, равный его самому высокому божественному колдовскому уровню
2	Посох Силвануса	Умение Фокус Оружия (четвертной посох)
3	Глаз Денейра	+2 святой бонус на спасброски против глифов, рун и символов
4	Голос Милила	+1 святой бонус по всем основанным на Харизме проверкам навыков
5	Шаг Милики	Добавляет +10 футов к скорости в легком или среднем доспехе
6	Сердце Ллииры	+2 святой бонус на спасброски против эффектов принуждения и устрашения
7	Понимание Огмы	Умение Фокус Навыка (любое Знание)
8	Сияние Селунэ	Видение при слабом освещении (или вдвое дальше существующего видения при слабом освещении)
9	Покровительство Мистры	+2 бонус понимания на спасброски против магических эффектов
10+	Улыбка Тиморы	Однажды в день может добавлять +2 бонус удачи к отдельному спасброску (может быть добавлен после того, как станет известен результат спасброска)

**Знание Арфистов:** Подобно барду, у священника Арфистов есть сметка для получения необычных частиц знания. Эта способность работает в точности подобно способности бардского знания класса бард. Если священник Арфистов имеет уровни барда (или уровни другого класса с этой способностью, типа мастера знаний или разведчика Арфистов), его уровни священника Арфистов и уровни барда (или уровни соответствующего другого класса) складываются с целью использования бардского знания.

## Инкантатрикс (Incantatrix)

Инкантатрикс Фаэруна практикуют метамагию, изучая заклинанию, затрагивающие другие заклинания, и питают особую нежности к магии, мешающей экстрапланарным существам.

Большинство инкантатрикс - квалифицированные волшебники или колдуны, хотя этот тип магии изучает и некоторое количество бардов. Некоторые мультиклассируют как клерики или друиды, потому что эти классы часто полагаются на экстрапланарные сущности, противоречащие фокусировке инкантатрикс.

Инкантатрикс-NPC обычно действует независимо, но иногда объединяются вместе, чтобы решить общую проблему. Так как они ненавидят экстрапланарные вторжения на Материальный План, большинство инкантатрикс считает уничтожение активных *врат* на другие планы своей ответственностью, и инкантатрикс - обычно хорошо осведомленный источник информации о действующих в регионе *вратах*. Поскольку у них нет особой наступательной боевой магии против нормальных существ, они предпочитают избегать боя или путешествуют с компаньонами, уравнивающими их недостатки.

Hit Die: d4

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать инкантатрикс, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Навыки:** Концентрация 4 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Знание (планы) 8 разрядов, Колдовство 4 разряда.

**Умения:** Железная Воля, любое метамагическое умение.

**Колдовство:** Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.



## Навыки класса

Навыки класса инкантатрикс (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса инкантатрикс.

**Мастерство оружия и доспехов:** Инкантатрикс не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Инкантатрикс продолжает изучать стандартную магию, а также вести занятия по метамагии. Таким образом, когда получен новый уровень инкантатрикс, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед тем, как стать инкантатрикс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (например, бонусные метамагические умения или умения создания предмета).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал инкантатрикс, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень инкантатрикс с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Специализация школы:** Став инкантатрикс, персонаж желает сосредоточить свои занятия на защите и метамагии, оставляя другие типы заклинаний. В действительности, инкантатрикс - специалист в школе Отречения (получая все выгоды от специализации в школе), и инкантатрикс должен выбрать дополнительную запрещенную школу или школы, используя правила из "Руководства Игрока" (хотя инкантатрикс никогда не может выбрать в качестве противопоставленной школы Превращение). Инкантатрикс после этого не может никогда изучать заклинания из этой запрещенной школы или школ. Он все же может использовать запрещенные заклинания, которые он знал, пока не стал инкантатрикс, включая использование изделий, активизируемых завершением заклинания или срабатыванием заклинания. Если инкантатрикс уже является волшебником, специализирующимся в Отречении, ему не нужно выбирать другую запрещенную школу. Бард или колдун, становящиеся инкантатрикс, все же должны выбрать запрещенную школу, чтобы получить выгоды от специализации.

ТАБЛИЦА 3-6: ИНКАНТАТРИКС

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Бонусное метамагическое умение	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Высылание	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Видеть эфирное	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Поразить эфирное	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Бонусное метамагическое умение	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Выносливый дух	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Мгновенная метамагия 1/день	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Улучшенная метамагия	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Мгновенная метамагия 2/день	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Бонусное метамагическое умение, иссушение предмета	+1 уровень существующего класса



**Высылание (Ex):** Инкантатрикс получает +2 бонус на все проверки рассеивания и проверки уровня заклинателя, чтобы вредить, высылать или преодолевать сопротивление заклинаниям аутсайдеров. Это включает проверки рассеивания для рассеивания заклинания *вызов монстра*.

**Бонусное метамагическое умение:** На 1-м, 5-м и 10-м уровнях инкантатрикс может выбирать бонусное метамагическое умение.

**Видеть эфирное (Su):** Однажды в день инкантатрикс 3-го уровня или выше может видеть в Эфирный План в течение количества раундов, равного его уровню класса. Он может видеть эфирных существ на расстоянии до 60 футов, хотя они кажутся серыми и иллюзорными (как и объекты на Материальном Плате выглядят для эфирных существ). Это не дает ему какую-либо дополнительную способность атаковать эфирных существ, но он может использовать заклинания и эффекты, затрагивающие эфирных существ (типа эффектов силы и отречений), как обычно, так что он может направлять в эфирное существо *магическую ракету*.

**Поразить эфирное (Su):** Начиная с 4-го уровня, инкантатрикс может изменять свои заклинания так, чтобы они поражали эфирные цели, которые он может видеть. Изменение заклинания таким образом работает подобно использованию метамагического умения колдуном - заклинания со временем чтения в одно действие становятся полнораундовыми заклинаниями, и заклинания с более длинным временем чтения требуют для наложения дополнительное полнораундовое действие. Измененное заклинание вступает в силу на Эфирном Плате вместо Материального.

**Выносливый дух (Su):** На 6-м уровне инкантатрикс становится иммунным к смертельным эффектам и атакам иссушения энергии.

**Мгновенная метамагия (Su):** Однажды в день инкантатрикс 7-го уровня может использовать на заклинании отдельный метамагический эффект любого метамагического умения, которое он знает, без подготовки его заранее (если он волшебник) или увеличения его времени чтения (если он колдун или бард). Подготовленное заклинание волшебника работает, как будто подготовленное с метамагическим умением, кроме того, что использует ту же самую ячейку заклинания. Заклинание колдуна или барда накладываются без регулировки времени чтения, но работают как будто наложенные с метамагическим умением. Инкантатрикс 9-го уровня может использовать эту силу дважды в день. Инкантатрикс не может использовать эту способность, если заклинание с метамагией заняло бы ячейку заклинания более высокого уровня, чем он может читать. Например, волшебник 5/инкантатрикс 4 не может использовать мгновенную метамагию Неподвижного Заклинания для любого из своих заклинаний 5-го уровня, потому что у него нет ячеек заклинания выше 5-го уровня.

**Улучшенная метамагия (Su):** На 8-м уровне инкантатрикс оттачивает мастерство метамагии до такой степени, что всякий раз, когда он использует метамагическое умение, увеличение уровня заклинания этим умением уменьшается на один (это не может уменьшить увеличение менее чем на один уровень или менее чем на ноль уровней, если увеличение - уже +0). Например, волшебник-инкантатрикс может готовить ускоренный *огненный шар* как заклинание 6-го, а не 7-го уровня.

**Иссушение предмета (Sp):** Инкантатрикс 10-го уровня может вытягивать заряды заряженных магических изделий, используя магию для излечения себя. Если иссушаемый предмет - посох, уровень заклинания - таковой заклинания самого низкого уровня, использующего один заряд. Он получает 1д6 очков жизни на уровень заклинания вытянутого заряда. Если инкантатрикс достиг своего максимума очков жизни, любые дополнительные приобретенные очки жизни - временные (максимум +20), исчезающие через 10 минут. Существо может делать сбросок Воли (DC 10) для предотвращения одного из удерживаемых или несомых изделий от иссушения.

## Убийца магов (Mage-Killer)

Убийцы магов - редкая порода. Они - мастера магии, предназначенной для боя против других заклинателей. Они учатся не только боевым навыкам, типа тех, которые можно было бы преподавать воину, но также и заклинаниям, нацеленным на слабости их противников. Некоторые используют ловушки, другие - оружие, но все они оттачивают свои магические навыки до совершенства, поскольку именно эти навыки отличают их от обычных охотников и убийц. Они развивают дружбу со всем спектром тех, кто может привести их к их противникам, но именно на их собственные плечи возложено тяжелое бремя преодоления этих противников.

Большинство убийц магов - по существу охотники за головами, специализирующиеся на специфическом виде добычи. Однако, некоторые следуют этим путем из религиозных убеждений. Как ни странно, последователи и Азута, и Шар используют убийц магов против целей своих божеств. Церковь Азута верит в ответственное использование магии. Она не позволяет другим, не одаренным в Искусстве, считать всех заклинателей врагами, а также сохраняет само Плетение. Последователи Азута обычно сначала делают предупреждение любому заклинателю, злоупотребляющему силами, которыми он обладает. Однако, если это терпит неудачу, они усиливают свое давление, пока наконец не оказываются вынужденными послать убийцу магов, чтобы нанести поражение опрометчивому заклинателю.

Последователи Шар, конечно же, интересуются Плетением лишь постольку, поскольку оно воздействует на Теневое Плетение. Их убийцы магов вместо этого разыскивают видных пользователей Плетения и убивают их публично - как предупреждение тем, кто выступает против их божества, и в качестве демонстрации силы Теневого Плетения. Подобными средствами последователи Шар надеются ослабить власть Мистры над магией. Пока что у ее последователи не было особого успеха в ослаблении энергии Мистры, хотя бы потому, что не все виды заклинаний, которые они предпочитают, так хорошо подходят для преодоления других заклинателей. Магов, которых они убили, часто не удавалось одолеть ее смертельным



монахам-колдунам Темной Луны. Но если они окажутся на поверхности, менее хорошо подходящей для убийства других заклинателей, их фанатическая преданность их божеству более чем восполнит это.

**Hit Die:** d4

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать убийцей магов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Навыки:** Колдовство 10 разрядов.

**Умения:** Великая Стойкость, Молниеносные Рефлексы, Боевое Колдовство, Мастерство Военного Оружия (любое).

**Колдовство:** Способность читать тайные или божественные заклинания 4-го уровня. Способность читать по крайней мере три заклинания, требующих спасбросков Стойкости, и по крайней мере три заклинания, требующих спасбросков Рефлексов. (Заклинание, причиняющее урон, но не позволяющее спасброска, может занимать место любого из этих требуемых заклинаний).

## Навыки класса

Навыки класса убийцы магов (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (любое) (Интеллект), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-7: УБИЙЦА МАГОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Улучшенные спасброски	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Увеличение призывания	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Улучшенные спасброски	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Умение фокуса заклинания	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Улучшенные спасброски	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Умение фокуса заклинания	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Улучшенные спасброски	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Умение фокуса заклинания	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Улучшенные спасброски	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Умение фокуса заклинания	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса убийцы магов.

**Мастерство оружия и доспехов:** Убийцы магов не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение убийцы магов сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень убийцы магов, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал убийцей магов, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень убийцы магов с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Улучшенные спасброски:** Убийца магов учится улучшать свое сопротивление большинству видов заклинаний, которые он использует против других. На 1-м уровне и на каждом нечетном уровне после этого он получает +1 бонус на свои спасброски Стойкости и Рефлексов. Эти бонусы складываются.

**Увеличение призывания:** На 2-м уровне персонаж получает умение Увеличение Призывания.

**Умение фокуса заклинания:** На 4-м уровне персонаж получает бонусное умение Фокус Заклинания в одной из следующих школ: Призывание, Воплощение, Некромантия или Превращение. На каждом четном уровне после этого персонаж получает еще одно бонусное умение Фокус Заклинания в одной из этих школ, до 10-го уровня, когда убийца магов будет иметь Фокус Заклинания для всех четырех перечисленных школ.

## Мастер-алхимик (Master Alchemist)

Мастер-алхимик - заклинатель, специализирующийся в создании микстур и эликсиров, которые воспроизводят эффекты заклинаний 4-го уровня или выше. Даже заклинатели, балующиеся алхимией, получают способность улучшить скорость, с



которой они могут производить микстуры, что для заклинателей-приключенцев может уменьшить количество времени на подготовку к следующим заданиям. На своих самых высоких уровнях престиж-классы алхимика позволяют заклинателям создавать микстуры, воспроизводящие некоторых из самых мощных магических эффектов.

Всем мастерам-алхимикам необходимо для работы достаточное место, а также правильное оснащение и сырье. Немаленький рабочий стол - минимальное место, необходимое для создания алхимических веществ и варки зелий. Ваш Ведущий может также потребовать, чтобы у персонажа была лаборатория алхимика (см. "Руководство Игрока").

Наконец, персонаж должен обеспечить сырье. Эта стоимость - половина рыночной цены готовой микстуры.

**Hit Die:** d4

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать мастером-алхимиком, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Навыки:** Алхимия 10 разрядов, Колдовство 10 разрядов.

**Умения:** Сварить Зелье, Магический Ремесленник (микстуры), Фокус Навыка (Алхимия).

**Колдовство:** Способность читать тайные или божественные заклинания 4-го уровня.

## Навыки класса

Навыки класса мастера-алхимика (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (тайны) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

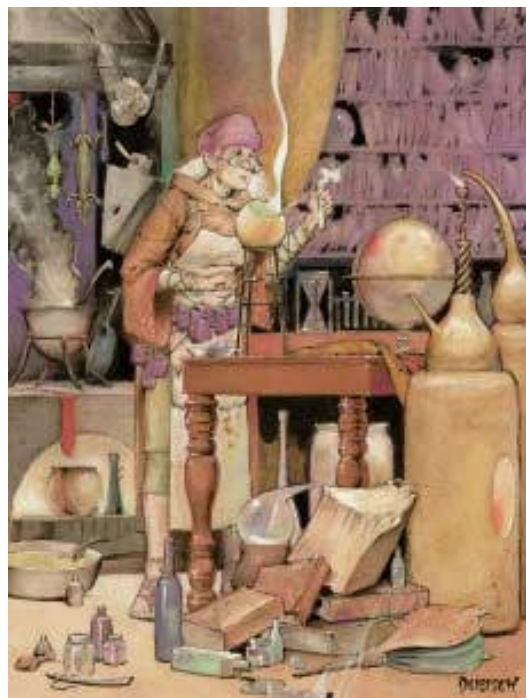


ТАБЛИЦА 3-8: МАСТЕР-АЛХИМИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Варево 2/день	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Сварить зелье (4-й)	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Сварить зелье (5-й)	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Сварить зелье (6-й)	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Варево 3/день	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Улучшенная идентификация	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Сварить зелье (7-й)	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Сварить зелье (8-й)	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Варево 4/день	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Сварить зелье (9-й)	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса мастер-алхимика.

**Мастерство оружия и доспехов:** Мастера-алхимики не получают никакого мастерства в каком-либо оружии или доспехах.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение мастера-алхимика сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень мастера-алхимика, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал мастером-алхимиком, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень мастер-алхимика с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Варево 2/день:** Мастер-алхимик усовершенствовал искусство варения микстур. Таким образом, он может сварить две микстуры (в общем не больше чем на 1,000 gr рыночной цены) за один день (8-часовой период), а не одну.

**Сварить Зелье (4-й):** Начиная со 2-го уровня, продвинутое изучение мастером-алхимиком алхимии и магии позволяет ему варить зелье с заклинаниями 4-го уровня. Рыночная цена такой микстуры равна 50 gr на уровень заклинания умножить на уровень заклинателя.

**Сварить зелье (5-й):** Как Сварить зелье (4-й), за исключением того, что мастер-алхимик может сварить зелье с заклинаниями 5-го уровня.

**Сварить зелье (6-й):** Как Сварить зелье (4-й), за исключением того, что мастер-алхимик может сварить зелье с заклинаниями 6-го уровня.

**Варево 3/день:** Как Варево 2/день, за исключением того, что мастер-алхимик может сварить три микстуры за день.

**Улучшенная идентификация:** Начиная с 6-го уровня, мастер-алхимик настолько уверен в своих знаниях, что может использовать свой навык Алхимии для идентификации микстур и других подобных веществ быстрее и проще, чем другие. Этот мастер-алхимик не нуждается ни в каком алхимическом оснащении, не тратит gr, и ему требуется всего 1 минута для идентификации такого вещества. Добавьте +10 к нормальному DC, требуемому для идентификации. Мастер-алхимик не может повторять эту улучшенную идентификацию (что означает, что он не может брать 20); если эта идентификация терпит неудачу, мастер-алхимик должен использовать нормальные правила идентификации, как описано в навыке Алхимии.

**Сварить зелье (7-й):** Как Сварить зелье (4-й), за исключением того, что мастер-алхимик может сварить зелье с заклинаниями 7-го уровня.

**Сварить зелье (8-й):** Как Сварить зелье (4-й), за исключением того, что мастер-алхимик может сварить зелье с заклинаниями 8-го уровня.

**Варево 4/день:** Как Варево 2/день, за исключением того, что мастер-алхимик может сварить четыре микстуры за день.

**Сварить зелье (9-й):** Как Сварить зелье (4-й), за исключением того, что мастер-алхимик может сварить зелье с заклинаниями 9-го уровня.

## Мистический странник (Mystic Wanderer)

Мистические странники - божественные заклинатели, сторонящиеся нормальной иерархии церквей, вместо этого предпочитая свободу, охоту к перемене мест и независимость. Они полагают, что для служения своему божеству они должны испытать мир, узнать о его скрытых красотах и истине и научиться познавать связи своего внутреннего мира с внешним. Мистические странники известны своими навыками в создании микстур и магических драгоценных камней.

Большинство мистических странников начинают как клерики, хотя некоторые друиды и рейнджеры также идут по пути мистического странника. Из-за независимости мистического странника и его презрения к фигурам у власти монахи и паладины становятся мистическими странниками лишь в том случае, если освобождаются от своих клятв. Большинство мистических странников следует божествам красоты, индивидуализма, любви, гедонизма, харизмы, самосовершенствования, темноты, луны, радости, изобилия, материнства, танца, музыки, болезни, яда, удачи, неудачи или сезонов.

Мистический странник-NPC обычно действует в одиночку, предпочитая взаимодействовать с народом (включая других мистических странников) один на один, а не группами. Они иногда приобретают телохранителей или друзей, способных быть телохранителями, чтобы сбалансировать свою слабость в бою.

**Hit Die:** d8



### Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать мистическим странником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Мировоззрение:** Любое незаконное

**Навыки:** Алхимия 3 разряда, Дипломатия 8 разрядов, Знание (природа) 3 разряда, Исполнение 3 разряда, Профессия (гербалист) 3 разряда.

**Умения:** Железная Воля.

**Колдовство:** Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

### Навыки класса

Навыки класса мистического странника (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Инсинуация (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Исполнение (Харизма) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-9: МИСТИЧЕСКИЙ СТРАННИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Слава божественного, <i>сон</i>	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+3	+3	Фамильяр, знания природы	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+3	+3	Магия драгоценного камня, сопротивление зачарованию	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+4	+4	Сварить зелье	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+4	+4	<i>Предложение</i>	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+5	+5	Великая микстура I	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+5	+5	<i>Зачарование монстра</i>	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+6	+6	Великая микстура II	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+6	+6	<i>Массовое зачарование</i>	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+7	+7	Великая микстура III, бесконечное тело	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса мистического странника.

**Мастерство оружия и доспехов:** Мистические странники не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами. Многие из способностей мистического странника полагаются на его способность по полной использовать движение его тела и конфиденциальность его внешности. При ношении любого вида доспехов или при использовании щита его способность славы божественного не функционирует, и он не может использовать какие-либо из своих подобных заклинаниям способностей.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Мистический странник продолжает изучать стандартную магию, следуя и другим своим изучениям. Таким образом, когда получен новый уровень мистического странника, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получила уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед тем, как стать мистическим странником. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс управления или упрека нежити и так далее).

Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса, прежде чем он стал мистическим странником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень мистического странника с целью определения заклинаний в день, при добавлении нового уровня.

**Слава божественного (Su):** Мистический странник, не носящий никакого доспеха, получает священный (или светский, если его божество-покровитель злое) бонус к АС, равный его бонусу Харизмы (если есть).

**Сон (Sp):** Мистический странник может использовать *сон* однажды в день, как колдун, уровень которого равен его уровню мистического странника плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя (DC = 11 + модификатор Харизмы).

**Фамильяр:** Начиная со 2-го уровня, мистический странник может получить фамильяра, также как колдун или волшебник. Мистический странник с уровнями колдуна или волшебника может считать свои уровни мистического странника таковыми колдуна или волшебника для определения естественного доспеха, Интеллекта и специальных способностей своего фамильяра.

**Знания природы:** На 2-м уровне мистический странник получает +2 бонус компетентности на все проверки Профессии (гербалист) и Знания (природа).

**Магия драгоценного камня (Su):** Мистический странник 3-го уровня изучает секреты магии драгоценных камней, как описано в предыдущей главе. Он получает умение Настройка Драгоценного Камня и может использовать это умение для хранения любого заклинания, которое он может читать - тайного или божественного.

**Сопротивление зачарованию:** Начиная с 3-го уровня, мистический странник получает +2 священный (или светский, если его божество-покровитель злое) бонус на спасброски против эффектов зачарования (обворование).

**Сварить зелье:** На 4-м уровне мистический странник получает умение Сварить Зелье.

**Предложение (Sp):** На 5-м уровне мистический странник может использовать *предложение* однажды в день, как колдун, уровень которого равен его уровню мистического странника плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя (DC = 13 + модификатор Харизмы).

**Великая микстура I:** Мистический странник 6-го уровня может варить зелье, как будто он имеет доступ ко всем заклинаниям колдуна/волшебника 0-го и 1-го уровней (даже к тем, которых нет в его списке заклинаний). Он не должен готовить заклинание, чтобы сварить микстуру; вместо этого он должен оставить одну ячейку заклинания (соответствующего уровня) пустой для варки микстуры с заклинанием, которого нет в его списке заклинаний. Он все же должен обеспечить любые необходимые материальные компоненты или фокусы.

**Зачарование монстра (Sp):** На 7-м уровне мистический странник может использовать *зачарование монстра* однажды в день, как колдун, уровень которого равен его уровню мистического странника плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя (DC = 14 + модификатор Харизмы).

**Великая микстура II:** Как великая микстура I, за исключением того, что мистический странник 8-го уровня может варить зелье, как будто он имеет доступ ко всем заклинаниям колдуна/волшебника 2-го уровня.

*Массовое зачарование (Sp)*: Мистический странник 9-го уровня может использовать *массовое зачарование* однажды в день, как колдун, уровень которого равен его уровню мистического странника плюс его самый высокий уровень божественного заклинателя (DC = 18 + модификатор Харизмы).

**Великая микстура III**: Как великая микстура I, за исключением того, что мистический странник 10-го уровня может варить зелье, как будто он имеет доступ ко всем заклинаниям колдуна/волшебника 3-го уровня.

**Бесконечное тело**: После достижения 10-го уровня мистический странник больше не переносит штрафов способностей за старение (см. "Руководство Игрока", Таблица 6-5: Эффекты старения) и не может быть магически состарен. Однако, любые штрафы, которые он уже перенес, остаются. Бонусы все же накапливаются, и мистический странник все же умирает от старости, когда приходит время.

## Танцор заклинаний (Spelldancer)

Танцоры заклинаний - энергичный вид заклинателей, привлекающих для усиления своей магии квазисловесную энергию песни и танца. Действуя подобно колдунам или бардам, они создают магию, когда нуждаются в ней, выбирая из широкого репертуара заклинаний, но ограниченным способом. Некоторые называют их певцами заклинаний, но первичный компонент их магии - танец, и термин "певец заклинаний" (spellsinger) к тому же часто путают с жаргонным названием магов - "метатель заклинаний" (spellslinger).

Большинство танцоров заклинаний - прежде всего колдуны или барды, но этот путь очаровывает и некоторых волшебников, и клерики божеств типа Милила, Шаресс и Огмы также иногда идут по пути танцора заклинаний. Персонажи других классов почти никогда не становятся танцорами заклинаний. Большинство танцоров заклинаний - женщины.

NPC-танцоры заклинаний часто присоединяются к путешествующим менестрелям, бардам и танцорам. Их мирские способности к танцу весьма примечательны, а мобильность группы предотвращает их от излишнего нежелательного внимания. Некоторые консервативные заклинатели ненавидят танцоров заклинаний, и кое-кто из простого народа боится их и обвиняет их в яхшании с извергами.

**Hit Die:** d6

### Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать танцором заклинаний, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Навыки:** Концентрация 4 разряда, Исполнение (танец, другие формы) 6 разрядов, Кувырок 4 разряда.

**Умения:** Боевое Колдовство, Увертливость, Выносливость, Мобильность.

**Колдовство:** Способность читать заклинания 3-го уровня.

### Навыки класса

Навыки класса танцора заклинаний (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 4 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 3-10: ТАНЦОР ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Танец заклинаний	+1 уровень в существующем классе
2-й	+1	+0	+3	+3	<i>Восторгающий танец</i> , Уклонение	+1 уровень в существующем классе
3-й	+1	+1	+3	+3	Совместный танец	+1 уровень в существующем классе
4-й	+2	+1	+4	+4	<i>Сонный танец</i>	+1 уровень в существующем классе
5-й	+2	+1	+4	+4	<i>Запутывающий танец</i>	+1 уровень в существующем классе

### Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса танцора заклинаний.

**Мастерство оружия и доспехов:** Танцоры заклинаний опытные со всем простым оружием. Они не опытные с каким-либо типом доспехов или щитов.

**Заклинания в день/известные заклинания:** На каждом уровне танцора заклинаний персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Однако, он не получает никакой другой выгоды,



которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, метамагические умения или умения создания предмета и так далее).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем стал танцором заклинаний, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень танцора заклинаний с целью определения заклинаний в день, при добавлении нового уровня.

**Танец заклинаний (Su):** Танец заклинаний - средство для увеличения эффективности заклинания исполнением энергичного магического танца перед наложением. Танцор заклинаний выбирает одно или более метамагических умений, которые он знает, для применения к заклинанию, которое он хочет наложить, и начинает свой танец заклинаний. (Заклинания из школ Воплощения и Некромантии не могут быть усилены через танец заклинаний). Закончив танец заклинаний, он делает проверку Исполнения с DC 10 + уровень заклинания (измененного метамагическими умениями). Если он терпит неудачу, заклинание выдыхается, не оказывая эффекта. Если он преуспевает, то накладывает заклинание, измененное выбранными метамагическими умениями (без изменения уровня заклинания).

На каждый уровень заклинания сверх нормального из-за изменения его метамагическим умением для изменения заклинания требуется один полный раунд танца заклинаний. Танцор заклинаний танцует требуемое количество раундов, и на своем следующем действии он может читать заклинание с выбранным метамагическим умением (если он не прочитает заклинание в этом раунде, эффект танца заклинаний теряется). Например, танцор заклинаний может захотеть усилить заклинание *сила быка*, танцевать танец заклинаний в течение 2 полных раундов (регулировка уровня заклинания для Усиления Заклинания) и затем прочесть *силу быка* (как стандартное действие) с выгодами от Усиления Заклинания. Неподвижное Заклинание и Ускорение Заклинания никогда не могут быть использованы в сочетании с танцем заклинаний. Танцор заклинаний должен знать метамагическое умение, передаваемое в танце заклинаний, для обеспечения эффектов этого умения.

Танец заклинаний требует немалого движения. Персонаж для танца заклинаний должен перемещаться по крайней мере вполовину своей скорости как часть своего действия в любом раунде, пока танцует танец заклинаний. Это движение включено в полнораундовое действие танца заклинаний и означает, что танцор заклинаний не может делать 5-футовый шаг в любом раунде, пока танцует танец заклинаний. Во время танца заклинаний заклинатель вызывает атаки возможности как обычно, хотя он может все же делать проверки Кувырка для их избежания.

Танцор заклинаний может благополучно танцевать танец заклинаний количество раундов в день, равное его модификатору Телосложения плюс его уровень класса танцора заклинаний. Каждое заклинание после этого, которое он накладывает с танцем заклинаний, заставляет его делать спасбросок Стойкости (DC 10 + полное количество раундов танца заклинаний за прошедший день) для избежания получения 2 пунктов временного урона Телосложения и утомления (если он уже утомлен, персонаж становится истощенным и не может снова танцевать танец заклинаний, пока вновь не станет утомленным).

Если модификатор Телосложения танцора заклинаний уменьшается так, что он превышает количество раундов благополучного танца заклинаний, он должен немедленно делать успешный спасбросок Стойкости в каждом избыточном раунде танца заклинаний; каждый провал наносит вышеупомянутые штрафы.

**Восторгающий танец (Sp):** Однажды в день танцор заклинаний 2-го уровня может особым танцем приводить цели в восторг. Эффект идентичен заклинанию *восторг*, за исключением того, что это не требует никакого устного компонента и требует танца в качестве телесного компонента. DC для сопротивления равен 10 + уровень танцора заклинаний + его модификатор Харизмы. Эффект продолжается, пока танцор заклинаний продолжает танцевать (что в остальном идентично танцу заклинаний). На 4-м уровне танцор заклинаний может использовать свой восторгающий танец дважды в день.

**Уклонение (Ex):** На 2-м уровне танцор заклинаний получает уклонение. Будучи подвергнутым любому эффекту, который обычно позволяет персонажу делать попытку спасброска Рефлексов для половины урона (типа *огненного шара*), он не получает урона вообще при успешном спасброске. Уклонение может использоваться, только если танцор заклинаний носит легкий доспех или вообще не носит доспехов.

**Совместный танец (Ex):** Танцор заклинаний 3-го уровня может сотрудничать с другим танцующим персонажем, разделяя с ним часть усилий по наложению заклинаний с танцем заклинаний. Помогаящий персонаж должен танцевать в течение тех же самых раундов, что и танцор заклинаний, и затем делать проверку Исполнения; на каждые 10 пунктов проверки "стоимость" танца заклинаний уменьшается на 1 раунд (до максимальному уменьшения на 3 раунда для результата проверки в 30 или больше). Это не уменьшает количества раундов, требуемых для танца заклинаний; это просто означает, что у танцора заклинаний не так много раундов вычтется из общего количества раундов танца заклинаний в день. Совместный танец не может уменьшать количество раундов танца заклинаний, "потраченных" танцором заклинаний, менее чем на один для любого наложения, и танцор заклинаний может сотрудничать в танце заклинаний лишь с одним персонажем.

**Пример:** Танцор заклинаний желает усилить заклинание от 2-го до 5-го уровня (+3 к уровню). Это требует 3 раундов танца заклинаний. Если другой персонаж сотрудничает с ним, танцую в течение тех же самых 3 раундов, что и танцор заклинаний, и выбрасывает 22 по своей проверке Исполнения (танец), танец заклинаний "обходится" танцору заклинаний всего в 1 раунд (из его ограниченного количества раундов танца заклинаний в день) вместо полных 3.

**Сонный танец (Sp):** Однажды в день танцор заклинаний 4-го уровня может танцевать так, чтобы усыпить ближайших к нему существ. Это требует 1 полного раунда танца (как танец заклинаний), после чего все существа в радиусе 30-фут радиуса впадают в дремоту, как от заклинания *сон* (Воля - отменяет, DC 10 + уровень танцора заклинаний + его модификатор Харизмы), в течение 1 минуты на уровень танцора заклинаний.

**Занутивающий танец (Sp):** Танцор заклинаний 5-го уровня может особым танцем ввергать цели в замешательство однажды в день. Это требует 1 полного раунда танца (как танец заклинаний), после чего на всех существ в пределах 15 футов от танцора заклинаний воздействует как будто заклинанием *замешательство* (Воля - отменяет, DC 10 + уровень танцора заклинаний + его модификатор Харизмы) на 1 раунд на уровень танцора заклинаний.

## Проводник огня заклинаний (Spellfire Channeler)

Огонь заклинаний - сырая энергия Плетения. У большинства тех, кто имеет этот дар, нет времени или возможности развивать эти навыки. Те же, кто практикуют свой огонь заклинаний, способны отточить свой талант до инструмента с фантастическими способностями, о которых большинство дилетантов может лишь мечтать.

Проводниками огня заклинаний могут стать персонажи всех классов, так как эта способность может проявиться у кого угодно. Однако, заклинателям любого вида легче всего приобрести квалификацию для этого класса.

В качестве NPC проводники огня заклинаний - обычно затворнические индивидуумы, поскольку мощные организации всегда охотятся за существами с необычными способностями, которые можно обратить ко злу или с которыми можно поэкспериментировать. Культ Дракона - одна из таких групп, и именно из-за нее столь много пользователей огня заклинаний стали скрываться. Самая известная из них - Шандрил Шессэйр, жившая в бегах, пока не уничтожила достаточно культистов, чтобы они потеряли к ней интерес. Большинство проводников огня заклинаний желает лишь того, чтобы их оставили в покое, хотя редкие немногие получили себе силу и влияние использованием своего огня заклинаний.

**Hit Die:** d4

## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать проводником огня заклинаний, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Навыки:** Концентрация 8 разрядов, Знание (тайны) 2 разряда, Колдовство 2 разряда.

**Умения:** Выносливость, Владелец Огня Заклинаний.

## Навыки класса

Навыки класса проводника огня заклинаний (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Маскировка (Харизма), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.



**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-11: ПРОВОДНИК ОГНЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+0	+2	Иссушение заряженных предметов, увеличенное хранение 2
2-й	+1	+3	+0	+3	Улучшенное лечение
3-й	+1	+3	+1	+3	Фокус оружия (огонь заклинаний), увеличенное хранение 3
4-й	+2	+4	+1	+4	Быстрый взрыв 2
5-й	+2	+4	+1	+4	Иссушение постоянных предметов, увеличенное хранение 4
6-й	+3	+5	+2	+5	Полет
7-й	+3	+5	+2	+5	Отклонение стрел, увеличенное хранение 5
8-й	+4	+6	+2	+6	Быстрый взрыв 3
9-й	+4	+6	+3	+6	Корона огня
10-й	+5	+7	+3	+7	Водоворот огня

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса проводника огня заклинаний.

**Мастерство оружия и доспехов:** Проводники огня заклинаний опытны со всем простым оружием. Они не опытны с каким-либо типом доспехов или щитов.

**Иссушение заряженного предмета (Sp):** Как стандартное действие, проводник огня заклинаний может вытягивать один заряд, касаясь заряженных предметов (включая одноразовые изделия типа микстур и свитков), конвертируя энергию в единственный запасенный уровень энергии огня заклинаний. Полностью иссушенные предметы не имеют никаких магических свойств (микстура становится водой, свиток становится чистой бумагой). За раунд может быть вытянута лишь одна особенность заряженных предметов многократного использования (типа свитка с несколькими заклинаниями). Существо имеет право на спасбросок Воли (DC 10), чтобы не дать иссушить одно из удерживаемых или носимых изделий.

**Увеличенное хранение (Ex):** Вместимость проводника для хранения уровней энергии огня заклинаний умножается на указанное значение. Однако, хранение уровни энергии огня заклинаний сверх показателя Телосложения проводника опасно, возможны различные эффекты в зависимости от количества запасенных уровней:

**Телосложение +1 - Телосложение x2:** Глаза проводника ярко светятся, и любое существо, магическое изделие или эффект заклинания, которых касается проводник, заставляет разрядиться 1 уровень энергии огня заклинаний в виде безопасного взрыва света. Однажды в день проводник должен делать проверку Телосложения (DC 10) или получить 1d6 пунктов урона, поскольку один из его уровней энергии огня заклинаний влечет неприятные последствия.

**Телосложение x2+1 - Телосложение x3:** Как выше, плюс кожа проводника светится (испускает свет как свеча), касание выпускает 1d 4 уровней энергии огня заклинаний в виде света, и проводник должен делать проверку Телосложения на неприятные последствия каждый час.

**Телосложение x3+1 - Телосложение x4:** Как выше, кроме того, что тело проводника источает свет, эквивалентный факелу, он чувствует в теле жжение (как отвлечение неразрушительным заклинанием, DC 20 для концентрации) и должен



делать проверку Телосложения на неприятные последствия каждую минуту. Касание выпускает 1d6 уровней энергии огня заклинаний, как заклинание *вспышка* (DC 10 + количество израсходованных уровней энергии огня заклинаний) против проводника и всех существ в пределах 5 футов от него.

*Телосложение x4+1 - Телосложение x5:* Как выше, кроме того, что персонаж излучает ощутимый (но безвредный) жар в радиусе 20 футов, чувствует боль (как отвлечение неразрушительным заклинанием, DC 25 для концентрации) и должен делать проверку Телосложения на неприятные последствия каждый раунд. Касание выпускает 2d6 уровней энергии огня заклинаний, как заклинание *вспышка* (DC 10 + количество израсходованных уровней энергии огня заклинаний) против проводника и всех существ в пределах 5 футов от него. Проводник должен делать сбросок Воли (DC 25) каждый раунд или быть вынужден израсходовать взрыв энергии максимальной силы в случайную цель в пределах 30 футов вместо любого другого действия.

Независимо от количества запасенных уровней энергии огня заклинаний, проводник может добровольно расходовать в раунде лишь количество уровней энергии огня заклинаний, равное его показателю Телосложения (непреднамеренный расход, типа отмеченного выше, таким образом не ограничивается).

**Улучшенное лечение (Su):** На 2-м уровне проводник огня заклинаний может выпускать запасенные уровни энергии огня заклинаний для излечения касанием. Он восстанавливает 1d4+1 очков жизни на израсходованный уровень энергии огня заклинаний (вместо нормальных 2 пунктов на уровень энергии огня заклинаний).

**Фокус оружия (огонь заклинаний):** Проводник получает умение Фокус Оружия (огонь заклинаний) на 3-м уровне.

**Быстрый взрыв (Su):** На 4-м уровне проводник огня заклинаний может выпускать два взрыва или огонь заклинаний как полнораундовое действие. Это увеличивается до трех взрывов при полнораундовом действии на 8-м уровне. Каждый взрыв сверх первого переносит совокупный -2 штраф на броски атаки (-0 для первого взрыва, -2 для второго и -4 для третьего).

**Иссушение постоянного предмета (Sp):** Проводник может касанием вытягивать силу постоянных магических изделий, как стандартное действие. Если предмет удерживают или носят, проводник должен сделать рукопашную атаку касанием, чтобы коснуться его, что вызывает атаку возможности от защитника. Проводник должен делать проверку уровня (1d20 + уровень класса) против DC 11 + уровень заклинателя предмета, чтобы иссушить его. Успех означает, что свойства предмета подавляются (как будто воздействием *рассеивания магии*) на 24 часа, а проводник получает количество уровней энергии огня заклинаний, равное половине уровня заклинателя предмета.

**Полет (Su):** Проводник может расходовать уровни энергии огня заклинаний, чтобы летать, как заклинание. Каждый израсходованный уровень энергии огня заклинаний позволяет проводнику летать в течение 1 минуты. За летящим проводником остается видимый световой след, исчезающий спустя 1 раунд.

**Отклонение стрел (Su):** Проводник получает умение Отклонение Стрел, хотя вместо использования руки для отбрасывания снаряда он тратит один уровень энергии огня заклинаний.

Если у проводника нет доступных уровней энергии огня заклинаний, он не может использовать эту способность.

**Корона огня (Su):** Расходуя 10 уровней энергии огня заклинаний, проводник может проявлять корону огня, выглядящую как ореол огня заклинаний вокруг его головы и обеспечивающую свет, эквивалентный заклинанию *дневной свет*. Корона огня дает ему уменьшение урона 10/+1 и автоматически уничтожает все немагические оружие, ударяющего ее (после того, как они нанесут урон - если нанесут, конечно). Корона огня предоставляет проводнику сопротивление заклинаниям 32 (как заклинание *сопротивление заклинаниям*). Поддержание короны огня требует расходования 10 уровней энергии огня заклинаний каждый раунд, что можно делать как свободное действие. Корона огня не препятствует действиям проводника, включая использование других способностей огня заклинаний.

**Водоворот огня (Su):** Проводник может выпускать энергию огня заклинаний во всех направлениях как распространение 20-фт радиуса, нанося 1d6 урона на каждый израсходованный уровень энергии огня заклинаний всем существам в области (Рефлексы - вполнину, DC 10 + уровень класса + модификатор Харизмы).

## Военный волшебник Кормира (War Wizard of Cormyr)

Кормирские военные волшебники - одни из самых уважаемых боевых магов на всем Фазруне. Обученные опытными боевыми магами, они приносят на поле битвы великую силу. В войне против Туйганской орды они были инструментом защиты превосходных численностью союзнических войск, бьющихся против орды. В недавней войне в Кормире против дракона и ее миньонов-гоблинов многие из военных волшебников потеряли свои жизни, сдерживая нападение. Начиная с момента их создания они были одним из самых эффективных инструментов Кормира против подрывной деятельности со стороны иностранных или враждебных сил. Дорога, по которой им приходится путешествовать для достижения своих целей, длинна, трудна и часто одинока, но особый народ, идущий этим путем, сделан из материала, способного вынести такие затруднения. Их награда? Уважение равных и народа Кормира и благодарность королей.

Как и ожидается, из волшебников получаются лучшие военные волшебники, но, несмотря на название, этот класс не ограничен одними лишь волшебниками. Колдуны часто выбирают этот путь, и их посвященность определенной области магии может сделать их мощными служителями короны Кормира. Хотя барды и могут квалифицироваться, немногие из них считают этот путь заслуживающим внимания.

Большинство военных волшебников целенаправленно служит королевству Кормир, и эта служба редко позволяет им авантюры. Однако, некоторые военные волшебники действуют более активно, разыскивая потенциальные угрозы Кормиру и разбираясь с ними, пока ситуация не стала заслуживать более серьезного внимания.

**Hit Die:** d4



## Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать военным волшебником, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

**Мировоззрение:** Любое незлое и нехаотическое.

**Навыки:** Колдовство 10 разрядов.

**Умения:** Увеличение Заклинания, Расширение Заклинания, Мастерство Военного Оружия (любое).

**Колдовство:** Способность читать тайные заклинания 4-го уровня.

## Навыки класса

Навыки класса военного волшебника (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Знание (любое) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

**Пункты навыков на каждом уровне:** 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-12: ВОЕННЫЙ ВОЛШЕБНИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Фокус оружия	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Метамагическое умение	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+3	+1	+3	Расширение заклинания	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+4	+1	+4	Метамагическое умение	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+4	+1	+4	Увеличенная область заклинания	+1 уровень существующего класса

## Особенности класса

Все следующее - особенности класса престиж-класса военного волшебника.

**Мастерство оружия и доспехов:** Военные волшебники не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

**Заклинания в день/известные заклинания:** Обучение военного волшебника сосредотачивается на магии. Таким образом, когда персонаж получает новый уровень военного волшебника, он получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в любом колдовском классе, к которому он принадлежал прежде, чем добавил престиж-класс. Однако, он не получает никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (увеличенная сила фамильяра, метамагическое умение или умение создания предмета и так далее).

Если персонаж имел более одного колдовского класса, прежде чем он стал военным волшебником, он должен решить, к которому классу он добавляет каждый уровень военного волшебника с целью определения заклинаний в день, когда он добавляет новый уровень.

**Фокус оружия:** Военный волшебник получает свободное умение Фокус Оружия для военного оружия на его выбор. Она должен уметь обращаться с оружием, чтобы применить к нему это умение.

**Метамагическое умение:** Военные волшебники сосредотачивают свои изучения на эффективности колдовства. Для достижения этого они становятся экспертами в разнообразии методов метамагии. На 2-м уровне и вновь на 4-м уровне военный волшебник получает бонусное метамагическое умение на свой выбор, которое добавляется к репертуару его знаний.

**Расширение заклинания:** Часть обучения военного волшебника включает в себя изучение сущности магии. В своем обучении он узнает, как приспособиться к быстро изменяющимся условиям поля битвы. Хотя он может готовить некоторые из своих заклинаний с метамагическими умениями, иногда ему приходится менять их "на лету". Начиная с 3-го уровня военный волшебник может читать заклинание, как будто оно под эффектом умения Расширение Заклинания. Он не должен готовить его заранее, и это не увеличивает время чтения и не использует ячейку заклинания более высокого уровня. Военный волшебник может использовать эту способность количество раз в день, равное 1 + ее бонус Харизмы (если есть).

**Увеличенная область заклинания:** Особенно важна для военных волшебников их способность использовать меньшее количество заклинаний для нанесения поражения их врагам, так что они усовершенствуют свое понимание измерений заклинания, накладывая заклинания, на которая воздействует метамагическое умение Расширение Заклинания, с еще большей областью. В любой момент, когда военный волшебник 5-го уровня читает заклинание, измененное умением Расширение Заклинания, область заклинания увеличивается на 100, а не на 50%. Таким образом, расширенное заклинание *огненный шар* имеет распространение не в 30-фт, а в 40-фт радиусе.

# Места средоточия силы

Авантюристы жаждут исследовать экзотические места. Роются ли они в глубоких диких местах или идут по переполненному городу, взор их всегда обращен к следующему очаровательному местечку, вырисовывающемуся на горизонте.

Фаэрун расцветает почти бесконечным количеством мест сосредоточия силы. От болот до питаемых источниками озер, от шумных городских площадей до безмятежных частных садов, от статуй в отдаленных рощах до указателей на пересечениях крупных дорог, они - примечательные места Фаэруна, те, которые народ никогда не сможет забыть, они служат перекрестками исследователям, путешествующим по земле.

Вы, DM, создаете эти места в вашей кампании. Вы можете делать их ужасающими, вдохновляющими или умело бросающими вызов игрокам. Вы можете наполнить их меланхолией или радостью. Вы можете отдать вечно опасный контроль над такими местами в руки жителей Фаэруна - и доброжелательных, и зловредных.

Где есть магия - там есть и тайна, опасность и волнение неизвестного. Места, описанные в этой главе, могут послужить Вам при построении вашей кампании. Используйте их на свое усмотрение, приглаживая их своими касаниями или изгибая их так, как пожелаете. Выбор за вами.

Создавая свое собственное место сосредоточения силы, задайте себе следующие общие вопросы:

Произошло ли это место естественно или кто-то построил его?

Какова цель этого места?

Как народ попадает туда?

Что напоминает о нем извне? Изнутри?

Насколько серьезно и как оно охраняется?

Живет ли там кто-либо? Кто? Сколько?

Как только Вы ответили на эти вопросы, вы готовы более глубоко заняться созданием вашей вехи. Используйте остальную часть этой главы в качестве руководства и источника вдохновения.

## Естественные места

Предоставленная сама себе, магия есть. Она становится. Она существует. Она выражается в мерцающих прудах и шепчущих лесах, в искривленных деревьях и таинственных пещерах. Магия не старается стать приметной. Она живет в природе и собирается в трещинках мира.

## Мистические водовороты

Также называемые мистическими омутами, эти странные места иссущают магию, попадающую в пределы сферы их влияния. Они могут быть в любом типе ландшафта - от подвальчика магазина бакалейщика до выступа высоко на Горе Блааррби в Западной Гряде Галены. На Площади Губителя Волшебников в Сюзейле есть знаки, предупреждающие об опасности, но многие глупцы идут, не глядя на них.

Они невидимы, но магические существа могут почувствовать их.

Они неподвижны. Насколько известно, они занимают одно и то же место с незапамятных времен, хотя ходят слухи о водоворотах, которые сместились с отмеченных на картах мест.

Они фактически неразрушимы. Никто не знает, как уничтожить их, но практически все хотят этого.

Размеры мистических водовороты измов варьируется. Они влияют на сферу до 30 футов радиусом. Водовороты объединяют два мощных эффекта: *рассеивание магии* и *антимагическое поле*. Все, кто входят в область, страдают от эффектов *рассеивания магии*, а затем оставшаяся магия подавляется *антимагическим полем*.

Некоторые существа (включая драконов, элементалов, фамильяров, фей, магических тварей, аутсайдеров и меняющих форму) ослабляются в пределах сферы действия водоворота. Они переносят -2 штраф морали на броски атаки, проверки навыков и спасброски и должны сделать спасбросок Воли или бежать от водоворота изо всех сил в течение 1d4 раундов.

Существа со способностью читать заклинания, использовать подобные заклинаниям или сверхъестественные способности, имеют право на проверку Обнаружения (DC 15) для ощущения присутствия водоворота, когда проходят в пределах 20 футов от его внешней границы.

*Обнаружение магии* показывает присутствие магии на первом раунде и подавляющую силу - на втором раунде. В третьем раунде заклинатель может сделать попытку проверки Колдовства (DC 25), чтобы распознать границы и эффекты водоворота.

*Истинное видение* показывает водоворот как циркулирующий омут высасывающей омертвелой энергии подавляющей силы.

## Искры (Sparks)

Противоположность мистического водоворота, искра - уродливый феномен, усиливающий эффекты наложения магии. Это - одни из плотнее всего охраняемых мест на Ториле, поскольку заклинатели всегда ищут методы наложения более мощных заклинаний. Местоположения искр ревниво охраняются, поскольку, если их местонахождение будет разглашено, рациональные существа, имеющие магические силы, будут пытаться захватить их.

Искра увеличивает все магические эффекты, сработавшие или уже активные внутри диапазона ее влияния. Она дает +3 к уровню заклинателя любого такого эффекта.

Искра может быть всего лишь 5-футовой сферой или аж 30-футовой сферой.

Искра обнаруживается как магия подавляющей силы. Проверка Колдовства (DC 20) показывает ее эффекты на третьем раунде экспертизы с *обнаружением магии*.

## Курганы фей

У фей-существ есть особые места погребения, которые они называют на своем языке, труднопроизносимом для не-фей, но которые известны авантюристам как курганы фей.

Эти магические места погребения лежат вдали от протоптанных троп, глубоко в девственных лесах или в скрытых долинах между не отмеченными на картах горами. Когда фей-существо умирает, его товарищи относят его на вершину кургана. Они покрывают своего павшего друга его вещами и тонким слоем земли, листьев и веток. Эти атрибуты не всегда скрывают высыхающие кости по мере того, как тело распадается и оседает. За годы нарастают слои и слои костей и компоста. Некоторые утверждают, что у этой удобренной земли есть магические свойства, заставляющие расти растения. Феи объявляют смертный приговор любому, кого поймают на краже части кургана для этой цели.

Все феи используют места погребения без предубеждений, включая дриад, сатиров, григов, никси, нимф, пикси и всех других представителей их вида.

Курганы фей обнаруживаются как сильная магия, и проверка Колдовства (DC 20) показывает степень кургана на третий раунд экспертизы с *обнаружением магии*.

Курганы фей считаются освященной землей, согласно заклинанию *освящение*. Они также производят другие необычные эффекты в тех областях, где они находятся. Курган излучает сферу магической энергии. Чем ближе к нему, тем более причудливо восприятие. Эффекты, указанные в таблице ниже, затрагивают каждого, кто приближается к насыпи и проваливает спасбросок (согласно заклинанию). Все заклинания - на 20-м уровне заклинателя. Феи и те, в ком есть кровь фей, иммунны к этим эффектам.

Расстояние от кургана	Эффект
До 10 футов	<i>Меньший обет</i> (команда на выбор DMa)
11-20 футов	<i>Сон</i>
21-50 футов	<i>Галлюцинационный ландшафт</i> (иллюзия на выбор DMa)
51-100 футов	<i>Тихий образ</i> последних умерших фей и <i>звук привидения</i> , шепчущий и хихикающий

Эти странные эффекты могут сбить с толку персонажей достаточно, чтобы просто отпугнуть их. Однако, Ваши PC у кургана фей могут столкнуться с обороной. Подстройте количество фей к Уровню столкновения (для деталей см. Таблицу 4-1: Количество при столкновении в "Руководстве Ведущего"). Каждый тип фей имеет свою оценку вызова, как указано ниже. См. "Руководство Монстров" для большего количества информации об этих фей-существах.

Фей	Оценка вызова
Дриада	1
Спрайт, григ	1
Спрайт, никси	1
Сатир (без труб)	2
Сатир (с трубами)	4
Спрайт, пикси	4
Нимфа	6

## Заплаты бумгрибов

Заплата бумгрибов - магическое поле грибов, при вырастании постоянно взрывающихся, разметывая всех, кто идет по ним. Существо, проходящее по заплате бумгрибов, взрывает при этом их, и кости его обычно добавляются к компосту, который кормит заплату.

Болота и трясины, порождающие бумгрибы, также являются падальщиками, поглощающими жертвы опасных грибов. И канюки, и бехолдероподобные ждут звука взрыва, после чего идут собирать жертв. Заплата бумгрибов - ловушка со следующей статистикой:

**Заплата бумгрибов:** CR 3, подобно *огненной ловушке* (1d4+12); спасбросок Рефлексов - вполнину (DC 13); Поиск (DC 27); Поломка Устройства или Знания Дикой Местности (DC 27).

Особые условия окружающей среды рожают заплаты грибов, рассеянные в 300-футовом радиусе. Бумгрибы взрываются, если их раздавить, как заклинание *огненная ловушка*. На вид похожие на обычные, они обнаруживаются как умеренная магия воплощения, и проверка Колдовства (DC 20) также показывает их природу.

Заплаты бумгрибов всегда вновь вырастают на том же самом месте независимо от того, что было сделано для их расчистки. Бумгрибам требуется десятидневка, чтобы вновь вырасти там, где они уже сработали. Есть возможность собрать бумгрибы, что делает их инертными. Это требует проверки Поломки Устройства или Знаний Дикой Местности против DC 27.

Существо, перемещающее по заплата, может двигаться 5-футовым шагом, не рискуя наступит на бумгрибы. Более быстрое перемещение требует для движения проверки Обнаружения (DC = скорость). Провал означает, что в течение этого раунда перемещающееся существо имеет шанс 50% наступить на бумгриб.

## Роковые ямы

Еще более опасные, чем заплаты бумгрибов, эти невидимые пруды магических "зыбучих песков" засасывают путешественников в свои глубины без надежды на выживания из-за мощных заклинаний, мешающих их жертвам сопротивляться.

Роковые ямы могут быть в любом типе ландшафта, даже на твердой скале. Авантюристы обнаруживали роковые ямы как в любых внешних местах, так и в глубоких подземельях.

Роковая яма - ловушка со следующей статистикой:

**Роковая яма:** CR 4-10, утягивание вниз + эффект заклинания; соответствующий спасбросок (см. ниже) - отменяет (DC 10 + уровень заклинания); Поиск (DC 27); Знания Дикой Местности (DC 27).

Роковые ямы обнаруживаются как умеренная магия превращения, и проверка Колдовства (DC 20) показывает их характер.

Роковые ямы варьируются по глубине (4d4 футов). Существо, падающее в роковую яму, немедленно погружается на 3 фута, а затем медленно погружается из расчета 1 дюйм в раунд. Таким образом, эти ямы особенно смертельны для Маленьких персонажей.

Зрителям персона кажется вмурованной в материал, окружающий ее. Жертве необходимо что-либо для поддержания и вытягивания себя. Магические эффекты типа *полета* и *левитации* лишь останавливают дальнейшее погружение. Если магический зыбучий песок покрывает голову жертвы, жертва может захлебнуться. Для деталей см. Правило утопления в "Руководстве Ведущего".

Немедленно после падения в роковую яму жертва должна сделать соответствующий спасбросок (заклинанием) для отмены (см. ниже) одного из следующих заклинаний на 12-м уровне заклинателя. Бросайте 1d6 или выберите:

Бросок	Подобный заклинанию эффект
1	<i>Сон</i> (DC11)
2	<i>Дарение проклятия</i> (DC 14)
3	<i>Проблеск</i> (DC14)
4	<i>Слабоумие</i> (DC17)
5	<i>Меньший обет</i> , команда "пребывание" (DC16)
6	<i>Лабиринт</i> (DC22)

Эффект *лабиринта* - самый опасный. Роковые ямы с эффектом заклинания *лабиринт* могут сбрасывать персонажей в лабиринт. Это грозит петлей смертельных событий: персонаж падает в роковую яму и проваливает спасбросок. Заклинание *лабиринт* отправляет его в лабиринт. Персонаж проходит сквозь него и возвращается к яме через 1 полный раунд. На своем следующем раунде он должен сделать новый спасбросок, или заклинание *лабиринт* сработает снова и вернет его в лабиринт. Как только он сумеет избежать роковой ямы, он получает знание по крайней мере одной части реального лабиринта. Персонаж, пойманный таким образом, может сталкиваться с другими существами, также увязшими в яме или в лабиринте, появляющимися с различными интервалами, метаясь между ямой и экстрапространственным лабиринтом. Если жертва роковой ямы умирает в лабиринте, она вновь оказывается в яме 10 минут спустя и погружается как обычно.

## Магически улучшенные места

Многие заклинания и изделия оберегают и защищают области. Но они - как правило, лишь тени мощнее всего защищенных мест: перекрестков и *мифалей*. Своеобразная стража защищает такие места, и немногие могут использовать их магию без покровительства тех, кто стоит на пути.

### Перекрестки и обратные дороги

За спиной мира, скрытые от глаз, не знающих, где смотреть, лицо Фаэруна перекрещивают мистические дороги геоматической энергии. Эти фарватеры не принадлежат никому, хотя их давно охраняют феи. Друиды знают их секреты, также как и некоторые барды.

Не-феи знают лишь о малой толике обратных дорог - проходов, соединяющих два места. С точки зрения игры, не-фей может лишь вступить на скрытую дорогу через перекресток и путешествовать в одном направлении к указанному месту назначения. Путешествие мгновенно. Вы вступаете на путь, один удар сердца - и Вы появляетесь в месте назначения скрытой дороги.

Друиды нанесли на свои карты местоположения некоторых из перекрестков, хотя мир охватывает неисчислимое их количество. Некоторые друиды сравнивают обратные дороги со складками всемирной ткани. Такие сощемления сдвигают вместе две точки, которые были бы намного более удаленными, если мерять плоскими мерками.

Путешественники входят на обратные дороги и покидают их на перекрестках. Перекрестки невидим. Они не соответствуют реальным дорогам или путям. И обратные дороги, и перекрестки приобрели легендарный статус. Не все верят в них, потому что их нельзя увидеть или почувствовать, проследить или найти след. Они кажутся экстрапланарными, но не являются таковыми. Только имеющие чистейшую кровь фей понимают их полностью, и феи хранят секрет, чтобы защитить обратные дороги от коррупции.

Только друиды и, возможно, некоторые феи могут создавать новые обратные дороги при помощи заклинания *создание перекрестка и скрытой дороги*. В этом отношении лишь барды, друиды и феи могут находить обратные дороги. Они делают это, узнавая одну из друидских тайн - заклинание *обнаружение перекрестка*.





### **Перекресток фей**

Обратные дороги могут использоваться для:

**Связь:** Пользователь должен определенно запросить связь, а не путешествие. Если пользователь успешно договорится со стражем (см. ниже), то его шепот, монолог или крик пойдут по обратной дороге и прозвучат в месте назначения, как будто пользователь стоит там. Если пользователь переместится более чем на 30 футов от перекрестка, связь заканчивается, и пользователь должен возобновить призыв к стражу. У друидов есть запутанные графики встреч, в соответствии с которыми они делятся новостями таким образом, распространяя свои объявления по всему Фазруну.

**Путешествие:** Обратные дороги работают подобно *порталам*, при этом позволяя пользователю путешествовать по ним почти мгновенно от одного перекрестка к следующему. Когда пользователь вступает на скрытую дорогу, он исчезает, словно проходя сквозь иллюзорную стену, и появляется таким же образом на другом конце.

**Неожиданное путешествие:** Ходят истории, что блуждающий менестрель исполнил около перекрестка великолепный пируэт, а затем повернулся кругом и невольно вошел на невидимую скрытую дорогу. Страж предположил, возможно не подумав, что бард потребовал разрешения использовать ее, и удовлетворил запрос. И бард, судьбой или манипуляцией, неподготовленным вошел на скрытую дорогу. Чем эта история закончилась - неизвестно.

Обратные дороги не могут использоваться для:

**Шпионаж:** Обратные дороги не позволяют пользователю видеть место назначения или получать любой бонус к его рассмотрению. Существо может спросить стража о месте назначения скрытой дороги, но страж не обязан отвечать.

**Сквозная стрельба:** Никакие атаки, магические или нет, не передаются по обратной дороге к отдаленному местоположению. Они поражают цели в местном масштабе, как будто нет никаких препятствий. Магические атаки, требующие определенной цели, выдыхаются, если цель перед ударом магии вступила на скрытую дорогу.

**Страж:** Каждый перекресток имеет стража (см. Главу 7), который решает, может ли индивидуум использовать обратные дороги. Такой индивидуум должен получить разрешение стража для использования обратных дорог. У каждого друида есть для этого привилегированный метод - будь то просьба, песня, поэма или уважение к обратным дорогам. Каждый индивидуум должен делать свой собственный запрос, и страж может отвергнуть любого. Индивидуум не может протолкнуть кого-либо еще на скрытую дорогу, если тот индивидуум не получил разрешения пройти. Феи используют обратные дороги свободно - где угодно и когда угодно, без ограничений.

Стражи создаются, когда друид накладывает заклинание *создание перекрестка и скрытой дороги*. Если страж убит, оберегаемый им перекресток перестает функционировать как отправная точка. Противоположный конец все еще функционален, так как страж с той стороны может разрешить проход через него, но теперь он односторонний.

На перекрестке искатель может использовать Харизму, Блеф, Дипломатию или Исполнение для лести стражу, чтобы тот разрешил ему путешествовать по обратной дороге. Атрибуты цивилизации настраивают стража оборонительно, основываясь на его связи лишь с фей и с естественным.

Начальное отношение стража прямо соответствует "природности" перекрестка. Подобно большинству NPC, на стражей можно повлиять с проверкой Харизмы (для деталей см. Отношение NPC в "Руководстве Ведущего").

ТАБЛИЦА 4-1: ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ СТРАЖА

Природный рейтинг*	Отношение**
N1	Полезный
N2	Дружественный
N3	Безразличный
N4	Недружелюбный
N5	Враждебный



\* Природный рейтинг - следующий:

- N1:** Незараженная земля, на которую очень редко ступают цивилизованные существа; такие места, как девственный лес, необнаруженные гроты и горные выступы.
- N2:** Нетоптанные тропы, по которым редко ходят цивилизованные существа, помимо аборигенов окрестностей; такие места, как рощи друидов, эльфийские земли и патрулируемые рейнджерами санктуарии.
- N3:** Сельские районы с регулярным, но редким движением; такие места, как земли фермеров, пастухов, изолированных монастырей, варварских племен и других подобных маленьких общин, уважающих землю.
- N4:** Часто проходимые дорожные области; такие места, как деревни, укрепления, большое каменное жилье, исковерканный пейзаж, башни волшебников и замки колдунов.
- N5:** Протяженные городские области с активным движением через них, типа городов, свободных рынков и торговых маршрутов.

\*\* Отношения следующие:

*Полезный:* Страж позволяет персонажу путешествовать всякий раз, когда он хочет, без броска. Или каждый раз персонаж может пожелать сделать бросок (с +2 бонусом обстоятельств) и поручиться еще за одну персону, чтобы та тоже могла использовать скрытую дорогу. Неудавшийся бросок указывает, что страж отвергает компаньона. Его отношение к первоначальному искателю в этом случае падает до дружественного.

*Дружественный:* Страж позволяет персонажу использовать скрытую дорогу и запомнит его благоприятно. Персонаж получает +2 бонус обстоятельств к своей следующей попытке снискать благосклонность стража.

*Безразличный:* Страж позволяет персонажу пройти при успешном броске.

*Недружелюбный:* Недружелюбный страж остается подозрительным и отказывается позволять персоне проходить.

*Враждебный:* Враждебный страж считает персону лгуном и подхалимом. Он не позволяет персонажу пройти, и следующая попытка добиться благосклонности стража (независимо от того, сколько времени прошло) получит -2 штраф обстоятельств на свой бросок.

## Барды и перекрестки

Барды имеют преимущество перед другими персонажами в отношении возможности убедить стражей, чтобы те позволили им пройти. Стражи любят музыку, истории и танцы. Бардам дружбу стражей удастся заработать даже чаще, чем друидам. Исключительно хорошо сыгранная мелодия покоряет любого стража, немилосердно взывая к его крови фей. Все проверки Исполнения с точки зрения влияния на стражей получают +2 бонус обстоятельств.

## Известные перекрестки

Невидимый и трудный для выделения магией обнаружения, перекресток может существовать в любом месте. Здесь перечислены некоторые из более-менее известных перекрестков. Друиды и барды распространили знания об этих перекрестках среди своих товарищей.

**Перекресток Арнрока (N2):** Расположенный на вулканическом острове Арнрок посреди Озера Пара, этот перекресток ведет к такому же в Средоточии Херкемона.

**Перекресток Кантлоу (N4):** Этот перекресток находится в защищенной комнате в Архиве Библиотеки Кантлоу. Хранитель библиотеки позволяет народу заходить в комнату, но предупреждает персонажей, что никто не возвращался из перекрестка за те тридцать пять лет, что он работает в университете.

**Средоточие Херкемона (N1):** Три дольмена (дольмен - два вертикальных камня, увенчанные одним горизонтальным камнем) отмечают перекресток, где сходятся три известных обратных дороги. Пороги стоят в пределах 30 футов друг от друга на скалистом западном берегу Озера Пара. Обратные дороги ведут к Пустошам, Никкаре и Арнроку.

**Перекресток Высот Отшельника (N1):** Находящийся на пике Гряды Орсрон, этот перекресток расположен внутри раскола в лицевой части горы. В огромном пещероподобном расколе также есть хижина с одной комнатой, сделанная из грубой древесины, которую можно найти лишь в Лесу Шипов. Друиды и барды посещают ее для созерцания и одиночества. Температура редко поднимается выше точки замерзания, хотя кто-то снабжает хижину дровами. Он соединяется с Лесом Шипов.

**Перекресток Рыцарского Леса Девяти (N3):** Устроившись в полом древнем дереве, этот перекресток находится в Лесу Короля в Кормире, около друидского круга Рыцарского Леса Девяти, и ведет к Уотердипу.

**Перекресток Никкары (N1):** На Никкаре, Острове Памяти, траурном центре Калимшана, на берегу есть перекресток с обратной дорогой к Средоточию Херкемона.

**Перекресток Леса Шипов (N3):** Перекресток находится к востоку от друидской рощи, расположенной в сердце Леса Шипов. Он соединяется с Высотами Отшельника.

**Перекресток Пустошей (N1):** Этот перекресток расположен где-то в Пустошах Тешиллал в Пустыне Калим. Он соединяется со Средоточием Херкемона.

**Перекресток Уотердипа (N5):** Расположенный в Уотердипе, Морской Округ, в Саду Героев, единственном общественном саду Уотердипа за пределами Города Мертвых, этот перекресток соединяется с Рыцарским Лесом Девяти.

## Мифали

*Мифаль* - живущая сеть магической энергии, созданная эльфийской высокой магией. Учитывая наличие примитивного сознания и задачу по защите места типа эльфийского города или святого участка, *мифали* - мощные и обширные обереги, которые держатся сотни или тысячи лет. Предназначенные для защиты своей внутренней части и отгоняющие определенные виды существ, *мифали* используют известные заклинания, хотя каждая из них имеет свой набор уникальных способностей, которые не дублируют никакое из известных заклинаний.

К сожалению, подобно всем постоянным формам магии, *мифали* уязвимы к разрушениям в Плетении, и две смерти Мистры за последние 1,700 лет повредили большинство *мифалей* мира, заставив одни разрушиться, а другие - исказиться. Искаженные *мифали*, как известно, производят области дикой магии и мертвой магии, беспорядочно поражают вторгшихся вредоносными или лечащими заклинаниями, светятся странными цветами или физически изменяют формы тех, кто находится в их пределах.

Помимо истинных *мифалей*, созданных эльфийской высокой магией, множество самонадеянных заклинателей попыталось создать свою собственную форму *мифалей*, с ограниченным успехом. Такие сооружения обычно намного менее мощны, чем истинная *мифаль*, и не держатся столь долго. Есть и другие магические эффекты, которые иногда принимают за *мифали*, но фактически это - остатки божественных проявлений или локальные причуды Плетения.

Эффекты и использование истинных *мифалей* на сегодняшнем Фаэруне - тайна. См. статью об Эльфийской высокой магии в "Установки Кампании Забытых Царств" для большого количества деталей.

## Известные мифали

Мудрецы спорят о количестве истинных *мифалей*, но самое популярное количество - двенадцать. Далее следует список известных *мифалей* и мест с эффектами, подобными таковым *мифалей*.

**Миф Драннор:** Самая известная из *мифалей*, Миф Драннор более известен как смертельная ловушка, поскольку его *мифаль* исказилась, и это место наполнено демонами, нежитью и членами Культа Дракона.

**Миф Глорач:** Построенный близ того, что ныне является Хеллгейт Кипом, этот участок давным-давно был наводнен и разрушен ордами орков и теперь представляет собой всего лишь покрытую лозой щебенку и несколько туннелей канализации. Авантюристы иногда приходят сюда, притягиваемые слухами о его способности чинить магические изделия и восстанавливать их заряды.

**Миф Ондат:** Построенный на руинах Ондателя Город Мира, посвященный Эльдату, этот город и *мифаль* были разрушены во время магической зимы, принесенной женщиной, известной как Ледяная Королева, ее осадной армией, личем Врандаком и мощным магическим изделием, известным как *кристалл Хранителя Врат*. Силы его *мифали* утеряны для истории.

**Миф Дираалис:** Расположенный в Лесу Мир, этот город может похвастаться *мифалью*, которая не дает его видеть (даже магией) никому, кроме эльфов, гномов и, возможно, еще некоторых видов существ. Те, кто не могут его видеть, телепортируются к месту, в котором они должны бы были из него выйти, пересекая его.

**Миф Уннохир:** Когда-то это была эльфийская цитадель в Лесу Мир, но ее *мифаль* исказилась и теперь действует как область дикой магии днем и мертвой магии - ночью. Лечащая магия в пределах ее границ вместо этого причиняет своей цели гниль мумии. Немногое осталось от ее первоначальных зданий, и неизвестно, существуют ли еще сокровища эльфийской нации Келтормир под ее покрытыми ежевикой насыпями.

**Миф Ринн:** Город гробниц эльфийских героев, убитых в битвах с гигантами и другими монстрами, Миф Ринн древен, и даже эльфы не могут с уверенностью сказать, когда он был основан. *Мифаль* должна была защищать их духов от враждебной магии и позволять им сосуществовать с их любимыми лесами. Теперь его *мифаль* распадается, вызывая у приближающихся к нему или у входящих в него эльфов тошноту и оживляя тела любых других мертвецов в пределах своих границ. Как известно, в нем живут блуждающие огоньки и личеподобные останки мага, ныне командующие нежитью города.

**Миф Лараст:** Построенный в пределах Амна как санктуарий для неортодоксальных прихожан Селунэ, Миф Лараст стал убежищем добрых ликантропов. Несмотря на это мирное начинание, он был разрушен в битве между культом местных злых волшебников и мощным войском ликантропов под управлением одного из создателей *мифали*. Город был вырван из Фаэруна силой Селунэ и теперь существует как демиплан, доступный лишь в ночи полнолуния. Потомки его давних противников все еще живы и охотятся за выходцами из него.

**Миф Нантар:** Единственная из известных *мифалей*, существующая под водой, Миф Нантар покоится под водами Моря Упавших Звезд. Город населен эльфами, мерфолками, тритонами и другими расами. Его *мифаль* позволяет и поверхностным, и водным существам дышать в пределах его границ, предоставляет силу и выносливость эльфийским жителям и не позволяет входить большинству злых водных существ. Многие знают фактическое местоположение городе, и немногим удалось бы достичь его, если бы они это местоположение знали.

**Миф Инскар:** Немногое известно об этом городе с *мифалью*, за исключением того, что он был построен на острове Лантан и позволял своим жителям летать, и потом был разрушен. Лантанцы не показывают каких-либо намеков на его местоположение - либо потому, что не знают, либо потому, что умеют хранить секреты.

**Миф Адофаэр:** Этот город солнечных эльфов в Высоком Лесу магически исторгся из Фаэруна, чтобы защитить своих жителей. Они и сам город ждут в стасисе, пока не будут выполнены определенные условия, и никто не знает, что это могут быть за условия.

**Эльфийский Двор:** Этот город-храм был построен на руинах старого Эльфийского Двора после падения Миф Драннора. Он расположен к юго-востоку от Миф Драннора в лесу Кормантора, и его *мифаль* была подобна таковой Миф Драннора, не позволяя входить дроу и демонам, принимая меры против пожаров и так далее. Считается, что он все еще существует, хотя вероятнее всего это город, закрытый для всех, кроме эльфов.

**Шунач:** Построенный вокруг местонахождения бывшей Империи Шуун Калимшана, он не является истинной *мифалью*. Шунач был сделан мощным колдовством, но не фактической высокой магией. Руины - два города и несколько меньших поселений, и магия, окутывающая их, состоит из областей дикой магии, оберегов, не дающих разбежаться местной многочисленной нежити, заклинаний, замедляющих скорость метательных снарядов и стрел, и метамагических эффектов, максимизирующих огненную магию, минимизирующих холод и не позволяющих функционировать божественным

## Охота

Каждый год рейнджеры собираются в Высоком Лесу на четырехдневную особую встречу, называемую Охотой. Во время встречи они практикуются в меткой стрельбе, делятся секретами изготовления луков, хвастаются трофеями недавних приключений и рассказывают истории, многие из которых проходят через поколения. В течение Охоты все разногласия на несколько дней откладываются, давая этим уединенным следопытам очень необходимый им отдых от опасностей.

Утро третьего дня приносит с собой самое ожидаемое событие празднования. Сразу после восхода солнца рейнджеры собираются в главном лагере, чтобы принять участие в соревновании на полосе препятствий. Эта уникальная полоса проверяет атлетические качества, включая в себя бег, лазание, скачку, плавание, стрельбу из лука и прохождение предательской трясины. Победитель получает титул Лидера Охоты, который он (или она) обязан защитить на следующей Охоте.

заклинаниям некромантии. Это место также населено большим количеством злых гуманоидов.

**Твердыня Геральда:** Хотя архитекторы этой области неизвестны, было подтверждено, что это - не истинная *мифаль*. У этой крепости есть магия, не позволяющая входиться оркам и отменяющая определенные виды магии. Расположенная около Сильверимуна, она противостояла атакам магов, орд орков, групп бехолдеров и даже торраске.

**Подгорье:** Многие слои заклинаний, размещенных Халастером, блокируют телепортацию, наблюдение и устраивают множество областей мертвой магии. Это не истинная *мифаль*, а скорее сотни меньших специализированных эффектов.

## Почитание природы

Друиды и рейнджеры считают себя хранителями Фазруна. Без их усилий по содержанию земли в естественном состоянии силы цивилизации и разрушения сожрали бы Фазрун живьем. Места, в которых они живут и которые они посещают, подчеркивают природу и улучшают ее, чтобы она могла процветать в будущем.

### Гильдии рейнджеров

Рейнджеры часто стремятся к гильдейским домам. Гильдейские дома рейнджеров не отгораживаются от чужаков, как другие гильдии. Они предлагают свое гостеприимство любому рейнджеру, не совершавшему преступлений против природы или против самой гильдии.

Эти гильдейские дома предлагают рейнджерам множество услуг, которых они лишены, будучи в одиночестве на тропях. Некоторые из этих услуг включают проследивание перемещений табунов и стад, учет браконьеров, магазины для ремонта оружия и закупок и, самое важное - товарищеские отношения и возможность поделиться рассказами.

Гильдейские дома рейнджеров можно найти в лесах, на склонах, по побережьям, под водой, среди вершин деревьев, на ледниках и даже в городах.

Гильдии рейнджеров могут варьироваться от маленьких (1d4+1 рейнджеров) до больших (до 2d10 рейнджеров). Они часто союзничают с друидскими кругами (см. ниже).

Рейнджеры проверяют друг друга на Охоте (см. врезку). DC испытаний на Охоте варьируется от 15 до 25.

Типичный гильдейский дом имеет предел золота для закупок 1d4+1 умножить на 100 gp.

### Друидские круги

В самых густых лесах, в скрытых оазисах пустынь, во влажных болотах и в других нетронутых местах строят друиды свои круги. Друидские круги, которые можно встретить в городках или плотно заселенной местности, обычно построены задолго до развития территории вокруг них. Большинство их лежит в руинах, хотя некоторые друиды упрямо пытаются их поддерживать.

Все друидские круги имеют по крайней мере один каменный алтарь, и большинство их окружено многочисленными гигантскими камнями. Камни не всегда формируют собой круг. Иногда они стоят на закате или на восходе солнца, или в линию, или они могут быть сложены в дольмены. Эти сооружения называются порогами и часто используются для отметки местоположения перекрестка.

Камни могут служить небесным календарем, ключом к друидской карте, картой-головоломкой, решение которой указывает еще более секретное место поблизости, или представлять героических строителей круга. В области, окружаемой камнями или окружающей их, есть освященная земля друидов, где они поклоняются, дискутируют, преподают и решают споры между другими друидами.

Друидские круги редко оставляются без присмотра, и часто в области вокруг них живет до 2d10 друидов.

Освященная или несвятая земля друидского круга получила благословение от божества, клерика или друида, пожелавшего защитить область от врагов. Этот участок излучает божественные свойства согласно заклинанию *освящение* или *неосвящение*. Не все друидские круги освящают или неосвящают землю. Некоторые остаются совершенно нейтральными. Только если друид наложил соответствующее заклинание (*освящение* или *неосвящение*), земля становится той или иной.

Помимо выгод, предлагаемых этими заклинаниями, земля также предоставляет +3 к уровню заклинателя для всех заклинаний, накладываемых на ней друидом соответствующего мировоззрения. Точно так же все лечащие заклинания, наложенные друидом подходящего мировоззрения, имеют максимальный эффект.

### Сход друидов

Тяжело висит луна над Озером Пара во время Банкета Луны. Друиды бродят по берегу озера в тряпке, их лица окрашены подобно черепам, чтобы воздать должное мертвым и смерти. Они приходят со всех уголков Фазруна, некоторые появляются из своих скрытых рощ лишь раз в год - почтить славу окончания цикла.

В заморозках подступающей зимы пар поднимается с озера, окутывая друидов тайной. Их пение несется через воды к отдаленным общинам. В течение трех ночей и двух дней друиды ходят как беспокойные мертвые, отказываясь от отдыха. Они делают это, чтобы почтить зиму, символизирующую смерть. Друиды не спят. Они едят лишь упавшие плоды и орехи, жуют лишь отошедшую кору и пьют лишь воду.

К третьей ночи празднования начинают происходить странные вещи. Друиды преследуют друг друга во мгле. Хищники и добыча, они охотятся, и слабые умирают. Они меняют форму, становясь похожими на своих богов. Их поведение постепенно приобретает качества, врожденные у тварей мира, и они видоизменяются в представление концепций, управляющих природой: смерть, распад, возрождение, хищник, добыча, баланс и рост, призывая по несколько из них. Они теряют свое собственное "Я". У них появляется видение прошедшего года и грядущего года. Эти видения обычно имеют персональное значение, но иногда касаются монументального случая, который может произойти и затронет всех друидов, всю природу и весь мир. Друиды не отмахиваются от таких видений - они воспринимают их очень серьезно.

К утру третьего дня друиды засыпают. Пробудившись, они расходятся по своим рощам, оставляя после себя лишь куски тряпок, кровь и кости, отмечающие подступающую зиму.

# Места молитв

Храмы различаются настолько же, насколько и боги, настолько же, насколько клерики и паладины отличаются по философии. Разрабатывая храм для вашей игры, Вы можете использовать примеры, данные в этой секции, чтобы разнообразить опыт ваших игроков. Места молитв варьируются настолько широко, что нет единого набора правил для того, что они делают или как они создаются. Прочитайте представленную информацию и выберите ваш тип места молитв. Для каждого из них даны разновидности, способные подсказать мысль для создания уникального места, и типовая версия каждого из типов.

Есть много факторов, затрагивающих индивидуальность санктуария, церкви или собора. Конечно, мировоззрение тех, кто поклоняется в нем, жестче всего воздействует на него, но другие, более тонкие элементы также оказывают свое влияние. Структура, обстановка, действия клериков и прихожан и история санктуария могут иметь в вашей игре большое значение. Чем больше таких аспектов Вы введете и сделаете интересными, тем большее количество ваших игроков получит наслаждение от произошедшего там столкновения. Не так интересно раздобыть лечащую микстуру в "местном храме Акади", как раздобыть лечащую микстуру в "разбитом храме Акади, старой узкой часовне, зажатой между двумя новыми возвышающимися торговыми домами". Следующие вопросы поведут Вас по пути к предполагаемому храму для вашей кампании.

*На что похожа окружающая область?* Используйте "Руководство Ведущего" (дикая местность или городки) для помощи в определении области, окружающей храм. Проверка этих страниц может также дать Вам идеи для столкновений по мере продвижения персонажей к храму.

*Насколько стар храм?* На усмотрение DМа.

*У храма есть причудливая черта?* (Бросайте 1d6 по следующей диаграмме, выберите результат или составьте свою диаграмму):

- |   |  |
|---|--|
| 1 | заполненный призраками   |
| 2 | проклятый  |
| 3 | преследуемый ворами  |
| 4 | содержит портал  |
| 5 | покинутый  |
| 6 | странная архитектура (бросайте 1d6)  |
| 1 | летучий  |
| 2 | горгульи   |
| 3 | стеклянный   |
| 4 | закамуфлированный под окружающую среду                                     |
| 5 | в руинах   |
| 6 | экстрапространственность делает его внутри больше, чем он выглядит снаружи |

*Какому богу служит храм и какому богу он заявляет свое служение?*

*Храм имеет меры безопасности? Какого типа?* Неко торые примеры включают магическую безопасность, укрепления, охрану, камуфляж или секретность.

*Какие виды NPC есть в нем? Раса? Класс? Уровень? Отношение?* (См. Главу 4 "Руководства Ведущего").

*Сколько сокровищ есть в храме?* (См. Главу 7 "Руководства Ведущего").

## Место паломничества

Чудеса, смерть или рождение героя и другие фантастические события создают вехи, к которым верующие путешествуют за благословением и вдохновением. Эти места очень разнятся. Некоторые церкви заслужили себе известность. Некоторые места непосредственно связаны с событием, из-за которого это место стало особым. Если вера сильна, народ устраивает паломничество практически куда угодно, даже рискуя при этом своей жизнью.

**Вариации по теме:** Известное поле битвы; место, где у героя было видение; место, где было побеждено зло; могила героя, место происхождения чуда, или последнее место, где в последний раз видели героя или другую широко любимую персону.

## Безопасность

Религии накапливают богатство. У них есть божественные реликвии неизмеримой ценности. Они хранят мощи святых и героев. Воры со всех углов не против заполучить в свои руки на это богатство. Немногие из церквей полагаются лишь на веру, чтобы гарантировать свою безопасность.

Разрабатывая систему безопасности для храма в вашей кампании, обратите внимание на индивидуальность храма. В меньших церквях и санктуариях может быть надзиратель, но не быть никакой реальной системы безопасности. Например, в Последней Просьбе Моряка есть старый отставной моряк, наблюдающий за ситуацией. Это гонится для этой маленькой часовни, но не сработает для церкви, подобной Залу Утренней Мглы, расположенному посреди шумного города.

**Потайные места:** В большинстве церквей есть секретные места, где они скрывают свои сокровища. Например, в Зале Утренней Мглы имеет секретный переключатель за алтарем, открывающий раздвижную дверь. Лестница спускается к хранилищу реликвий. Другие церкви скрывают такие комнаты и места за альковами для молитв, в катакомбах или даже в карнизах чердаков или башен. Некоторые используют экстрапланарные хранилища, в то время как другие полагаются на магию, чтобы скрыть свои сокровища, лежащие на виду.

**Защиты:** Те, кто могут себя это позволить, используют жесткую защиту, чтобы обезопасить свои сокровища. Такие богатые соборы часто не оставляют свои ценности на виду. Они строят защитные стены, столь же эффективные, как таковые крепостей, способные сдержать армию вторжения. Стрелки и другие охранники присматривают за ворами.

**Божественный щит:** Определенные храмы, от святынь до соборов, имеют божественную защиту. Бог может наложить на храм обет или проклятие. Эти эффекты могут принимать различные формы, но обычно они запрещают воровство или насилие в пределах храма или карают любого, кто нарушает эти принципы.

## Пример: Место Танца

В Году Рассветной Розы (720 DR) боги вызвали много эльфийского духовенства на красивый, покрытый мхом холм в Высокой Долине. На этом сборе Эльминстер предложил основать Арфистов. По мере обсуждения этого присутствующими появились многочисленные божества, поддержав идею. В наши дни духовенство присутствует на встречах, также как и многие другие, ищущие мир, устраивая ежегодное паломничество в Место Танца. Народ Высокой Долины обеспечивает закрытые лагерные стоянки вдоль северной тропы для тех, кто прибыл поклониться в святой долине. Список богов, связанных с Местом Танца, включает человеческих богов - Денейра, Эльдат, Ллииру, Милики, Милила, Мистру, Огму, Селунэ, Силвануса и Тимору, и эльфийских богов - Кореллона Ларетиана, Сеханин Лунный Лук, Ханали Селанил, Лабеласа Энорета и Солонора Теландриа.

## Монастыри

Различные секты монахов и клериков могут сходить в одном монастыре для обучения или жития. Злые монастыри могут быть ужасающими местами, но и добрые не всегда выглядят как роскошные поместья.

**Вариации по теме:** Коммуна самостоятельных семейств, секта живущих в ожидании катаклизма, все мужчины, все женщины, все одной расы, покинутый, оставленный в руинах или одинокий житель-монах.

## Пример: Место Илневала

На великом южном побережье земли, на утесах, нависающих над Великим Морем, группа полуорков установила свое доказательство веры Илневала. Это религиозное сообщество преподает повиновение, лояльность и славу своей оркской родословной.

Ураганы ударяют ежегодно. Ежегодно высокие волны и жестокие ветры разрывают монастырь на части и убивают нескольких полуорков. И каждый год орки восстанавливают его точно на том же месте, потому что Илневал сказал основателю монастыря Мокагту, что именно тут он и должен стоять, и Мокагт сказал это остальным полуоркам. Так это и продолжается.

В сезон между штормами Илневала орки устраивают набеги вдоль побережья, набивая брюхо ворованным продовольствием, а карманы - украденным золотом. Они берут пленников или уносят тела убитых. Они вывешивают пленников на длинных шестах на краю утесов или вешают их над краем на веревках, колеблющихся на ветру. Они заявляют, что эти мертвецы или будущие мертвецы - их жертвы их богу, Илневалу. Они заметили, что Илневал забирает все тела, когда проходит со штормами, и они полагают, что бог глотает их целиком, поскольку веревки и шесты остаются сломанными, и видны лишь некоторые части голого скелета.

Законно-злые полуорки приобрели значительные сокровища, которые они хранят в земляном подвале под фундаментом монастыря. Хотя они каждый год с трудом собирают материалы для восстановления своей постройки, подвал остается неповрежденным, и запасы в нем растут с каждым проходящим сезоном.

В монастыре живет и поклоняется более десятка полуорков - клериков и монахов. Намного больше приходят и уходят в течение года, задерживаясь здесь, чтобы сделать пожертвование и отдать дань уважения перед продолжением своих приключений. Некоторые возвращаются на фестивали и ритуальные празднования.

Стиль жизни монастыря включает ежедневные проповеди, лекции по боевым методам, регулярные набеги за товарами, пленниками или продовольствием, и сезонные Зачистки - церемонии, во время которых отсеиваются слабые. Между набегами полуорки борются между собой, оттачивая свои навыки. Они восхваляют своих противников и посвящают их кровь Илневалу. Затем они бьются до заранее оговоренного предела - до первой крови, сдачи или смерти.

**Сезон ураганов:** Ежегодно в течение летних месяцев по крайней мере один необъятный шторм поражает побережье в Месте Илневала. Ветер усиливается и постепенно достигает уровня урагана, неся с собой обильный дождь. Определите самостоятельно, когда начинается наращивание. Каждая стадия уровня ветра продолжается 1d4 часов: легкий, умеренный, сильный, серьезный, буря, ураган, глаз шторма (легкий), ураган, буря, серьезный, сильный, умеренный, легкий. Используйте секцию Опасностей погоды из "Руководства Ведущего".

**Здания:** Простота и хаотичность основной постройки монастыря - следствие среднего интеллекта полуорков, ежегодных восстановлений различными "архитекторами" и строителями и простоты образа жизни последователей Илневала. Полуорки в монастыре не беспокоятся о возведении здания выше чем в один этаж и делают у построек плоские крыши, придавая всем им скучный вид. Они - неважные планировщики, так что здания зачастую находятся на грани функциональных возможностей.

## Святыни

Святыни скрываются в нетрадиционных местах, обычно на открытом воздухе, среди покрытых плющом деревьев, в проселенном морем кромных уголках утесов и на сырых скелетах разбитых кораблей. Они часто появляются из-за потребности одной персоны обратиться к богу. Затем приходят и другие, добавляя символы своего почтения, и получается святыня.

**Вариации по теме:** Похоронная святыня, грубая святыня, статная святыня, злая святыня, святыня природы, святыня в водопаде, оскверненная святыня, ценная святыня или защищенная святыня.

## Пример: Скала-Часовой

Расположенная близ тихого сельскохозяйственного сообщества (Эспар) в Кормире, эта святыня почитает Хелма. Она занимает полую скалу на западе от Леса Короля. Вы входите в нее, проползая сквозь маленькое отверстие на середине крутого утеса, таким образом при первом же своем посещении ее преклоняя колени перед алтарем Хелма. Внутри Вы можете встать. Пещера сразу же расширяется до размеров собора. Вы спускаетесь

### Идеи для столкновений:

#### Место назначения паломничества

В конце паломничества РС могут найти...

привидение мертвого героя.

большую толпу, ищущую чудеса.

пророческое видение какого-либо серьезного события. вандалов.

шарлатана, обманывающего преданных.

злой культ, вербующий последователей.



вниз по дорожке к самой святыне. Святыня стоит в центре.

Святыню защищает интеллектуальный танцующий меч. Он имеет +2 бонус улучшения и святой, благословенный Хелмом. Меч атакует как его последний владелец, боец 11-го уровня, с базовым бонусом атаки +11/+6/+1. Он встает на защиту любых прихожан и самой пещеры. Он распознает тех, кто поклоняется Хелму, и тех, кто ему не поклоняется. Многие из прихожан Хелма приходят сюда, чтобы коснуться танцующего меча на удачу перед опасными заданиями.

Из трещины в потолке струится солнечный свет, и пятно от него движется по полу вместе с движением солнца. Точно в полдень в последний день лета луч попадает на святыню Хелма и, если танцующий меч на своем месте, свет отражается, показывая альков высоко над полом пещеры (30 футов вверх по вертикальной стене). В алькове лежит меч, точно такой же, как и танцующий. Этот второй меч имеет +2 бонус улучшения, святой, благословенный Хелмом, и острый. Однако, это не танцующее оружие.

Надпись внутри алькова гласит, что лишь истинный последователь Хелма может позаимствовать второй меч, и лишь для исполнения задания во имя Хелма. Кроме того, меч должен быть возвращен после завершения задания, или взявший его будет считаться вором и навлечет на себя неудовольствие Хелма.

## Маленькие часовни

Маленькие часовни существуют в любой окружающей среде, от дикой местности до городка любого размера. Паладины часто предпочитают их большим церквям при бдениях в подготовке к заданиям или битве. Во многих замках есть свои собственные частные часовни.

**Вариации по теме:** Изолированная часовня, горная часовня, часовня в дереве, подземная часовня, часовня знати, часовня семейства, тюремная часовня или избегаемая часовня.

### Пример: Последняя Просьба Моряка

Запах рыбы и морской воды преобладают в этой маленькой часовне на углу улиц Одд и Доковой в Уотердипе. Маленькое, складского типа здание гнездится между двумя намного большими, намного более современными постройками. Когда-то в нем хранили соленую рыбу, но, будучи брошенным несколько десятилетий назад, оно теперь размещает бездомных моряков, которые не могут позволить себе снять комнату.



Дверь в часовню давно исчезла. Голуби и чайки сидят на карнизе, пачкая пол внизу. Соленые псы, приходящие сюда, не возражают против птиц, и при этом их не волнует, что алтарь - хрупкий старый стол в углу, покрытый путаницей символов, оставленных за эти годы.

Капли воска со свечей застыли среди слоев персональных сувениров, морских ракушек, выстроганных вещичек, прядей волос, резьбы по кости и засохших букетов, которые морякам дарили их круглощекие дочери. Они оставляют их в мольбе Валкуру, богу моряков. Они молятся, чтобы это путешествие не стало бы для них последним, что у них будет хорошая погода и что они благополучно вернется.

В часовне часто слышны отзвуки смеха и грубой речи. У этих иссеченных погодой рыбаков и авантюристов нет потребности безмолвного созерцания или медитации. Там, где они проводят свои дни и ночи, работа никогда не заканчивается. Море может без предупреждения подняться и повлечь их на смерть. Валкур понимает силу и действие, а не подушки и молитвы. Прихожане в часовне Последней Просьбы Моряка не притворяются теми, кем они не являются. Они посещают часовню ради духа товарищества так же, как и ради религии.

Олрой отошел от плавания и осел в часовне. Он подходит к своей самовозложенной обязанности охранника весьма серьезно. Олрой сидит прямо за передним дверным проемом, обычно что-то строгая. Он лично знает каждого моряка, живущего в Уотердипе, и часто знает еще больше проходящих, по крайней мере - их репутацию.

**Олрой:** Мужчина человек эксперт 3; CR 2; Средний гуманоид (человек); HD 3d6+3; hp14; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 15 (касание 13, застигнутый врасплох 12); Атака +3 рукопашная (1d4+1/19-20, кинжал); Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +4, Воля +2; AL N; Сила 12, Ловкость 16, Телосложение 14, Интеллект 12, Мудрость 8, Харизма 10.

**Навыки и умения:** Баланс +5, Подъем +3, Ремесло (строгание) +5, Сбор Информации +6, Запугивание +3, Знание (местное) +7, Знание (природа) +4, Профессия (моряк) +7, Плавание +3, Использование Вербки +6; Фокус Навыка (Профессия), Крепость.

**Имущество:** Кожаный доспех, кинжал, мешочек, содержащий 3 gp, 12 sp и 10 cp.

## Сельские церкви

Члены сельских общин часто имеют общую религиозную веру. Они строят свои скромные церкви в качестве мест для поклонения и сборов. Сельские церкви обычно имеют чувство своего сообщества, что дает им собственное лицо.

**Вариации по теме:** Коррумпированная церковь, сплетничающая церковь, церковь свах, предубежденная церковь, изоляционистская церковь или церковь, отчаянно нуждающаяся в новом постоянном клирике (типа клирика-РС).

### Последняя Просьба Моряка

РС идут к этой часовне, потому что...

они должны найти корабль, который наймет их.  
они ищут определенного моряка или корабль.  
моряк оставил там ключ к сокровищам.  
они хотят нанять моряков, которые поведут их корабль.  
они хотят просочиться в общество моряков.

## Пример: Зал Высокой Воды

Когда приходит весна, талые воды затопляют бассейн между реками Галена, Змея и Ледяное Кружево. В это время все жители торгового сообщества Высокая Вода (население 41) сходятся в Зал Высокой Воды. Огромный шестиугольный зал стоит на сваях, уходящих глубоко в землю. Он служит многим целям, кроме временного жилья при наводнениях, включая центр сообщества, школу и церковь.

В течение дня народ Высокой Воды работает по делам сообщества - швеями, свахами, ремонтируя инструменты. По ночам они поют, танцуют, пируют и играют на музыкальных инструментах. Любого, кого наводнение застало врасплох, жители Высокой Воды с радостью приветствуют. Однако, они должны работать, чтобы оставаться здесь.

Все живут тесно, и могут вспыхнуть склоки. Семейства часто ссорятся. Напряженные отношения длятся до ухода воды, после чего все сообщество празднует возвращение к нормальной жизни и уединению.

Ежедневные молитвы богине Вокин дают благословение будущего процветания. В одной и той же комнате, рядом с последователями Вокин, другие поклоняются Тиморе или Суни. Прежде всего нейтральная, церковь не отвергает никого, даже представителей злого мировоззрения. Единственное преступление, наказуемое изгнанием - "подвержение сообщества опасности".

Человек по имени Чокмот (NG мужчина человек клерик Вокин 10) служит клериком сообщества. Его обветренное лицо наводит на мысль, что он прожил много лет в северных пределах, около ледников, где климат оставил свой след на его коже. Он мудр и добр.

## Церкви среднего размера

У больших общин есть ресурсы для строительства более крупных доказательств своей веры. Церкви среднего размера требуют для своего поддержания определенного уровня ресурсов.

**Вариации по теме:** Плохо поддерживаемая церковь, безвкусная церковь, строго простая церковь; тщеславная и мелочная церковь, конкурирующая против других; жадная церковь, нечестная церковь или церковь, управляемая организованной преступностью.

## Пример: Аббаи Аббатор

В Тезиаре, прямо на юг от Озера Драконов, у рыночной площади гнездится странная группа зданий. Высокие железные заборы, увенчанные заостренными шипами, окружают комплекс. Центральное здание доминирует над другими, его архитектура - дварфская смесь камня и железа.

У передних ворот Аббаи Аббатара посвященные Аббатору дварфские клерики, живущие внутри, устроили торговый киоск. Они торгуют драгоценными камнями и магическими изделиями. Однако, лишь самые осторожный уходят от них, не переплатив.

Несмотря на их дружелюбное поведение и смех в беседах, эти дварфы - недобросовестные торговцы. Они любят невинных и легковверных и ничуть не теряются, если есть возможность получить выгоду от покупателя, который не знает, что к чему.

## Городские церкви

Церкви в городах имеют выгоду защитных сил самого города и зачастую могут направить свои усилия на менее практические и более эстетические вещи. Однако, безопасность остается проблемой, и в городских церквях часто есть секретные потайные места, где они хранят свои самые ценные сокровища.

**Вариации по теме:** Богатая церковь; древняя церковь, оказавшаяся посреди современного города; церковь гетто, секретная церковь, подземная церковь, ложная церковь, церковь беженцев или церковь мятежников.

## Пример: Зал Утренней Мглы

Этот храм Латандера, бога рассвета и возобновления, стоит на центральном острове в заливе Марсембера. Это возвышается над другими зданиями, словно совершенный букет роз, брошенный среди потертых сорняков. Розовые, с жемчужным оттенком стены сияют изнутри, подражая румянцу рассвета. Его тонкие шпили и башни кажутся лепестками, которые вот-вот раскроются. Он воплощает собой надежду в тоскливом и опасном городе.

Эта церковь имеет длинную историю на Озере Драконов (Дрэгонмир) и на Море Упавших Звезд. Его главный клерик, также известный как Высокий Лорд Утра или Шансер, делает проникательные вложения и основал твердую базу услуг, которые церковь обеспечивает для пополнения казны. Шансер, Шансбал Дриин, и его товарищи-клерики благословляют корабли, собирающиеся грузиться, освящают новые корабли, выслушивают исповеди моряков, уходящих в особенно долгие или опасные рейсы, и обеспечивают быстрые свадебные услуги для моряков, пожелавших жениться перед тем, как их корабли поднимут паруса.

Дриин (NG мужчина человек клерик Латандера 12) также выводит в море банду преданных в поисках пиратов и контрабандистов. Его маленький флот святых кораблей нападает на этих преступников без особого милосердия. Захваченные сокровища, конечно же, находят себе хорошее применение в пределах церкви.

*Церковь:* Шестнадцать клериков (клерик 1 - клерик 7) и двенадцать человек персонала.

*Флот:* Флот Дриина состоит из шести готовых к бою кораблей с командами из двадцати четырех моряков каждый.

## Большие или укрепленные соборы

Соборы в любой религии играют множество функций. Их массивный размер делает их маяками для преданных, а и их высокое величие часто предназначается для того, чтобы вдохновить (или запугать) толпу. Обычно расположенные в больших городах и метрополисах, соборы обеспечивают безопасные места для важных духовных встреч и советов. Возможно, важнее всего то, что они - одни из самых видимых напоминаний о силе божества и успехе церкви: строительство

собора - свершение столь больших масштабов, что лишь богатейшие церкви могут позволить себе это. Следовательно, воистину большие соборы редки; и, по той же самой причине, укрепленные соборы еще более редки.

В то время как некоторые храмы мирно сосуществуют в своем сообществе с другими верами, другие менее похожи на церкви и более - на вооруженные лагеря. Церковь обычно строит укрепленный собор, только когда ожидает активную оппозицию своей религии. Эти великие дома божеств могут походить силой своей защиты на замки: высокие зубчатые стены, прорези для стрел, укрепленные ворота, опускающиеся решетки и толстые каменные стены - обычные черты укрепленных соборов. Конечно, физическая защита - не единственное средство защиты храма божества: за духовенством Фазруна стоит божественная сила их богов.

**Вариации по теме:** Ледяной собор, огненный собор, собор поднимающейся розы, искривленный собор, перевернутый собор, радужный собор, заплесневелый собор, кровавый собор или живущий собор.

## Пример: Аббатство Ослепляющей Правды

Этот великий храмовый комплекс, включающий собор и аббатство, был закончен в месяце Чес в 1372 DR, три года спустя после того, как была освящена его земля и заложен фундамент. Это место - центр новой агрессивной кампании тирран по принесению правосудия и порядка Вестгейту - городу, печально известному своей несправедливостью и беспорядками. Высокий Лорд-Аббат Григор Хазар (LG мужчина человек монах 3/клерик 15), самый воинственный крестоносец на службе Тиру, имел привилегию присматривать за недавним строительством аббатства и теперь осуществляет контроль над его повседневными делами, начиная по ходу дела формировать план очистки города от коррупции.

### Местоположение и физическое описание

Церковь Тира преднамеренно построила свой самый новый храм в месте, которое привлечет внимание и уколется самомнение ее врагов. Расположившиеся совсем недалеко от Дома Шпилей и Теней (посвященного Маску), высокие стены и башни Аббатства Ослепляющей Правды - фактически предупреждение последователям Маска, что тирране собираются конкурировать за влияние в Вестгейте.

Храмовый комплекс - явно самая внушительная постройка в этой части города. Его гранитная внешняя стена возвышается на 50 футов над узкой мощеной улицей, предоставляя стратегически высокое положение для охранников, непрерывно патрулирующих ее по всей длине. Стены, выбеленные для того, чтобы легко быть замеченными даже с расстояния, окружают широкий внутренний двор, устланный каменными плитами. Во внутреннем дворе стоят здания аббатства. Самые большие постройки - само аббатство и собор, но поблизости есть и несколько меньших надворных построек, включая конюшни, зернохранилище, казармы солдат и колодезный домик.

### Жизнь в Аббатстве

Обитатели Аббатства включают в себя клериков, монахов, паладинов и мирских (но преданных) служителей Искалеченного Бога. Они полагают, что будут находиться под постоянной осадой со стороны сил хаоса и несправедливости, господствующих в городе. Это вполне может так и произойти: за недолгие месяцы с момента их прибытия они неоднократно сталкивались с агентами печально известных Ночных Масок, борясь с ними на затемненных улицах и переулках самых опасных частей города. Тем временем, Высокий Лорд-Аббат активно старается убедить членов правящего совета города сопротивляться искушению коррупции в пользу более равноправного поведения. Так как они сделали делом своей жизни противостояние двум главным центрам силы Вестгейта (торговая знать и воры), тирране знает, что им следует быть бдительными против атак и проникновений. Будучи не на службе, они непрерывно учатся защищать свою веру своей жизнью, даже при том, что они пытаются нести слово своего бога правосудия и могучим, и низким.

Аббатство защищает компания обученных солдат, присягнувших Тиру. Они патрулируют стены и стоят на страже в караулке днем и ночью. Их поддерживает маленький контингент храмовников (паладины, монахи и более опытные бойцы), также помогающих охранять наиболее важные внутренние области аббатства. Клерики, живущие здесь, не гнушаются использовать магию предсказания для определения личности и мировоззрения неизвестных посетителей, и охрана использует систему паролей и опознавательных знаков для идентификации вторгшихся. Они позволяют прихожанам Тира и тем, чьи дела законны, проходить свободно, но не допускают никакого вторжения других по приказу Высокого Лорда-Аббата.

Аббат Григор призывает своих последователей постоянно быть осторожным, но он еще не делился с ними своими самыми серьезными подозрениями - о том, что город Вестгейт может быть наводнен вампирами. Он полагает, что нежить - истинные владыки города, что они контролируют некоторых членов правящего совета города и что они работают через гильдию местных воров (Ночные Маски) для достижения некоей неизвестной цели. Даже ища доказательство своим страхам, аббат готовится идти войной против этих ужасных существ. Если его подозрения подтвердятся, Аббатство Ослепляющей Веры получит еще более серьезную задачу, чем очистка города от несправедливости.

### Ворота Торжественной Клятвы

Парные двери из кованого железа, вмурованные в каждую из толстых стен по обе стороны караулки, на вид больше подходят для замка или крепости, чем для храма. С уличной стороны внешних дверей есть барельеф с символом Тира, и на них выгравировано строгое предупреждение о возмездии несправедливым и коррумпированным. По одной двери с обеих сторон караулки на рассвете открывается; все двери закрываются и закладываются брусом в сумерках и остаются в таком

## Идеи для столкновений: Освященная земля

Освященная земля в вашей кампании может...

быть местом погребения легендарного героя.

размещать церковь, лидера которой шантажируют для помощи злу.

быть проклятой *обетом/миссией*, чтобы любой, вступающий на нее, был должен раскрыть тайну смерти клерика, или клерик никогда не упокоится в мире.

привлекать животных, которые инстинктивно собираются в друидском круге, чтобы избежать зла, распространяющегося по остальной части леса.

состоянии до рассвета - кроме разве что необычных обстоятельств. Проход через караулку - единственный способ войти в аббатство без необходимости преодолевать его стены. Аббат разместил *символ боли* (срабатывающий на любое недоброе существо) на полу внутри караулки, чтобы все, кто входят в комплекс и выходят из него, прошли по нему. Кроме того, аббат накладывает внутри караулки *посвящение* каждый вечер, как только закрываются двери. Караулку всегда защищают шесть солдат (LG человек боец 2). После полуденного приема пищи монахи раздают любые остатки продовольствия нуждающимся за воротами.

## Аббатство

В Аббатстве размещены Монахи Ослепляющей Правды, новый монашеский орден, основанный тирранской церковью. Размещение в Вестгейте - первое испытание ордена и Высокий Лорд-Аббат уверил монахов, что это будет крещение огнем. Члены ордена делят свое время между заботой о рамовом комплексе, его поддержанием, изучением законов и религии Тира и военным обучением. Сама постройка - двухэтажное здание, построенное из скрепленного цементом камня и дерева. В каменных стенах на уровне обоих этажей есть множество окон. Персонаж, делающий успешную проверку Обнаружения (DC 15), обращает внимание, что окна оборудованы крепкими деревянными ставнями, укрепленными железными полосами. Ставни могут быть закрыты и заблокированы изнутри. На верхнем этаже - кельи монахов, маленькая библиотека и несколько тренировочных комнат. На первом этаже - часовня аббатства, столовая, кухня, арсенал и хранилища. Здесь живет двадцать четыре монаха: десять новичков, также называемых Братями и Сестрами Торжественной Клятвы (LG человек монах 1); восемь инициированных, известных как Кулаки Правды (LG человек монах 3); пять старших монахов, называемых Ослепляющими Молотами (LG человек монах 6); и сам Высокий Лорд-Аббат.

## Арсенал

В этой длинной, узкой комнате монахи хранят свое вооружение. Деревянные стойки и столы для оружия содержат широкий спектр нормальных военных молотов (одобренное оружие Тира), а также нормальные арбалеты, кинжалы, копья, камы и четвертные посохи. В запертой ячейке в полу в задней части склада оружия хранятся четыре *+1 четвертных посоха*, колчан с двадцатью *+1 зарядами* и *+2 кама*. Только у аббата и Ослепляющих Молотов есть ключи к ячейке. Оружие распределяется, только если аббатство атаковано или если аббат решит, что монахам оно необходимо для некоей особой миссии.

## Собор

Темные гранитные стены этого внушительного здания взмывают на 100 футов над внутренним двором, мрачно озаряя тех, кто приближаются к дому Тира. Детально вырезанный на песчанике барельеф окружает могучие дубовые двери, окованные железом. Резьба изображает предостерегающий рассказ о богатом торговце, который стал членом правящего совета города и теперь полагает, что его богатству и силе ничего не угрожает. Но затем он навлекает на себя гнев Справедливого Бога, беря взятки и смотря в другую сторону, пока воры грабят и жгут дом семейства. Коррупция торговца раскрыта, и его сначала судят, а затем казнят его коллеги-советники.

Главные двери открываются в длинную, узкую часовню, куда преданные сходятся для поклонения Тиру. Главный алтарь - простая мраморная плита. На его стороне, обращенной к дверям часовни, начертан символ военного молота, а на верхней части плиты - огромные весы, сделанные из чистого золота. Другие комнаты на первом этаже собора - исповедальня, палаты для конференций и ризница.

## Ризница

Расположенная внизу короткого лестничного пролета, ризница - скорее убежище, чем простая комната. В нее разрешено входить лишь аббату и предопределенным членам тирранского духовенства. В этой палате хранятся все священные сосуды, реликвии и одеяния, которые духовенство использует в своих церемониях. Два охранника - один клерик по крайней мере 5-го уровня и один паладин по крайней мере 2-го уровня - всегда дежурят у ризницы. Железная дверь палаты защищена *великим глифом оберега*, взрывающимся, если кто-то пытается открыть любое недоброе существо. Среди сокровищ, хранящихся в пределах ризницы, есть несколько магических изделий, которые аббатство может использовать при угрозе: железная коробка с четырьмя *свечами воплощения* (LG), *рог доброты/зла* и свиток *воскрешения*.

## Подземный свод

Сводчатые подземные палаты идут по всей длине собора, представляя собой ряд подземных комнат, предназначенных для хранения, защиты в чрезвычайных ситуациях и для похорон тех, кто удостоен почестей Тира. Два марша каменных лестниц, один из которых расположен в проходе, ведущем к главной часовне собора, а другой - прямо за ризницей, ведут вниз в подземный свод с противоположных концов. Двери к лестницам заперты, и копии ключей есть лишь у некоторых лояльных обитателей (у аббата есть оригинал). Изделия, которые в общем хранятся в подземном своде, включают в себя нескоропортящиеся продовольственные изделия, которые могут понадобиться в случае осады, строительные материалы для восстановления урона постройкам комплекса, и различную фурнитуру.

## Скрытая ризница

Наблюдая за строительством собора, Высокий Лорд-Аббат принял меры к созданию маленькой секретной палаты ниже уровня подземного свода. Местоположение комнаты известно лишь ему и его самым доверенным помощникам - все

## Идеи для столкновений: Укрепленные соборы

РС разыскивают укрепленный собор, поскольку...

он является местом силы врага, и они планируют просочиться я внутрь, чтобы противостоять ему.

собор использует авантюристов для исследования и очистки окрестностей от враждебных существ.

он атакован, а они служат божеству-покровителю собора.

в местах погребения собора прорывается нежить, которую следует уничтожить, прежде чем она наводнит близлежащее сообщество.

они слышали сообщения, что его терроризирует беспокойный дух убитого паладина.

остальные жители аббатства и не подозревают о ее существовании. Здесь Аббат Григор запасаает те изделия, которые по его мнению могут быть использованы против вампиров, которые, как он думает, рыскают по Вестгейту. Аббат всегда приходит сюда один и в тайне, обычно - под некотором предлогом посещения складских помещений подземного свода.

Главная деталь палаты - массивная, заполненная водой каменная купель. Здесь аббат при любой возможности создает святую воду, разливая ее в пузырьки, которые хранит в деревянных стойках вдоль стен ризницы. Он также разместил здесь дюжину флагов огня алхимика, пару серебряных кинжалов, свитки *пламенного удара*, *святой ауры*, *солнечного луча* и *солнечной вспышки*, и *ожерелье четок*.

## Бастионы тайного знания

В своих путешествиях ваши РС, несомненно, наткнутся на множество мест, созданных в результате или с целью магической практики тайных заклинателей. Вы можете делать эти места уникальными столкновениями, разжигая воображение ваших игроков, и улучшать игру, добавляя детали и творчество к тому, что иначе может быть достаточно скучным.

### Бардские колледжи

Барды, с немногими исключениями - общительный по своей природе народ. Артистическое выражение различных культур - их еда и питье (иногда буквально), и такие цели фактически гарантируют, что бард, предпочитающий изоляцию - действительно редкий товарищ. Барды, связывающиеся друг с другом, способны разделять и объединять свое знание и навыки, и иногда барды формализуют эти ассоциации, создавая подобные гильдиям организации, известные как колледжи.

Этот термин употребляется не совсем правильно, поскольку, хотя некоторые бардские колледжи фактически предлагают инструктирование в одном или нескольких искусствах, это скорее места, где барды приветствуются и собираются для преследования привилегированных целей общества. Некоторые колледжи посвящены разделению и сохранению специфических типов знаний, в то время как другие собираются для исследования необычных явлений или для обеспечения поддержки для определенной политической, социальной или моральной точки зрения, поддерживаемой его членами. Некоторые из бардских колледжей основаны по строгим иерархическим линиям, но большинство относительно неофициальны и мягки (особенно в сравнении с другими типами гильдий). В последнем типе колледжей члены, как ожидается, будут следовать некоторым основным правилам и будут уважать ранговых членов общества, но помимо этого власть достаточно обобщенна, а учреждение свободно и небрежно.

### Пример колледжа: Ложь Широкого Листа

Расположенный в полудне езды от городка Бранноч на Островах Муншае, этот укрепленный дом-поместье был некогда охотничьим домиком Сэра Майлза Широкого Листа. Сэр Майлз был бойцом с Севера, удалившимся сюда после получения рыцарства от Леди Алустриэль из Сильверимуна, чтобы наслаждаться диким, бурным пейзажем пустошей Снежной Низины, озерами и горами. Охота на дикую добычу была страстью Сэра Майлза; он построил этот охотничий домик для комфорта - своего и своих гостей. Сэр Майлз скончался девятнадцать лет назад, не оставив после себя наследника. Домик пришел в плохое состояние, пока его в течение последних пяти лет не приобрел и не восстановил Доналбэйн.

Домик расположен на половине крутого склона в предгорьях и окружен густой полосой вечнозеленых деревьев. Узкий тоежный след - единственное удобное средство подхода с грязной дороги, идущей из Бранноча в Харлоч.

**Великий зал:** Редко можно найти первый этаж башни пустующим, даже в необычное время дня и ночи, поскольку здесь очень любят собираться барды - и постоянные жители, и посетители. Заполненный старой, но очень удобной мебелью, оставшейся от Сэра Майлза, и нагретый большим камином с каменной плитой, великий зал предлагает приглашающую атмосферу тем, кто жаждет расслабиться от суровости дороги. Барды-посетители могут практиковаться здесь в песнях, ломать голову над фрагментами знаний или общаться со своими товарищами. Стены палаты увешаны гобеленами, придавая комнате некоторый цвет и помогая справиться с холодом в более холодные месяцы; они изображают важные сцены из истории Муншае, типа битвы за Кер Корвелл. Большая и несколько подпорченная молью шкура ужасного медведя, расстеленная перед очагом, была самым гордым охотничьим трофеем Сэра Майлза. Теперь она скрывает секретный люк в полу (DC Обнаружения 25, DC Поломки Устройства 30), ведущий к укрытию под великим залом. Доналбэйн добавил это удобство три года назад, предназначая это место для того, чтобы жители домика могли спрятаться в случае серьезного критического положения (например, атака противника, слишком мощного, чтобы ему можно было нанести поражение). Убежище снабжено достаточным количеством пресной водой и еды, чтобы восемь человек могли продержаться десять дней живыми. В нем также размещено несколько полезных магических изделий, включая четыре *микстуры лечения*, свиток *глифа оберега* и +2 *длинный меч*.

**Лекционный зал:** Эта комната оборудована во многом подобно классной комнате, перед кафедрой стоят грифельные доски. На стене слева от камина - большой холст с картой, изображающей Острова Муншае. Иногда Доналбэйн и барды-посетители проводят здесь лекции, дебаты и неофициальные обсуждения. Члены колледжа могут также использовать эту комнату для демонстрации друг другу новых магических методов и заклинаний (в этих случаях мебель убирается, чтобы дать посетителям больше места и большее чувство безопасности на тот случай, если что-то пойдет не так). Члены колледжа также проводят в этой комнате обсуждения и брифинги по более серьезным вопросам, типа того, кого они могли бы послать шпионить за кем-либо, в ком они предполагают угрозу безопасности ффолков.

**Служители:** Доналбэйн нанимает трех служительниц, трех молодых женщин из городка Бранноч, присматривать за

### Идеи для столкновений: Неосвященная земля

Неосвященная земля в вашей кампании может...

быть местом погребения великого зла.

на ней может стоять гигантский злой собор, в который необходимо пробраться и вернуть важный артефакт, украденный у доброго клерика.

быть таинственным логовом азартных игр и других, еще более темных развлечений.

быть шахтой глубоко под землей, где злые владыки вынуждают других рыть, рыть и рыть.



необходимыми хозяйственными работами. Женщины - Брэнвин, Дара и Шэннон - готовят пищу, содержат домик в чистоте и ухаживают за домашним скотом. Доналбэйн любит их и пойдет на любые меры, необходимые для защиты их от опасности, которая может угрожать колледжу.

## Кухня

В области для приготовления продовольствия главная черта - большой камин.

## Кладовая

Короткий лестничный пролет ведет вниз из этой области для хранения пищевых продуктов в маленький подвальныйчик, в котором также есть колодец, снабжающий домик свежей питьевой водой.

## Второй этаж

### Солнечная

Широкие окна на южную сторону дают этой комнате много света, даже в зимние месяцы. Несколько деревянных скамей с изношенными, но удобными кожаными подушками размещены по кругу, предлагая приятное место для наслаждения солнечным светом и видами на окружающую сельскую местность. Обычно утром или во второй половине дня здесь можно встретить одного или нескольких посетителей домика, за чтением, письмом или просто за некими приватными размышлениями.

### Квартиры

Домик имеет всего пять комнат для гостей, так что гостям часто приходится спать в комнате по двое; те, кто не желает этого, должны либо искать кровать в Бранноче, либо просить приюта в сараях ближайших фермеров. В каждой из комнат для гостей есть две старых, но удобных кровати, два деревянных сундука для личного имущества, оснащенных простыми замками (DC 15, хотя многие из гостей улучшают эту скудную защиту с магической и мирской помощью), чан-ванна, маленький деревянный стол и пара деревянных стульев. Ставни в комнате могут быть заложены изнутри брусом против ненастной погоды. Замков двери комнат не имеют.

### Зал Знаний

Это - гордость и радость Ложи Широкого Листа: библиотека, содержащая превосходное собрание знаний, легенд и изучений, способное стать предметом зависти для любого академика. От пола до потолка стены этой палаты башни уставлены крепкими книжными шкафами (надежно закрепленными на каменных стенах железными скобами и заклепками, предотвращая несчастные случаи). Полки содержат более тысячи книг, свитков и карт, охватывающих множество предметов, включая историю, язык, географию, поэзию, музыку, алхимию, ремесла, геральдику, войну и, конечно же, магию (имеется даже несколько путешествующих книг заклинаний, содержащих заклинания с 1-го по 3-й уровень).

Бардов и их гостей (нет ничего необычного в том, чтобы бард привел в домик своих компаньонов-приключенцев для проведения исследования) часто можно найти использующими ресурсы зала. Однако, они не могут выносить книги из самого зала. Доналбэйн ожидает, что те, кто посещает колледж, постараются утащить его сокровища. После нескольких неприятных опытов с бардами, которых он поймал при "заимствовании" книг, Доналбэйн неохотно разместил *магический рот* на всех предметах, находящихся на полках. Теперь книги и свитки кричат громкое предупреждение, если их выносят из зала.

## Третий этаж (Башня)

### Мюзик-холл

Самая высокая палата в башне содержит для преследования музыкальных искусств. Это комната с высоким потолком, в которой каменная кладка стен башни скрыта за панелями из белой штукатурки. Когда он приобрел дом, Доналбэйн нанял мастера Каллидирра для оштукатуривания камней и постройки по потолку палаты древесно-гипсовых панелей, разработанных для правильного и приятного отражения звука. Результат - маленькая, но акустически просто сенсационная область, в которой музыка резонирует с необыкновенным шармом и красотой. Эффект столь изыскан, что бард получает +3 бонус улучшения на любую связанную с музыкой проверку Исполнения, которую он делает, находясь в пределах палаты. Стена справа от очага оснащена многочисленными деревянными крючками, на которых висят музыкальные инструменты, на которых посетители могут играть и наслаждаться в часы досуга.

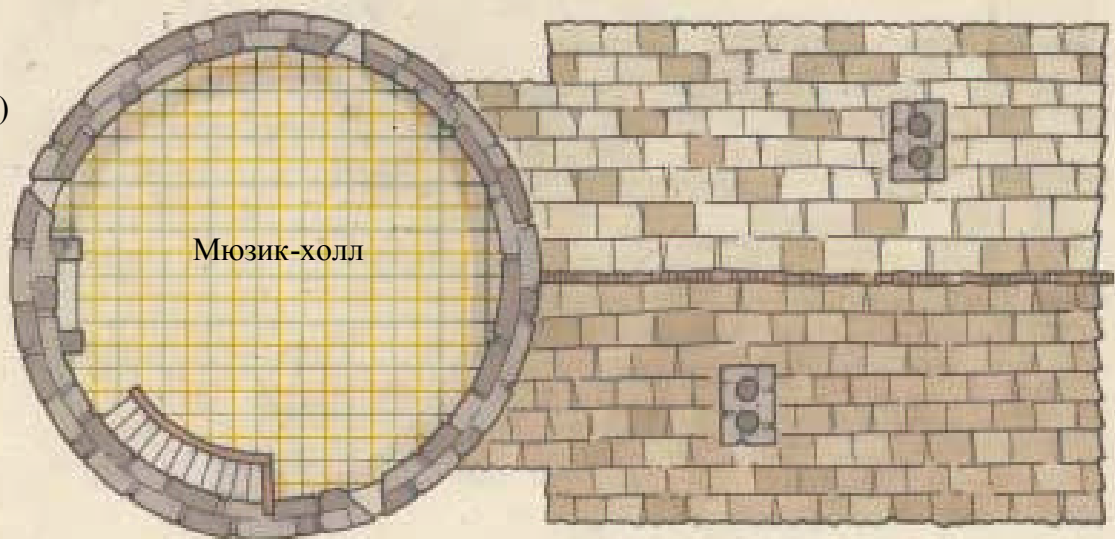
Бардов приветствуют давать исполнения в мюзик-холле. Иногда такие события - представления недавно написанных или недавно обнаруженных песен, поэм или историй; иногда это танцы, инструментальные концерты или даже короткие пьесы. Эти действия, как правило, открыты для публики, и иногда гости путешествуют аж из Каллидира или Корвелла, чтобы посетить показ известного исполнителя.

## Гильдия волшебников

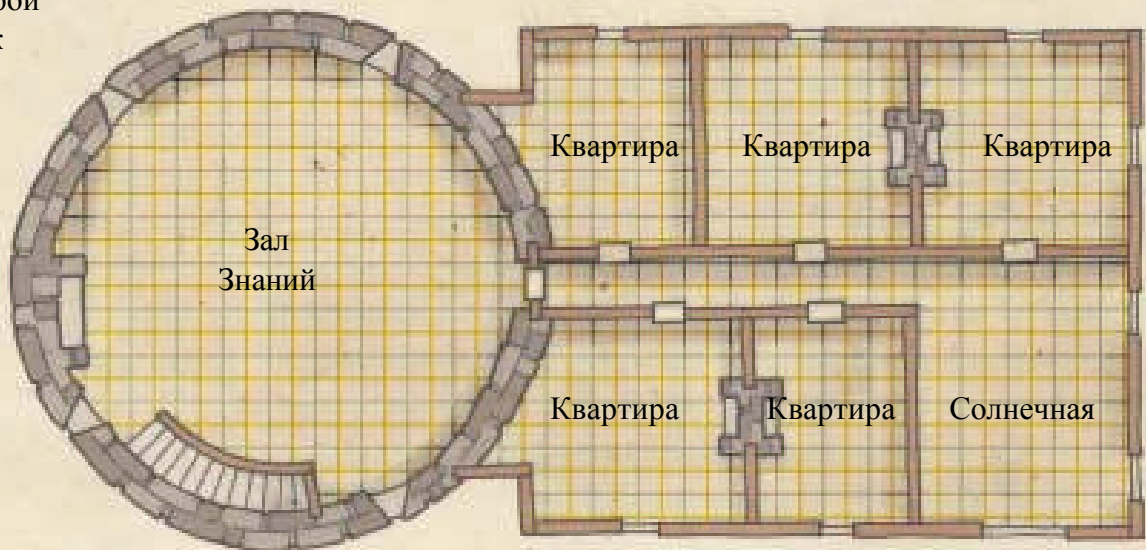
Фаэрун пульсирует магией. Те, кто используют ее, очень разнятся в своих философиях и подходах. Маги подобного характера часто собираются вместе в группы, обычно называемые гильдиями волшебников. Это название не совсем правильное, так как большинство их не ограничивает свое членство только волшебниками, включая всех, кто использует магию, типа колдунов и бардов, а иногда даже и клериков. Из-за разнообразия магии и ее пользователей типичной гильдии волшебников просто не может существовать.

# Ложа Широкого Листа

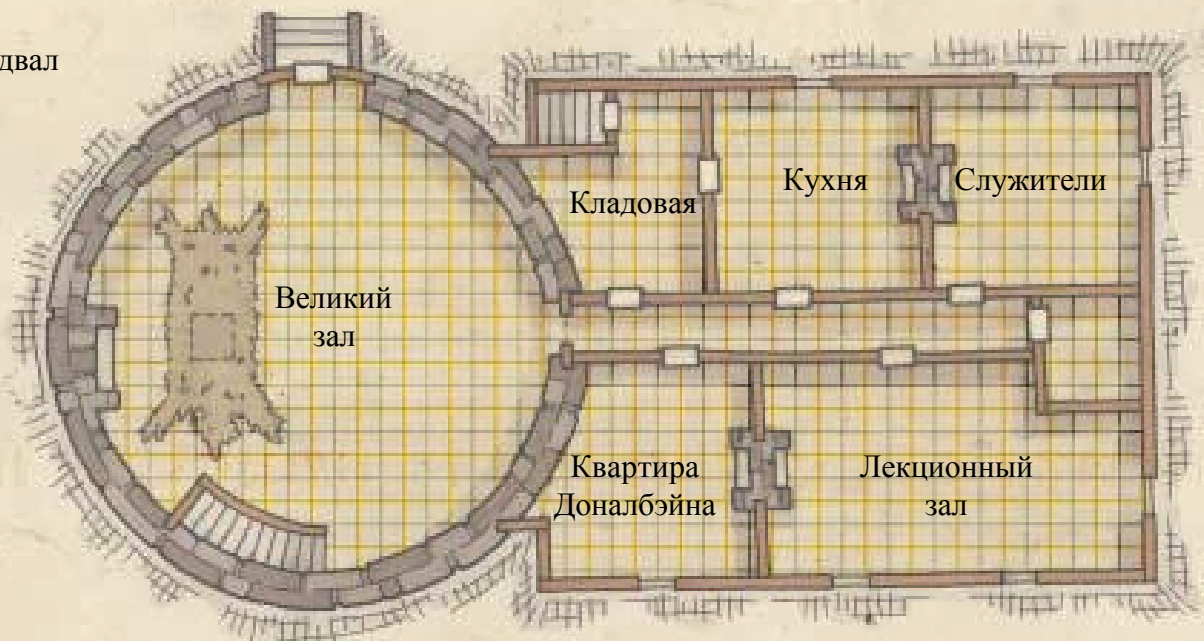
Третий  
этаж  
(башня)



Второй  
этаж



Подвал



## Обнаружение гильдии

Большинство крупных столичных областей поддерживает несколько общественных гильдий. Они имеют установленное местоположение, их легко найти. Меньшие городки могут иметь только одну гильдию. Сельские деревни обычно не имеют достаточно магов с подобными целями, которые могут поддерживать гильдию. Пользователи магии из таких мест часто присоединяются к ближайшим из установленных гильдий.

Однако, не все гильдии общественны или их легко найти. Иногда маги оказываются в разногласиях с местными властями или с народом. Гильдии во враждебной окружающей среде работают в секрете. Местоположения гильдий могут быть временными. Члены могут знать друг друга только под кодовыми именами. Они ревниво охраняют свою секретность. От этого может зависеть их жизнь.

## Окружающая среда гильдии

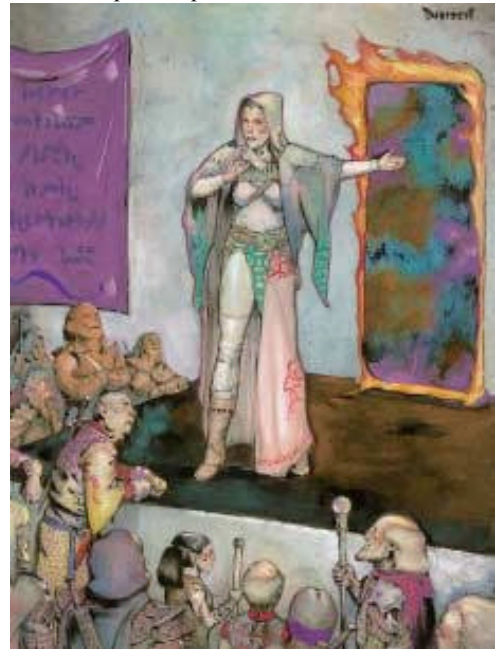
Чаще всего гильдии волшебников формируются с целью разделения ресурсов, акцентируясь на образовании. Такие места, как правило, имеют большие библиотеки и лаборатории. Они похожи на школы. Во многих есть комнаты или маленькие квартиры, где пользователи магии могут остановиться на время исследования или создания изделий.

С одного конца спектра - развлекательные гильдии. Гильдия часто размещается в бывшей таверне или гостинице. Правил немного, и насаждаются они редко. Главный критерий для членства - энтузиазм к магии (не обязательно способность использовать ее) и склонность к безделью. Большинство членов - молодые ученики, которым нужно свободное место, в котором можно вздохнуть свободно и наслаждаться подальше от суровости их занятий (и их мастеров). Главные действия - развлечения и шутки. Маги, имеющие силу и добрую славу в общем смотрят на развлекательные гильдии с презрением.

Вероятно, сформированные как реакция против легкомыслия развлекательных гильдий - серьезные, чрезвычайно тихие гильдии созерцания и изучения. Самая известная из них - Безмолвный Зал в Ирайборе. Размещенный во внушительном храмоподобном здании, он источает достоинство и манерность. Немой дворецкий приветствует посетителей в переднем зале - единственной области в помещении, где позволено говорить. Невидимые служители обычно проводят всю очистку и обслуживание. Это - странное место, где народ собирается вместе, но никогда не общается более чем вежливым поклоном. Члены ценят тишину, и большинство использует обширную библиотеку гильдии.

Хотя почти все другие гильдии позволяют своим членам говорить, они могут иметь другие специфические ограничения. В некоторых гильдиях члены отвергают работу руками. Все должно делаться магией. Невидимые служители исполняют все общие потребности. Маги даже не будут переворачивать страницы книг, которые они читают; они будут читать для таких черных задач *руку мага*. Пользователи магии в этих гильдиях стараются сильно впечатлить друг друга. Чем более легко с виду они делают вещи, тем лучше. Тихие и неподвижные заклинания зарабатывают большее уважение, чем наложенные как обычно. Если магу приходится в доме гильдии обратиться для какой-либо цели к немагическим средствам, персона теряет свой статус среди коллег. Некоторые варианты этой гильдии разрешают все типы магии, включая божественную; другие ограничивают своих членов только чисто тайными заклинателями.

Секретные гильдии волшебников обычно тесны, потому что их действия идут вразрез с законом. Одна из таких гильдий - Темные Робы, которую можно встретить в катакомбах под городом Врата Балдура. Обычные граждане в течение дня, ночью члены ее облачаются в темные роботы с глубокими капюшонами и используют кодовые имена, чтобы скрыть свои истинные тождества друг от друга. Все Темные Робы специализируются в некромантии. Члены перестроили некоторые из подземных склепов в лаборатории, где они экспериментируют с нежитью.



## Требования для членства

Как пользователь магии может присоединиться к гильдии? Требования различаются. Большинство предпосылок раскрывается публично, но некоторые, типа мировоззрения, могут и не оглашаться.

Большинство гильдий требует платы за вступление и ежемесячной или ежегодной пошлины. Помимо денег, присоединение к гильдии волшебников обычно означает, что Вы должны быть заклинателем. Некоторые гильдии просто требуют способности читать заклинания, в то время как другие более определены, ограничивая членство волшебниками и колдунами или только теми или другими. Некоторые могут допускать лишь членов определенных престиж-классов.

Зачастую магу, желающему получить допуск к гильдии, приходится заручиться поддержкой текущего члена гильдии.

Иногда гильдия желает, чтобы претендент либо прошел через формальный поединок, либо нанес поражение определенному существу или препятствию. Известные гильдии могут иметь целый ряд формальных испытаний, которые следует пройти претенденту.

Гильдия может требовать, чтобы претенденты пожертвовали постоянное магическое изделие. Некоторые гильдии требуют лишь это. В других магические изделия - часть пошлины. Некоторые настаивают, чтобы претендент и был изготовителем изделия.

Некоторые гильдии имеют требования по мировоззрению, проверяя всех претендентов соответствующими заклинаниями обнаружения и допуская лишь тех, кто разделяет их философию.

Некоторые гильдии ограничивают своих членов наследием (родословной семейства или расой).

После присоединения к гильдии у членов обычно появляются некие обязательства, типа передачи в дар определенного количества заклинаний, или нескольких дней работы для гильдии каждый месяц, или помощи другим членам гильдии скидками на колдовство и создание магических предметов.

## Привилегии членства

Выгоды, которые можно получить, будучи членом гильдии, обычно соразмерны с трудностью присоединения к ней и с величиной вклада, необходимого для членства. Некоторые гильдии имеют различные уровни членства, и привилегии увеличиваются со стоимостью.

Выгоды могут включать в себя:

- Скидки (обычно 5-20%) на свитки, микстуры, некоторые магические изделия и обычные компоненты для заклинаний.
- Доступ к копированию заклинаний.
- Возможность обменивать магические изделия на колдовские услуги (обычно за 75%).
- Жилье и пища бесплатно или со скидкой.
- Услуги писца бесплатно или со скидкой.
- Социализирование и возможность сетевой организации.
- Улучшенные ресурсы для покупки магических изделий (увеличьте население городка на одну категорию для расчета предела золота).
- Поставка специальных магических изделий. Маг может специализироваться в закупке и продаже типа предмета (например, ботинок) и будет покупать их за 75% списочной цены вместо общепринятых 50%.
- Аренда магических изделий. Арендатор должен платить за предметы, но если он возвращает их в том же самом состоянии, гильдия выкупит их за 80% списочной ценности (за вычетом суммы за потраченные заряды).
- Возможность легально читать заклинания там, где члены гильдии являются единственными приемлемыми пользователями магии и где чтение заклинания не-членом гильдии нарушает закон.

## Пример гильдии: Сильверимун

Тайная Гильдия Сильверимуна первоначально сформировалась как совместный коллектив магов, стремящихся помогать друг другу исследовать и создавать магические заклинания. С тех пор она расширилась в активное средство обучения и тренировки для всех тайных заклинателей.

Членство ограничено незлыми, способными читать тайные заклинания по крайней мере 5-го уровня.

Ежегодная пошлина членства - 1,000 gp в валюте. Член получает следующие выгоды:

- Члены - единственные, кто могут размещаться в гильдии (эквивалент хорошей гостиницы).
- Доступ к большой библиотеке ссылок гильдии (уменьшает время и стоимость исследования заклинаний на 20%).
- Магические изделия "в аренду" (члены могут покупать любые магические изделия с индивидуальной стоимостью до 30,000 gp и затем перепродавать их гильдии за 80% этой стоимости).
- Способность посещать специальные симпозиумы, включая ежегодную демонстрацию того, как делать *портал*.
- Способность использовать *порталы* в лекционном зале гильдии (запрашивается дополнительная плата, если у члена гильдии есть компаньоны).

Из-за этих существенных выгод членство в Тайной Гильдии Сильверимуна очень престижно. Сам Эльминстер останавливается в гильдии, когда приезжает в Сильверимун.

## Ярмарки магов

В то время как отдельные городки или города, в которых живет немало волшебников, могут регулярно устраивать сборы малого масштаба, вряд ли такие встречи могут сравниться со случаем, стягивающим волшебников, а также и колдунов и иногда бардов со всего Фаэруна. Эта ярмарка магов, передавшая свое название меньшим ярмаркам, происходит ежегодно в месте, определенном советом старших волшебников по согласованию с Магистром.

На ярмарку магов допускаются лишь те, кто могут доказать свою способность читать тайные заклинания, хотя каждому волшебнику или колдуну позволено провести с собой одного неколдующего гостя. Недалеко от того места, где проходит ярмарка магов, потенциального посетителя допрашивает страж, хорошо вооруженный магическими изделиями. Волшебник должен прочесть тайное заклинание - подойдет любое заклинание, хотя большинство волшебников старается произвести впечатление роскошными воплощениями или сложными иллюзиями - перед тем, как получить доступ на ярмарку. Стражи тщательно наблюдают за процессом колдовства и используют навык Колдовства для распознавания читаемого заклинания.

**Типичный страж ярмарки магов:** Мужчина или женщина человек волшебник 11; CR 11; Средний гуманоид (человек); HD 11d4+25; hp 54; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 15 (касание 14, застигнутый врасплох 14; Атака +5 рукопашная (заклинание касанием; заклинанием), +6 дальнобойная (заклинание дальним касанием; заклинанием); AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлекс +4, Воля +8; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект 17, Мудрость 12, Харизма 8.

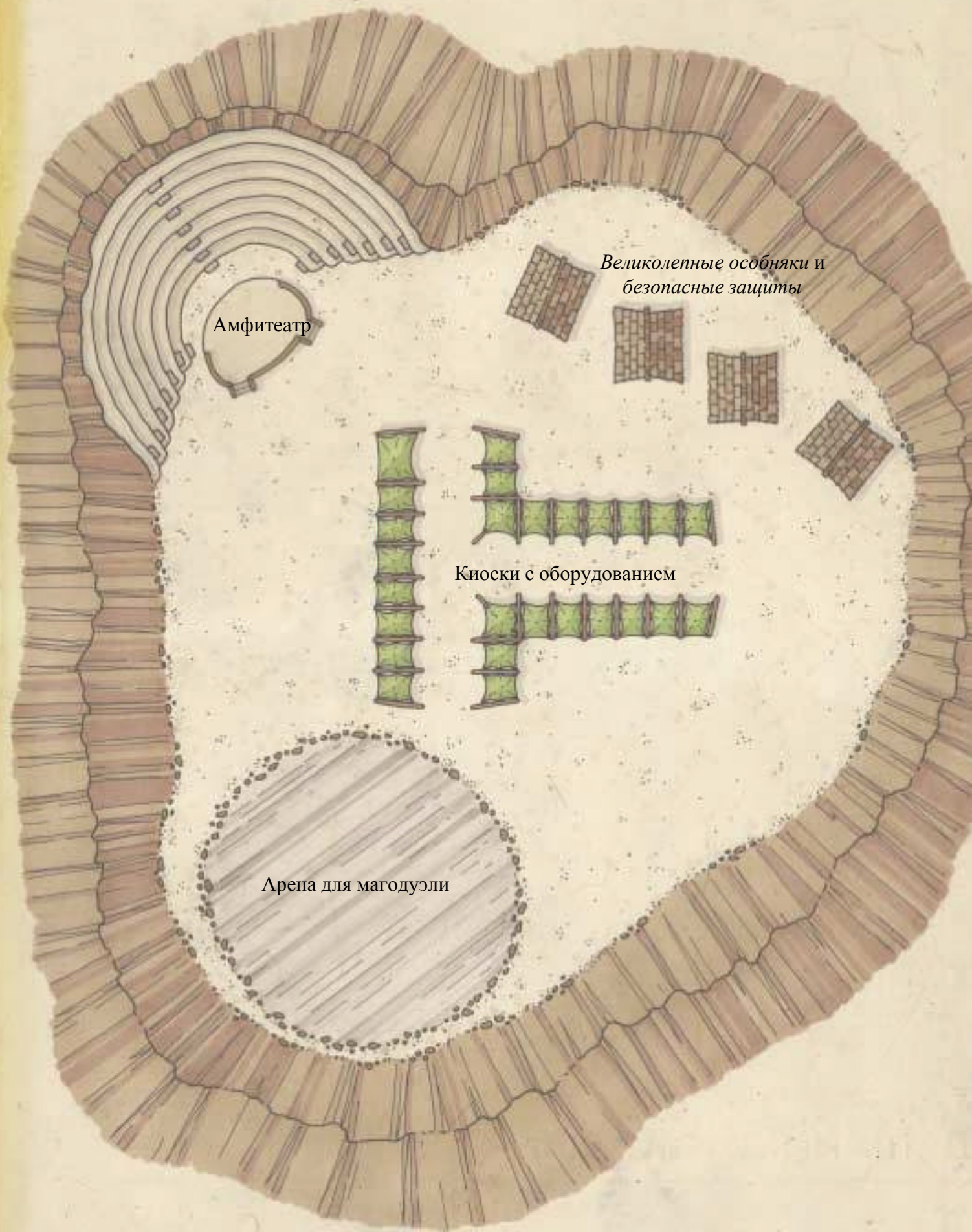
**Навыки и умения:** Концентрация +16, Знание (тайны) +17, Слушание +10, Наблюдение +6, Колдовство +17, Обнаружение +10; Настороженность, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Максимизирование Заклинания, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Неподвижное Заклинание, Крепость.

**Имущество:** посох огня, кольцо защиты +3, ботинки левитации, амулет естественного доспеха +1.

**Подготовленные заклинания** (4/5/5/3/2/1; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - ошеломление, обнаружение магии, вспышка, читать магию; 1-й - доспех мага, магическая ракета, затеняющая мгла, щит, шокирующая хватка; 2-й - пятно, пламенная сфера, левитация, кислотная стрела Мелфа, паутина; 3-й - рассеивание магии, огненный шар, защита от элементов, предложение, языки; 4-й - улучшенная невидимость, увеличенный заряд молнии, каменная кожа; 5-й - усиленный заряд молнии, стена силы; 6-й - сфера неуязвимости.



# Ярмарка магов



Амфитеатр

Великолепные особняки и  
безопасные защиты

Киоски с оборудованием

Арена для магодуэли



Получив допуск, волшебник входит на саму ярмарку магов, и ему открывается вид, который многие молодые волшебники и неопытные гости находят внушающим страх, ужасающим или просто подавляющим. Волшебники Фаэруна могут быть весьма эксцентричными, и ярмарка магов дает им неявное позволение продемонстрировать весь спектр своих оригинальностей без осуждения со стороны более мирского народа. Когда Шторм Сильверхэнд как-то посетила ярмарку магов одновременно с Эльминстером, она видела волшебника, носящего только крылатую змею, другого, одетого в танцующее пламя, третьего, одетого в живущий гриб, и четвертого, драпирующегося в платье, сделанное из драгоценных камней. У одного были зеленые волосы, у другого - змеиный язык, у третьего - глаза на концах щупалец, выглядывающих из-под тяжелого капюшона робы.

Колдуны на ярмарке магов толпятся все вместе, обмениваясь историями, секретами заклинаний, компонентами, магическими изделиями и информацией. Они ведут дела, собираются в товарищества, делятся (или продают) результатами своих исследований, обмениваются специализированным обучением, хвастаются своей силой, бьются на магодуэлях, берут учеников и разыгрывают шутки друг с другом. Нетрудно понять, почему Магистр может продвигать такой случай, поскольку - по крайней мере, пока все идет гладко - магия делится и ширится, когда столь много волшебников собирается в одном месте.

Прилагаемая карта показывает схему типичной ярмарки магов, проводимой в кратере посреди Павших Земель.

**Киоски с оборудованием:** В центре ярмарки магов склонные поторговать посетители арендуют место для киосков для продажи товаров и услуг своим товарищам-волшебникам. Как правило, рядами стоят приблизительно тридцать киосков (на карте показано двадцать шесть), позволяющих волшебникам предложить разнообразные изделия на продажу: магические изделия (особенно необыкновенные товары, а не микстуры и свитки, которые любой уважающий себя волшебник может создать сам), необычные компоненты для заклинаний, робы, алхимические припасы и другое, необходимое для искусства волшебника. Однако, лучше всего дела идут у истинных мастеров-изготовителей, предлагающих даже обычные изделия - кружки, тарелки, посохи, свечи и так далее - сработанные по необычным проектам или несущие необычные незначительные улучшения.

Красные Волшебники, как правило, не посещают ярмарки магов, предпочитая продавать магические изделия в своих собственных торговых анклавах в пределах городов по всему Фаэруну.

**Арена для магодуэли:** Эта большая круглая область гладка как стекло и усеяна символами и украшениями. Сама арена не несет никакого зачарования, но является привилегированным местом, в котором волшебник может создать магическую арену для магодуэли (см. Главу 2).

**Метание огненных шаров:** Некоторые волшебники, презируя формализованные и в чем-то подавляющие магодуэли, предпочитают улаживать споры спортивным метанием *огненных шаров*. Колдуны швыряют заклинания *огненный шар* у мягкого юго-восточного склона кратера, демонстрируя свою магическую остроту дальностью заклинания (различие в дальности на 40 футов на уровень хорошо демонстрирует уровень заклинателя, хотя умение Расширение Заклинания искажает этот результат) и жаром от взрыва (пропорциональным урону, который он наносит). Многие из волшебников отвергают метание *огненных шаров* как "спорт для детишек", но оно остается популярным, особенно среди молодых и импульсивных заклинателей.

**Амфитеатр:** Стадион у основания кратера и ряды сидений, магически вырезанных в склоне кратера, формируют открытый амфитеатр для лекций, представлений и развлечений в течение ярмарки магов.

**Великолепные особняки и безопасные защиты:** В северо-восточной части кратера основаны четыре *безопасных защиты Леомунда*, обеспечивая размещение некоторых из гостей ярмарки магов. Некоторые волшебники также используют эту область для создания дверей в *великолепные особняки Морденкайнена*. Другие разбивают лагерь в стороне от основной области ярмарки. (Проконсультируйтесь с диаграммой *безопасной защиты Леомунда* в "Руководстве Игрока" для внутренних деталей этих сооружений).

## Приключения на ярмарках магов

Ярмарка магов - интересное место для приключений, хотя присутствие такого количества мощных волшебников делает его и достаточно опасным. Ярмарку магов никогда не беспокоят большие волнения, только если тревожащее существо не чрезвычайно мощно, чрезвычайно убийственно или предназначено для отвлечения внимания. Более обычные события показаны в Таблице 4-1: События на ярмарках магов

ТАБЛИЦА 4-1: СОБЫТИЯ НА ЯРМАРКАХ МАГОВ

d%	Случай
01-10	Волшебник вызывает РС на поединок*
11-20	Волшебник вызывает РС на броски огненных шаров*
21-30	Высочка вызывает видного волшебника на поединок
31-35	Аутсайдер сбегаёт с амфитеатра и скрывается**
36-40	Аутсайдер сбегаёт с амфитеатра и наносит ущерб**
41-45	Конструкция сбегаёт с амфитеатра и пытается уйти ***
46-55	РС узнаёт старого врага (шанс обознаться 15%)
56-65	РС узнаёт старого друга (шанс обознаться 10%)
66-75	РС узнаёт старого знакомого (шанс обознаться 20%)
76-85	Старый друг узнаёт РС (шанс обознаться 15%)
86-95	Старый враг узнаёт РС, но открыто не бросает вызов персонажу (характеру)
96-100	Магическая катастрофа: что-либо взрывается в 2d20x10 футов от РС, нанося 3d6 урон всему в пределах 1d4x10 футов.

\* РС выбирается случайно, или выбирается основываясь на существующих конкурентах и врагах. Используйте соответствующего NPC-волшебника из вашей кампании или бросайте по Таблице 4-2: Волшебники-претенденты.

\*\* Выберите или бросайте по Таблице 4-3: Аутсайдеры для определения типа аутсайдера. Аутсайдер в бегах может всего лишь хотеть сбежать, или он может затаиться, чтобы отомстить захватившему его. Аутсайдеры, наносящие ущерб, обычно безумны, отчаянны или столь злы, что не заботятся о последствиях.

\*\*\* Выберите или бросайте по Таблице 4-4: Конструкции для определения типа сбежавшей конструкции.

ТАБЛИЦА 4-2: ВОЛШЕБНИКИ-ПРЕТЕНДЕНТЫ

d%	Претендент
01-30	Молодой волшебник (на 1d4 уровня ниже PC), желающий самоутвердиться или впечатлить другого волшебника
31-50	Старый волшебник (на 1d4 уровней выше PC), пытающийся доказать, что он не потерял свою хватку
51-80	Старый враг или конкурент PC, желающий сравнять счет (PC могут его даже не помнить)
81-100	Старый враг или конкурент кого-то, кто выглядит или действует подобно PC, ошибочно "вышедший" на PC

ТАБЛИЦА 4-3: АУТСАЙДЕРЫ

d%	Аутсайдер
01-03	Абишай: 01-25 белый (CR 5), 26-50 черный (CR 5), 51-70 зеленый (CR 6), 71-85 синий (CR 7), 86-100 красный (CR 8)
04-06	Ачейраи (CR 5)
07-10	Стрелоястреб: 01-25 подросток (CR 3), 26-65 взрослый (CR 5), 66-100 старший (CR 8)
11-12	Азер (CR 2)
13-15	Баргест: 01-65 нормальный (CR 4), 66-100 великий (CR 5)
16-18	Селестиал: 01-30 фонарный архон (CR 2), 31-50 гончий архон (CR 4), 51-70 эворал (CR 9), 71-85 газла (CR 13), 86-100 трубящий архон (CR 14)
19-21	Тварь трещины (CR 7)
22-24	Куатл (CR 10)
25-31	Демон: 01-15 дретч (CR 2), 16-30 квазит (CR 3), 31-40 суккубус (CR 9), 41-50 бебилит (CR 9), 51-60 врок (CR 13), 61-70 хезру (CR 14), 71-80 глабрезу (CR 15), 81-85 гур (CR 12), 86-90 йохлол (CR 5), 91-95 налфешни (CR 16), 96-98 марилет (CR 17), 99-100 балор (CR 18)
32-38	Дьявол: 01-15 лемур (CR 1), 16-25 имп (CR 2), 26-35 осилут (CR 6), 36-45 кайтон (CR 6), 46-55 адская кошка (CR 7), 56-70 барбазу (CR 7), 71-80 эринайс (CR 7), 81-90 хаматула (CR 8), 91-95 корнугон (CR 10), 96-98 гелугон (CR 13), 99-100 изверг ямы (CR 16)
39-40	Джинн (CR 5)
41-42	Драэглот (CR 5)
43-45	Ифрит (CR 8)
46-50	Формиан: 01-40 рабочий (CR 1/2), 41-70 воин (CR 3), 71-85 бригадир (CR 7), 86-95 мирмарш (CR 10), 96-100 королева (CR 18)
51-53	Адская гончая (CR 3)
54-55	Ревун (CR 3)
56-57	Лилленд (CR 7)
58-61	Мефит: 01-10 воздушный, 11-20 пылевой, 21-30 земляной, 31-40 огненный, 41-50 ледяной, 51-60 магменный, 61-70 иловой, 71-80 солевой, 81-90 паровой, 91-100 водяной (все - CR 3)
62-63	Мирлочар (CR 4)
64-65	Ночная ведьма (CR 9)
66-68	Кошмар (CR 5)
69-70	Нишруу (CR 6)
71-72	Ракшаса (CR 9)
73-74	Раст (CR 5)
77-76	Равид (CR 5)
77-80	Саламандра: 01-25 пламенный брат (CR 2), 26-65 средняя (CR 5), 66-100 благородная (CR 9)
81-82	Теневой мастиф (CR 5)
83-86	Слаад: 01-40 красный (CR 7), 41-70 синий (CR 8), 71-85 зеленый (CR 9), 86-95 серый (CR 10), 96-100 смертельный (CR 13)
87-90	Тожанида: 01-25 подросток (CR 3), 16-65 взрослый (CR 5), 66-100 старший (CR 9)
91-92	Варгулья (CR 2)
93-94	Ксилл (CR 6)
95-98	Ксорн: 01-25 малый (CR 3), 26-65 средний (CR 6), 66-100 старший (CR 8)
99-100	Гончая йет (CR 3)

ТАБЛИЦА 4-4: КОНСТРУКЦИИ

d%	Конструкция
01-35	Оживляемый объект: 01-10 Крошечный (CR 1/2), 11-27 Маленький (CR 1), 26-55 Средний (CR 2), 56-70 Большой (CR 3), 71-85 Огромный (CR 5), 86-95 Гигантский (CR 7), 96-100 Колоссальный (CR 10)
36-60	Голем: 01-15 из плоти (CR 7), 16-30 глиняный (CR 10), 31-45 каменный (CR 11), 46-60 железный (CR 13), 61-70 рубиновый (CR 11), 71-80 изумрудный (CR 12), 81-90 алмазный (CR 12), 91-100 тэйский (CR 8)
61-75	Ужас в племе (CR 10)
76-80	Гомункулус (CR 1)
81-88	Ретривер (CR 10)
89-95	Щитовой страж (CR 8)
96-100	Могильный топтун (CR 14)

# Торговля магическими изделиями

Магические изделия идут по торговым маршрутам Фаэруна, как и другие предметы потребления. Они продельвают свой путь от Скорнубела до Уотердипа, от Халруаа до Долины Ледяного Ветера и обратно - в торговых караванах или с авантюристами, которые потом отдают их за монеты или на обмен. В каждом городе у рынка есть свой привкус - кое-где опасный, кое-где легкосердечный и дружелюбный. Тем не менее, почти на каждом из них инициативный заклинатель может найти место для покупки или продажи силовых объектов.

## Открытый рынок

Посещение магазина магических изделий может быть развлечением на живых, открытых рынках Фаэруна, где торговцы вызывают к прохожим, обещая "...Здесь магические свитки, жезлы и кольца! Низкие цены! Высокая сила!" К сожалению, в ларьках открытых рынков заклинатель не найдет более-менее специфических изделий. Ему скорее всего придется толкаться среди молодых людей и девушек, ищущих изделия, эффекты которых полагаются скорее на силу внушения и суеверия, чем на сколь-либо реальную магию, типа *кольца вечной надежды любви* или *кулона изобилия*. Реальные заклинатели презируют эти магазины, хотя иногда и заглядывают в них. Ходят истории об удачливой персоне, нашедшей *шлем блеска* в рыночном ларьке, но никто не ожидает, что ему самому так же повезет.

Один из более-менее типичных путешествующих торговцев магическими изделиями, волшебник-полуорк по имени Кирош из Мира, когда-то путешествовал, приобрел известность и благосостояние, исполняя задания от имени героического совершенства. Разочарованный годами приключений, он сменил свои идеалы известности и теперь ищет только благосостояния. Он водит свой изношенный, задрапированный тряпками фургон от города к городу, продавая магические изделия. Никто никогда не знает, где можно столкнуться с Кирошем и его гремучей телегой товаров.

Торговец-орк возит широкий спектр магического оборудования, большинство которого он покупает у незнакомцев, с которыми встречается на дорогах. Его инвентарь постоянно меняется. На рынках он паркует свой закрытый фургон прямо у главного проезда. Он вываливает свои товары смешанными грудями, высыпая их на попоны или собирая в корзины, развешанные на телеге. Покупатели роются в этих грудях, изучая изделия, на которых остановился их взгляд. Разум Кироша подобен стальному капкану. Он зачастую помнит то, что делает тот или иной предмет, но легко соглашается, что чего-то он может и не знать.

**Кирош:** Мужчина полуорк волшебник 8; CR 8; Средний гуманоид (орк); HD 8d4+19; hp 40; Инициатива +3; Скорость 30 футов; AC 13 (касание 9, застигнутый врасплох 12); Атака +4 рукопашная (1d6+1, четвертной посох) или +2 дальнобойная (1d8, легкий арбалет); SQ Фамильяр; AL LN; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +1, Воля +8; Сила 12, Ловкость 8, Телосложение 14, Интеллект 14, Мудрость 14, Харизма 12.

**Навыки и умения:** Оценка +7, Концентрация +5, Дипломатия +4, Сбор Информации +2, Знание (тайны) +10, Слушание +4, Профессия (торговец) +6, Колдовство +13, Обнаружение +4; Настороженность, Сварить Зелье, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Фокус Заклинания (Зачарование), Крепость.

**Фамильяр (Дарг жаба):** Предоставляет владельцу +2 к Телосложению; предоставляет владельцу умение Настороженность; владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь; может доставлять заклинания касанием; может говорить с владельцем; может говорить с другими земноводными.

**Имущество:** Наручи доспеха +2, брошка щита, кольцо контрзаклинаний (в настоящее время зачарование персоны). Помимо этого имущества, у Кироша есть с собой разнообразные незначительные магические изделия для продажи или обмена: 2d6 микстур, 2d4 свитков и 1d6 других незначительных изделий.

**Подготовленные заклинания** (4/5/4/3/2; база DC = 12 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение магии (2), рука мага, читать магию; 1-й - тревога, зачарование персоны, постигать языки, идентификация, щит; 2-й - обнаружение мысли, выносливость, блестящая пыль, вызов роя; 3-й - удержание персоны, предложение, вызов монстра III; 4-й - устрашение, малая сфера неуязвимости.

**Книга заклинаний:** 0-й - тайная метка, танирующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление; 1-й - тревога, зачарование персоны, постигать языки, быстрое отступление, идентификация, доспех мага, затеняющая мгла, щит, сон; 2-й - тайный замок, непрерывное пламя, обнаружение мысли, выносливость, невидимость, блестящая пыль, затенение объекта, вызов роя; 3-й - рассеивание магии, спешка, удержание персоны, крошечная хижина Леомунда, заряд молнии, главное изображение, необнаружение, предложение, вызов монстра III, языки; 4-й - зачарование монстра, замешательство, дверь измерений, устрашение, меньший обет, малая сфера неуязвимости, вызов монстра IV.

Хотя никакие два путешествующих торговца магическими изделиями не имеют одного и того же стиля и индивидуальности, варьирующихся от грубых ворчунов до сладкоречивых мелких торгашей, у всех их есть нечто общее: средства для защиты своих активов.

Это может принимать форму объединения с другими торговцами - безопасность в количестве. Это может подразумевать, что у торговца есть мощный спонсор, который отомстит за любое вмешательство в его дела - обычно это выражается знаменем, которое несет караван. Или у торговца просто может быть то, что защитит его от всех воров.

## Специализированные магазины

Во всех городах Фаэруна существуют более специализированные магазины для тех, кто ищет более широкий спектр редких и мощных изделий. Эти магазины не рекламируются. На них зачастую нет никаких вывесок - разве что для внешнего бизнеса, за которым они скрываются. Новости об их местоположении и репутации распространяются только на словах. Гильдии иногда вывешивают эту информацию в своих залах.

Во Вратах Балдура один из таких специализированных магазинов скрывается в маленьком переулке в тени стен верхнего города. Его скромный фасад похож на персональные апартаменты. Посетители должны получить персональное приглашение либо от владельца, либо от уважаемого клиента.

Все называют этот магазин таковым Рисы, по имени его владелицы. Риса в свои восемьдесят пять лет выглядит очень хорошо для человека. Глаза, почерневшие от годов взгляда на магию, смотрят с потемневшего отвращения лица. Она перемещается с сутулостью грацией, изящная хотя бы потому, что никто и представить не может, как такое хрупкое тело вообще еще может хотя бы функционировать, а не то что ходить, наклоняться и подниматься по лестницам.

Риса продает все - от микстур и свитков до посохов и чудесных изделий. Она редко имеет дело с оружием и доспехами. Она не любит дураков, так что те, кто задают слишком много вопросов, вряд ли заработают ее уважение. Заклинателей, сумевших произвести на нее впечатление, она может пригласить в заднюю комнату, где держит свои более необычные изделия.

Магазин Рисы похож на многие другие по всему Фаэруну. Хотя у каждого из них есть своя индивидуальность, обычно связанная с таковой его владельца, все они весьма эксклюзивны, и в них не допускается всякая шушера.

**Риса:** Женщина человек волшебник 11; Средний гуманоид (человек); HD 11d4-8; hp 21; Инициатива -1; Скорость 30 футов; AC 9 (касание 9, застигнутый врасплох 9); Атака +2 рукопашная (1d6-3, четвертной посох); SQ Фамильяр; AL LN; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +14; Сила 4, Ловкость 8, Телосложение 8, Интеллект 20, Мудрость 16, Харизма 11.

**Навыки и умения:** Оценка +12, Концентрация +13, Знание (тайны) +19, Запугивание +9, Профессия (торговец) +11, Чувство Мотива +10, Колдовство +21, Обнаружение +6; Настороженность, Сварить Зелье, Упрямый, Создание Чудесного Предмета, Улучшенное Контрзакливание, Написание Свитка, Фокус Навыка (Колдовство), Крепость.

**Фамильяр (Слик ласка):** Предоставляет владельцу +2 бонус на спасброски Рефлексов; предоставляет владельцу умение Настороженность; владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь; может доставлять заклинания касанием; может говорить с владельцем; может говорить с другими млекопитающими, SR 16.

**Имущество:** Четвертной посох, амулет здоровья + 2, браслет друзей (одно из четырех оставшихся зачарований - управление Морганом Креллом, мужчиной человеком бойцом 9-го уровня), *кружок ограждения разума* (как кольцо), *плащ сопротивления* +3, свиток *сферы неуязвимости*, очки *постижения языков и чтения магии* (как шлем).

**Подготовленные заклинания** (4/6/5/5/4/3/1; база DC = 15 + уровень заклинания): 0-й - *обнаружение магии* (2), *рука мага* (2); 1-й - *зачарование персоны*, *идентификация*, *щит*, *летучий диск Тенсера*, *невидимый слуга* (2); 2-й - *сила быка*, *обнаружение мысли*, *невидимость*, *зеркальное изображение*, *затенение объекта*; 3-й - *рассеивание магии* (2), *главное изображение*, *необнаружение*, *предложение*; 4-й - *обнаружение наблюдения*, *дверь измерений*, *поллимоф себя*, *крик*; 5-й - *доминирование над персоной*, *преданная гончая Морденкайна*, *телепорт*; 6-й - *вызов монстра VI*.

**Книга заклинаний:** 0-й - *тайная метка*, *танцующие огни*, *ошеломление*, *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *разрушение нежити*, *вспышка*, *звук привидения*, *свет*, *рука мага*, *исправление*, *открыть/закрыть*, *ловкость рук*, *луч мороза*, *читать магию*, *сопротивление*; 1-й - *тревога*, *зачарование персоны*, *постигать языки*, *идентификация*, *доспех мага*, *магическое оружие*, *щит*, *сон*, *летучий диск Тенсера*, *невидимый слуга*; 2-й - *тайный замок*, *пятно*, *сила быка*, *кошачья грация*, *непрерывное пламя*, *темновидение*, *обнаружение мысли*, *выносливость*, *невидимость*, *стук*, *зеркальное изображение*, *затенение объекта*, *видеть невидимость*; 3-й - *яснослышание/ясновидение*, *рассеивание магии*, *смещение*, *огненный шар*, *полет*, *великое магическое оружие*, *главное изображение*, *необнаружение*, *защита от элементов*, *замедление*, *предложение*, *вызов монстра III*, *языки*; 4-й - *тайный глаз*, *зачарование монстра*, *обнаружение наблюдения*, *дверь измерений*, *огненная ловушка*, *малое создание*, *поллимоф себя*, *удаление проклятия*, *наблюдение*, *крик*; 5-й - *облако-убийца*, *контакт с другим планом*, *доминирование над персоной*, *изготовление*, *главное создание*, *преданная гончая Морденкайна*, *постоянство*, *посылка*, *вызов монстра V*, *телепорт*; 6-й - *анализ двомера*, *антимагическое поле*, *непредвиденное обстоятельство*, *укус глаза*, *сфера неуязвимости*, *великое рассеивание*, *знание легенд*, *вызов монстра VI*, *истинное видение*.

## Черный рынок

Движение более темных магических изделий тайтся по переулкам и за закрытыми дверями Фаэруна. Через сильный черный рынок проходит много таких изделий. Его влияние принимает практически во все уголки Фаэруна, хотя тайна среди партнеров защищает его от добродетельных героев, способных стереть его с лица земли. Эти магазины обычно часто перемещаются, никогда не оставаясь на одном и том же месте надолго, если у них нет своей мощной магии для защиты этого предприятия. Дела ведутся тихими голосами и проходят через вторые или даже третьи руки. Те, у кого есть нужные связи, могут найти спекулянтов без особых проблем, хотя некроманту или злому колдуну могут потребоваться годы, чтобы взрастить контакты, необходимые для приобретения более редких изделий.

Шалуш Миркир ведет в Вестгейте законный бизнес, но периодически окунается в черный рынок. Миркир тайно организует ежегодный аукцион, который он называет Обмен Шепота, при котором его представители наблюдают за продажей изделий между заклинателями. Аукцион проводится на складе, всегда в полнолуние. Этот случай привлекает странных и интересных покупателей и тех, кто предлагает изделия на продажу.

Конечно же, Миркир берет большую плату за свои услуги, но большинство таких практикующих Искусство считает аукцион настолько неопределимым за его способность принести требуемое покупателям и продавцам со всего протяжения Фаэруна, что они даже не задумываются о дополнительном налоге. Миркир делится частью этой платы с Ночными Масками в обмен на обеспечение безопасности с их стороны.

Подобные, хотя и менее престижные аукционы происходят на всем протяжении Фаэруна. Некоторые спонтанно прорываются по отдельным предметам, которые кто-либо решил продать, в то время как на планирование других уходят месяцы или даже годы. Динамика и интриги между теми, кто вовлечен в эти события, делают их достаточно очаровательными.

**Шалуш Миркир:** Мужчина человек жулик 7/волшебник 3; CR 10; Средний гуманоид (человек); HD 7d6+7 плюс 3d4+3; hp 44; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 13, застигнутый врасплох 14); Атака +5 рукопашной (1d6, короткий меч) или +9 дальнобойная (1d6 короткий лук); SA атака крадучись +4d6; SQ

Уклонение, странная увертливость, фамильяр; AL LE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +9, Воля +7; Сила 8, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 10, Харизма 14.

**Навыки и умения:** Оценка +12, Блеф +12, Дипломатия +11, Подделка +12, Сбор Информации +12, Инсинуация +12, Слушание +2, Знание (тайны) +8, Бесшумное Движение +5, Профессия (торговец) +7, Чувство Мотива +12, Колдовство +8, Обнаружение +2, Использование Магического Устройства +12; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Написание Свитка, Тихое Заклинение, Фокус Навыка (Чувство Мотива).

**Фамильяр (Хьют сова):** Предоставляет владельцу +2 по проверкам Бесшумного Движения; имеет видение при слабом освещении; предоставляет владельцу умение Настороженность; владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь; может доставлять заклинания касанием.

**Имущество:** +1 подбитый кожаный доспех, +1 короткий меч, свиток двери измерений, свиток темновидения, кольцо щита разума, микстура бойкости, божественный свиток меньшего планарного союзника, статуэтка чудесной силы (серебряный ворон).

**Подготовленные заклинания** (4/3/2; база DC = 12 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение магии (2), обнаружение яда, читать магию; 1-й - быстрое отступление, щит, тихий образ; 2-й - обнаружение мысли, невидимость.

**Книга заклинаний:** 0-й - тайная метка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление; 1-й - тревога, обнаружение секретных дверей, быстрое отступление, идентификация, щит, тихий образ, невидимый служитель; 2-й - темновидение, обнаружение мысли, невидимость, стук, нахождение объекта, паутина.

## Торговые волшебники

Некоторые заклинатели производят изделия оптом и продают им. Обычно называемые торговыми волшебниками, эти заклинатели стремятся зарабатывать себе на жизнь, создавая и продавая магические изделия. Они скрываются на рынках городов и следуют за путешествующими караванами торговцев.

Поскольку для создания мощных или уникальных предметов требуется слишком много времени и энергии, торговые волшебники обычно производят только безделушки с незначительными эффектами и затем продают их по разумным ценам. Эти изделия остаются столь же обычными, как стычки в таверне Измученное Жаждой Горло в Уотердипе. Они загромождают торговые ларьки на каждом рынке по всей земле. Один хороший пример торгового волшебника - Чарлин Перрегокс, продающая микстуры из тихого ларька в рыночном районе Уотердипа. Ее точное местоположение изменяется изо дня в день (она упаковывает все в свой мешок удержания в конце торгового дня).

Другие заклинатели обычно посматривают на торговых волшебников свысока, зачастую с серьезным для того основанием. У торговых волшебников редко есть большой приключенческий опыт, и они иногда испытывают недостаток этики. К счастью, торговые волшебники, искажающие эффект или эффективность предмета, быстро умирают, так что опасность наткнуться на сломанные или бесполезные предметы относительно невелика. Даже если клерик Милики не станет мстить за купленный свиток, злобный некромант, купивший дефектную микстуру, скорее всего сделает это.

Периодически талантливый торговый волшебник тратит время и силы на то, чтобы произвести действительно ценные предметы. Однако, даже они не могут сравниться с великолепными изделиями, которые заклинатели создают сами, в своем собственном стиле и для своего использования.

**Чарлин Перрегокс:** Женщина полуэльф волшебник 5/клерик 1; CR 6; Средний гуманоид (эльф); HD 5d4+8 плюс 1d8+1; hp 29; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 11 (касание 11, застигнутый врасплох 10); Атака +1 рукопашная (1d8-1, короткое копьё) или +3 дальнбойная (1d8-1, короткое копьё); SQ Фамильяр; AL CG; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля +6; Сила 8, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 16, Мудрость 11, Харизма 14.

**Навыки и умения:** Алхимия +11, Блеф +5, Концентрация +5, Ремесло (изготовление бумаги) +5, Ремесло (стеклодув) +5, Дипломатия +7, Знание (тайны) +9, Профессия (торговец) +4, Колдовство +11; Настороженность, Сварить Зелье, Создание Жезла, Магический Ремесленник (Сварить Зелье), Написание Свитка, Крепость.

**Фамильяр (Иитти крыса):** Предоставляет владельцу +2 на спасброски Стойкости; владелец получает умение Настороженность; владелец может разделять заклинания; владелец имеет эмпатическую связь; может доставлять заклинания касанием; может говорить с владельцем; может говорить с другими грызунами.

**Имущество:** Мешок удержания, жезл удержания персоны. (У Чарлин также есть большой запас микстур в ее мешке удержания. Предположите, что из тех микстур, которые она может сварить сама, у нее есть 1d4-1 любых микстур, стоящих менее 200 gr, 1d6-3 любых микстур, стоящих 201-500 gr, и шанс 50% для любой микстуры, стоящей более 500 gr. Она также берет заказы и предоставит любую микстуру, которую может сварить сама, за 1d3 дней).

**Подготовленные заклинания клерика** (3/2; база DC = 10 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение магии, исправление, читать магию; 1 - зачарование персоны \*, лечение легких ран.

\* Заклинение домена. **Божество:** Ханали Селанил. **Домены:** Зачарование (повышает Харизму на 4 пункта в течение 1 минуты, 1/день); Защита (предоставляет +1 к следующему спасброску одной персоны, 1/день).

**Подготовленные заклинания волшебника** (4/4/3/2; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - тайная метка, обнаружение магии, обнаружение яда, рука мага; 1-й - изменить себя, зачарование персоны, доспех мага, защита от закона; 2-й - пятно, обнаружение мысли, видеть невидимость; 3-й - полет, защита от элементов.

**Книга заклинаний:** 0-й - тайная метка, танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, вспышка, звук привидения, свет, рука мага, исправление, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление; 1-й - тревога, изменить себя, зачарование персоны, постигать языки, вынести элементы, увеличение, быстрое отступление, идентификация, прыжок, доспех мага, защита от закона, подъем паука, истинный удар, невидимый служитель, чревоущание; 2-й - смена себя, тайный замок, пятно, сила быка, кошачья грация, темновидение, обнаружение мысли, выносливость, невидимость, зеркальное изображение, защита от стрел, сопротивление элементам, видеть невидимость; 3-й - проблеск, яснослышание/ясновидение, рассеивание магии, смещение, полет, газообразная форма, спешка, необнаружение, защита от элементов, языки, водное дыхание.



## Жентарим

Жентарим готов на любые средства для достижения своих целей. Он использует грязную борьбу. Они шпионят, шантажируют, подкупают, убивают, терроризируют и используют ложное зачарование, чтобы заставить торговцев устанавливать цены, удобные для них. Экономическая война идет на Фаэруне чаще, чем кто-либо может вообразить. Жентарим также начал скупать более мощные магические изделия. Много таких изделий, изначально выставляемых на аукцион, внезапно без объяснений изымаются с рынка. Жентарим принуждает продавать их в обход аукциона. Через принуждение или угрозы они также обычно получают хорошую цену на предметы, выплачивая намного меньше, чем можно было бы выручить на аукционе.

## Красные Волшебники Тэя

Красные Волшебники желают контролировать торговлю магическими изделиями по всем землям. Они производят магические изделия, продавая их дешевле, чем способны продавать маленькие предприниматели. Они основали сеть поддержанных Тэем продавцов по всему Фаэруну. В своей попытке доминировать над рынком они не только заполняют его дешевыми изделиями, которые они создали, но также и препятствуют другим продавцам, используя тактику запугивания и насилия.

Несмотря на свою неспособность поддерживать прочные союзы среди своих собственных фракций, Красные Волшебники установили немалое влияние в остальной части Фаэруна. Страны, непосредственно окружающие Тэй - Агларонд и Рашемен в частности - чувствуют у себя на шее жаркое дыхание тэйцев. У Красных Волшебников есть общественное лицо и скрытое лицо. Подобно Жентариму, они работают по задним дворам и используют клинки убийц для достижения своих целей. Однако, они не остаются полностью в тени. У них есть и "дневная" политика, работающая на их известность, и легенды для устрашения тех, кого они будут контролировать.

## Антимагические организации

Есть те, кто ненавидят магию, потому что у них был плохой опыт с ней или есть предубеждение. Степень презрения варьируется от организации к организации. К таким антимагическим организациям присоединяются убийцы, политические манипуляторы и недовольные. Часть этого народа приобрела свою ненависть в результате трагедии в жизни - возможно, их возлюбленные были убиты магом или магической ловушкой.

Некоторые - просто сторонники лишенного магии образа жизни, проповедуя, что народ должен вернуться к истокам и отказаться от своей уверенности в магии. Эти группы могут быть ненасильственными, ищущими способы открыть другим зло магии. Другие, более экстремистские группы, полагают, что все заклинатели преступны или злы по своей природе и должны быть заключены в тюрьму или даже казнены. Экстремисты могут быть маленькой бандой линчевателей или большим культом антимагических фанатиков.

Помимо признаков ненависти к магии у каждого индивидуума или группы, каждая организация также обычно проявляет свою ненависть неким специфическим способом. Некоторые крадут магические изделия, чтобы уничтожить их. Другие специализируются в убийстве заклинателей. Некоторые используют магию для противостояния магии, например, создавая проклятые изделия.

## Пример: Знать Лутчека

У народа Лутчека в Чессенте есть иррациональная ненависть к тайным заклинателям, созданная их правящим благородным семейством, Караноками. Когда их вторжение в близлежащий город-государство Мордулкин окончилось бедствиями, знать Каранока обвинила в своем поражении шпионов-магов и начала преследовать "волшебников" - как они называют тайных заклинателей всех видов, а также всех эльфов и дварфов (которых они считают естественно магическими существами). Сотни молодых волшебников, колдунов, эльфов и дварфов были схвачены и сожжены на горах прерывающей заклинания ведьминой травы, и вскоре Лутчек стал местом, которого избегают все тайные заклинатели.

Правители Лутчека безумны и управляют своим городом-государством железной рукой. Торговцы и другие жители, имеющие деловые отношения с чужаками, рискуют быть казненными за являние с "волшебниками". Говорят, что у Караноков в их самом большом особняке есть гигантская *сфера уничтожения*. Они поклоняются этой сфере, которую они называют Энтропией, как божеству, и заявляют, что доктрина ненависти к магам исходит от нее. Какое божество скрывается под сферой - неизвестно, но говорят, что Караноки способны читать божественные заклинания, которые они эффективно используют в своей охоте на магов.

Знать купила особняки в других городах вокруг Моря Упавших Звезд и отправила туда более молодых членов семейства, чтобы похищать и убивать волшебников, которых они считают особенно уязвимыми. Ходят слухи, что в каждом из этих особняков есть *меньшая сфера уничтожения* и что Караноки могут вызывать из сферы чешуйчатых монстров-рептилианов, делая им подношения. Вся молодая знать - аристократы или клерики/аристократы, и их сопровождают лояльные семейству телохранители.



# Заклинания

Эта глава содержит списки заклинаний и описания оригинальных заклинаний. Здесь даны полные списки заклинаний для убийцы, черного стража, разведчика Арфистов и хатран, включая все заклинания, описанные в "Руководстве Игрока". Для всех остальных классов здесь даны только заклинания из этой книги и из "Установки Кампании Забытых Царств". Заклинания, детализированные в этой книге, отмечены в списках звездочкой. Заклинания, описанные в "Установке Кампании Забытых Царств", отмечены двумя звездочками.

**Происхождение:** Для некоторых заклинаний в круглых скобках после уровня заклинания дано их происхождение. Оно указывает на божество, изначально обеспечившее это заклинание (типа Азута), на группу заклинателей, создавших заклинание (типа Красных Волшебников) или на регион, где появилось заклинание (типа Халруаа). С тех пор, как были созданы эти заклинания, усилия их создателей были скопированы другими, так что теперь клерические заклинания, созданные Азутотом, доступны всем верам, заклинания, сделанные Красными Волшебниками попали и в другие руки, а халруанские заклинания распространились и в отдаленные земли.

## Заклинания убийцы

### Заклинания убийцы 1-го уровня

**Изменить себя.** Изменяет вашу внешность.

**Обнаружение яда.** Обнаружение яда в одном существе или объекте.

**Звук привидения.** Вымышленные звуки.

**Видение при слабом освещении \*.** Видение вдвое дальше при текущем освещении.

**Затеняющая мгла.** Вас окружает туман.

**Тихий портал \*.** Отменяет звук от двери или окна.

**Подъем паука.** Предоставляет способность ходить по стенам и потолкам.

### Заклинания убийцы 2-го уровня

**Смена себя.** Как *изменить себя*, плюс более решительные изменения.

**Темнота.** Сверхъестественная темнота в 20-фт. радиусе.

**Проход без следа.** Один субъект/уровень не оставляет никаких следов.

**Необнаружимое мировоззрение.** Скрывает мировоззрение в течение 24 часов.

### Заклинания убийцы 3-го уровня

**Глубокая темнота.** Абсолютная темнота в 60-фт. радиусе.

**Невидимость.** Субъект невидим на 10 минут/уровень или пока не нападет.

**Неверное направление.** Вводит в заблуждение предсказания для одного существа или объекта.

**Необнаружение.** Скрывает субъекта от предсказания, наблюдения.

**Яд паука \*.** Касание наносит 1d6 урона Силы, повторяется через 1 минуту.

### Заклинания убийцы 4-го уровня

**Дверь измерений.** Телепортирует Вас и до 500 фнт.

**Свобода движения.** Субъект движется как обычно, несмотря на препятствия.

**Улучшенная невидимость.** Как *невидимость*, но субъект может атаковать, оставаясь невидимым.

**Яд.** Касание наносит 1d10 урона Телосложения, повтор через 1 минуту.

## Заклинания барда

### Заклинания барда 0-го уровня (кантрипы)

**Обнаружение перекрестка \*.** Обнаружение перекрестка фей в пределах 60 футов.

**Арфа-привидение \*.** Объект делает запись, проигрывая песню по вашей команде.

**Незначительная маскировка \*.** Делает небольшие изменения вашей внешности.

**Певчая птица \*.** Исполнение и получение после этого +1 по вашей следующей проверке Харизмы.

## Заклинания барда 1-го уровня

**Усиление \***. Понижает DC Слушания на 20.

**Железный рог Балагарна \***. Интенсивная подсечка колебаниями в области.

**Беспокойство \***. Цель избегает физического контакта с другими.

**Искажение речи \***. Речь цели становится неразборчивой, препятствует колдовству.

**Гармония \***. Усиливает способность вдохновения храбрости до +4/+2.

**Призыв геральда \***. Крик ошеломляет в пределах 30 футов.

**Узнать защиты \***. Определяет защиты цели.

## Заклинания барда 2-го уровня

**Круговой танец \***. Указывает направление к известной цели.

**Облако неразберихи \***. Ошарашивает и ослепляет цели.

**Блеск орла \*\***. Субъект получает 1d4+1 Харизмы на 1 час/уровень.

**Кошмарная колыбельная \***. Цель в замешательстве, пока Вы концентрируетесь +2 раунда.

## Заклинания барда 3-го уровня

**Анализ портала \*\***. Обнаруживает и анализирует *порталы* в пределах 60 футов.

**Скандирование Г'элсевра \***. Телепортирует цель к случайному безопасному месту в пределах 100 футов.

**Заполняющая мелодия \***. 1 цель/уровень становится поколебленной.

**Кукольник \***. Цель подражает вашим действиям.

**Побудка \***. Целевое мертвое существо говорит короткое предложение о том, что причинило его смерть.

**Оружие воздействия \***. Как *острый край*, но улучшает тупое оружие.

**Ранящие шепоты \***. Звуковая аура повреждает противников, ударяющих Вас.

## Заклинания барда 4-го уровня

**Празднование \***. Опыняет субъектов.

**Узнать уязвимость \***. Определяет уязвимости и сопротивления цели.

**Речевая связь \***. Вы и цель можете устно связываться на любом расстоянии.

**Разрушение камня \***. Разрушите каменный объект или существа.

**Военный крик \***. Вы получаете +2 бонус морали на атаках и уроне, плюс противники рукопашной паники.

## Заклинания барда 5-го уровня

**Ревенанс \***. Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 минуту/уровень.

## Заклинания барда 6-го уровня

**Какофонический щит \***. Неподвижный щит блокирует звук, отклоняет снаряды и наносит 1d6 +1/уровень и оглушает вторгшихся.

**Панихида \***. Враги переносят 2 пункта урона Силы и Ловкости в раунд.

**Печать врат \*\***. Навсегда запечатывает *врата* или *портал*.

# Заклинания черного стража

## Заклинания черного стража 1-го уровня

**Причинить страх**. Одно существо бежит 1d4 раунда.

**Лечение легких ран**. Вылечивает 1d8 +1/уровень урона (макс +5).

**Погибель**. Один субъект переносит -2 штраф на атаки, урон, спасброски и проверки.

**Лечение веры \***. Вылечивает 8 +1/уровень урона (макс. +5) прихожанину вашего покровителя.

**Причинить легкие раны**. Касание, 1d8 +1/уровень урона (макс +5).

**Магическое оружие**. Оружие получает +1 бонус.

**Стратегический разгон \***. Вы получаете выгоды умения Мобильность.

**Вызов Монстра I**. Призывает злого аутсайдера биться за Вас.

## Заклинания черного стража 2-го уровня

**Сила быка**. Субъект получает 1d4+1 к Силе на 1 час/уровень.

**Лечение умеренных ран**. Вылечивает 2d8 +1/уровень урона (макс +10).

**Темнота**. Сверхъестественная темнота в 20-фт. радиусе.

**Смертельный похоронный звон**. Убивает умирающее существо; Вы получаете 1d8 временных hp, +2 к Силе и +1 к уровню.

**Рука божественности \***. Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.

**Причинить умеренные раны**. Атака касанием, 2d8 +1/уровень урона (макс +10).

**Разбивание**. Звуковая вибрация повреждает объекты или кристаллических существ.

**Вызов Монстра II**. Призывает злого аутсайдера биться за Вас.

## Заклинания черного стража 3-го уровня

**Инфекция.** Инфицирует субъекта выбранной болезнью.

**Лечение серьезных ран.** Вылечивает  $3d8 + 1/\text{уровень урона}$  (макс +15).

**Узнать величайшего врага \*.** Определяет относительный уровень сил существ в пределах области.

**Защита от элементов.** Поглощает 12 урона/уровень от одного вида энергии.

**Вызов Монстра III.** Призывает злого аутсайдера биться за Вас.

## Заклинания черного стража 4-го уровня

**Лечение критических ран.** Вылечивает  $4d8 + 1/\text{уровень урон}$  (амакс +20).

**Свобода движения.** Субъект движется как обычно, несмотря на препятствия.

**Причинить критические раны.** Атака касанием,  $4d8 + 1/\text{уровень урона}$  (макс +20).

**Яд.** Касание наносит  $1d10$  урона Телосложения, повтор через 1 минуту.

**Вызов Монстра IV.** Призывает злого аутсайдера биться за Вас.

**Оружие божества \*.** Дает вашему оружию магические силы, соответствующие вашему покровителю.

## Заклинания клерика

### Заклинания клерика 0-го уровня (орисоны)

(Нет заклинаний, кроме таковых из "Руководства Игрока").

### Заклинания клерика 1-го уровня

**Лечение веры \*.** Вылечивает  $8 + 1/\text{уровень урона}$  (макс. +5) прихожанину вашего покровителя.

**Ручной огонь \*.** Ваши руки пылают и могут делать атаки касанием, наносящие  $1d4 + 1/\text{уровень}$ , больше против нежити.

**Мантия розы \*.** Временно подавляет причиняющие боль эффекты и яд.

**Видение славы \*.** Цель получает +1 бонус морали на следующий спасбросок.

**Владение навыком.** Цель получает +10 к одному навыку, или может использовать его нетренированным, или получает мастерство доспеха или оружия.

### Заклинания клерика 2-го уровня

**Аура против Пламени \*.** Игнорирование 12 урона огнем/раунд и гашение огня.

**Клинки тела \*.** Вы атакуете как вооруженный, бонус наносимого урона, вред при захватывании.

**Проклятие неудачи \*.** Субъект переносит -3 штраф на атаки, спасброски и проверки.

**Рука божественности \*.** Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.

**Спектральный олень \*.** Олень-фантом может делать натиск быка и быть верховым животным.

**Щит заклинаний \*.** Цель получает +3 бонус сопротивления на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

**Каменные кости \*.** Материальная нежить получает +3 естественный бонус доспеха.

### Заклинания клерика 3-го уровня

**Секретарь \*.** Копирует немагический текст.

**Круговой танец \*.** Указывает направление к известной цели.

**Темный путь \*.** Создает временный небьющийся мост, поддерживающий до 200 фнт/уровень.

**Темный огонь \*.** Как *произвести пламя*, но темное пламя видимо с темновидением.

**Силовой оберег \*.** Создает сферу, предотвращающую вторжение.

**Булава Одо \*.** Силовой эффект повреждает цель или поглощает заклинание.

**Мистическая Плеть \*.** Дальнобойная атака касанием наносит  $1d8 + 1/2$  уровня урона электричеством плюс ошеломление.

**Исправление умеренных ран \*.** Целевая получает быстрое лечение 2 в течение 10 раундов +1 раунд/2 уровня.

**Понимание устройства \*.** Вы можете делать нетренированную проверку Полочки Устройства, или дает +4 бонус, если у Вас есть навык.

**Оружие воздействия \*.** Как *острый край*, но улучшает тупое оружие.

### Заклинания клерика 4-го уровня

**Слепое видение \*.** Предоставляет способность слепого видения на 1 час/уровень.

**Роковой прилив \*.** Черная мгла затеняет видение, ошеломляет существ.

**Покровительство Илматера \*.** Цель становится иммунной к источающему урону и боли, или Вы меняетесь с целью общим количеством *hp*.

**Рука Торма \*.** Неподвижная зона оберега ошеломляет представителей других покровителей.

**Железные кости \*.** Материальная нежить получает +5 естественный бонус доспеха.

**Узнать уязвимость \*.** Определяет уязвимости и сопротивления цели.

**Ревенанс \*.** Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 минуту/уровень.

**Череп секретов \*.** Неосязаемый череп хранит сообщение и может сработать, выдохнув огонь.

**Стена хаоса \*.** Как *магический круг против закона*, кроме того, что это односторонняя стена.

**Стена зла \*.** Как *магический круг против добра*, кроме того, что это односторонняя стена.

**Стена добра \*.** Как *магический круг против зла*, кроме того, что это односторонняя стена.

**Стена закона \*.** Как *магический круг против хаоса*, кроме того, что это односторонняя стена.

**Оружие божества \*.** Дает вашему оружию магические силы, соответствующие вашему покровителю.



## Заклинания клерика 5-го уровня

**Боевой прилив \***. Цели имеют штрафы атаки, а Вы получаете частичное действие каждый раунд.  
**Ползучая тьма \***. Облако щупалец обеспечивает укрывательство, бонусы навыков и несколько защит.  
**Замок измерений \***. Защищает область от путешествия меду измерениями.  
**Чудовищная регенерация \***. Предоставляет способность регенерации на 1 раунд/2 уровня.  
**Филактерия заклинания \***. Свиток активизируется на Вас, если выполнены условия.

## Заклинания клерика 6-го уровня

**Возвеличенная триада Азута \***. Накладывает подготовленное заклинание три раза.  
**Печать врат \*\***. Навсегда запечатывает *врата* или *портал*.  
**Мантия заклинаний \***. Как иммунитет к заклинаниям, но отмененные заклинания вызывают полезное заклинание на цель.  
**Каменная прогулка \***. Связанные области позволяют многократные телепортации.  
**Подавление глифа \***. Вы замечаете, но не вызываете срабатывания магических написанных ловушек.  
**Несмерть в смерть \***. Как *круг смерти*, но только воздействие на нежить.

## Заклинания клерика 7-го уровня

**Щит заклинаний Азута \***. Субъект получает SR +12 +1/уровень.  
**Смертельный Дракон \***. Вы получаете +4 естественный доспех, +4 отклонение и естественные атаки.  
**Удачливая судьба \***. Цель немедленно получает *излечение*, если убито уроном.  
**Святая звезда \***. Пылающий свет обращает заклинания, дает бонус покрытия к АС или стреляет лучами огня.  
**Несмерть после смерти \***. -2 к Телосложению в обмен на получение шаблона отродья склепа после смерти.

## Заклинания клерика 8-го уровня

**Смертельный договор \***. -2 к Телосложению в обмен на эффекты *слова воспоминания*, *поднять мертвого* и *излечение*.  
**Генерал несмерти \***. Увеличивает ваш максимум HD управляемой нежити до 10 умножить на ваш уровень.  
**Штормовая ярость \***. *Полет*, *стена ветра*, защита от сильных ветров и проведение электрических атак.

## Заклинания клерика 9-го уровня

**Вечный противник несмерти \***. Цели получают *защиту от негативной энергии* и иммунитет к большинству специальных атак нежити.

## Заклинания друида

### Заклинания друида 0-го уровня (орисоны)

**Обнаружение перекрестка \***. Обнаружение перекрестка фей в пределах 60 футов.  
**Наблюдение природы \***. Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.  
**Мощь барана \***. Ваши руки становятся тяжелее, и ваши невооруженные атаки причиняют нормальный урон.

### Заклинания друида 1-го уровня

**Ослепляющий плевок \***. Дальнобойная атака касанием делает субъекта слепым.  
**Камуфляж \***. +10 бонус по проверкам Скрытности.  
**Когти твари \***. Ваши руки становятся 1d6 оружием.  
**Ручной огонь \***. Ваши руки пылают и могут делать атаки касанием, наносящие 1d4 +1/уровень, больше против нежити.  
**Скоростное плавание \***. Цель получает скорость плавания 30.

### Заклинания друида 2-го уровня

**Кровавое безумие \***. Ярость дает +2 к Силе и Телосложению, +1 на спасброски Воли и -1 к АС.  
**Ливень \***. Дождь затеняет видение, гасит пожары и препятствует ракетам.  
**Стойкая земля \***. Удваивает твердость и очки жизни каменной структуры или скального формирования.  
**Легкая тропа \***. Делает тропу более легкой для прохода.  
**Мастер воздуха \***. Вы выращиваете иллюзорные крылья и можете летать.  
**Единство с землей \***. Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.  
**Исправление умеренных ран \***. Целевая получает быстрое лечение 2 в течение 10 раундов +1 раунд/2 уровня.  
**Нюх \***. Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень.  
**Разделение ощущения \***. Вы видите и слышите через чувства животного, которого коснулись.

### Заклинания друида 3-го уровня

**Слепое видение \***. Предоставляет способность слепого видения на 1 час/уровень.  
**Круговой танец \***. Указывает направление к известной цели.  
**Лечащее жало \***. Касание наносит 1d6 +1/2 уровня урона; заклинатель получает урон как hp.  
**Наводнение личинок \***. Личинкоподобные существа наносят 1d4 урона Телосложению каждый раунд.  
**Иглострел \***. На Вашей руке вырастают ядовитые иглы, подходящие для рукопашной или дальнобойной атаки.

**Змеинный укус \***. Ваша рука превращается в ядовитую змею, которую Вы можете использовать для атаки.  
**Панцирь черепахи \***. Большая оболочка обеспечивает покрытие или защиту.

## Заклинания друида 4-го уровня

**Челюсти Волка \***. Одна статуэтка/2 уровня превращаются в волков с SR 13 и с ужасным присутствием.  
**Утроба земли \***. Вы и одно существо/уровень скрываетесь в пределах земли.  
**Массовый камуфляж \***. Как *камуфляж*, но воздействует на всех в диапазоне.  
**Убийственная мгла \***. Облако пара наносит 2d6 урона, ослепляет и причиняет 1d6 урона/раунд после этого.  
**Баланс природы \***. Вы передаете 1d4+1 показателя способности цели цель на 1 час/уровень.  
**Ветер в спину \***. Удваивает сухопутную скорость целей в течение 1 дня.

## Заклинания друида 5-го уровня

**Связывающие ветры \***. Звук не может проникать к или от цели и -2 на дальноточные атаки.  
**Эхочереп \***. Вы видите, слышите и говорите через подготовленный череп животного 1 час/уровень.  
**Инферно \***. Существо охватывается пламенем и переносит 2d6 урон от огня в раунд.  
**Гниль памяти \***. Споры наносят 1d6 иссушение Интеллекта цели, плюс 1 Интеллекта/раунд.  
**Чудовищная регенерация \***. Предоставляет способность регенерации на 1 раунд/2 уровня.  
**Понимание совы \***. Субъект получает 1d4+1 Мудрости на 1 час/уровень.  
**Виноградная лоза \***. Виноградная лоза быстро растет, давая различные эффекты.  
**Туннель ветра \***. Дальноточное оружие получает +10 бонус и двойное приращение дальности.

## Заклинания друида 6-го уровня

**Раскрошение \***. 1d6 урона/уровень (в обход твердости) изготовленному объекту или структуре.  
**Утопление \***. Цель немедленно начинает тонуть.  
**Печать врат \*\***. Навсегда запечатывает *врата* или *портал*.  
**Удержание камня \***. Ловушка-каменная рука схватывает существ и наносит урон.

## Заклинания друида 7-го уровня

**Аура живучести \***. Субъект получает +4 к Силе, Ловкости и Телосложению.  
**Блестящая аура \***. Союзники светятся, и их оружие становится оружием блестящей энергии, +1 урон/2 уровня.  
**Создание перекрестка и скрытой дороги \***. Связывает два местоположения магической дорожкой.  
**Мастер земли \***. Путешествие сквозь землю к любому месту.  
**Ядовитая лоза \***. Как *виноградная лоза*, но лоза ядовита.  
**Штормовая башня \***. Башня циркулирующих облаков поглощает электричество, дает укрывательство и предотвращает движение.

## Заклинания друида 8-го уровня

**Бомбардировка \***. Падающие камни наносят 1d8 урона/уровень и хоронят цели.  
**Кокон \***. Парализует и иссушает уровни у цели.

## Заклинания друида 9-го уровня

**Бросок в камень \***. Окаменяющая атака взглядом.

# Заклинания разведчика Арфистов

## Заклинания разведчика Арфистов 1-го уровня

**Камуфляж \***. +10 бонус по проверкам Скрытности.  
**Изменить себя**. Изменяет вашу внешность.  
**Зачарование персоны**. Делает одну персону вашим другом.  
**Постигать языки**. Понимание всех разговорных и письменных языков.  
**Стирание**. Мирское или магическое письмо исчезает.  
**Падение пера**. Объекты или существа падают медленно.  
**Ручной огонь \***. Ваши руки пылают и могут делать атаки касанием, наносящие 1d4 +1/уровень, больше против нежити.  
**Призыв геральда \***. Крик ошеломляет в пределах 30 футов.  
**Прыжок**. Субъект получает +30 по проверкам Прыжка.  
**Свет**. Объект светится подобно факелу.  
**Видение при слабом освещении \***. Видение вдвое дальше при текущем освещении.  
**Сообщение**. Шепот, передаваемый на расстояние.  
**Верховое животное**. Вызывает верховую лошадь на 2 часа/уровень.  
**Читать магию**. Чтение свитков и книг заклинаний.  
**Разбивающий спрей \*\***. Целевые изделия рассеиваются взрывом, нанося 1d8 нормального или истощающего урона.  
**Сон**. Ввергает 2d4 HD существ в коматозную дремоту.  
**Подъем паука**. Предоставляет способность ходить по стенам и потолкам.

## Заклинания разведчика Арфистов 2-го уровня

**Кошачья грация.** Субъект полкчает 1d4+1 Ловкости на 1 час/уровень.

**Темновидение.** Видение на 60 футов в полной темноте.

**Обнаружение мысли.** Позволяет слушать поверхностные мысли.

**Блеск орла \*\*.** Субъект получает 1d4+1 Харизмы на 1 час/уровень.

**Легкая тропа \*.** Делает тропу более легкой для прохода.

**Невидимость.** Субъект невидим на 10 минут/уровень или пока не нападет.

**Стук.** Открывает запертую или магически запечатанную дверь.

**Нахождение объекта.** Чувство направления на объект (определенный или тип).

**Магический рот.** Говорит однажды при срабатывании.

**Неверное направление.** Вводит в заблуждение предсказания для одного существа или объекта.

**Видеть невидимость.** Показывает невидимых существ или объекты.

**Теневая маска \*\*.** Тени скрывают ваше лицо и защищают против темноты, света и взглядов.

## Заклинания разведчика Арфистов 3-го уровня

**Ясновыслушивание/ясновидение.** Слушание или видение на расстоянии на 1 минуту/уровень.

**Живущие отпечатки \*.** Вы чувствуете следы, как будто они сделаны только что.

**Необнаружение.** Скрывает субъекта от предсказания, наблюдения.

**Предложение.** Заставляет субъекта следовать указанному курсу действий.

**Языки.** Разговор на любом языке.

**Необнаружимое мировоззрение.** Скрывает мировоззрение в течение 24 часов.

## Заклинания хатран

### Заклинания хатран 0-го уровня

**Наблюдение природы \*.** Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.

### Заклинания хатран 1-го уровня

**Ручной огонь \*.** Ваши руки пылают и могут делать атаки касанием, наносящие 1d4 +1/уровень, больше против нежити.

**Видение при слабом освещении \*.** Видение вдвое дальше при текущем освещении.

**Разбивающий спрей \*\*.** Целевые изделия рассеиваются взрывом, нанося 1d8 нормального или истощающего урона.

### Заклинания хатран 2-го уровня

**Кинжал пламени \*.** Как *пламенный клинок*, но 1d4 +1/уровень.

**Лунный луч \*\*.** Движущийся луч света, проникающий сквозь темноту и вынуждающий ликантропов менять форму.

**Единство с землей \*.** Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.

### Заклинания хатран 3-го уровня

**Взрыв-вспышка \*\*.** Вспышка света затуманивает и ослепляет в радиусе 20-фт взрыва.

**Лунный клинок \*\*.** Атака касанием наносит 1d8 урона +1/2 уровня, больше нежити, плюс препятствует колдовству.

### Заклинания хатран 4-го уровня

**Утроба земли \*.** Вы и одно существо/уровень скрываетесь в пределах земли.

### Заклинания хатран 5-го уровня

**Лунный путь \*\*.** Создает почти неразрушимый мост, который защищает тех, кто на нем.

## Заклинания паладина

### Заклинания паладина 1-го уровня

**Оглушительный лязг \*.** Оружие оглушает при успешной атаке касанием.

**Лечение веры \*.** Вылечивает 8 +1/уровень урона (макс. +5) прихожанину вашего покровителя.

**Серебряная борода \*.** Вы отращиваете твердую серебряную бороду, которая дает +2 бонус доспеха.

**Стратегический разгон \*.** Вы получаете выгоды умения Мобильность.

**Видение славы \*.** Цель получает +1 бонус морали на следующий спасбросок.

**Предупреждающий крик \*.** Все живущие существа в пределах полумили слышат ваш крик.

### Заклинания паладина 2-го уровня

**Аура славы \*.** Бонус по основанным на Харизме проверкам навыков, лечение союзников и поддержка их против устрашения.

**Рука божественности \*.** Дает +2 священный или светский бонус прихожанину вашего покровителя.

**Сила Камня \*.** *Сила быка*, которая заканчивается если Вы теряете контакт с землей.

## Заклинания паладина 3-го уровня

**Силовой оберег \***. Создает сферу, предотвращающую вторжение.

**Узнать величайшего врага \***. Определяет относительный уровень сил существ в пределах области.

**Лояльный вассал \***. Союзник получает +3 против воздействующих на разум эффектов и не может быть вынужден вредить Вам.

**Праведная ярость \***. Дает временные *hp*, +2 естественный доспех, +2 к Силе и Ловкости. Нежить, ударяющая Вас, получает 1 пункт урона.

**Оружие-губитель нежити \***. Оружие получает свойство губителя и считается благословленным.

## Заклинания паладина 4-го уровня

**Покровительство Илматера \***. Цель становится иммунной к истощающему урону и боли, или Вы меняетесь с целью общим количеством *hp*.

**Слава мученика \***. Как *защитить другого*, но воздействует на нескольких существ и лечит их, если Вы умираете.

**Рука Торма \***. Неподвижная зона оберега ошеломляет представителей других покровителей.

**Ревенанс \***. Убитый союзник восстанавливается к жизни на 1 минуту/уровень.

**Поиск вечного покоя \***. Изгнание нежити как паладин на два уровня выше.

**Оружие божества \***. Дает вашему оружию магические силы, соответствующие вашему покровителю.

## Заклинания рейнджера

### Заклинания рейнджера 1-го уровня

**Камуфляж \***. +10 бонус по проверкам Скрытности.

**Ручной огонь \***. Ваши руки пылают и могут делать атаки касанием, наносящие 1d4 +1/уровень, больше против нежити.

**Милосердие охотника \***. Ваше следующее попадание из лука автоматически угрожает на критическое попадание.

**Видение при слабом освещении \***. Видение вдвое дальше при текущем освещении.

**Наблюдение природы \***. Как *наблюдение смерти*, но только для животных и растений.

**Мощь барана \***. Ваши руки становятся тяжелее, и ваши невооруженные атаки причиняют нормальный урон.

**Запах страха \***. Запах цели утраивает шанс случайного столкновения.

**Скоростное плавание \***. Цель получает скорость плавания 30.

**Клеймо слежки \***. Цель отмечена символом, который Вы можете видеть, несмотря на маскировки.

**Уверенная нога \***. +10 бонус по проверкам Баланса.

**Возвышающийся дуб \***. +10 бонус по проверкам Запугивания.

### Заклинания рейнджера 2-го уровня

**Ветка к ветке \***. +10 на проверки Подъема и нормальное движение в деревьях.

**Когти твари \***. Ваши руки становятся 1d6 оружием.

**Легкая тропа \***. Делает тропу более легкой для прохода.

**Единство с землей \***. Связь с природой дает +2 бонус по связанным с природой проверкам навыков.

**Нюх \***. Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень.

### Заклинания рейнджера 3-го уровня

**Жажда клинка \***. Рубящее оружие пылает и получает +3 бонус.

**Образ приманки \***. Иллюзия подражает Вам и союзникам.

**Легкий подъем \***. Изменяет DC Подъема вертикальной поверхности на 10.

**Живущие отпечатки \***. Вы чувствуете следы, как будто они сделаны только что.

**Безопасная поляна \***. Как *санктуарий*, но защищает область и продолжается 1 час/уровень.

### Заклинания рейнджера 4-го уровня

**Утроба земли \***. Вы и одно существо/уровень скрываетесь в пределах земли.

**Массовый камуфляж \***. Как *камуфляж*, но воздействует на всех в диапазоне.

**Зменный укус \***. Ваша рука превращается в ядовитую змею, которую Вы можете использовать для атаки.

## Заклинания колдуна и волшебника

### Заклинания колдуна и волшебника 0-го уровня (кантрипы)

Призывание **Кислотный всплеск \***. Ракета наносит 1d3 кислотного урона.

Воплощение **Электрический толчок \***. Дальнобойная атака касанием наносит 1d3 урона электричеством.

**Кашель Хоризикола \***. Цель получает 1 пункт звукового урона и оглушена на 1 раунд.

Иллюзия **Тихий портал \***. Отменяет звук от двери или окна.

Превращение **Запуск заряда \***. Запускает арбалетный заряд до средней дистанции.

### Заклинания колдуна и волшебника 1-го уровня

Отречение **Железные кишки \***. Цель получает +4 бонус на спасброски против яда.

Призывание **Коррозийная хватка \***. 1 касание/уровень наносит 1d6+1 кислотного урона.

Предсказание	<b>Вызов нежити I *</b> . Вызывает нежить биться за Вас.
Зачарование	<b>Узнать защиты *</b> . Определяет защиты цели. <b>Нежное напоминание Нибора *</b> . Цель ошеломляется 1 раунд, -1 на атаку, спасброски и проверки и +2 к Силе.
Воплощение	<b>Силовая волна *</b> . Наносит 1d4+1 урона плюс натиск быка. <b>Бум Хоризиколла *</b> . Цель получает 1d4/2 уровня звукового урона плюс глухота. <b>Ледяной кинжал *</b> . Гранатоподобное оружие наносит цели 1d4 холодного урона на уровень заклинателя, плюс урон по области.
Иллюзия	<b>Постоянный клинок Шелгарна *</b> . Клинок силы атакует цель, автоматически замыкая.
Некромантия	<b>Сеть теней *</b> . Обычные тени, обеспечивающие укрывательство всем в области.
Превращение	<b>Червь духа *</b> . Цель получает 1 пункт урона Телосложения каждый раунд на 1 раунд/уровень. <b>Своенравные нервы Копэра *</b> . Цель получает +5 бонус по проверкам инициативы. <b>Рубящая рука Лейрел *</b> . Ваша рука получает +2 бонус улучшения и считается вооруженной. <b>Запуск предметов *</b> . Швыряет Мелкие предметы на дальнюю дистанцию. <b>Видение при слабом освещении *</b> . Видение вдвое дальше при текущем освещении. <b>Разбивающий спрей **</b> . Целевые изделия рассеиваются взрывом, нанося 1d8 нормального или истощающего урона. <b>Скоростное плавание *</b> . Цель получает скорость плавания 30.

## Заклинания колдуна и волшебника 2-го уровня

Призывание	<b>Создание магической татуировки **</b> . Субъект получает магическую татуировку с различными эффектами. <b>Миазма Игедразаара *</b> . Облако тумана наносит 1d4 истощающего урона/уровень.
Воплощение	<b>Вызов нежити II *</b> . Вызывает нежить биться за Вас. <b>Опалитель Аганазара **</b> . Дорожка огня наносит 1d8 урона/2 уровня. <b>Таран *</b> . Наносит 1d6 урона плюс натиск быка. <b>Облако неразберихи *</b> . Ошеломляет и ослепляет цели. <b>Воспламенение *</b> . Цель получает 2d6 +1/уровень урона от огня. <b>Книжал пламени *</b> . Как <i>пламенный клинок</i> , но 1d4 +1/уровень. <b>Силовая лестница *</b> . Создает подвижную лестницу силы. <b>Электрическая Петля Гедли *</b> . Взрыв 5-фт радиуса наносит 1d6 урона электричеством/2 уровня плюс ошеломление. <b>Снежный рой Сниллока **</b> . Наносит 1d6 урона холодом/2 уровня в 10-фт радиусе.
Иллюзия	<b>Когти тьмы *</b> . Ваши руки становятся рукопашными атаками касанием с досягаемостью, наносящими 1d4 урона холодом плюс <i>замедление</i> . <b>Маскировка нежити *</b> . Изменяет внешний вид одной материальной нежити. <b>Теневая маска **</b> . Тени скрывают ваше лицо и защищают против темноты, света и взглядов. <b>Теневой спрей **</b> . Тени ошеломляют цели и наносят им 2 пункта урона Силы.
Некромантия	<b>Смертельный доспех *</b> . Черная аура повреждает атакующих Вас существ. <b>Заряд жизни *</b> . 1 луч/2 уровня вытягивает у Вас 1 hp, нанося 2d4 урона нежити. <b>Саван несмерти *</b> . Саван негативной энергии заставляет нежить признавать в Вас нежить.
Превращение	<b>Железный рог Балагарна *</b> . Интенсивные вибрации подсекают тех, кто в области. <b>Блеск орла **</b> . Субъект получает 1d4+1 Харизмы на 1 час/уровень. <b>Нюх *</b> . Предоставляет способность нюха на 1 час/уровень. <b>Каменные кости *</b> . Материальная нежить получает +3 естественный бонус доспеха.

## Заклинания колдуна и волшебника 3-го уровня

Отречение	<b>Обращение стрел *</b> . Как <i>защита от стрел</i> , но отвергнутые стрелы поворачивают обратно к своему источнику.
Призывание	<b>Кислотное дыхание Местила *</b> . Конус кислоты наносит 1d6 урона/уровень. <b>Вызов нежити III *</b> . Вызывает нежить биться за Вас.
Предсказание	<b>Анализ портала *</b> . Обнаруживает и анализирует <i>порталы</i> в пределах 60 футов.
Зачарование	<b>Умеренное предостережение Нибора *</b> . Цель ошеломляется на 1d4 раундов, затем -1 на атаку, спасброски и проверки и +2 к Силе.
Воплощение	<b>Черный свет **</b> . 20-фт радиус сверхъестественной тьмы, сквозь которую Вы можете видеть. <b>Взрыв-вспышка **</b> . Вспышка света затуманивает и ослепляет в радиусе 20-фт взрыва. <b>Сверкающая сфера *</b> . Распространение 20-фт радиуса наносит 1d6 урона электричеством/уровень. <b>Разбивание пола *</b> . Наносит 1d4 звукового урона/уровень плюс урон поверхностям на 6 дюймов глубиной. <b>Танец стали *</b> . Кинжалы становятся Средними летучими оживляемыми объектами, атакующими противника.
Иллюзия	<b>Приостановленная тишина Келбена *</b> . Объект программируется на создание области <i>тишины</i> по вашей команде.
Некромантия	<b>Излечивающее касание *</b> . Вы принимаете 1d6/2 уровня урона и излечиваете цель на это же количество. <b>Яд паука *</b> . Касание наносит 1d6 урона Силы, повторяется через 1 минуту. <b>Лейтенант нежити *</b> . Целевая нежить может отдавать приказы нежити под вашим контролем.
Превращение	<b>Факел нежити *</b> . Существо нежити получает синюю ауру, наносящую живущим существам +2d4 урона. <b>Секретарь *</b> . Копирует немагический текст. <b>Слепое видение *</b> . Предоставляет способность слепого видения на 1 час/уровень.

**Великая рука мага \***. Как *рука мага*, но средняя дальность и 10 фт/уровень заклинателя.  
**Оружие воздействия \***. Как *острый край*, но улучшает тупое оружие.

## Заклинания колдуна и волшебника 4-го уровня

Отречение	<b>Стена хаоса *</b> . Как <i>магический круг против закона</i> , кроме того, что это односторонняя стена. <b>Стена зла *</b> . Как <i>магический круг против добра</i> , кроме того, что это односторонняя стена. <b>Стена добра *</b> . Как <i>магический круг против зла</i> , кроме того, что это односторонняя стена. <b>Стена закона *</b> . Как <i>магический круг против хаоса</i> , кроме того, что это односторонняя стена.
Призывание	<b>Вызов нежити IV *</b> . Вызывает нежить биться за Вас.
Воплощение	<b>Взрывчатый каскад *</b> . Прыгающий шар пламени наносит 1d6/уровень урона огнем. <b>Громовое копьё **</b> . Тяжелое копьё силы наносит 2d6 урона, плюс может рассеивать эффекты силы. <b>Сферы энергии Тирумаэла *</b> . Пять цветных сфер атакуют или отменяют кислоту, холод, электричество, огонь и звуковую энергию. <b>Теневой колодец *</b> . Цель входит в мрачный карманный план и появляется испуганной.
Иллюзия	<b>Обратная реакция *</b> . Цель проклята, если использует заклинания против другого существа.
Превращение	<b>Микстура Дарссона *</b> . Создает микстуру, которая должна использоваться в пределах 1 часа/уровень. <b>Огненный шаг **</b> . <i>Дверь измерений</i> многократного использования, которая работает только через большой огонь. <b>Таяние металла Горуса Тота *</b> . Металлический объект тает без высокой температуры. <b>Змеешка *</b> . 15-фт щупальце вырастает из вашего живота и атакует ваших врагов. <b>Железные кости *</b> . Материальная нежить получает +5 естественный бонус доспеха. <b>Улучшение заклинания *</b> . Накладывается как свободное действие и дает +2 DC следующему заклинанию, которое Вы читаете.

## Заклинания колдуна и волшебника 5-го уровня

Отречение	<b>Замок измерений *</b> . Защищает область от путешествия между измерениями. <b>Меньший железный страж *</b> . Субъект становится иммунным к немагическому металлу.
Призывание	<b>Кислотный футляр Местила *</b> . Футляр повреждает тех, кто нападает на Вас, позволяет Вам делать атаки касанием. <b>Вызов нежити V *</b> . Вызывает нежить биться за Вас.
Воплощение	<b>Шар молнии *</b> . Переменное количество энергетических шаров наносят 1d6 электрического урона/уровень. <b>Огненное клеймо *</b> . Один 5-фт взрыв/уровень наносит 1d6 огнем/уровень. <b>Универсальная вибрация Хоризикола *</b> . Конус звука наносит урон или сдвигает объекты.
Иллюзия	<b>Теневая рука *</b> . Средняя рука атакует, блокирует противников или несет изделия.
Некромантия	<b>Серая мантия Гримвалда **</b> . Цель не может никаким способом восстанавливать очки жизни. <b>Поцелуй вампира *</b> . Вы получаете подобные вампирским сверхъестественные способности, но уязвимы к атакам, вредящим нежити.
Превращение	<b>Частая Прогулка Люцаэна *</b> . Многоразовая <i>дверь измерений</i> с короткой дальностью. <b>Матрица заклинаний Симбул *</b> . Магическая матрица хранит заклинания, которые затем будут наложены как ускоренные.

## Заклинания колдуна и волшебника 6-го уровня

Отречение	<b>Печать врат *</b> . Навсегда запечатывает <i>врата</i> или <i>портал</i> .
Призывание	<b>Огненные пауки *</b> . Рой Мелких огненных элементаров атакует цели.
Воплощение	<b>Кислотный шторм *</b> . 1d6 кислотного урона/уровень в 20-фт. радиусе. <b>Какофонический щит *</b> . Неподвижный щит блокирует звук, отклоняет снаряды и наносит 1d6 +1/уровень и оглушает вторгшихся. <b>Призматический глаз *</b> . Шар производит индивидуальные призматические лучи как атаки касанием.
Некромантия	<b>Несмерть в смерть *</b> . Как <i>круг смерти</i> , но только воздействие на нежить.
Превращение	<b>Стеклоудар Дхуларка *</b> . Превращает субъекта в стекло. <b>Поле преобразования энергии *</b> . Область поглощает магическую энергию для запуска predetermined заклинания. <b>Форма изверга *</b> . Как <i>полиморф себя</i> , кроме того, что Вы можете получить форму и силы злого аутсайдера. <b>Укрепление *</b> . Увеличивает твердость целевого объекта на 1/2 уровня заклинателя. <b>Уловка перемещения *</b> . Вы и цель меняетесь местами и внешностью.

## Заклинания колдуна и волшебника 7-го уровня

Отречение	<b>Антимагическая аура *</b> . <i>Антимагическое поле</i> , воздействующее на одно существо.
Призывание	<b>Великий железный страж *</b> . Субъект становится иммунным к металлу с бонусом улучшения ниже +3. <b>Гадючий плевок *</b> . Выплесывание небесных или извергских гадюк, нападающих на ваших противников.
Зачарование	<b>Строгий выговор Нибота *</b> . Как <i>умеренное предостережение Нибора</i> , но цель должна сделать спасбросок или умереть.
Воплощение	<b>Великий раскат грома *</b> . Громкий шум причиняет ошеломление, глухоту и сбивает с ног в большой области. <b>Тюрьма ледяных когтей Заджимарна *</b> . Ледяной коготь схватывает и наносит нормальный и холодный урон.



Превращение **Камнепрыжок \***. Телепорт к местоположению специально подготовленного драгоценного камня.  
**Массовый телепорт \***. Как телепорт, но больший вес, и Вам не нужно телепортироваться самому.  
**Секвенсер заклинаний Симбул \***. Хранит до четырех заклинаний 4-го уровня или ниже, чтобы потом их освободить.  
**Синодосдеомер Симбул \***. Передает заклинание в позитивную энергию, вылечивая 1d6/уровень заклинания.

## Заклинания колдуна и волшебника 8-го уровня

Отречение **Магический мотор \***. Магический диск энергии поглощает поступающие заклинания.  
**Расшифровка символа \***. Благополучно перемещает несработавший магический символ в другое место.  
Зачарование **Гневное наказание Нибора \***. Цель умирает или может быть ошеломлена и -4 на все спасброски на 1 раунд/уровня.  
Воплощение **Сдираание плоти \*\***. Травма наносит 2d6 hp урона и 1d6 урона Телосложению и Харизме.  
**Великий крик \*\***. Оглушает и ошеломляет всех в пределах конуса и наносит 2d6 урона.  
**Поле ледяных бритв Заджимарна \***. Существа в области получают нормальный и холодный урон, могут быть замедлены.  
Некромантия **Скелетная охрана \***. Создает одного скелета/уровень, стойкого к изгнанию.  
Превращение **Черный посох \***. Значительно усиливает посох или четвертной посох.  
**Скелетное разжижение Симбул \***. Цель становится мягкотелым илоподобным существом.

## Заклинания колдуна и волшебника 9-го уровня

Отречение **Сверкающее очищение Эльминстера \***. Создает одну сферу/уровень, отменяющие враждебную магию.  
Призывание **Утроба хаоса \***. Область энергии повреждает существ и прерывает концентрацию.  
**Черный клинок бедствий \***. Летучее магическое оружие наносит урон и может *дезинтегрировать* цели.  
**Лавина Заджимарна \***. Волна слякоти наносит 1d4 холодом/уровень и сдвигает цели.  
Воплощение **Уклонение Эльминстера \*\***. Улучшенное заклинание *непредвиденное обстоятельство*, телепортирующее Вас при шести возможных условиях.  
Превращение **Возвращение Аланунтера \***. Дублирует увиденное заклинание или подобную заклинанию способность.  
**Срабатывание заклинания Симбул \***. Хранит до четырех заклинаний 7-го уровня или ниже, чтобы потом их освободить.

# Заклинания

Заклинания здесь представлены в алфавитном порядке оригинальных английских названий.

## Кислотный всплеск (Acid Splash)

Призывание (создание) [кислота]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 0  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Эффект:** Одна ракета кислоты  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Нет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы выстреливаете в цель маленький шар кислоты. Вы должны преуспеть в дальнбойной атаке касанием, чтобы поразить вашу цель. Если Вы промахиваетесь, эффекта всплеска не происходит. Заклинание наносит 1d3 пунктов кислотного урона.

## Кислотный шторм (Acid Storm)

Воплощение [кислота]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 6  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)  
**Область:** Цилиндр (20 фт. радиусом, 20 фт. высотой)  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы обрушиваете вниз кислотный дождь. Кислота наносит 1d6 пунктов кислотного урона на уровень заклинателя (максимум 15d6).

**Фокус:** Фляга кислоты.

## Возвращение Аламантера (Alamanther's Return)

Превращение [см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

**Компоненты:** V, S, М., ХР

**Время чтения:** 1 полный раунд (см. текст)

**Дальность:** См. текст

**Эффект:** Одно заклинание или подобная заклинанию способность

**Продолжительность:** См. текст

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** См. текст

Вы дублируете эффект любого заклинания или подобной заклинанию способности, которую Вы видели. Это заклинание может дублировать только заклинания и подобные заклинаниям способности 8-го уровня или ниже. Это дублирование функционирует подобно способности заклинания *желание* дублировать другое заклинание, за исключением того, что оно не ограничено типом заклинания (божественное или тайное) или школой, которой принадлежит эффект.

Дублированное заклинание или подобная заклинанию способность функционирует так, как будто Вы сами подготовили и наложили соответствующее заклинание. Если время чтения заклинания длиннее 1 полного раунда, добавьте 1 полный раунд ко времени чтения *возвращения Аламантера*. Если заклинание или способность имеют стоимость в ХР, Вы должны оплатить эту стоимость ХР в дополнение к стоимости в ХР этого заклинания. Если заклинание имеет дорогостоящий материальный компонент, Вы должны обеспечить этот компонент или выплатить дополнительную стоимость в ХР, равную ценности gr этого компонента, разделенную на 5.

Это заклинание создал Аламантер из Агларонда, бывший супруг Симбул. Он был в конечном счете уничтожен в одной из своих частых битв с Красными Волшебниками Тэя.

*Материальный компонент:* Зеркало стивера, стоящее 50 gr.

*ХР Стоимость:* 1,000 ХР или больше.

## Секретарь (Amanuensis)

Превращение

**Уровень:** Священник 3 (Денейр), Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S, М. (см. текст)

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Объект или объекты с написанным

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы копируете написанное из одного источника (типа книги) в книгу, на бумагу или на пергамент. Это заклинание копирует 250 слов в минуту и создает совершенный дубликат оригинала. Заклинание копирует только немагический текст, а не иллюстрации или магические письма (типа свитков заклинаний или *сепия-символа змеи*). Если цель содержит нормальную и магическую запись (типа письма со *взрывчатыми рунами*), скопирован будет только нормальный текст, оставляя чистое место в скопированном тексте, где должна быть магическая запись. Аналогично, если цель содержит текст и иллюстрации, скопируется только текст.

Заклинание активизирует (но не копирует) основанные на письме магические ловушки в копируемом материале.

Следует предусмотреть для заклинания чистую бумагу, пергамент или книгу, в которых будет вестись запись. Если цель имеет несколько страниц, заклинание автоматически переходит при необходимости к следующей незаполненной странице. Если у цели больше страниц, чем доступно чистых, заклинание копирует оригинал, пока есть чистые страницы. В любое время в течение продолжительности заклинания Вы можете переадресовать магию для копирования с другой цели, копирования в другой чистый источник или возобновления дублирования, прерванного из-за нехватки чистых страниц.

Если это заклинание используется для копирования заклинания из книги заклинаний, Вы должны обеспечить необходимые дорогостоящие материалы, как будто Вы копируете его вручную (см. Тайные магические письма в "Руководстве Игрока").

Заклинание не переводит скопированное письмо. Если Вы не понимаете оригинал, у Вас нет никакой дополнительной способности понять копию.

*Материальный компонент:* Материалы, необходимые для копирования заклинания из книги заклинаний (если соответствуют).

## Усиление (Amplify)

Превращение [звук]

**Уровень:** Бард 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** Испускание 15-фт радиуса, сосредоточенное на существе, объекте или точке в пространстве

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да, или Нет (объект)

Вы усиливаете все звуки в пределах области заклинания. Это уменьшает DC, чтобы услышать эти звуки, на 20. Существа в пределах области заклинания не замечают усиления. Таким образом, любой, чей голос усилен, не понимает, что это так.

## Антимагическая аура (Antimagic Aura)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Невидимый барьер окружает отдельное существо и его оснащение. Целевое существо непроницаемо к большинству магических эффектов, включая заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные способности. Аналогично, он предотвращает функционирование любых магических изделий или заклинаний в пределах его границ, таким образом не позволяя на время своего действия накладывать заклинания или использовать подобные заклинаниям способности или магические изделия.

*Антимагическая аура* подавляет любое заклинание или магический эффект, используемые целью или наложенные на нее, но не рассеивает их. Например, *зачарованное* существо не *зачаровано*, пока на него воздействует аура, но заклинание возобновляется, когда заканчивается *антимагическая аура*. Время, проведенное в пределах *антимагической ауры*, вычитается из продолжительности подавленного заклинания.

*Материальный компонент:* Щепотка железной пудры или железных опилок.

## Аура против пламени (Aura Against Flame)

Отречение

**Уровень:** Священник 2 (Эльдат)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете ауру синей мглы, защищую Вас от огня, поглощая первые 12 пунктов урона огнем, как заклинание *вынести элементы*. Помимо эффекта *вынести элементы (огонь)*, заклинание может использоваться для подавления пожаров.

Любое немагическое пламя, контактирующее с аурой, немедленно гасится, если максимальный урон от пламени - 12 или менее пунктов в раунд. Это означает, что факелы, маленькие пожары и брошенный огонь алхимика подавляются и не причиняют никакого урона, если используются против Вас или если Вы касаетесь их.

Вы можете использовать стандартное действие, чтобы коснуться существующего магического огня (типа *пылающей сферы* или *стены огня*) и попытаться рассеять его, как будто используя против него заклинание *рассеивание магии*. Если Вы преуспеваете, и магический огонь, и аура исчезают. Если Вы терпите неудачу, оба они остаются.

Вы можете использовать готовое действие, чтобы использовать ауру как *рассеивание магии* для контрзаклинания магической огненной атаки против Вас. Если это успешно, контрзаклинание удастся, и аура исчезает. Если Вы проваливаете проверку рассеивания или если атака - не огненная, ничего не происходит, и аура остается.



## Аура славы (Aura of Glory)

Превращение

**Уровень:** Паладин 2

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень (см. текст)

Вы передаете себе божественную силу, улучшая свое физическое присутствие и увеличивая свои магические способности. На время действия заклинания Вы получаете +2 священный бонус на все проверки Блефа, Дипломатии, Приручения Животного, Запугивания и Харизмы для изменения отношения NPC'S или изгнания нежити. Ваша *аура славы* обеспечивает дополнительный +2 священный бонус на спасброски союзников против страха.

Когда заклинание наложено, количество союзников, равное вашему уровню паладина, излечивают 1 очко жизни, как будто заклинанием *лечение незначительных ран*. Эти союзники должны быть в этот момент в пределах 10 футов от Вас. Ваше верховое животное считается союзником.

## Аура живучести (Aura of Vitality)

Превращение

**Уровень:** Друид 7

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цели:** Одно существо на 3 уровня, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Все цели получают +4 бонус улучшения к показателям Силы, Ловкости и Телосложения.

## Возвеличенная триада Азута (Azuth's Exalted Triad)

Превращение

**Уровень:** Священник 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** Мгновенно

Вы изменяете одно из ваших подготовленных заклинаний так, чтобы Вы могли читать его неоднократно, прежде чем оно будет израсходовано. Подготовленное заклинание должно иметь 3-й уровень или ниже и, как только прочитана *возвеличенная триада*, Вы можете читать измененное заклинание еще два раза (до общего количества в три раза), прежде чем оно израсходуется. Измененное заклинание функционирует как обычно и требует компонентов или ХР для каждого использования, как будто Вы читаете три отдельных заклинания. Если Вы затем захотите подготовить в этой ячейке заклинания другое заклинание, любые дополнительные наложения, обеспеченные *возвеличенной триадой*, теряются. Вы не можете читать *возвеличенную триаду* более одного раза на подготовленное заклинание.

Это заклинание было создано клериками Азута.

## Щит заклинаний Азута (Azuth's Spell Shield)

Отречение

**Уровень:** Священник 7 (Азута)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цели:** До одного существа/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (см. текст)

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Каждое из целевых существ получает сопротивление заклинаниям, равное 12 + уровень заклинателя. Продолжительность делится равномерно среди всех целевых существ.

Чтобы затрагивать этим заклинанием существо, уже имеющее сопротивление заклинаниям, заклинатель должен выбросить сопротивление заклинаниям существа или выше на 1d20 + уровень заклинателя. Существо с сопротивлением заклинаниям может добровольно понизить его, чтобы принять заклинание.

## Обратная реакция (Backlash)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** Постоянный или пока не разряжено

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы накладываете на цель необычное проклятие: первое заклинание, которое читает цель, ricochetит обратно на проклятое существо, в точности как под воздействием *обращения заклинаний*. *Обратная реакция* вызывается тремя ситуациями:

- Цель накладывает атакующее заклинание на другое существо, которое делает спасбросок.
- Цель накладывает атакующее заклинание на существо, иммунное к этому заклинанию.

- Цель накладывает атакующее заклинание, которое прервано или разрушено (включая неудавшуюся попытку читать защитно).

Во всех трех случаях заклинанием для срабатывания должно быть заклинание, на которое можно воздействовать *обращением заклинаний*. Если сработала *обратная реакция*, проклятие немедленно оказывает свой полный эффект на цель *обратной реакции*. Цель не получает спасбросок против заклинания и *обращение заклинаний* также не применяется, но она использует сопротивление заклинаниям. Сработав, заклинание *обратная реакция* заканчивается. Существо может быть под эффектами нескольких заклинаний *обратная реакция* сразу, но лишь один может сработать одновременно. *Обратная реакция* не оказывает никакого эффекта на магические изделия или подобные заклинаниям или сверхъестественные способности, используемые целью. *Обратная реакция* может быть удалена любым заклинанием, отменяющим заклинание *дарение проклятия*.

С точки зрения этого заклинания "атакующее заклинание" - любое заклинание, нацеленное на противника или захватывающее противника своей областью или эффектом. (Кто в точности является противником - зависит от восприятия заклинателя). Заклинание, направленное на бесхозный объект, не является атакующим.

## Железный рог Балагарна (Balagarn's Iron Horn)

Превращение [звук]

**Уровень:** Бард 1, Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Конус

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете глубокую резонирующую вибрацию, которая может сбивать существ с ног, как при подсечке. Сделайте отдельную проверку Силы, как будто ваша Сила - 20. Существа в области делают индивидуальные противопоставленные проверки Ловкости или Силы против вашего броска. Те, кто терпят неудачу, подсечены и падают. Тех, кто преуспевают, это не затрагивает, но они не могут совершать атаку подсечки против Вас в ответ на это заклинание. В отличие от обычной атаки подсечки, Вы можете подсекать любое существо, касающееся земли, независимо от размера. Вы не можете использовать умение Улучшенная Подсечка, чтобы немедленно делать рукопашную атаку против существа, которое Вы подсекли этим заклинанием.



## Шар молнии (Ball Lightning)

Воплощение [электричество]

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)

**Эффект:** Один шар молнии 2/уровня

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете один шар 3-футового диаметра из сконцентрированного электричества на 2 уровня (максимум 15 шаров), испускающие свет как свечи и движущиеся под вашим управлением. Шар молнии наносит 2d6 пунктов урона электричеством тому, чего он касается, включая существ, атакующих его или движущихся сквозь него. Когда Вы создаете шары молнии, Вы мысленно программируете их двигаться так, как Вы пожелаете, даже огибая углы. После программирования приказы шарам нельзя изменить. Шар может передвигаться до 100 футов в раунд и летит с совершенной маневренностью. Когда шар молнии ударяет существо, он останавливает и остается на месте до истечения продолжительности заклинания. Шар рассеивается, если расстояние между Вами и им превышает диапазон заклинания. Шар может "видеть" только при доступных световых условиях (включая свет, испускаемый самим шаром).

Например, Вы можете запрограммировать один шар молнии следовать по левой стене коридора и ударить первое существо, которое он "увидит", другой - следовать вдоль правой стены и сделать то же самое, и оставшиеся - следовать в 5 футах позади Вас полукругом. Первые два шара молнии повернут за углы, чтобы остаться у стен, даже если это уведет их вне вашего поля зрения, и ударят первое существо, которое "увидят", что отменит их программу и оставит их на квадрате их цели. Направление шаров - свободное действие в раунде прочтения заклинания и действие эквивалента движения в любом другом раунде.

Существо, пораженное шаром молнии или коснувшееся его естественным или рукопашным оружием, получает спасбросок Рефлексов для половины урона. Урон от нескольких шаров в одном и том же квадрате складывается. Существо, пораженное в раунде несколькими шарами молнии (или входящее в квадрат с несколькими шарами молнии), получает спасбросок для каждого. Существо с SR делает отдельные проверки SR против каждого шара молнии, успех означает, что шар не может вредить существу.

*Материальный компонент:* Горстка медных и железных шариков.

## Таран (Battering Ram)

Воплощение [сила]

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Один объект или существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете тараноподобную силу, которая может ударять со значительной мощностью. Подобно *кольцу тарана*, сила может нацеливаться существо или на объект. Сила наносит цели 1d6 пунктов урона. Если цель - существо, эта атака начинается натиск быка. (Сила в этом отношении считается Большим существом с Силой 25). Если цель - подвижный объект типа двери, заклинатель может сделать проверку Силы (используя Силу *тарана*), чтобы попытаться открыть дверь.

Фокус: Часть резного рога барана.

## Боевой прилив (Battletide)

Превращение

**Уровень:** Священник 5 (Звим/Бэйн)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цели:** Вы и до одного существа/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет, и Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы крадете энергию у других. Цели, помимо Вас, переносят -2 штраф обстоятельств на спасброски, броски атаки и броски урона. Пока это заклинание воздействует по крайней мере на одного врага, Вы получаете одно дополнительное частичное действие каждый раунд. Если все враги под воздействием освобождаются от заклинания (умирая, входя в *антимагическое поле*, получая успешное *рассеивание магии* и так далее), заклинание заканчивается.

Частичное действие, предоставленное этим заклинанием, не складывается с частичным действием, предоставленным эффектом *спешки*.

## Связывающие ветры (Binding Winds)

Воплощение

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** Концентрация

**Спасбросок:** Рефлексы - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете поток воздуха, окружающий и удерживающий вашу цель. *Связывающие ветры* не двигаются. Они становятся физическим барьером, окружающим субъекта. Цель может действовать как обычно, за исключением того, что она не может двигаться со своего текущего местоположения. Ветры уносят ее голос, так что она может говорить, но ее никто не услышит, и она не может слышать ничего из-за воя ветров.

Кроме того, никакие звуковые или основанные на языке заклинания или эффекты не могут быть наложены внутрь или за пределы *связывающих ветров* (хотя заклинания, наложенные заклинателем на самого себя, функционируют как обычно). Дальноточные атаки, сделанные в или извне *связывающих ветров*, переносят -2 штраф. *Связывающие ветры* удерживают летучих существ в воздушном пространстве.

## Черный клинок бедствий (Black Blade of Disaster)

Призывание (создание)

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Планарная трещина в форме меча

**Продолжительность:** Концентрация, до 1 раунд/уровня

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете черную планарную трещину в форме клинка длиной приблизительно 3 фута. Клинок ударяет любое существо в пределах своего диапазона, как Вы пожелаете, начиная с раунда прочтения заклинания. Клинок делает



рукопашную атаку касанием против обозначенной цели раз в раунд. Его бонус атаки - ваш базовый бонус атаки плюс ваш бонус Интеллекта или ваш бонус Харизмы (для волшебников и колдунов соответственно).

Что-либо пораженное клинком получает 2d12 пунктов урона (в обход твердости объектов). Клинок угрожает критическим попаданием на 18-20 и считается +5 оружием с целью обхода уменьшения урона. При успешном критическом попадании цель переносит эффекты заклинания *дезинтеграция* в дополнение к нормальному урону от клинка. Он может проходить сквозь любой магический барьер, равный или меньше его уровня заклинания, но не может проникать сквозь области мертвой магии или *антимагическое поле*. Он может вредить эфирным и бестелесным существам, как будто это силовым эффектом.

Клинок всегда ударяет с вашего направления. Он не получает бонуса замыкания и не помогает кому-либо получить его. Если клинок уходит за пределы своего диапазона или из вашего поля зрения, заклинание заканчивается. Вы можете направлять клинок атаковать другую цель как стандартное действие.

Заклинание *врата* может использоваться для контрзаклинания *черного клинка бедствий*. Наложение на клинок заклинания *якорь измерений* рассеивает его автоматически. Клинок не может быть поврежден физическими атаками, но его затрагивают *рассеивание магии*, *сфера уничтожения* или *палочка отмены*. Его АС атаки касанием - 13.



## Черный посох (Blackstaff)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Посох или четвертной посох, которого касаются

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Созданное известным архимагом Келбеном Арунсуном и данное им лишь тем, кому он доверяет, *черный посох* имеет три основных эффекта:

Во-первых, заклинание дает целевому посоху или четвертному посоху +4 бонус улучшения на броски урона и атаки.

Во-вторых, любое существо или объект, пораженные успешной рукопашной атакой или рукопашной атакой касанием с *черным посохом*, подвергаются эффекту рассеивания магии. Этот эффект работает в точности подобно нацеленному *рассеиванию магии*, наложенному создателем *черного посоха*.

В-третьих, любой заклинатель, пораженный успешной рукопашной атакой или рукопашной атакой касанием с *черным посохом* теряет одно подготовленное заклинание (или одну неиспользованную ячейку заклинаний для заклинателей, не готовящих заклинания) самого высокого доступного уровня заклинаний. Успешный спасбросок Воли отменяет потерю заклинания, но не урон или эффекты рассеивания, вызванные ударом *черного посоха*.

*Черный посох* можно наложить на любой немагический четвертной посох или на магический посох, которым владеет заклинатель. Накладывая его на магический посох, владелец посоха должен решить (как свободное действие на своем ходу в каждом раунде), будет ли он использовать нормальные способности посоха или эффекты заклинания *черный посох*. Ничто не мешает заклинателю передать посох или четвертной посох под эффектом *черного посоха* другому персонажу после наложения заклинания.

**Фокус:** Немагический четвертной посох или магический посох.

## Жажда клинка (Blade Thirst)

Превращение

**Уровень:** Рейнджер 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Одно рубящее оружие

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы предоставляете рубящему оружию +3 бонус улучшения. Оружие горит синим свечением, испуская свет, как факел.

## Ослепляющий плевок (Blinding Spittle)

Превращение

**Уровень:** Друид 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Одна ракета слюны

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Используя дальнобойную атаку касанием (с -4 штрафом), Вы плюете едкой слюной в глаза вашей цели. Плевки ослепляют вашу цель, пока она не сможет промыть свои глаза водой или другой ополаскивающей жидкостью.

Это заклинание не оказывает никакого эффекта на существ без глаз или на тех, которые не зависят от глаз для видения.

## Слепое видение (Blindsight)

Превращение

**Уровень:** Священник 4, Друид 3, Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Это заклинание предоставляет специальное качество - слепое видение. Целевое существо получает чувствительность к колебаниям, чтобы маневрировать и биться, также видящее существо. Чувства целевого существа простираются в 30-футовом радиусе, и существо не должно делать проверки Обнаружения или Слушания, чтобы заметить существ в пределах этого диапазона. Невидимость и темнота несущественны, хотя существо не может различать эфирных существ. (Для деталей см. Слепое видение в "Руководстве Ведущего").

## Кровавое безумие (Blood Frenzy)

Превращение

**Уровень:** Друид 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Вы входите в ярость, подобную, но менее эффективную, чем таковая варвара. Ваша ярость дает Вам +2 бонус к Силе и Телосложению и +2 бонус морали на спасброски Воли. Вы переносите -1 штраф АС. Дополнительное Телосложение увеличивает ваши очки жизни на 1 пункт/уровень, но эти очки жизни уходят, когда заканчивается заклинание. В остальном эффект идентичен варварской ярости (см. "Руководство Игрока"). Вы не можете использовать навыки, требующие концентрации или терпения, и когда заклинание заканчивается, вы утомлены на время этого столкновения.

## Клиники тела (Body Blades)

Превращение

**Уровень:** Священник 2 (Ловиатар)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

На всей поверхности вашего тела и одежды у Вас вырастают кинжалоподобные шипы. Шипы кажутся металлическими, но не являются фактическим металлом и никогда не вредят Вам и не препятствуют вашему движению или действиям. Они позволяют Вам наносить 1d6 пунктов колющего урона (критический x2) при успешной атаке захватывания. Шипы считаются военным оружием, и заклинание предоставляет мастерство с ними. Вы можете также делать шипами обычную рукопашную атаку (или атаку неосновной рукой), и в этом случае они считаются легким оружием. Вы причиняете смертельный урон при захватывании. Если существо схватывает Вас, шипы наносят 2 пункта урона нападающему на Вас. Вы получаете +4 бонус на проверки Искусства Побега, чтобы сбежать из сетей, веревок, захвата или от запутывающего заклинания.

## Бомбардировка (Bombardment)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 8

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** взрыв 15-фт радиуса, сосредоточенный на месте

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы обрушиваете с неба каменный дождь, хоронящий ваших противников.

Закливание наносит 1d8 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 10d8) и хоронит любую цель, проваливающую спасбросок.

Захороненные субъекты задыхаются (см. Удушье в "Руководстве Ведущего"), пока не выберутся из-под камней (это - полнораундовое действие). Захороненное существо имеет покрытие на девять десятых и укрывательство.

*Фокус:* Кристалл кварца, вкрапленный в скалу.

## Ветка к ветке (Branch to Branch)

Превращение

**Уровень:** Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

Вы получаете +10 бонус компетентности по проверкам Подъема, сделанным в деревьях. Вы можете перепрыгивать через ветви и лозу с вашей нормальной скоростью.

## Блестящая аура (Brilliant Aura)

Превращение [свет]

**Уровень:** Друид 7

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цели:** Одна персона на 2 уровня, все из которых должны быть в пределах 30 футов друг от друга

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопrotивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы окружаете ваших союзников пылающим нимбом, преобразовывающим их атаки в блестящую энергию.

Все люди, на которых воздействует эта аура, испускают свет как факел (20-футовый радиус). Их атаки оружием (рукопашные или дальнобойные) действуют так, как будто их оружие - таковое блестящей энергии: они игнорируют неживую материю и доспехи, и бонусы улучшения AC против них не применяются. Атаки не могут вредить нежити, конструкциям или объектам. Кроме того, все атаки получают бонус улучшения урона, равный половине уровня заклинателя (максимум +10).

## Какофонический щит (Cacophonic Shield)

Воплощение [звук]

**Уровень:** Бард 6, Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 10 футов.

**Область:** Испускание 10-фт радиуса, сосредоточенное на Вас

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - частично

**Сопrotивление заклинаниям:** Да

Вы создаете неподвижный барьер звуковой энергии на расстоянии 10 футов от вас самого. Существа с обеих сторон барьера слышат его как громкое, но безопасное гудение. Немагический звук (включая звук, производимый громовым камнем) не пересекает барьер. Если звуковой эффект посягает на барьер, Вы делаете проверку уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя) против DC эффекта, чтобы не дать ему воздействовать на кого-либо внутри барьера.

Существо, которое пересекает барьер, получает 1d6 пунктов звукового урона плюс 1 пункт на уровень заклинателя (максимум +20) и должно сделать спасбросок Стойкости или быть оглушено в течение 1 минуты. Звуковые колебания обеспечивают 20% шанс промаха для любых снарядов, пересекающих барьер в любом направлении.

## Камуфляж (Camouflage)

Превращение

**Уровень:** Друид 1, Арфист 1, Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

Вы изменяете вашу окраску, чтобы соответствовать окружающей среде вокруг Вас. Закливание предоставляет Вам +10 бонус обстоятельств по вашим проверкам Скрытности.

## Бросок в камень (Cast in Stone)

Превращение

**Уровень:** Друид 9

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Персонально

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Любой, кто встречает ваш взгляд, насовсем превращается в неразумную, инертную статую (как *плоть в камень*). Вы можете освободить жертву вашего собственного *броска в камень* в любое время, сказав командное слово, которое Вы устанавливаете при наложении.

**Обратите внимание:** В каждом раунде атака взглядом автоматически работает против одного существа в пределах диапазона, который смотрит (атакуя или взаимодействуя) на глядящее существо. Существа могут отводить свои глаза, что предоставляет им 50% шанс избежать взгляда, но в свою очередь при этом глядящий получает от них половину укрывательства (20% шанс промаха). Существа могут закрывать свои глаза или отворачиваться полностью; взгляд при этом не воздействует на них, но это дает глядящему полное укрывательство (50% шанс промаха) от них.

## Празднование (Celebration)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]

**Уровень:** Бард 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Взрыв 15-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете всех существ в области чувствовать себя все более и более опьяненными, когда исполняете застольную песню. Вы должны исполнять ее по крайней мере 1 полный раунд, чтобы произвести первые эффекты заклинания *празднование*. После этого через каждый полный раунд вашего исполнения опьянение субъекта увеличивается так, как показано в таблице ниже. Субъект не должен оставаться в пределах области, но на тех, кто вошли в область после наложения заклинания, оно не воздействует. Ваши цели получают только один спасбросок в начале заклинания. Эффекты длятся на время вашего исполнения. Если Вы прекращаете исполнение, эффекты не ухудшаются, но исчезают через 1 раунд на уровень заклинателя.

Раунд	Эффект
1	Нет
2	-2 штраф ухудшения к Ловкости, Интеллекту и Мудрости
3	Тошнит
4	Беспомощный

## Круговой танец (Circle Dance)

Предсказание

**Уровень:** Бард 2, Священник 3, Друид 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 минута

**Дальность:** Персонально

**Продолжительность:** Мгновенно

Вы узнаете приблизительное направление на другого индивидуума и его состояние. Во время наложения заклинания Вы думаете о вашей цели, кружась в танце вокруг компаса. Вы должны иметь непосредственное знание о вашей цели, чтобы заклинание функционировало.

Если цель жива и находится на том же плане, что и Вы, заклинание оставляет Вас стоящим в направлении вашей цели. Вы также получаете впечатление от физического и эмоционального состояния цели (невредима, ранена, без сознания, умирает и так далее). Если цель находится на другом плане или мертва, Вы ничего не чувствуете.

## Когти твари (Claws of the Beast)

Превращение

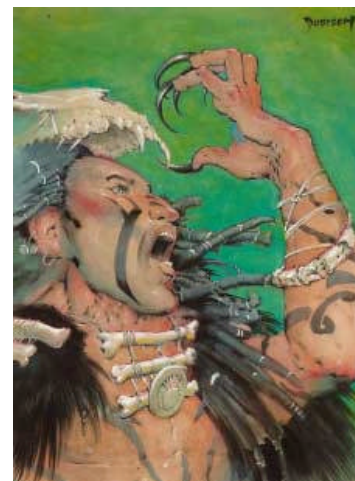
**Уровень:** Друид 1, Рейнджер 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы



**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

На Ваших пальцах вырастают когти. Ваши руки становятся оружием, наносящим 1d6 пунктов урона. Если ваш нормальный невооруженный урон выше 1d6, урон не изменяется. Вы считаетесь вооруженным, пока действует заклинание.

## Ливень (Cloudburst)

Удар (вода)

**Уровень:** Друид 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 раунд

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** Испускание 100-фт радиуса

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы заставляете собраться облака и обрушить сильный дождь. Дождь уменьшает дальность видимости наполовину, что означает -4 штраф на проверки Поиска и Обнаружения. Он автоматически гасит незащищенное пламя и имеет шанс 50% погасить защищенное пламя. Атаки дальнобойным оружием и проверки Слушания делаются с -4 штрафом.

Это заклинание не функционирует в закрытом помещении, в подземелье, под водой или в пустынном климате. По окончании заклинания созданная вода испаряется в последующие 10 минут. Вода, созданная этим заклинанием, не уменьшает жажду и не обеспечивает питание растениям.

## Облако неразберихи (Cloud of Bewilderment)

Воплощение

**Уровень:** Бард 2, Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 10 футов.

**Область:** Конус

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы выдыхаете невидимое облако вредного воздуха. Любой в области ошарашены и ослеплены на 1d6 раундов.

Умеренный ветер (11+ миль в час) разгоняет облако за 4 раунда; сильный ветер (21+ миль в час) разгоняет туман за 1 раунд.

## Кокон (Cocoon)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 8

**Компоненты:** V, S, М., ХР

**Время чтения:** 1 раунд

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете нити шелковичного червя упаковать вашу цель в кокон. Находясь в коконе, субъект парализован. Постепенно кокон вытягивает энергию субъекта, пока тот не умрет, после чего кокон предоставляет силы своему владельцу.

Однажды в день субъект получает один отрицательный уровень. Если эти уровни станут постоянными, кокон "сохраняет" потерянную энергию в своих шелковых нитях (до 10 уровней).

Кокон имеет 100 hp и твердость 10. Рубка его в конечном счете освобождает субъекта. Если кокону не позволяют закончить иссушение субъекта, он становится бесполезным и не передает никакой выгоды.

Однако, когда жертва уменьшена до нулевого уровня, она умирает, и кокон выбрасывает ее, сжимаясь до размеров грецкого ореха. После этого Вы можете носить кокон и черпать из него энергию. Несомый сжатый кокон предоставляет Вам +4 бонус улучшения к самому высокому показателю способности жертвы (например, если самым высоким показателем способности жертвы была Мудрость, Вы получите +4 бонус улучшения к вашей Мудрости). В случае, если есть несколько одинаковых показателей, Вы можете выбирать получаемый бонус сами.

Если жертва имела любые разряды в навыке Знания, Вы получаете бонус улучшения по проверкам этого навыка, равный количеству разрядов, которыми обладала жертва. Если жертва была заклинателем, Вы получаете одну свободную ячейку заклинания самого высокого уровня заклинаний, который могла читать жертва (даже если эти заклинания были не от того же класса, как у вас).

Кокон предоставляет эти специальные силы в течение одного дня на уровень, иссушенный у жертвы. Если жертва до этого будет возвращена к жизни, кокон немедленно теряет все свои силы.

*Материальный компонент:* Кокон шелковичного червя.

*ХР Стоимость:* 1,000 ХР.

## Воспламенение (Combust)

Воплощение [огонь]

**Уровень:** Колдун/волшебник 2 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо или горючий объект, весящий не более чем 25 фнт/уровень, которых коснулись

**Продолжительность:** Мгновенно (см. текст)

**Спасбросок:** Рефлексы - частично

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание охватывает пламенем горючий объект или горючее оснащение существа, даже если они влажные.

Если цель - существо, начальное извержение пламени причиняет 2d6 пунктов урона огнем +1 пункт на уровень заклинателя (максимум +10) без спасброска. Далее, существо должно сделать спасбросок Рефлексов (DC 15) или загораться. (Для деталей см. Нахождение в огне в "Руководстве Ведущего").

Если цель - горючий бесхозный объект, начальное извержение пламени причиняет объекту урон от огня, как отмечено выше. Объект охватывается огнем и получает 1d6 пунктов урона от огня каждый раунд, пока не сгорит или пока кто-либо не вытащит его от огня.

Любой, кто касается объекта при начальном извержении пламени, получает такой же урон от огня, что и объект. Спасбросок Рефлексов уменьшает урон наполовину. Если существо, касающееся объекта, проваливает спасбросок Рефлексов, оно должно сделать еще один спасбросок Рефлексов (DC 15), чтобы не загореться самому.

*Материальный компонент:* Капля масла и кусочек кремня.

## Коррозийная хватка (Corrosive Grasp)

Призывание (создание) [кислота]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цели:** Существо или существа, которых коснулись (до одного/уровень)

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Ваша рука покрывается толстым слоем кислоты, которая не вредит Вам или вашему оснащению. Рукопашная атака касанием этой рукой наносит 1d6+1 пунктов кислотного урона. Вы можете использовать эту рукопашную атаку касанием до одного раза/уровень. Если Вы схватываете противника, Вы можете наносить этот урон в дополнение к другому урону, который Вы наносите во время захватывания.

## Ползучая тьма (Crawling Darkness)

Призывание (создание)

**Уровень:** Священник 5 (Шар)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень (D)

Вы закутываете свое тело в саван из темных извивающихся щупалец. Щупальца не препятствуют вашему движению или колдовству, но они обеспечивают Вас половиной укрывательства (20% шанс промаха) и полностью скрывает ваши черты. Вы получаете +4 бонус компетентности по всем проверкам Захватывания, Подъема и Искусства Побега.

*Ползучая тьма* автоматически защищает Вас падением пера, если Вы почему-либо падаете более чем на 3 фута, и позволяет Вам водную прогулку по желанию.

## Создание перекрестка и скрытой дороги (Create Crossroads and Backroad)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 7

**Компоненты:** V, S, DF, XP

**Время чтения:** Один день

**Дальность:** Касание

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы формируете два перекрестка и скрытую дорогу, связывающую их. Перекресток - вертикальные прямоугольные области до 50 квадратных футов каждая. Вы должны лично посетить местоположение конца перекрестка, чтобы создать скрытую дорогу.



Закливание вызывает стража перекрестка и устанавливает перекресток на каждом конце.

Стражи перекрестка всегда начинают с Полезного отношения к своему создателю.

Процедура требует вашего полного посвящения и внимания в течение полного дня в подготовке и уходе за участком, как правило - для натурализации его и удаления признаков цивилизации.

*ХР Стоимость:* 3,500 ХР.

## Раскрошение (Crumble)

Превращение

**Уровень:** Друид 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)

**Цель:** Одна структура или конструкция

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - частично (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы приносите силы эрозии на изготовленную структуру типа каменного моста, деревянного здания, железной стены, конструкции или любого другого объекта, не сформированного самой природой.

Это причиняет объекту 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (твердость не применяется) до максимума 15d6. Это заклинание не затрагивает живущих существ. Однако, оно затрагивает конструкции. Максимальный размер объекта, на который оно воздействует, зависит от вашего уровня. Если Вы накладываете это заклинание на объект большего размера, чем Вы можете затрагивать, заклинание проваливается.

Уровень	Размер объекта, на который воздействуют
До 15	Огромный
16-18	Гигантский
19-20	Колоссальный

## Проклятие неудачи (Curse of Ill Fortune)

Превращение

**Уровень:** Священник 2 (Бешаба)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы накладываете на цель временное проклятие, давая ей -3 штраф на броски атаки, спасброски, проверки способностей и проверки навыков. *Проклятие неудачи* удаляется любым заклинанием, которое удаляет заклинание *дарение проклятия*.

## Темный огонь (Darkfire)

Воплощение [огонь]

**Уровень:** Священник 3 (пантеон друу)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 0 футов.

**Эффект:** Пламя в вашей ладони

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Темное пламя появляется в вашей руке. Вы можете бросить его или коснуться им врагов. Пламя не находится в вашей открытой руке и не вредит ни Вам, ни вашему оснащению. Оно не испускает никакого света, но производит такой же жар, как и фактический огонь.

Вы можете ударить противников рукопашной атакой касанием, нанося урон огнем, равный 1d4+1 пунктов на два уровня заклинателя (максимум +10). Альтернативно, Вы можете бросать пламя на 120 футов, как метательное оружие. При этом Вы атакуете дальнбойной атакой касанием (без штрафа дальности) и наносите тот же самый урон, что и при рукопашной атаке. Как только Вы швыряете пламя, новое пламя появляется в вашей руке.

*Темный огонь* невидим для нормального видения, но может быть замечен с темновидением так же легко, как нормальное пламя можно увидеть в темноте (это означает, что *темный огонь* может использоваться как сигнал или маяк для существ с темновидением)

Закливание не функционирует под водой.

## Темный путь (Dark Way)

Иллюзия (тень)

**Уровень:** Священник 3 (Маск)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 футов t 5 уровней футов /2)

**Эффект:** Один мост силы 2 фута шириной, 1 дюйм толщиной и до 20 фт/уровень длиной

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете лентоподобный невесомый небьющийся мост. *Темный путь* должен быть закреплен обеими концами на твердых объектах, но иначе может стоять под любым углом. Подобно *стене силы*, он при формировании должен быть непрерывным и ненарушенным. Как правило, он используется для пересечения пропасти или опасного места. Существа могут двигаться по *темному пути* без штрафа, так как он не более скользкий, чем типичный пол подземелья. Вы (но не кто-либо еще) получаете +5 бонус компетентности по всем проверкам Баланса, находясь на *темном пути*.

*Темный путь* может поддерживать максимум 200 фунтов на уровень заклинателя. Существа, которые с превышением веса на *темном пути* просто проваливаются сквозь него, как будто его и нет. Вы никогда не провалитесь сквозь *темный путь*, если ваш собственный вес не превышает максимальной вместимости заклинания.

## Микстура Дарссона (Darsson's Potion)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Касание

**Цель:** Фляга воды, которой касаются

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы преобразовываете воду во фляге так, чтобы она могла содержать заклинания, как микстура. На вашем следующем ходу Вы или другой заклинатель можете наложить на воду заклинание, превращающее ее в микстуру соответствующего типа. Так могут использоваться лишь заклинания, подходящие для создания микстур. Персона, читающая заклинание, которое будет запасено, должна потратить XP, как будто микстура создавалась с умением Сварить Зелье.

## Оглушительный лязг (Deafening Clang)

Превращение [звук]

**Уровень:** Паладин 1 (Гэрдаль Железная Рука)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Оружие, которого касаются

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный, объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно, объект)

Вы усиливаете затронутое оружие магией, заставляющей его испускать громкий лязг при ударе о твердую поверхность, типа пола, стены или существа. Предмет может создавать этот шум однажды в раунд. Лязг имеет эффект громового камня (см. "Руководство Игрока"), за исключением того, что заклинатель и пользователь оружия не затрагиваются звуком, и глухота продолжается 1 минуту.

Если атака оружием промахируется по цели, но была достаточна, чтобы сделать атаку касанием, оружие ударяет существо с достаточной силой, чтобы активизировать *оглушительный лязг*.

## Смертельный доспех (Death Armor)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы окружаетесь потрескивающей черной аурой, которая повреждает существ, контактирующих с ней. Любое существо, ударяющее Вас своим телом или ручным оружием, получает 1d4 пунктов урона +1 пункт на 2 уровня заклинателя (максимум +5). Если существо имеет сопротивление заклинаниям, оно применяется к урону. Оружие с исключительной досягаемостью, типа длинных копий, не подвергают своих пользователей такой опасности.

**Материальный компонент:** Паста, сделанная из экзотических трав, костей и оникса, стоящего 50 gr, которая растирается по вашему телу при наложении заклинания.



## Смертельный дракон (Death Dragon)

Некромантия [зло, устрашение, воздействующее на разум]

**Уровень:** Священник 7

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Персонально

**Эффект:** Дракон из энергии и костей

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

Вы вызываете безобразную силу, облачаясь в кокон из костей и негативной энергии в форме дракона. Кокон дает Вам +4 естественный бонус доспеха и +4 бонус отклонения к Классу Доспеха, плюс 1 временное очко жизни на уровень заклинателя (максимум +20). Вы считаетесь вооруженным, когда делаете невооруженные атаки, и наносите урон, как будто ваши члены - короткие мечи. Вы можете использовать вашу неосновную руку для атаки, неся стандартные штрафы борьбы двумя оружиями (см. Таблицу 8-2 в "Руководстве Игрока"). *Смертельный дракон* не дает Вам накладывать заклинания с телесными, материальными компонентами или фокусом (но не с божественным фокусом) компоненты, но в остальном не препятствует вашим действиям или движению.

Как стандартное действие, Вы можете испускать конус страха или делать рукопашную атаку касанием, чтобы наложить на существо, которого коснулись, *причинить критические раны*.

## Смертельный договор (Death Pact)

Некромантия [зло]

**Уровень:** Священник 8 (Велшарун)

**Компоненты:** V, S, M., DF, XP

**Время чтения:** 10 минут

**Дальность:** Касание

**Цель:** Желанное живущее существо, которого коснулись

**Продолжительность:** Постоянно, пока не сработает

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Это заклинание позволяет цели входить в связь с вашим божеством, которое возвращает цель к жизни, если она убита.

Когда накладывается это заклинание, Телосложение цели насовсем снижается на 2 пункта. В обмен на это, если она когда-либо умрет, наложится эффект нескольких заклинаний. Во-первых, цель телепортируется в безопасное место, обозначенное Вами во время наложения, как будто заклинанием *слово воспоминания*. Во-вторых, цель возвращается из мертвых заклинанием *поднять мертвого* со стандартной потерей уровня. Наконец, цель излечивается заклинанием *излечение*. Возвращаясь к жизни, она не восстанавливает 2 пункта Телосложения.

Если заклинание *поднять мертвого* не может вернуть цель к жизни (например, если она была дезинтегрирована или умерла от старости), *смертельный договор* не может восстановить ее к жизни. Если заклинание рассеяно прежде, чем цель умрет, она не восстанавливает 2 своих потерянных пункта Телосложения.

*Материальный компонент:* Алмаз, стоящий по крайней мере 500 gr.

*XP Стоимость:* 250 XP

## Образ приманки (Decoy Image)

Иллюзия (вымысел)

**Уровень:** Рейнджер 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Эффект:** Вымысел, который подражает Вам и всем союзникам в пределах 50 футов от Вас

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

Чтобы выявить засады, Вы проектируете изображение вас самого и ваших компаньонов.

Это заклинание создает полную иллюзию - визуальную, звуковую, с запахом, структурой и температурой. Она в точности подражает Вам и всем вашим союзникам в пределах 50 футов от Вас. Если ландшафт заметно отличается между таковым иллюзии и таковым персонажей или если кто-либо из персонажей предпринимает действие, которое иллюзия не может дублировать (например, поднимаясь на дерево, если такового нет рядом с иллюзорным дубликатом), зрители автоматически получают спасбросок. Кроме того, любой, кто перемещается из зоны эффекта заклинания, исчезает из иллюзии.

## Обнаружение перекрестка (Detect Crossroads)

Предсказание

**Уровень:** Бард 0, Друид 0

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 60 футов или 1 миля (см. текст)

**Область:** Четверть круга, исходящая от Вас до края диапазона

**Продолжительность:** Концентрация до 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы можете видеть перекресток фей в пределах 60 футов, если ваша видимость не блокирована. Перекресток виден Вам как синеватая х-образная тень на земле. Вы признаете перекресток как именно то, чем он и является, а не как обман или иллюзию. Обнаружение перекрестка не дает Вам никакой информации о том, куда ведет скрытая дорога.

Если ближайший перекресток находится в пределах мили, но блокирован от Вас визуальным расстоянием или барьерами, Вы все же можете ощутить общее направление на него.

Каждый раунд Вы можете поворачиваться, чтобы искать в новом направлении. См. предыдущую главу для большей информации о перекрестках.

## Стеклоудар Дхуларка (Dhulark's Glasstrike)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо или 4 кубических фута материала

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы превращаете цель в стекло. Вы можете читать любую из двух представленных версий:

*Стеклянное существо:* Как *плоть в камень*, но цель становится стеклянной.

*Стеклянный объект:* Это воздействует на объект объемом до 4 кубических футов. Этим заклинанием можно преобразовать часть большего объекта (типа пола или стены).

Ни одна из версий заклинания не воздействует на магические изделия (магические изделия, которые несет преобразованное существо, остаются неповрежденными). Когда продолжительность заканчивается, цель возвращается к своему первоначальному материалу. Если цель была сломана или повреждена, пока находилась в стеклянной форме, ее нормальная форма имеет подобный урон.

*Фокус:* Кусочек стекла от зеркала.

## Замок измерений (Dimensional Lock)

Отречение

**Уровень:** Священник 5, Колдун/волшебник 5

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)

**Область:** Испускание 15-фт радиуса, сосредоточенное на точке в пространстве

**Продолжительность:** 1 день/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете поле, полностью блокирующее экстрапространственные путешествия. Формы запрещенного движения включают *астральную проекцию*, *проблеск*, *дверь измерений*, *эфирную прогулку*, *эфирность*, *врата*, *лабиринт*, *фазу*, *смену плана*, *теневую прогулку*, *телепорт* и подобные подобные заклинаниям или псионические способности. *Замок измерений* не препятствует движению существ, которые уже находились в эфирной или астральной форме при наложении заклинания, и при этом это не блокирует экстрапространственное восприятие или формы атаки типа взгляда василиска. *Замок измерений* не предотвращает вызванных существ от исчезновения по окончании заклинания призывания.

Однако, как только заклинание размещено, путешествие между измерениями в или из области воздействия невозможно.

## Панихида (Dirge)

Воплощение [звук]

**Уровень:** Бард 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** 50 футов.

**Область:** Все враги в пределах взрыва 50-фт радиуса, сосредоточенного на Вас

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Ваша песня обрушивает на ваших врагов энергию смерти и разрушения. Каждый раунд любой враг в области переносит 2 пункта временного урона Силы и Ловкости. Успешный спасбросок отменяет лишь урон в текущем раунде; в каждом раунде требуется новый спасбросок для избежания урона в этом раунде.

## Маскировка нежити (Disguise Undead)

Иллюзия (очарование)

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Одна материальная нежить

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Нет (безопасный)

Вы делаете одну нежить - включая одежду, доспех, оружие и оснащение - выглядящей иначе. Вы можете заставить ее казаться на 1 фут ниже или выше, тоньше, жирнее или нечто среднее. Вы не можете изменять тип тела существа. Например, дух может выглядеть как человек, гуманоид или как любое другое в общем человекоподобное двуногое существо. В остальном степень видимых изменений - на Ваше усмотрение. Вы могли добавить или убрать незначительную особенность, например родинку или бороду, или заставить его напоминать совершенно другое существо.

Заклинание не обеспечивает способностей или особенностей выбранной формы. Оно не изменяет воспринятые осязательно (касание) или слухом (звук) свойства нежити или ее оснащения. Боевой топор, сделанный, чтобы напоминать кинжал, все еще действует как боевой топор.

**Обратите внимание:** Существа делают спасброски Воли, чтобы распознать в очаровании иллюзию, если они взаимодействуют с ней (например, в случае этого заклинания - касаясь нежити и понимая, что осязание не подтверждает увиденное).

*Фокус:* Кокон бабочки мертвая голова.

## Беспокойство (Disquietude)

Отречение [звук]

**Уровень:** Бард 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Ваша песня или поэма прививают вашей цели чувство паранойи. Цель под воздействием ограничивает свое движение, избегая любого физического контакта, даже с союзниками. Если она атакована в рукопашной и не может бежать, она использует выбор полной защиты.

## Искажение речи (Distort Speech)

Превращение

**Уровень:** Бард 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы искажаете вокализации существа. Голос цели под воздействием становится исковерканным и непонятным. Субъект на время действия заклинания теряет способность читать заклинания с устными компонентами.

## Роковой прилив (Doomtide)

Иллюзия (образ)

**Уровень:** Священник 4 (Бешаба)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 80 футов.

**Эффект:** Восемь 10-фт кубов, простирающихся от местоположения заклинателя

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заполняете область иллюзорной черной ползучей мглой, неопределенно похожей тысячи тонких цепких щупалец. Вы и одно существо, которого Вы касаетесь, иммунны к эффекту этого заклинания и можете без проблем смотреть сквозь него. Когда Вы читаете заклинание, Вы решаете, остается ли эффект постоянным или движется от Вас из расчета 10 футов в раунд.

Мгла затеняет всю видимость, включая темновидение, далее 5 футов. Существо в пределах 5 футов имеет половину укрывательства (атаки имеют 20% шанс промаха). Существа дальше имеют полное укрывательство (50% шанс промаха, и нападавший не может использовать видение, чтобы обнаружить местоположение цели).

Умеренный ветер (11+ миль в час) разгоняет *роковой прилив* за 4 раунда; сильный ветер (21+ миль в час) разгоняет мглу за 1 раунд.

Кроме того, существа в пределах области должны делать спасброски Воли или ошеломляться, пока остаются в облаке

Заклинание не функционирует под водой.

## Утопление (Drown)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете воду в легких субъекта, и он начинает тонуть. Субъект немедленно падает без сознания, понижаясь до 0 hp. В следующем раунде он понижается до -1 очка жизни и начинает умирать. В следующем раунде он умирает. (Для деталей см. Правило утопления в "Руководстве Ведущего").

Кашель и другие попытки жертвы физически удалить воду бесполезны. Однако, в любой момент до смерти его можно стабилизировать проверкой Излечения (DC 15).

Нежить, конструкции, существа, которые не должны дышать, и существа, способные дышать водой, не затрагиваются этим заклинанием.

## Стойкая земля (Earthfast)

Превращение

**Уровень:** Друид 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 футов + 5 футов / 2 уровня)

**Область:** Одна каменная структура или скальное формирование, до 25 куб.фт/уровень

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (безопасный, объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы укрепляете скальное формирование или каменную структуру. Заклинание *стойкая земля* удваивает очки жизни и твердость структуры. Заклинание разрушается, если Вы уходите за пределы диапазона заклинания. Оно не функционирует на конструкциях.

## Легкий подъем (Easy Climb)

Превращение

**Уровень:** Рейнджер 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Вертикальная дорожка 10 футов шириной и 20 футов высотой/уровень

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы создаете дорожку из захватов и опорных точек на поверхности утеса, на стволе дерева, на стене или на другом вертикальном препятствии. Это изменяет поверхность на эквивалент очень грубой стены (DC 10 для подъема).

## Легкая тропа (Easy Trail)

Отречение

**Уровень:** Друид 2, Арфист 2, Рейнджер 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Эффект:** 30-фт конусообразная тропа за Вами

**Продолжительность:** 1 час/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы излучаете энергию, которая мягко раздвигает растения в стороны, позволяя легкое прохождение и скрывая вашу тропу после того, как Вы пройдете.

Для любого в области заклинания (включая заклинателя) подлесок во время прохождения расходится в стороны. Это по существу обеспечивает "тропу" через любой ландшафт (см. Таблицу 9-5: Ландшафт и сухопутное движение в "Руководстве Игрока"). Как только эффект заклинания проходит, растения возвращаются к своей нормальной форме. DC прослеживания любого, кто путешествовал в пределах области этого заклинания, увеличен +5 (эквивалент сокрытия тропы).

Это заклинание не оказывает эффекта на растительных существ (т.е. они не раздвигаются и не удерживаются в стороне).



## Эхочереп (Echo Skull)

Предсказание

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Череп животного, которого касаются

**Продолжительность:** 1 час/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы можете видеть, слышать и говорить через определенный высушенный череп животного на любом расстоянии. Пока Вы и череп остаетесь на одном и том же плане, Вы можете видеть и слышать, как будто Вы стоите там же, где находится он, и на вашем ходу Вы можете переключать ваше восприятие от его местоположения к вашему собственному и обратно как свободное действие.

Если Вы пожелаете, любое заклинание, которое Вы читаете, диапазон которого - дальше чем касание (и которое не требует материального компонента или фокуса) может исходить от черепа, а не от Вас. Если череп разрушен, заклинание заканчивается. Наложение заклинания через череп стоит 10 XP на уровень заклинания.

**Фокус:** Высушенный череп животного.

## Электрический толчок (Electric Jolt)

Воплощение [электричество]

**Уровень:** Колдун/волшебник 0

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо или объект

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы выпускаете маленький удар электрической энергии. Вы должны сделать дальнобойную атаку касанием, чтобы нанести урон цели. Заклинание наносит 1d3 пунктов урона электричеством.



## Сверкающее очищение Эльминстера (Elminster's Effulgent Epuration)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 60 футов.

**Эффект:** Одна пылающая сфера/уровень

**Продолжительность:** Пока не израсходовано или 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы создаете множество летучих серебристых сфер, каждая 6 дюймов в диаметре. Эти сферы появляются спиралью над вашей головой или вокруг вашего тела и следуют за Вами до 60 футов в раунд. Сферы перехватывают поступающую враждебную магию, отменяя заклинания или подобные заклинаниям способности, которые затронули бы Вас или имели бы эффект, простирающийся на ваше местонахождение. На каждый уровень заклинания отмененного эффекта расходуется одна сфера, так что заклинание *убить живое* (священник 5) израсходует пять сфер. В случае эффекта заклинания по области это отменяет все заклинание. Если нет достаточного количества сфер для отмены поступающего эффекта, сферы остаются, а эффект работает как обычно.

Вы можете перемещать одну или несколько сфер на 60 или менее футов как стандартное действие. Если они не посланы в другую область, сферы по умолчанию следуют за Вами. Если Вы уходите из их диапазона, они отстают и функционируют в этом месте как обычно.

Сферы не имеют никакой физической сущности, не обеспечивают покрытия или укрывательства и проходят сквозь узкие места до 6 дюймов в диаметре, не теряя своей функциональности. Они не могут проходить сквозь твердые объекты или силовые эффекты. Их нельзя повредить физическими или магическими атаками, кроме тех, которые рассеивают или отменяют магию полностью (типа *рассеивания магии*, *антимагического поля* и так далее).

## Поле преобразования энергии (Energy Transformation Field)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V, S, M., XP

**Время чтения:** 4 раунда

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Распространение 40-фт радиуса

**Продолжительность:** Постоянно

**Спасбросок:** Нет  
**Соппротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете устойчивую зону поддающейся трансформации магии, которая поглощает магическую энергию от магических изделий или колдовства, чтобы запустить другое заклинание, привязанное к этому месту. Например, *поле преобразования энергии* может быть привязано к заклинанию *вызов монстра V*, которое вызовет монстра, когда поле поглотит достаточно магии.

Поле поглощает магию наложения заклинаний, активизированных подобных заклинаниям или сверхъестественных способностей и магических изделий, используемых в его пределах. Каждый источник магии обеспечивает полю уровни заклинаний энергии, равные уровню заклинания используемого эффекта. Сверхъестественные способности, подражающие заклинаниям, обеспечивают энергию, равную уровню заклинания эффекта. Сверхъестественные способности, не подражающие заклинаниям, обеспечивают энергию, равную HD существа, использующего способность. Например, наложение заклинания *огненный шар* или заряд *жезла огненных шаров* добавят запасу поля три уровня заклинаний, *микстура лечения легких ран* добавит один, а *желание из кольца трех желаний* добавит девять. Эффекты, не имеющие ясно определенного уровня заклинания (типа эффектов большинства палочек), используют уровень заклинателя, необходимый как условие для создания такого предмета (так что *неподвижная палочка* обеспечит 2 уровня заклинания при каждой активизации из-за своей предпосылки *левитации*). Поглощаемые эффекты не дают никакого признака того, где прошла магия; они просто исчезают.

Поле поглощает только магию, фактически используемую в пределах его области. Продолжающиеся магические эффекты, которые входят в область, включая наложения заклинаний снаружи области в область или непрерывно функционирующие изделия типа *+1 булавы*, часто видимо уменьшаются, но их фактическим эффектам это не препятствует. Например, *непрерывное пламя* слегка потускнеет, но на его магию воздействия не будет.

К *полю преобразования энергии* привязывается отдельное заклинание. Когда поле поглотит уровни заклинаний, равные уровню заклинания привязанного к нему заклинания, оно автоматически накладывает это заклинание в обозначенной Вами во время наложения поля точке в пределах области. Это расходует поглощенные уровни заклинаний (хотя неиспользованные уровни остаются, пока они не используются или не истекут). Наложение заклинание функционирует как произведенное Вами с точки зрения продолжительности и всех основанных на уровне эффектов заклинания. Поглощенные уровни заклинаний исчезают из расчета один в день, если не используются. Поле автоматически вызывает связанное с ним заклинание, если оно достаточно хранило уровни заклинаний и продолжительность его предыдущего наложения истекла. Если связанное заклинание требует поддержки концентрации, поле расходует один уровень заклинаний в течение каждого часа концентрации (концентрация поля прерывается лишь его полным уничтожением). Заклинания, которые требуют цели, будут нацелены на самое близкое к *полю преобразования энергии* живущее существо.

Типичные заклинания, связываемые с *полем преобразования энергии* - *слепота/глухота*, *огненный шар*, *предложение*, *вызов монстра* и *стена силы*. Заклинания, имеющие дорогостоящий материальный компонент или стоимость ХР, не могут быть связаны с полем, но имеющие дорогостоящий фокус - могут, если объект фокусировки присутствует в пределах области (как правило - запечатанный в стене или в секретной ячейке). Халастер из Подгорья, по общему мнению, привязывает заклинания *изоляция*, чтобы помешать кому-либо шпионить за его подземельем.

Только *дизъюнкция Морденкайнена*, *ограниченное желание*, *желание* или подобные заклинания могут уничтожить *поле преобразования энергии*. Заклинания более низкого уровня, типа *рассеивания магии* и *великого рассеивания*, поглощаются им, а *антиматическое поле* не дает ему поглощать магическую энергию в пределах поля, но иначе не препятствует этому заклинанию. Если два или несколько полей заклинаний делят область наложения, каждое из полей имеет равный шанс поглотить эффект заклинания в этой области.

**Материальный компонент:** Три капли вашей крови, глаз любого гуманоида и измельченный в пудру алмаз, стоящий 5,000 gp.

**ХР Стоимость:** 250 ХР.

## Взрывчатый каскад (Explosive Cascade)

**Воплощение** [огонь]

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 футов + 5 ft/2 уровни)

**Область:** Один 5-фт квадрат/уровень, все из которых должны быть связаны в одну непрерывную дорожку (S)

**Эффект:** Сфера 1-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину

**Соппротивление заклинаниям:** Да

Вы выпускаете на поле битвы яркий скачущий шар пламени, разрушающий цели в пределах своей области. Область - дорожка пламени, и он наносит 1d6 пунктов урона огнем на уровень заклинателя (максимум 10d6) всем существам и объектам в пределах области. Пламя освещает область, как будто это факел. Маленькие искры и остатки пламени остаются в области на 1 раунд, испуская свет как свечи, но не нанося никакого урона.

Если урон от пламени уничтожает препятствующий ему барьер, пламя может двигаться за него, если еще не достигло предела своей области.

**Материальный компонент:** Помет летучей мыши, сера и медь, упакованные в металлическую трубку, один конец которой запаян.

## Лечение веры (Faith Healing)

**Призывание** (лечение)

**Уровень:** Черный страж 1, Священник 1, Паладин 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Воля - вполтину (безопасный)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Наложив свою руку на живущее существо, Вы передаете позитивную энергию, которая вылечивает 8 пунктов урона +1 пункт на уровень заклинателя (до +5). Заклинание работает только на существе с тем же самым покровителем, что и у Вас. Цель без покровителя или с отличающимся от Вас покровителем заклинанием не затрагивается, даже если эта цель обычно повреждается позитивной энергией.

## Покровительство Илматера (Favor of Ilmater)

Некромантия  
**Уровень:** Священник 4 (Илматер), Паладин 4  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Средняя (100 фт +10 фт/уровень)  
**Цель:** Желаящее существо  
**Продолжительность:** 1 минута/уровень или мгновенно  
**Спасбросок:** Нет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание имеет два возможных эффекта:

**Божественная стойкость:** Цель становится иммунной к истощающему урону, эффектам зачарования и принуждениям и к атакам, причиняющим боль. Любые атаки (присутствующие на цели при наложении заклинания брошено или встречающиеся после наложения заклинания), причиняющие эти эффекты или заставляющие субъекта ошеломиться, истощиться, утомиться, тошнить, быть пораженным или ошарашенным, приостанавливаются на время действия заклинания (заставляя цель пробудиться, если она без сознания от одного из этих эффектов). Цель остается в сознании с -1 до -9 очков жизни и может в этом состоянии предпринимать частичное действие каждый раунд. Этот вариант заклинания продолжается 1 минуту/уровень. Когда заклинание заканчивается, любые эффекты, приостановленные заклинанием, которые иначе бы все еще действовали (типа усталости, которая обычно требует 8 часов отдыха), возвращаются. Эффекты с длительностями, истекшими за время действия этого заклинания, не возобновляются, когда заклинание заканчивается.

**Договор муки:** Вы и цель обмениваетесь полными очками жизни. Этот вариант заклинания работает, только если у Вас больше очков жизни, чем у цели в момент наложения заклинания. Если цель была без сознания и умирала, Вы будете без сознания и будете умирать. Если цель была без сознания, но стабилизированной, Вы станете бессознательным, но стабилизированным. Заклинание передает только фактические очки жизни, но не временные. Любой избыток очков жизни сверх нормального максимума очков жизни цели теряется.

Клерики и паладины, не поклоняющиеся Илматеру, называют это заклинание по имени своего божества - например, *покровительством Торма*.

## Форма изверга (Fiendform)

Превращение [зло]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 6 (Красный Волшебник)  
**Компоненты:** V, M.  
**Продолжительность:** 1 минута/уровень

Как *полиморф себя* (см. *полиморф себя* в "Руководстве Игрока"), кроме отмеченного выше и следующего. Вы можете принимать форму любого извергского существа, демона или дьявола, которого можно вызвать *вызовом монстра I-V*. Вы не можете принимать многократные формы при каждом использовании заклинания, но Вы получаете все экстраординарные, подобные заклинаниям и сверхъестественные способности существа. Ваш тип изменяется на аутсайдера, и вас затрагивают заклинания и эффекты, вредящие злым аутсайдерам или оберегающие от них. Заклинание, которое изгнало бы Вас на ваш домашний план, заканчивает это заклинание и оставляет Вас пораженным на 1 раунд на уровень заклинателя, но не высылает Вас на другой план.

**Материальный компонент:** Кость любого извергского существа, полуизвергского существа, демона или дьявола.

## Огненные пауки (Fire Spiders)

Призывание (вызов) [огонь]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 6  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Эффект:** 240 огненных пауков, покрывающих распространение 20-фт радиуса  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень  
**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы вызываете рой из 240 огненных элементаров размером с обычных пауков. Каждый из огненных пауков имеет 1/4 d8 HD (1 hp), скорость 10 футов, подъем 10 футов и AC 18 (+8 размер). Они распределяются равномерно в пределах начальной области заклинания (по шесть существ на 5-футовый квадрат), и после первого раунда они движутся как рой, ища существ,

которых можно атаковать или поджечь. Атаку огненных пауков в 5-фт квадрате можно считать атакой области группой, наносящей огненный урон, равный количеству пауков в этом квадрате (спасбросок Рефлексов половинит урон). В отличие от заклинания *ползучая погибель*, огненные пауки не умирают после причинения урона и исчезают, только если они убиты, если истекла продолжительность заклинания или если они так или иначе изгнаны на свой домашний план. Огненные пауки могут поджигать огнеопасные объекты, если стоят на одном из них 2 или более раундов.

Как огненные элементалы, огненные пауки иммунны к огню, и им препятствуют барьеры, блокирующие нейтральных аутсайдеров. Вода или другая невоспламеняющаяся жидкость (включая кислоту) убивает их, фляга уничтожает 2d4 огненных пауков в целевом 5-футовом квадрате, а 1 пункт от всплеска при этом повреждает к смежные квадраты (убивая одного паука в каждом смежном квадрате).

Если некоторые из существ умирают, рой уплотняется, занимая меньшую область, поддерживая плотность из шести существ на 5-футовую область.

Тысячи лет назад дроу использовали это заклинание, чтобы поджечь большую часть того, что теперь является Граничным Лесом, отделив его от леса Кормантор.

*Материальный компонент:* Горстка рубинов или рубиновая пыль, стоящие по крайней мере 500 gr.



## Огненное клеймо (Firebrand)

Воплощение [огонь]

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Один взрыв 5-фт радиуса/уровень (S)

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете до одного очага пламени на уровень, которые взрываются на поле битвы. Каждый очаг пламени считается взрывом 5-фт радиуса и наносит 1d6 пунктов урона огнем/уровень (максимум 15d6) всем существам в пределах области.

Взрывы не должны быть смежными и могут быть распределены в пределах диапазона по Вашему усмотрению. Накладывающиеся эффекты взрывов не причиняют дополнительного урона (на каждое существо воздействует лишь один взрыв).

*Материальный компонент:* Фляга огня алхимика.

## Кинжал пламени (Flame Dagger)

Воплощение [огонь]

**Уровень:** Хатран 2, Колдун/волшебник 2 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 0 футов.

**Эффект:** Кинжалоподобный луч

**Продолжительность:** 1 минута/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Сверкающий луч раскаленного докрасна огня 1-футовой длины исторгается из вашей руки. Вы владеете этим клинкоподобным лучом, как будто это кинжал. Атаки *кинжалом пламени* - рукопашные атаки касанием, и клинок наносит 1d4 пунктов урона огнем плюс 1 пункт на уровень заклинателя (до максимума +10). Поскольку клинок нематериален, ваш модификатор Силы к урону не применяется. *Кинжал пламени* может поджигать горючие материалы типа пергамента, соломы, сухих палок, ткани и так далее.

Это заклинание не функционирует под водой.

*Материальный компонент:* Свеча, не обязательно зажженная.

## Силовая лестница (Force Ladder)

Воплощение [сила]

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Одна лестница силы до 60 футов длиной

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы создаете прозрачную лестницу, сделанную из силы. Лестница имеет ширину два фута длину где-то от 10 до 60 футов, со ступеньками высотой 1 фут. Лестница функционирует как нормальная лестница. Поскольку это силовой объект,

она может блокировать бестелесных или эфирных существ или использоваться в качестве оружия против них (хотя они обычно могут двигаться сквозь стены или полы, чтобы обойти лестницу, если она используется в качестве баррикады, и только существа, способные владеть оружием 10-футовой длины или больше, могут использовать лестницу наступательно против такого существа). Лестница весит 1 фунт и может поддерживать 100 фунтов веса на уровень закладателя. Ее можно уничтожить чем угодно, что уничтожает *стену силы*.

*Фокус:* Миниатюрная серебряная лестница.

## Силовой оберег (Forceward)

Отречение [сила]

**Уровень:** Священник 3 (Хелм), Паладин 3

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** 10 футов.

**Область:** Испускание 10-фт радиуса, сосредоточенное на Вас

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете неподвижную прозрачную сферу силы, сосредоточенную на вашем местоположении. Сфера освещает свою внутренность и все в пределах 5 футов от ее края. Вы и ваши союзники можете входить в сферу по желанию.

Любое другое существо, которое пытается войти в сферу, должно сделать спасбросок Воли, иначе оно не сможет пройти в область, ограниченную сферой. Существо может покидать эту область свободно, хотя оно должно делать спасбросок Воли, чтобы войти в нее снова, даже если это существо - Вы или один из ваших союзников. Существа, находившиеся в пределах области при наложении заклинания, не выдавливаются из нее.

*Силовой оберег* не предотвращает заклинания или объекты от входа в *силовой оберег*, так что два существа на противоположных сторонах *силового оберега* могут биться без штрафов (хотя существа, использующие невооруженные атаки или естественное оружие, все же должны делать спасброски Воли в каждом раунде своих атак, чтобы иметь шанс прохода в *силовой оберег*).

## Силовая волна (Forcewave)

Воплощение [сила]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Эффект:** Волна силы, воздействующая на одно существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - частично

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете волну видимой силы, похожую на разбивающуюся океанскую волну, появиться и немедленно воздействовать на одиночную цель; если цель проваливает спасбросок, она получает 1d4+1 пунктов урона и должна сделать противопоставленную проверку Силы, чтобы избежать натиска быка. Волна силы с целью этой проверки имеет Силу 18, Средняя, считается разгоняющейся и всегда перемещает цель на максимально возможное расстояние. Если волна силы проваливает противопоставленную проверку Силы, цель не перемещается. Если цель делает спасбросок, она получает 1 пункт урона и избегает попытки натиска быка.

*Фокус:* Маленький кусочек струны и капля воды.

## Удачливая судьба (Fortunate Fate)

Призывание (лечение)

**Уровень:** Священник 7 (Тимора)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 минута

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 минут/уровень или пока не разряжено

**Спасбросок:** Нет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы окружаете субъекта аурой, которая немедленно излечивает его, если он переносит атаку, которая убила бы его (уменьшила бы его очки жизни до -10 или ниже). Когда этот случай происходит, заклинание *удачливая судьба* вмешивается, немедленно накладывая на цель заклинание *излечение*. Если атака причиняет вред способом, который заклинание *излечение* может восстанавливать (болезнь, поражение очков жизни, временный урон способности или яд), цель фактически не умирает, спасенная *излечением*. Если *излечение* не может противостоять атаке (типа иссушения способности, старости, отрицательных уровней, *дезинтеграции*, иссушения способности или смертельных эффектов), заклинание *удачливая судьба* не может предотвратить смерть.

Если это заклинание наложено на существо нежити, оно использует заклинание *вред* вместо *излечения*.

## Электрическая петля Гедли (Gedlee's Electric Loop)

Воплощение [электричество]

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Взрыв 5-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете маленький удар молнии, прыгающий через всех существ в области. Заклинание наносит 1d6 пунктов урона электричеством на два уровня заклинателя (максимум 5d6). Те, кто проваливают спасброски Рефлексов, должны преуспеть в спасброске Воли или быть ошеломленными на 1 раунд

*Материальный компонент:* Петля медного провода и магнит.

## Скандирование Г'элсевра (G'elsewhere Chant)

Превращение [звук, телепортация]

**Уровень:** Бард 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Одно существо или объект(цель)

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы телепортируете цель в случайное безопасное место на дистанцию до 100 футов, видимое Вам.

Чтобы случайно определить место назначения субъекта, бросайте 1d8 для определения направления, затем бросайте 1d10 умножить на 10 для определения расстояния от предыдущего местоположения субъекта. Перебросьте направление и расстояние, если место назначено выходит за линию вашей видимости, находится в пределах твердого объекта или более чем в 5 футах над землей.

Если ваша цель удерживаема (объект, удерживаемый персонажем, или персонаж, схваченный существом), удерживающее или захватывающее существо также делает спасбросок Воли для сопротивления.

## Камнепрыжок (Gemjump)

Превращение [телепортация]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Неограниченно (см. текст)

**Цель:** Вы и объекты и желающие существа в общем до 50 фнт/уровень (см. текст)

**Продолжительность:** Пока не сработает

**Спасбросок:** Нет/Воля - отменяет (безопасный, объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Нет/Да (безопасно, объект)

Это заклинание телепортирует Вас к местоположению специально подготовленного драгоценного камня.

Вы изначально накладываете камнепрыжок на бродячий камень (см. следующую главу), которого Вы должны коснуться. В любое время после того, как Вы подготовите камень, Вы можете произнести командное слово и немедленно телепортироваться к местонахождению драгоценного камня, если Вы и камень находитесь на одном и том же плане.

Телепортация всегда достигает цели (как при использовании заклинания *телепорт без ошибки*). Если область, содержащая драгоценный камень слишком мала для Вас, Вы появляетесь в ближайшем достаточно большом месте.

Вы можете транспортировать, помимо вас самого, объекты и существ весом до 50 фунтов на уровень заклинателя. Таким образом, волшебник 15-го уровня может транспортировать свою персону и объекты или существ, весящих еще 750 фунтов. Превышение этого предела заставляет заклинание проваливаться.

Нежелающее существо не может телепортироваться *камнепрыжком*. Аналогично, спасбросок Воли существа (или его сопротивление заклинаниям) не дает телепортировать изделия, которыми он владеет. Отложенные немагические объекты не получают спасброска.

Вы можете наложить только одно заклинание *камнепрыжок* на определенный бродячий камень одновременно, но любое количество других волшебников может использовать тот же самый камень, который используете Вы.

*Фокус:* Бродячий камень.

## Генерал неслерти (General of Undeath)

Некромантия [зло]

**Уровень:** Священник 8 (Велшаруна)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы



**Продолжительность:** 1 день/уровень

Вы увеличиваете количество Hit Dice нежити, которой Вы можете управлять. Добавьте 10 умножить на ваш уровень заклинателя к вашему пределу Hit Dice для управления нежитью. Когда продолжительность истекает, Вы теряете контроль над дополнительной нежитью, как будто Вы добровольно оставили контроль над ней.

## Таяние металла Горуса Тота (Ghorus Toth's Metal Melt)

Превращение [огонь]

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Металлический объект весом до 5 фнт/уровень

**Продолжительность:** 1 раунд

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы изменяете физические свойства металлического объекта так, чтобы он тек, словно вода. Тающий металл не изменяет свою температуру, но течет, как жидкость, 1 раунд, а затем возвращается в свое нормальное твердое состояние, обычно - в форме, похожей на лужу. Если объект - магическое изделие, он становится сломанным и нефункциональным, хотя персонаж с соответствующим умением создания предмета может восстановить его.

*Материальный компонент:* Капля ртути в пузырьке.

## Арфа-привидение (Ghostharp)

Предсказание

**Уровень:** Бард 0

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 минута

**Дальность:** Касание

**Цель:** Любой объект(цель)

**Продолжительность:** 5 минут/уровень (D)

Вы готовите объект, записывающий и проигрывающий песню, предварительно сыгранную или спетую вблизи от него. При наложении заклинания простматривает радиус в 50 футов, отмечая ноты мелодий, сыгранных там в пределах последнего дня. Это делает запись этих нот и ревербераций. Если в этом месте было сыграно несколько песен, *арфа-привидение* вспоминает самую свежую из них, начинающийся с начала wspomенной части. По вашей устной команде "Играть" *арфа-привидение* переигрывает музыку. Мелодия повторяется, пока Вы не прикажете ей остановиться или пока не истечет продолжительность заклинания. *Арфа-привидение* не делает записей бесед. Ее несовершенная игра не может воспроизводить бардскую музыку или другие магические эффекты, и при этом она не может накладывать заклинания.

## Слава мученика (Glory of the Martyr)

Отречение

**Уровень:** Паладин 4 (Илматер)

**Компоненты:** V, S, F, DF

**Цели:** Одно существо/уровень

Как *защитить другого*, кроме отмеченного выше. Все существа связаны с Вами, так что Вы переносите половину их урона.

Если Вы умираете, пока действует это заклинание, оно оканчивается взрывом позитивной энергии, которая излечивает 1d8 очков жизни каждому из существ, связанных с Вами.

## Великий железный страж (Greater Ironguard)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, M., F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы или существо, которого Вы касаетесь, иммунны к немагическому металлу и к магическому металлу с бонусом улучшения менее +3. Металлические изделия проходят сквозь Вас, и Вы можете проходить сквозь металлические барьеры типа железных брусков. Заклинания, подобные заклинаниям способности и сверхъестественные эффекты затрагивают Вас как обычно. Если заклинание истекает, когда металл находится внутри Вас, объект выбрасывается из вашего тела (или Вы выбрасываетесь из металла, если это - неподвижный объект типа набора железных брусков). И Вы, и объект получаете в результате этого 1d6 пунктов урона (игнорируя твердость объекта при определении урона ему).



Поскольку Вы проходите сквозь металл, Вы можете игнорировать бонусы доспеха от металлического доспеха на противниках, которых Вы атакуете невооруженными атаками.

*Материальный компонент:* Крошечный щит из дерева, стекла или кристалла.

*Фокус:* Маленький самородок адамантина, стоящий 100 gr.

## Великая рука мага (Greater Mage Hand)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цель:** Один объект или существо весом до 10 фунтов на уровень заклинателя

**Продолжительность:** Концентрация

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы направляете ваш палец на цель и можете поднимать и перемещать ее на расстоянии по желанию. Как действие эквивалента движения, Вы можете перемещать цель на 20 или менее футов в любом направлении, хотя заклинание заканчивается, если расстояние между Вами и объектом почему-либо превышает диапазон заклинания.

Существо может отменить эффект против себя или против объекта, которым оно обладает, успешным спасброском Воли или сопротивлением заклинаниям.

Цель может быть перемещена вертикально, горизонтально или и так, и так. Она не может быть перемещена за пределы вашего диапазона.

Объектом можно телекинетически манипулировать, как будто одной рукой. Например, можно потянуть рычаг или веревку, провернуть ключ, вращаемый объект и так далее, если требуемое усилие находится в пределах ограничения веса. Вы можете даже развязывать простые узлы, хотя тонкие действия типа таковых требуют проверок Интеллекта (DC устанавливается DMом).

## Великий раскат грома (Great Thunderclap)

Воплощение [звук]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Распространение радиусом 5 фт/уровень

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы создаете громкий шум, эквивалентный грому и сопровождающим его раскатам. Заклинание имеет три эффекта. Во-первых, все существа в области должны сделать спасброски Воли, чтобы избежать ошеломления на 1 раунд. Во-вторых, существа должны сделать спасброски Стойкости или быть оглушены в течение 1 минуты. В-третьих, они должны сделать спасброски Рефлексов или упсть.

*Фокус:* Железный колокольчик.

## Змеешка (Gutsnake)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Эффект:** Одно магическое змееподобное щупальце

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

Вы выращиваете из вашего живота щупальце 15-футовое по длине, способное атаковать врагов. Щупальце не имеет глаз, но оканчивается челюстями рептилиана. Щупальце эквивалентно гигантскому удаву, за исключением того, что оно полностью послушно Вам и перемещается так, как Вы ему скажете. Атаки против щупальца не причиняют Вам никакого дискомфорта и не прерывают ваше колдовство. Будучи "убито", щупальце исчезает, не причиняя Вам вреда. Щупальце никоим образом не препятствует колдовству.

Как свободное действие на вашем ходу Вы можете заставить щупальце атаковать (как гигантский удав), и при успешном ударе оно может сжимать цель. Каждый раунд, в котором змеешка сжимает цель, Вы не можете перемещаться далее чем на 5 футов от цели, если Вы не достаточно сильны, чтобы тянуть ее за собой. Это - единственный способ, которым щупальце ограничивает движение. Пока змея с вами, Вы можете использовать ее модификаторы навыков Баланс и Подъем вместо своих.

*Фокус:* Клык любой рептилии.



## Ручной огонь (Handfire)

Воплощение [свет]

**Уровень:** Священник 1 (Селунэ), Друид 1, Арфист 1, Хатран 1, Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы окружаете вашу руку мигающими пятнышками света, похожими на группу постоянно возобновляемых искр. Огни будут любого цвета, который Вы выберете, но он не может быть изменен после наложения заклинания. *Ручной огонь* обеспечивает освещение, равное свече, но не обеспечивает никакого жара и при этом не может поджигать объекты.

*Ручной огонь* может использоваться как рукопашная атака касанием один раз на уровень. Если поражено живущее существо, это наносит 1d4 пунктов урона +1 пункт/уровень (максимум +5). Против нежити *ручной огонь* наносит 1d6 пунктов урона +1 пункт/уровень (максимум +5). Он не оказывает никакого эффекта на цели, которые ни живые, ни нежить (типа конструкций).

## Рука божественности (Hand of Divinity)

Воплощение [см. текст]

**Уровень:** Черный страж 2, Священник 2, Паладин 2

**Компоненты:** V, S, DF

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный) (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы даете субъекту защитную ауру божественной энергии, которая позволяет ему бонус на все спасброски. Если ваш покровитель незлой, это - +2 священный бонус, и заклинание - доброе заклинание. Если ваш покровитель злой, это - +2 светский бонус, и заклинание - злое.

Это заклинание работает только на существе с тем же самым покровителем, что и у Вас, или с тем же самым мировоззрением, как у вашего покровителя. Наложение на цель, не выполняющую эти критерии, оно не оказывает никакого эффекта.

## Рука Торма (Hand of Torm)

Отречение [см. текст]

**Уровень:** Священник 4 (Торм), Паладин 4

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 минута

**Дальность:** 10 футов.

**Область:** Испускание 10-фт радиуса, сосредоточенное на Вас

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете неподвижную зону оберега, проницаемую для представителей вашей религии, но отражающую всех остальных. Защищенная оберегом область имеет мерцающую видимую границу, над которой появляется призрачное изображение гигантской руки (вид руки зависит от вашего покровителя, так что у клериков Торма это - сияющая металлическая перчатка, в то время как у таковых Бэйна - черная когтистая металлическая перчатка, для Малара - коготь великой твари).

Существа, которые имеют того же самого покровителя, что и Вы, или носят святой символ вашего покровителя, могут входить и двигаться в пределах защищенной оберегом области беспрепятственно. Другие существа, которые пытаются войти в пределы области или двигаться внутри нее, должны сделать спасбросок Стойкости или будут ошеломлены на 1 раунд. Если единственное действие существа - попытаться вообще выйти из области, оберег не препятствует этому.

Клерики и паладины божеств помимо Торма называют это заклинание именем своего божества - например, *рука Илматера*. Это заклинание имеет компоненты мировоззрения вашего покровителя, так что если ваш покровитель - Торм, это - законное и доброе заклинание.

## Укрепление (Hardening)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Один предмет объемом не более 10 куб.фт/уровень (см. текст)

**Продолжительность:** Постоянно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Это заклинание увеличивает твердость материалов (см. Таблицу 8-12: Твердость и очки жизни веществ в "Руководстве Игрока"). Бумагу становится тяжелее порвать, стекло труднее разбить, древесина становится более эластичной, и так далее. На каждые два уровня заклинателя добавьте 1 пункт твердости к материалу, на который нацелено заклинание. Это увеличение твердости улучшает лишь сопротивление материала к повреждениям. Ничто иное этим усовершенствованием не измененяется. Например, длинный меч (считая сталь железом, базовая твердость 10), на который воздействовали заклинанием *укрепление*, наложенным заклинателем 12-го уровня, будет иметь новую твердость 16 с целью игнорирования урона, вызванного использованием кем-либо умения Раскалывание. На очки жизни, атаку и модификаторы урона меча и на другие факторы это не воздействует. Заклинание *укрепление* никак не затрагивает сопротивление другим формам преобразования. Лед все равно тает, бумага и древесина горят, скалу можно превратить в грязь соответствующим заклинанием, и так далее.

Это заклинание воздействует на 10 кубических футов/уровень заклинателя. При наложении на металл или минерал объем заклинания уменьшается до 1 кубического фута/уровень.

## Гармония (Harmony)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]

**Уровень:** Бард 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** Переменная (см. ниже)

Когда Вы играете на вашем инструменте, поете вашу песню, рассказываете вашу эпическую поэму или говорите слова относительно поддержки, Вы наполняете своих союзников большим доверием, чем обычно. Находясь под эффектом этого заклинания, Вы предоставляете +4 бонус морали на спасброски против эффектов зачарования и устрашения и +2 бонус морали на броски атаки и урона, когда используете вашу бардскую способность вдохновить храбрость.

Эффект продолжается, пока продолжается эффект вашего вдохновения храбрости. Если Вы не начинаете вдохновлять храбрость в пределах 1 минуты после наложения этого заклинания, эффект *гармонии* заканчивается.

## Заполняющая мелодия (Haunting Tune)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]

**Уровень:** Бард 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** 1 существо/уровень

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Ваша песня или поэма вгоняют интеллектуальных существ в глубокую депрессию. Любое существо с Интеллектом 10 или выше поколеблено (-2 штраф морали на броски атаки, броски урона и спасброски).

## Лечащее жало (Healing Sting)

Некромантия

**Уровень:** Друид 3

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Вы и одно живущее существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы причиняете 1d6 пунктов урона +1 пункт/уровень живущему существу и получаете равное количество очков жизни. *Лечащее жало* не может дать Вам больше очков жизни, чем ваше нормальное общее количество. Избыток очков жизни теряется.

**Материальный компонент:** Пять высушенных осиных тел.

## Лечащее касание (Healing Touch)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание



**Цель:** Существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Воля - вполнину (см. текст)  
**Соппротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы передаете часть вашей жизненной сущности другому существу, излечивая его. Вы можете излечивать до 1d6 пунктов на два уровня заклинателя (максимум 10d6) и должны решить, сколько дайсов будет брошено, когда читаете заклинание. Вы получаете урон, равный количеству, на которое была излечена ваша цель. Это заклинание не может излечить цель более чем на ваши текущие очки жизни +10, чего достаточно, чтобы убить Вас.

## Призыв геральда (Herald's Call)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]  
**Уровень:** Бард 1, Арфист 1  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** 30 футов.  
**Область:** Взрыв 30-фт радиуса, сосредоточенный на Вас  
**Продолжительность:** 1 раунд  
**Спасбросок:** Воля - отменяет  
**Соппротивление заклинаниям:** Да

Вы производите останавливающийся толпу крик, содержащий властность, которую другим трудно проигнорировать. Заклинание воздействует только на тех существ, которые имеют 5 HD или меньше. Любой, на кого это воздействует, ошеломлен на 1 раунд.

Существа за пределами радиуса взрыва могут слышать крик, но не ошеломляются.

## Святая звезда (Holy Star)

Отречение  
**Уровень:** Священник 7 (Мистра)  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Персонально  
**Эффект:** Защитная звезда энергии  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

Вы создаете пылающее пятнышко энергии, которое остается около вашего плеча, обеспечивая свет, равный свече. Оно имеет три функции, и Вы можете определять, которой из них функционировать, активизируя их как свободное действие на вашем ходу.

*Обращение заклинаний:* Святая звезда может обращать от четырех до семи (1d4+3) уровней заклинаний, как заклинание *обращение заклинаний*. Любые обращенные уровни заклинаний уходят из остатка заклинаний (*святая звезда* не возвращает эти потраченные уровни каждый раз, когда Вы выбираете эту функцию). Если все уровни заклинаний израсходованы, эта функция больше не работает, но другие функции работают.

*Покрытие:* Святая звезда дает Вам +10 бонус покрытия к АС, не действующий на ваши действия.

*Огненный заряд:* Святая звезда хлещет лучом энергии, как дальнобойная атака касанием, против существ на расстоянии до 90 футов, нанося урон огнем, равный 1d4 пунктов +1 пункт на два уровня заклинателя (максимум +10).

## Бум Хоризикола (Horizikaul's Boom)

Воплощение [звук]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 1  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Цель:** Одно существо  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Воля - частично  
**Соппротивление заклинаниям:** Да

Вы взрываете цель громкими и высокими звуками. *Бум Харизикаула* поражает безошибочно, даже если цель в рукопашной или имеет менее чем полное покрытие или укрывательство. Цель получает 1d4 пунктов звукового урона на два уровня заклинателя (минимум 1d4, максимум 5d4) и должна сделать спасбросок Воли или будет оглушена на 1d4 раундов. Это заклинание не имеет никакого эффекта, если наложено в область заклинания *тишина*.

## Кашель Хоризикола (Horizikaul's Cough)

Воплощение [звук]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 0  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Цель:** Одно существо или объект

**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Воля - частично  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете краткий, но громкий шум рядом с целью. *Кашель Хоризиколы* поражает безошибочно, даже если цель в рукопашной или имеет менее чем полное покрытие или укрывательство. Цель получает 1 пункт звукового урона и должна преуспеть в спасброске Воли или будет оглушена на 1 раунд. Это заклинание не имеет никакого эффекта, если наложено в область заклинания *тишина*.

## Универсальная вибрация Хоризиколы

Воплощение [звук]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 5  
**Компоненты:** V, S, F  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Область:** Конус  
**Продолжительность:** Концентрация, до 1 раунда/уровень  
**Спасбросок:** Рефлексы - в половину  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете конус мощного звука, который может использоваться для атаки или для перемещения объектов или существ. При использовании для атаки конус причиняет 1 пункт звукового урона на два уровня каждый раунд каждому из существ в пределах области; успешный спасбросок Рефлексов уменьшает этот урон наполовину. При использовании для перемещения объектов или существ он функционирует как версия устойчивой силы *телекинеза*, хотя Вы можете только перемещать объекты от Вас. Цели в пределах эффекта заклинания *тишина* не могут быть перемещены.

Звук заклинания - неослабевающий гул, столь же громкий, как битва.

*Фокус:* Полый конус из латуни и золота, стоящий 50 gp.

## Милосердие охотника (Hunter's Mercy)

Превращение  
**Уровень:** Рейнджер 1  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Персонально  
**Цель:** Вы  
**Продолжительность:** См. текст

Это превращение делает удар лука истинным. Ваша следующая атака луком (если она сделана до конца следующего раунда) попадает и автоматически угрожает на критическое попадание. Если Вы не поражаете в следующем после наложения этого заклинания раунде, эффект пропадает впустую.

## Ледяной кинжал (Ice Dagger)

Воплощение [холод]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 1  
**Компоненты:** V, S, М.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Эффект:** Кинжал льда  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Рефлексы - в половину  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете кусок льда в форме кинжала, запускающийся в цель в пределах диапазона как гранатоподобное оружие. Ледяной кинжал наносит цели 1d4 пунктов холодного урона на уровень заклинателя (максимум 5d4), и цель может делать спасбросок Рефлексов для половины урона. Существа в пределах 5 футов от цели получают 1 пункт холодного урона.

*Материальный компонент:* Несколько капель воды, полученной от тающего льда.

## Миазма Игедразаара (Igedrazaar's Miasma)

Призывание (создание)  
**Уровень:** Колдун/волшебник 2  
**Компоненты:** V, S, F  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Область:** Взрыв 15-фт радиуса  
**Продолжительность:** 1 раунд  
**Спасбросок:** Стойкость - отменяет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да



Вы призываете облако грязно выглядящего серого тумана. Ядовитый туман наносит 1d4 пунктов истощающего урона/уровень (максимум 5d4). Задержка дыхания не помогает.

*Фокус:* Три отполированных серых камня.

## Инферно (Inferno)

Превращение [огонь]

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

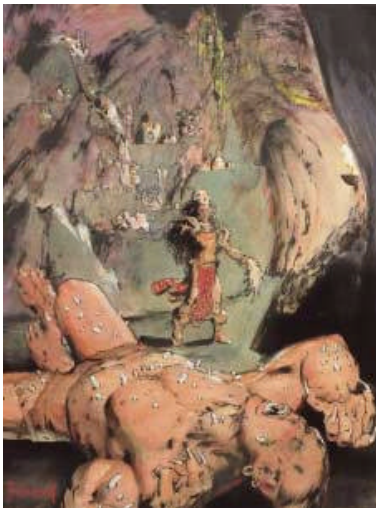
**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете одно существо гореть пламенем. Одежда, изделия, волосы и плоть субъекта свирепо горят. Огонь наносит 2d6 пунктов урона в раунд, пока заклинание не окончится или пока субъект не сумеет погасить пламя. Огнеопасные немагические изделия, которые несет цель, автоматически проваливают спасброски для сопротивления этому урону. Против существ, испытывающих недостаток огнеопасной плоти, волос, одежды и изделий, заклинание не имеет никакого эффекта.

После первого раунда цель может предпринять полнораундовое действие, чтобы попытаться погасить пламя перед тем, как получить дополнительный урон. Требуется успешный спасбросок Рефлексов (DC 15), чтобы погасить пламя. Катание по земле позволяет персонажу +2 бонус. Прыжок в озеро или магическое гашение пламени автоматически душит пламя.

*Материальный компонент:* Немного пчелиного воска.



## Наводнение личинок (Infestation of Maggots)

Некромантия

**Уровень:** Друид 3

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 раунд/2 уровня

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

С успешной рукопашной атакой касанием Вы наводняете цель личинкоподобными существами. Они наносят 1d4 пунктов временного урона Телосложения каждый раунд. Субъект делает новый спасбросок Стойкости каждый раунд. Заклинание заканчивается, если цели удастся спасбросок.

Наводнение может быть удалено заклинаниями *лечение болезни* или *излечение*.

*Материальный компонент:* Горстка мертвых высушенных мух.

## Железные кости (Iron Bones)

**Уровень:** Колдун/волшебник 4, Священник 4

Как *каменные кости*, кроме того, что скелет целевого существа становится железным. Существо получает +5 естественный бонус доспеха к АС.

*Фокус:* Миниатюрный череп, сделанный из железа или стали.

## Железные кишки (Ironguts)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы делаете существо более способным бороться с эффектами яда. Цель получает +4 бонус обстоятельств на спасброски Стойкости против всех видов ядов - ущерба, контакта, глотания или дыхания.

*Материальный компонент:* Пузырек, содержащий растворенный яд четырех различных существ.

## Челюсти волка (Jaws of the Wolf)

Превращение

**Уровень:** Друид 4

**Компоненты:** V, S, F  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Эффект:** Один или более созданных волков  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)  
**Спасбросок:** Нет  
**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы превращаете маленькие вырезанные деревянные изображения в волков (один на каждые два уровня заклинателя), которые появляются между Вами и вашими противниками. Волки действуют сами по себе, но повинуются вашим ментальным командам. Волки нормальны во всех отношениях, за исключением того, что они имеют сопротивление заклинаниям 13 и специальную способность ужасное присутствие (см. "Руководство Монстров"). По окончании заклинания волки снова становятся статуэтками.

*Фокус:* Одна статуэтка волка на каждого, которого Вы создаете.

## Своенравные нервы Копаэра (Kaupaer's Skittish Nerves)

Превращение  
**Уровень:** Колдун/волшебник 1  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** 1 минута/уровень  
**Спасбросок:** Нет (безопасный)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы улучшаете реакцию цели в бою, предоставляя ей +5 бонус по проверкам инициативы.

## Приостановленная тишина Келбена (Khelben's Suspended Silence)

Иллюзия (очарование)  
**Уровень:** Колдун/волшебник 3  
**Компоненты:** V, S, М.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Один объект  
**Продолжительность:** Постоянно или пока не разряжено; 6 раундов (см. текст)  
**Спасбросок:** Нет (объект)  
**Сопротивление заклинаниям:** Нет (объект)

Вы наполняете касаемый объект магическим эффектом. Когда Вы касаетесь объекта и говорите командное слово, которое Вы определяете, объект становится целью заклинания *тишина*. Эффект заклинания *тишина* движется вместе с объектом и продолжается точно 6 раундов.

*Материальный компонент:* Перо и горстка пыли драгоценного камня стоимостью 50 gr.

## Поцелуй вампира (Kiss of the Vampire)

Некромантия [зло]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 5  
**Компоненты:** V, S, М.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Персонально  
**Цель:** Вы  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Вы вытягиваете силы нежити, чтобы дать себе способности, подобные таковым вампира. Вы становитесь изможденным и бледным, с дикими красными глазами, и получаете следующие сверхъестественные способности:

- *расслабленность* (как рукопашная атака касанием)
- *вампирическое касание* (как рукопашная атака касанием)
- *зачарование персоны*
- *газообразная форма* (только на себя)
- уменьшение урона 10/+1

При использовании этого заклинания причиняющие заклинания излечивают Вас, а лечащие заклинания травмируют Вас. Вы считаетесь нежитью с точки зрения всех заклинаний и эффектов, определенно затрагивающих существ нежити. Успешная попытка изгнания (или упрека) против вашего Hit Dice нежити требует, чтобы Вы сделали спасбросок Воли (DC 10 + модификатор Харизмы клерика) или были паникующим (или сжимающимся) в течение 10 раундов. Попытка изгнания, которая уничтожила бы (или командовала бы) нежить вашего Hit Dice, требует, чтобы Вы сделали спасбросок Воли (DC 15 + модификатор Харизмы клерика) или были ошеломлены (или *зачарованы*, как *зачарованием монстра*) в течение 10 раундов.



Любой эффект *зачарования*, который Вы создаете этим заклинанием, заканчивается вместе с окончанием заклинания, но все остальные эффекты остаются до истечения их нормальной продолжительности.

**Материальный компонент:** Черный оникс, стоящий по крайней мере 50 gr, на котором вырезано изображение лица с клыкастой пастью.

## Узнать величайшего врага (Know Greatest Enemy)

Предсказание

**Уровень:** Черный страж 3, Паладин 3 (Саврас)

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Четверть круга, исходящая от Вас до края диапазона

**Продолжительность:** Концентрация, до 1 раунда/уровень

**Спасбросок:** Нет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание оценивает существ в области и определяет относительный уровень силы каждого. Существа оцениваются следующим образом:

CR	Сила
4 или менее	Слабое
5-10	Умеренное
11-15	Сильное
16+	Подавляющее

Среди существ в пределах одной и той же категории Вы узнаете, который является самым мощным, но не узнаете, почему. Например, среди группы огров (CR 2) Вы знаете, что один из них (огр с 2 уровнями варвара, CR 4) - самый мощный, но не знаете, оттого ли это, что огр имеет уровни классов, из-за шаблона (типа полуизвергского) или по другим причинам.

Любое заклинание 3-го уровня или выше, предотвращающее попытки наблюдения на существе (типа *необнаружения*) или области (типа *ложного видения*), срывает способность этого заклинания оценивать это существо или существ в пределах этой области.

## Узнать защиты (Know Protections)

Предсказание

**Уровень:** Бард 1, Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы изучаете многие из необычных защит, которые имеет целевое существо. Заклинание сообщает Вам уменьшение урона существа, сопротивление заклинаниям и любые сопротивления или иммунитет к атакам энергией.

Например, наложив его на вампира, Вы узнаете, что он имеет уменьшение урона 15/+1 и сопротивление холоду и электричеству 20; Вы не узнаете о его быстром лечении или сопротивлении изгнанию. Наложив это на изверга ямы, Вы узнаете, что он имеет уменьшение урона 25/+2, сопротивление заклинаниям 28, иммунен к огню и имеет сопротивление кислое и холоду 20; это не сообщает Вам ни о каких из других его защит, типа быстрого лечения или иммунитета к яду.

## Узнать уязвимость (Know Vulnerabilities)

Предсказание

**Уровень:** Бард 4, Священник 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы изучаете любые уязвимости и сопротивления, которые имеет целевое существо. Уязвимости включают что-либо, что причиняет существу более чем нормальное количество урона (типа существа с холодным подтипом, получающим двойной урон от огня, или уязвимости кристального существа к заклинанию *разбивание*). Сопротивления включают любые эффекты, которые уменьшают или отменяют урон, получаемый существом, и иммунитеты к определенным атакам. Заклинание распознает сопротивления и уязвимости, предоставленные эффектами заклинаний.

Например, наложив это на железного голема, Вы узнаете, что он имеет все защиты конструкции, уменьшение урона 50/+3, замедляется вместо повреждения электричеством, лечится вместо повреждения огнем и уязвим к ржавым атакам.

Наложив его на балора, Вы узнаете, что он имеет уменьшение урона 30/+3, сопротивление заклинаниям 28, иммунен к яду и электричеству, имеет сопротивление кислоте, холоду и огню 20 и не имеет никаких специфических уязвимостей.

## Рубящая рука Лейрел (Laeral's Cutting Hand)

Преобразование

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Ваша рука

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

Вы изменяете структуру своей руки так, чтобы она стала твердой и острой, как клинок. Ваша рука получает +2 бонус улучшения на атаку и урон при проведении невооруженных атак, и Вы причиняете нормальный урон вместо истощающего. Считается, что эта рука у Вас вооружена. Вы не можете использовать эту руку для наложения заклинаний, но в остальном можете использовать ее как обычно. Бонус улучшения Вашей руки не применяется к рукопашным атакам касанием.

## Утроба земли (Land Womb)

Отречение

**Уровень:** Друид 4, Хатран 4, Рейнджер 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Вы и еще одно существо/уровень

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы опускаетесь в защитный пузырь в землю под тем местом, где Вы стояли. Зрители вокруг Вас видят, что Вы опускаетесь в землю, как будто земля раскрылась и проглотила Вас. Вы не можете войти в *утробу земли* через камень или скалу, только сквозь мягкую почву.

*Утроба земли* удерживает Вас в 10 футах под поверхностью. Ничего и никого в *утробе земли* нельзя воспринять заклинаниями предсказания 4-го уровня или ниже.

Вы можете брать с собой в *утробу земли* одно дополнительное существо на уровень заклинателя. Все существа, которые будут взяты в *утробу земли*, должны касаться друг друга (например, кольцом рук).

Вы можете дышать в *утробе земли*, хотя теснота ограничивает Вас настолько, что Вы не можете читать заклинания с телесными компонентами. Однако, Вы можете говорить с любым, кто сопровождает Вас. Вы не можете слышать или видеть что-либо на поверхности немагическими средствами.

Вы можете заканчивать заклинание по желанию, но те, кто с Вами, не могут. В конце продолжительности заклинания все, кто находится в *утробе земли*, возвращаются в то место, на котором они стояли прежде, чем заклинание вступило в силу.



## Запуск заряда (Launch Bolt)

Преобразование

**Уровень:** Колдун/волшебник 0

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цель:** Один арбалетный заряд, которым Вы владеете

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы накладываете это заклинание на арбалетный заряд, заставляя его лететь в цель на ваш выбор, как будто Вы выстрелили его из легкого арбалета. Применяются любые свойства заряда (типа магических способностей, качества мастерской работы и так далее) или умения, которыми Вы обладаете (типа Выстрела в Упор, Фокуса Оружия [легкий арбалет] и так далее).

## Запуск предметов (Launch Item)

Преобразование

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Цель:** Один Мелкий предмет, которым Вы владеете, весом до 10 фунтов.

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы заставляете Мелкий предмет, которым Вы владеете, лететь с большой скоростью к цели или месту, которое Вы определяете. Заклинание защищает предмет от любого урона, вызванного этим запуском (например, яйцо не разобьется от наложения заклинания, фляга огня алхимика не сломается от внезапного ускорения), но не защищает его от урона, вызванного ударом в цель.

Это заклинание обычно используется для запуска опасных изделий (фляг кислоты, громовых камней и так далее) дальше, чем их обычно можно бросить. Даже странные магические эффекты (типа пылающей бусинки от заклинания *отсроченный взрыв огненного шара*) можно благополучно запустить этим заклинанием.

## Заряд жизни (Life Bolt)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Эффект:** Один луч/2 уровня

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы вытягиваете часть своей жизненной силы, чтобы создать луч позитивной энергии, который вредит нежити. Вы должны сделать дальнобойную атаку касанием, чтобы поразить цель, и если он поражает существо нежити, то наносит ей 2d4 пунктов урона. Создание луча наносит Вам 1 пункт урона.

На каждые два уровня опыта сверх 1-го Вы можете создавать дополнительный луч, до максимума в пять лучей на 9-м уровне. Если Вы выстреливаете несколько лучей, Вы можете сделать так, чтобы они ударили отдельное существо или несколько существ. Вы должны определить цели прежде, чем Вы бросите сопротивление заклинаниям или урон. Все лучи должны быть нацелены на врагов, находящихся в пределах 30 футов друг от друга.

## Живущие отпечатки (Living Prints)

Предсказание

**Уровень:** Арфист 3, Рейнджер 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 час/уровень

Вы чувствуете следы, как будто они были сделаны только что. Вы должны заметить отпечатки как обычно с успешной проверкой Поиска или Знаний Дикой Местности, но это заклинание устраняет любые штрафы прослеживания из-за прохождения времени или любого ливня, начиная с создания тропы. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на следы старше тридцати дней.

## Видение при слабом освещении (Low-Light Vision)

Превращение

**Уровень:** Убийца 1, Арфист 1, Хатран 1, Рейнджер 1, Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы даете существу-субъекту видение при слабом освещении, способность видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях плохого освещения. Субъект сохраняет способность различать цвета и детали при таких условиях.

*Тайный материальный компонент:* Маленькая свеча.

## Лояльный вассал (Loyal Vassal)

Отречение [закон]

**Уровень:** Паладин 3 (Сиаморф)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** До 1 желающего существа/Уровня, которых касаются

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (см. текст)

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)



**Соппротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы защищаете цель против воздействующих на разум эффектов, давая всем существам под воздействием +3 священный бонус на спасброски против таких атак. Заклинание также не дает магически заставить их вредить Вам или кому-либо еще, на кого воздействует это заклинание. Любая попытка заставить субъекта делать это (произошел ли эффект перед или после наложения этого заклинания) считается самоубийственным приказом, вызывая соответствующую реакцию и, возможно, заканчивая управляющее заклинание. Если субъект по своей воле пытается вредить Вам, заклинание для того существа немедленно нарушается.

Субъекты получают выгоды от заклинания *благословение*, пока находятся в Вашем поле зрения.

## Частая прогулка Люцаэна (Lutzaen's Frequent Jaunt)

Превращение [телепортация]

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Продолжительность:** 1 раунд/2 уровня

Как *дверь измерений*, кроме отмеченного выше и того, что Вы можете перемещаться однажды в раунд как действие эквивалента движения, не вызывающее атаку возможности.

## Булава Одо (Mace of Odo)

Воплощение [сила]

**Уровень:** Священник 3 (Хелм)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** 0 футов.

**Эффект:** Булава силы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (см. текст)

**Соппротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете пылающую булаву силы, которая появляется в вашей руке. Когда она используется против существа, Вы должны делать против цели рукопашную атаку касанием. Если она поражает цель, *булава Одо* наносит 1d6 пунктов силового урона на уровень заклинателя (максимум 10d6). Существа нежити получают дополнительный +1 пункт урона на уровень заклинателя (максимум +10). Существо, пораженное булавой, должно сделать спасбросок Стойкости или быть парализовано на 1 раунд.

В то время как Вы держите булаву, если на Вас нацелено заклинание, Вы можете пожелать, чтобы булава поглотила это заклинание.

Булава занимает вашу руку, но (в отличие от удержания заряда для заклинания касанием) не исчезает, если Вы читаете другое заклинание.

Когда булава ударяет существо, используется для поглощения заклинания или выпущена из руки, она исчезает. В том месте в пространстве, где она исчезла, до окончания времени действия заклинания остается свечение, как от заклинания *свет*.

## Массовый камуфляж (Mass Camouflage)

Превращение

**Уровень:** Друид 4, Рейнджер 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цель:** Любое количество существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 60 фт. друг от друга

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

Как *камуфляж*, кроме того, что эффект движется вместе с группой. Заклинание нарушается для любого индивидуума, который уходит далее чем на 60 футов от ближайшего к нему другого члена группы. Если оно воздействует только на двух индивидуумов, тот, кто уходит от другого, теряет свой *камуфляж*. Если оба они расходятся, они оба станут видимыми, когда расстояние между ними превысит 60 футов.

## Массовый телепорт (Mass Teleport)

Превращение [телепортация]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Цель:** Касающиеся объекты или касающиеся желающие существа весом до 100 фнт/уровень

Как *телепорт* (см. "Руководство Игрока"), кроме отмеченного выше. Вы не должны телепортироваться сами, когда читаете заклинание *массовый телепорт*.





## Мастер воздуха (Master Air)

Превращение

**Уровень:** Друид 2

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Вы выращиваете пару иллюзорных крыльев - перистых или подобных таковым летучей мыши (на ваш выбор). Вы можете лететь со скоростью 90 футов (60 футов, если носите средний или тяжелый доспех). Вы можете подниматься в половину скорости и опускаться с двойной скоростью. Вы имеете хорошую маневренность. Использование *мастера воздуха* требует такой же концентрации, как и ходьба, так что Вы можете атаковать или читать заклинания как обычно. Вы можете разгоняться, но не бежать, и Вы не можете поднять вес сверх вашего максимального груза (см. Способность переноса в "Руководстве Игрока") плюс любой доспех, который Вы носите.

Если продолжительность заклинания истекает, когда вы все еще в полете, магия отказывает медленно. Вы опускаетесь на 60 футов в раунд в течение 1d6 раундов. Если Вы за это время достигаете земли, Вы приземляетесь благополучно. Если нет - Вы падаете остальную часть расстояния, беря урон от падения 1d6 на 10 футов падения. Если рассеивание заклинания эффективно заканчивает его, Вы также падаете таким образом, если заклинание *мастер воздуха* рассеяно.

**Фокус:** Перо из крыла любой птицы или кость из крыла любой летучей мыши.

## Мастер земли (Master Earth)

Превращение

**Уровень:** Друид 7

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** Мгновенно

Вы путешествуете прямо сквозь землю непосредственно к тому месту, которое Вы выбираете.

Движение мгновенно и не имеет никаких ограничений расстояния (хотя местоположение должно быть в том же самом мире). Вы должны просто думать о том, куда хотите попасть.

Если Вы не думаете о точном местоположении, земля несет Вас на периферию общей области, которую Вы воображаете. Например, если Вы хотите идти на Сияющие Равнины, но Вы не можете вспомнить какие-либо определенные вехи, земля возвращает Вас на поверхность на ближайшем краю Сияющих Равнин.

Земля никогда не оставляет Вас внутри себя. Она всегда выносит Вас обратно на поверхность, даже если не может доставить Вас на место назначения. Она берет вас настолько, насколько может. Подземелье и построенные существами структуры не препятствуют Вам, пока Вы можете двигаться вокруг них.

Это заклинание функционирует только на Материальном Плани.

**Фокус:** Окаменелость любого животного.

## Утроба хаоса (Maw of Chaos)

Отречение [хаос]

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Испускание 15-фт радиуса

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - в половину (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (см. текст)

Вы создаете зияющую область раздражающей пурпурно-красной энергии, похожей на огромный рот. Это поле энергии оказывает следующие эффекты на то, чего касается или что в его входит:

Во-первых, все существа, кроме Вас, получают 1 пункт силового урона на уровень заклинателя. К урону (но не к другим эффектам заклинания) применяется сопротивление заклинаниям. Те, на кого воздействует заклинание, делают спасбросок Воли каждый раунд. Успешный спасбросок половинит урон в этом раунде.

Во-вторых, хаотическая энергия затрудняет концентрацию. Любая деятельность, которая требует концентрации (типа наложения заклинания или использования подобной заклинанию способности) требует проверки Концентрации (DC 25 + уровень заклинания), чтобы преуспеть.

Существа с хаотическим подтипом не получают никакого урона от этого заклинания, хотя другие его эффекты затрагивают их как обычно.

**Материальный компонент:** Костяная челюсть с зубами.

## Гниль памяти (Memory Rot)

Воплощение

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Цель:** Одно живущее существо  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Стойкость - отменяет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете облако спор, наводняющее мозг существа-субъекта, постепенно уничтожая разум существа. Споры немедленно и навсегда иссушают 1d6 пунктов Интеллекта. Каждый раунд после этого споры постепенно поедают мозг субъекта, навсегда иссушая 1 дополнительный пункт Интеллекта. Субъект может делать спасбросок Стойкости каждый раунд, чтобы противостоять эффектам спор. Успешный спасбросок заканчивает действие спор и останавливает любую дальнейшую потерю Интеллекта.

## Кислотное дыхание Местила (Mestil's Acid Breath)

Призывание (создание) [кислота]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 3  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Область:** Конус  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы выдыхаете конус кислотных капель. Конус причиняет 1d6 пунктов кислотного урона на уровень заклинателя (максимум 10d6).

*Материальный компонент:* Горстка огненных муравьев (живых или мертвых).

## Кислотный футляр Местила (Mestil's Acid Sheath)

Призывание (создание) [кислота]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 5  
**Компоненты:** V, S, M., F  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Персонально  
**Цель:** Вы  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

Вы укрываетесь в жидком футляре из кислоты, которая не вредит Вам. Вы можете дышать как обычно и читать заклинания, находясь в *кислотном футляре*. Любое существо, ударяющее Вас своим телом, наносит нормальный урон, но в то же самое время нападавший получает 1d6 пунктов кислотного урона +2 пункта на уровень заклинателя. Оружие с исключительной досягаемостью, типа длинных копий, не подвергает своих владельцев такой опасности. Кислотный футляр не защищает Вас от других форм атаки, типа огня.

Любое существо, на котором Вы едете, автоматически получает урон каждый раунд, как будто Вы касаетесь его *коррозийной хваткой*. Верховое животное старается избавиться от источника боли, и Вам требуется проверка Поездки (DC 30) каждый раунд, чтобы остаться верхом.

Вы можете делать рукопашные атаки касанием, как будто используя заклинание *коррозийная хватка*. Существо, которое глотает Вас, не получает урона от этого заклинания, если его живот причиняет кислотный урон.

*Материальный компонент:* Горстка огненных муравьев (живых или мертвых).

*Фокус:* Стеклоанная скульптура гуманоида.

## Незначительная маскировка (Minor Disguise)

Превращение  
**Уровень:** Бард 0  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Персонально  
**Продолжительность:** 1 час

Вы используете магию, чтобы сделать маленькие косметические изменения вашей внешности. Заклинание не изменяет фактическую структуру или черты лица или ваше тело. Оно может добави цвет волос, нарисовать морщины на лице, сделать шрам или затемнить зубы. Это заклинание дает Вам +2 бонус компетентности по отдельной проверке Маскировки, сделанной в течение его продолжительности, и бонус заканчивается по истечении заклинания, если он еще не использован. Этот бонус не складывается с бонусом от *смены себя* или *изменить себя*.

## Чудовищная регенерация (Monstrous Regeneration)

Призывание (лечение)  
**Уровень:** Священник 5, Друид 5  
**Компоненты:** V, S

**Дальность:** Касание

**Цель:** Живущее существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 раунд/2 уровня

**Спасбросок:** Воля - вполтину (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы даете цели способность к регенерации, которой обладают некоторые монстры. Атаки против существа, кроме огненных и кислотных, причиняют истощающий урон вместо смертельного. Оно излечивает истощающий урон из расчета 4 пункта в раунд.

Регенерирующее существо, упавшее без сознания от истощающего урона, может быть убито добивающим ударом. Атака должна причинить огненный или кислотный урон.

Формы атаки, которые не причиняют урон очкам жизни (например, большинство ядов и дезинтеграция) игнорируют регенерацию. Регенерация также не восстанавливает очки жизни, потерянные от голода, жажды или удушья.

Регенерирующее существо может вновь отращивать потерянные части своего тела (хотя продолжительности заклинания обычно недостаточно, чтобы позволить это, кроме разве что очень маленьких частей типа пальцев) и может приращивать отделенные члены как действие эквивалента движения. Отделенные части, которые не были приращены, увядают и отмирают как обычно.

Когда заклинание заканчивается, весь истощающий урон существа конвертируется в нормальный урон.

## Убийственная мгла (Murderous Mist)

Воплощение [огонь]

**Уровень:** Друид 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Облако, которое распространяется в 30-фт. радиусе, на 20-фт. высоту

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете облако ошпаривающе-горячего пара, которое движется от Вас по прямой линии со скоростью 10 футов. Любой в пределах облака переносит 2d6 пунктов урона и постоянно ослепляется. Если существо в пределах области делает успешный спасбросок Рефлексов, оно получает лишь половину урона и не ослепляется. Существа, остающиеся в пределах облака, переносят 1d6 пунктов урона в каждом последующем раунде подвергания ему. Существа могут делать попытку спасбросков в каждом раунде, в котором они находятся в пределах облака, чтобы избежать его эффектов.

Любое существо в пределах облака имеет укрывательство на одну четверть. Ветры не затрагивают направление движения или скорость облака. Однако, умеренный ветер (11 + миль в час) рассеивает облако за 4 раунда, а сильный ветер (21 +) рассеивает его за 1 раунд.

## Мистическая плеть (Mystic Lash)

Воплощение [электричество, зло]

**Уровень:** Священник 3 (Бэйн)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 0 футов.

**Эффект:** Электрический кнут

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете длинный кнут из призрачной красной энергии, который исходит из вашей руки и никогда не вредит Вам. Вы владеете этим оружием, как будто это фактический кнут и Вы опытни с ним. Атаки *мистической плетью* - дальнобойные атаки касанием. Плеть наносит 1d8 пунктов электрического урона +1 пункт на два уровня заклинателя (максимум +5). Так как плетть нематериальная, ваш модификатор Силы к урону не применяется. Существо, пораженное плетью, должно сделать спасбросок Стойкости или быть ошеломленным на 1 раунд.

Если плетть поражает свою цель, Вы можете выпустить ее из своей руки, чтобы она продолжила атаковать эту цель автоматически, освобождая вашу руку. Плетть атакует, используя ваш базовый бонус атаки, хотя может сама по себе атаковать лишь раз в раунд. Если цель падает без сознания, умирает или уничтожена, плетть возвращается к Вам на своем следующем действии. Если Вы не схватываете плетть в раунде, в котором она возвращается, она рассеивается, но иначе Вы можете использовать плетть на другом существе и начать цикл снова.



## Баланс природы (Nature's Balance)

Превращение

**Уровень:** Друид 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы предоставляете часть вашего показателя способности своей цели.

Вы страдаете от штрафа 1d4+1 пунктов любого отдельного показателя способности, а ваша цель получает равный бонус улучшения к тому же самому показателю способности. (Вы не делаете спасброска для избежания потери).

Если Вы читаете это заклинание второй раз в пределах 1 часа, Вы переносите 2d10 пунктов урона.

## Наблюдение природы (Naturewatch)

Некромантия

**Уровень:** Друид 0, Хатран 0, Рейнджер 1

**Компоненты:** S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Четверть круга, исходящая от Вас до края диапазона

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Это идентично *наблюдению смерти*, но функционирует только на животных и растениях. Кроме того, это также позволяет Вам определить разнообразие другой мирской информации в отношении животных и растений (нужна ли растениям вода, чем животные питаются и т.д.).

## Сеть теней (Net of Shadows)

Иллюзия (тьма) [темнота]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** До одного существа/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 25 фт. друг от друга

**Продолжительность:** 3 раунда

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете обычные тени лететь к существам в области, формируя темные сети, охватывающие и окутывающие цель или цели. Сеть не препятствует движению, но существо, окутанное сетью, не может видеть далее 5 футов, даже с темновидением.

Складки сети скрывают существо внутри себя, давая ему укрывательство на девять десятых (атаки страдают от 40% шанса промаха). Сеть также препятствует собственным атакам окутанного субъекта, предоставляя укрывательство на девять десятых существам в пределах 5 футов и полное укрывательство существам на расстоянии более 5 футов.



## Кошмарная колыбельная (Nightmare Lullaby)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]

**Уровень:** Бард 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Цели:** Одно существо

**Продолжительность:** Концентрация + 2 раунда

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы помещаете вашу цель в ирреальное, лунатическое состояние. Цель должна сделать спасбросок Воли или попасть в замешательство, думая, что вступила в кошмар.

## Нежное напоминание Нибора (Nybor's Gentle Reminder)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо  
**Продолжительность:** 2 раунда  
**Спасбросок:** Стойкость - отменяет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание весьма нравится надзирателям за рабами, желающими, чтобы их служители работали немного быстрее. Красные Волшебники теперь используют его главным образом в качестве боевого заклинания. Субъект получает острую, агонизирующую боль, которая ошеломляет его (никаких действий, но может защищаться против атак обычно) на 1 раунд. Субъект переносит -1 штраф на атаки, спасброски и большинство проверок, пока продолжается заклинание; однако субъект также получает +2 бонус обстоятельств к Силе.

*Фокус:* Палка длиной по крайней мере 1 фут.

## Умеренное предостережение Нибора (Nybor's Mild Admonishment)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это усовершенствование *нежного напоминания Нибора* причиняет субъекту интенсивную боль. Субъект ошеломляется на 1d4 раундов и переносит -2 штраф на атаки, спасброски и большинство проверок, пока продолжается заклинание; однако субъект также получает +2 бонус обстоятельств к Силе.

*Фокус:* Заостренная палка длиной по крайней мере 1 фут.

## Строгий выговор Нибора (Nybor's Stern Reproof)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание причиняет поражающую боль, еще большую, чем таковая от *нежного напоминания Нибора* и *умеренного предостережения Нибора*. Целевое существо должно сделать спасбросок Стойкости или немедленно умереть. Выживающее существо получает спасбросок Воли, чтобы избежать дальнейших эффектов. Провалившие спасбросок Воли ошеломляются на 1d4 раундов и переносят -2 штраф на атаки, спасброски и большинство проверок, пока продолжается заклинание; однако субъект также получает +2 бонус обстоятельств к Силе.

*Фокус:* Заостренная металлическая палочка длиной по крайней мере 1 фут.

## Гневное наказание Нибора (Nybor's Wrathful Castigation)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

**Уровень:** Колдун/волшебник 8 (Красный Волшебник)

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно живущее существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

*Гневное наказание Нибора* - еще более мощная версия *строгого выговора Нибора*. Она причиняет разрушающую боль и сильные конвульсии. Целевое существо должно сделать спасбросок Стойкости или немедленно умереть. Выживающее существо получает спасбросок Воли, чтобы избежать дальнейших эффектов. Провалившие спасбросок Воли ошеломляются и переносят -4 штраф на спасброски на время действия заклинания.

*Фокус:* Кнут.

## Единство с землей (One with the Land)

Превращение

**Уровень:** Друид 2, Хатран 2, Рейнджер 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 час/уровень

Вы выковываете сильную связь с природой, которая дает Вам большее понимание вашей окружающей среды. Вы получаете +2 бонус компетентности на проверки Сочувствия Животным, Бесшумного Движения, Поиска, Скрытности, Чувства Направления, Знаний Дикой Местности и Приручения Животного.

## Понимание совы (Owl's Insight)

Превращение

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 час

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы вкладываете в вашу цель вкус древней мудрости, свойственной природе. Цель получает бонус улучшения к своему показателю Мудрости, равный половине вашего уровня.

## Ядовитая лоза (Poison Vines)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 7

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Как *виноградная лоза*, но лозы, которые Вы создаете, ядовиты (контакт, 1d6 Ловкость/2d6 Ловкость). Успешный спасбросок Стойкости требуется только после первого вхождения в область эффекта (и снова 1 минуту спустя); существа не должны делать спасбросок при каждом вступлении (или каждый раунд, пока остаются в пределах). Вы иммунны к яду лоз, которые Вы создаете, и можете выбирать несколько других целей, количество которых равно вашему уровню, чтобы разделить этот иммунитет.

## Призматический глаз (Prismatic Eye)

Воплощение

**Уровень:** Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Эффект:** Магический глаз

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете видимый шар, который может выстреливать различные лучевые эффекты. Глаз можно двигать с вашей скоростью как действие эквивалента движения, но не он может выйти за пределы диапазона заклинания. Начиная с раунда, в котором появляется, Вы можете приказывать глазу стрелять лучом как свободное действие однажды в раунд. Луч - дальнобойная атака касанием с +6 бонусом атаки и дальностью 50 футов.

Пораженная цель переносит эффект одного из лучей заклинания *призматический спрей* (бросается случайно, перебрасывать 8). Как только луч определенного цвета использован, глазу он больше недоступен. Как только все семь лучей использованы, глаз остается, и Вы можете его перемещать, но не имеет никаких других способностей.

Глаз имеет АС 18 (+8 размер) и 9 очков жизни. Он делает спасброски как Вы.

**Фокус:** Отполированная радужная оболочка абалона.

## Кукольник (Puppeteer)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум]

**Уровень:** Бард 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы вынуждаете субъекта подражать вашим действиям. Ваш субъект в точности соответствует вашим движениям, хотя он переносит -4 штраф Ловкости и Силы. Он выглядит неуклюжим, и его действия не так эффективны, как если бы он





фактически делал их сам. Вы можете заставить субъекта совершить самоубийство, но он получает еще один спасбросок Воли, чтобы сломать заклинание. Если он успешен, он падает беспомощным в коматозном состоянии на 1d4 раундов.

Управление субъектом требует концентрации. Если ваша концентрация прерывается, Вы можете возобновить управление субъектом как свободное действие на вашем ходу.

Любой, кто наблюдает за субъектом этого заклинания, может понять, что субъект под контролем, с проверкой Чувства Мотива (DC 15, или DC 10, если управляющий бард также виден).

Это заклинание не предоставляет субъекту экстраординарных, сверхъестественных, подобных заклинаниям или колдовских способностей, даже если Вы имеете и используете такие способности в течение продолжительности заклинания.

## Иглострел (Quillfire)

Превращение

**Уровень:** Друид 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд

На Вашей руке вырастают ядовитые иглы, которые Вы можете использовать в рукопашной или дальнобойной атаке.

Иглы причиняют 1d8 пунктов урона +1 пункт/2 уровня (максимум +5). Они могут быть брошены группой, используя одиночный бросок дальней атаки (приращение дальности 10 футов). Иглы ядовиты (ущерб DC 18, 1d6 Сила/1d6 Сила).



## Мощь барана (Ram's Might)

Превращение

**Уровень:** Друид 0, Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

Вы добавляете дополнительную силу к вашим невооруженным атакам.

Ваши руки укрепляются, становясь структурой и твердостью подобными рогам барана. Ваши невооруженные атаки причиняют нормальный (не истощающий) урон. Вы считаетесь вооруженным. Твердость не имеет никакого другого эффекта; Вы можете читать заклинания и манипулировать объектами как обычно.

## Исправление умеренных ран (Remedy Moderate Wounds)

Призывание (лечение)

**Уровень:** Священник 3, Друид 2

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Живущее существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 раундов + 1 раунд/2 уровня

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Налагая руки на живущее существо, Вы повышаете его жизненную энергию, предоставляя ему способность быстрого лечения. Цель излечивает 2 очка жизни в раунд, пока не истечет продолжительность. Это заклинание не восстанавливает очки жизни, потерянные от голодания, жажды или удушья, и оно не позволяет существу вновь отращивать или приращивать потерянные части тела.

Эффект заклинания автоматически стабилизирует умирающего персонажа.

Эффекты многократных заклинаний *исправления* не складываются; применяется только эффект самого высокого уровня. Применение второго заклинания *исправления* равного уровня продлевает продолжительность заклинания.

## Побудка (Reveille)

Некромантия [основанное на языке]

**Уровень:** Бард 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Касание

**Цель:** Одно недавно умершее существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы заставляете недавно умершее существо (в пределах трех дней после его смерти) показать информацию о событиях, которые привели к его смерти. Труп коротко говорит на своем родном языке, используя не более дюжины слов в раунде. В первом раунде он описывает последнее, что он видел. В втором он описывает свое последнее желание. В третьем он описывает ранящее, убившее его. В четвертом он сообщает, кто убил его. В пятом он сообщает, почему, по его мнению, он был убит. В шестом и всех последующих раундах он отвечает на один вопрос с лучшими из своих способностей (как *говорить с мертвым*). Труп имеет не больше знаний, чем имел при жизни, и при этом не сохраняет никаких воспоминаний о событиях, которые произошли после его смерти.

Все ограничения заклинания *говорить с мертвым* (отличающееся мировоззрение позволяет спасбросок, невозможны повторения этого заклинания или *говорить с мертвым* в пределах семи дней, неповрежденное тело, существа нежити иммунны) применяются и к этому заклинанию.

## Ревенанс (Revenance)

Призывание (лечение)

**Уровень:** Бард 5, Священник 4 (Джергал), Паладин 4

**Компоненты:** V, S, M., DF

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Касание

**Цель:** Мертвый союзник, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Нет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы касаетесь недавно убитого союзника и временно восстанавливаете персонаж к жизни, так что он может продолжать биться. Цель может быть мертва до 1 раунда/уровень заклинателя. Она функционирует так, как будто на нее наложено заклинание *поднять мертвого*, за исключением того, что она не теряет уровень и имеет половину своих нормальных очков жизни. Она во время действия заклинания жива (не нежить) и может быть излечена как обычно, но умирает, как только заклинание заканчивается. Пока субъект находится под этим заклинанием, на него не *воздействуют воскрешение* или *поднять мертвого*.

Цель получает +1 бонус морали на атаки, урон, спасброски и проверки против существа, убившего ее.

**Материальный компонент:** Алмазная пыль на 500 gr, рассыпаемая по телу.

## Обращение стрел (Reverse Arrows)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 минут/уровень или пока не разряжено

Как *защита от стрел*, за исключением того, что если весь от урон любого снаряда, поразившего Вас, инвертирован вашим уменьшением урона (10/+1), снаряд поворачивается обратно. Бросок атаки нападавшего используется для определения того, поразит ли измененное дальнобойное оружие нападавшего, но урон перебрасывается. Если нападавший также защищен заклинанием *обращение стрел*, возможно, что дальнобойное оружие будет метаться между вами каждый раунд, пока одно из заклинаний не разрядится от накопленного урона.

Уменьшение урона увеличивается с уровнем заклинателя до 10/+2 на 10-м, 10/+3 на 15-м и 10/+5 на 20-м. Как только заклинание предотвратило общее количество в 10 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 100 пунктов), оно разряжается.

**Фокус:** Кусочек панцря черепахи и шарик древесной смолы.



## Праведная ярость (Righteous Fury)

Превращение

**Уровень:** Паладин 3

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Взывая к силе вашего божества, Вы заряжаетесь позитивной энергией. Это дает Вам 1d4 временных очков жизни на уровень заклинателя (максимум 10d4), +2 естественный бонус доспеха, +2 бонус улучшения к Силе, +2 бонус улучшения к Ловкости и +2 священный бонус на спасброски Стойкости. Любое существо нежити, ударяющее Вас своим телом, наносит Вам нормальный урон, но в то же самое время нападавший получает 1 пункт урона от позитивной энергии, как будто от заклинания *лечение незначительных ран*.

## Мантия розы (Rosemantle)

Отречение [свет]

**Уровень:** Священник 1 (Латандер)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы заставляете цель светиться мягким, слабым розовым сиянием, равным искусственному освещению. Это свечение защищает цель против эффектов, непосредственно причиняющих боль (типа *нежного напоминания Нибора*), тошноты и эффектов усталости, предоставляя +1 священный бонус на уровень заклинателя (до +10) на спасброски против этих заклинаний и эффектов. Цель также становится временно иммунной к яду (как заклинание *задержка яда*). Это заклинание только подавляет эти эффекты, а не отменяет их, так что эффекты возобновляются, когда это заклинание истекает.

## Безопасная поляна (Safe Clearing)

Отречение

**Уровень:** Рейнджер 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Касание

**Область:** Распространение 30-фт радиуса

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы делаете область безопасной от атак. Это заклинание функционирует во многом подобно заклинанию *санктуарий*. Любой, кто пытается ударить или иначе непосредственно атаковать любого, находящегося в пределах *безопасной поляны*, или любой, кто пытается войти в область, должен делать спасбросок Воли. Успех означает, что существо может действовать как обычно, и это заклинание на него не воздействует. Провал означает, что оно не может атаковать никого в области или даже входить в область на время действия заклинания. Тех, кто не пытается атаковать субъекта, это не затрагивает. Это заклинание не предотвращает существ в защищенной области от нападения или воздействия заклинаний с эффектом по области.

Те, кто на *безопасной поляне* (даже не затронутые заклинанием), не могут атаковать без того, чтобы нарушить заклинание, но могут использовать неатакующие заклинания или действовать как-то иначе. Как только заклинание наложено, область, защищенная *безопасной поляной*, неподвижна.

## Нюх (Scent)

Превращение

**Уровень:** Друид 2, Рейнджер 2, Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы даете цели усиленное обоняние, эквивалентное способности нюха некоторых монстров. Эта способность позволяет существу обнаруживать приближающихся врагов, вынюхивать скрытых противников и проследить обонянием. Существа со способностью нюха могут также распознавать знакомые запахи, также, как люди узнают знакомые виды.

Существо может обнаруживать противников обонянием в пределах 30 футов. Если противник находится с наветренной стороны, дальность увеличивается до 60 футов, если с подветренной - понижается до 15 футов. Сильные запахи, типа дыма или гниющих отбросов, можно обнаружить вдвое дальше от отмеченного. Подавляющие запахи, типа мускуса скунса или зловония трюфля, можно обнаружить вдвое дальше.

Когда существо обнаруживает что-либо нюхом, точное местоположение не указывается - только присутствие где-то в пределах диапазона. Существо может предпринимать частичное действие, чтобы обратить внимание на направление на запах. Если оно проходит в пределах 5 футов от источника, существо может точно обнаружить этот источник.

Существо со способностью нюха может следовать по следам по запаху, делая проверку Мудрости, чтобы находить след или идти по нему. Типичный DC для свежей тропы - 10 (независимо от того, какая поверхность удерживает запах). Этот DC увеличивается или уменьшается в зависимости от силы запаха, количества существ и возраста тропы. В течение каждого часа "охлаждения" тропы DC увеличивается на 2. В остальном способность следует правилам для умения Проследивания. Проследивание существ нюхом игнорирует эффекты условий поверхности и плохой видимости.

*Тайные материальные компоненты:* Смесь из горчицы и перца и капля пота.



## Сверкающая сфера (Scintillating Sphere)

Воплощение [электричество]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3 (Халруаа)

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** Распространение 20-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Как *огненный шар*, кроме отмеченного выше и того, что заклинание наносит урон электричеством.

*Материальные компоненты:* Стекланный мрамор и щепотка окиси железа.

## Поиск вечного покоя (Seek Eternal Rest)

Призывание (лечение)

**Уровень:** Паладин 4 (Джергал)

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

Вы улучшаете вашу способность изгонять нежить. Ваш уровень паладина считается на два уровня выше с точки зрения изгнания или разрушения нежити.

## Теневая рука (Shadow Hand)

Иллюзия (тень)

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** 5-фт. рука

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете летучую Среднюю руку из теневого материала. Теневая рука имеет непрозрачный серый цвет, длину 5 футов и ширину на уровне растопыренных пальцев. Она может давать покрытие, как заклинание *вставляющей руки Бигби* (обеспечивая только половину покрытия), нести материалы как *летучий диск Тенсера*, ударять противников или делать жесты, как нормальная рука.

Рука имеет АС 18 (+6 естественный, +2 отклонение) и имеет вполтину меньше очков жизни, чем Вы неповрежденный. Ее может повредить так же, как и *вставляющую руку Бигби*, а все спасброски она делает как Вы.

Изменение задачи или цели руки - стандартное действие, и она может двигаться куда угодно в пределах своего диапазона. Если ей не отдано никаких команд, рука следует за Вами с вашей скоростью, поддерживая одно и то же расстояние до Вас. Заклинание заканчивается, если рука почему-либо выходит за пределы диапазона.

Если она несет изделия, и ей командовано сделать что-либо еще, рука бросает все, что она держит, чтобы исполнить свою задачу (Вы можете приказывать, чтобы рука избавилась от изделий мягко, как стандартное действие). В отличие от *летучего диска Тенсера*, она не должна следовать за Вами на установленном расстоянии - Вы можете направить ее туда, где она пройдет.

Если ей командуют атаковать, рука делает атаку хлопком с вашим базовым бонусом атаки (+4 для своей Силы 18), нанося 1d6+4 пунктов урона, нападая с вашего направления. Она не может исполнять никаких специальных боевых приемов типа натиска быка, захватывания или подсечки.

## Теневой колодец (Shadow Well)

Иллюзия (тень)

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы заставляете тень цели стать временными вратами в карманное царство в пределах Плана Тени. Цель должна сделать спасбросок Воли или будет втянута во врата; внутри карманного царства она видит пустынный, мрачный дубликат реального мира, в то время как темные фантомы преследуют и укалывают ее, не причиняя фактического вреда. Когда

продолжительность заканчивается, жертва возвращается в реальный мир и переносит вторичный эффект утрашения. Жертва испугана на 1d4 раунды и должна бежать.

Покидая карманное царство, субъект вновь появляется в том месте, на котором был при наложении заклинания *теневого колодеца*. Если это место заполнено твердым объектом, субъект оказывается рядом с ним.

Заклинания и способности, перемещающие существо в пределах плана, типа *телепорта* и *двери измерений*, не помогают существу избежать *теневого колодеца*, хотя заклинание *смена плана* позволяет ему выйти на любой план, обозначенный в этом заклинании как нормальный (но цель все равно испугана после ухода).

## Разделение ощущения (Share Husk)

Предсказание

**Уровень:** Друид 2

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Животное, которого касаются

**Продолжительность:** Концентрация

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы ощущаете через чувства животного, видя через его глаза, нюхая через его нос и слыша через его уши. Вы используете модификаторы навыков Слушания и Обнаружения животного вместо своих собственных. Это заклинание не дает Вам никакой особой способности понимать то, что Вы ощущаете.

Вы можете переключать ваше восприятие между своим и животного на вашем ходу как свободное действие. Вы и животное должны быть на одном и том же плане, чтобы заклинание функционировало.

*Материальный компонент:* Съедобное лакомство, подходящее животному (овощ или мясо).

## Разбивание пола (Shatterfloor)

Воплощение [звук]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Распространение 15-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - вполовину

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете громкую, барабанищую вибрацию, повышающуюся в болезненном бурном темпе и затем исчезающую. Существа и объекты в области получают 1d4 пунктов звукового урона на уровень заклинателя (максимум 10d4) и могут сделать спасбросок Воли для половины урона. Если пол области сделан из камня, древесины, льда или из любого материала мягче этих, пол рассыпается на глубину 6 дюймов, превращаясь в область мягкой пыли, древесных опилок или свободного битого льда - как соответствует. Любое существо, перемещающееся по этой поверхности, замедлено до половины скорости.

*Фокус:* Миниатюрные молоток и колокольчик.

## Постоянный клинок Шелгарна (Shelgarn's Persistent Blade)

Воплощение [сила]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Один маленький клинок

**Продолжительность:** 1 раунд/2 уровня

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы призываете крошечный клинок силы. Клинок летает со скоростью 40 футов и атакует любую цель в пределах своего диапазона, как Вы пожелаете, начиная с раунда, в котором Вы читаете заклинание. Клинок атакует на вашем ходу раз в раунд, ударяя с бонусом атаки, равным половине вашего модификатора Харизмы или Интеллекта (для колдунов и волшебников соответственно) и нанося урон как кинжал (включая диапазон угрозы и критический множитель). Если союзник также атакует существо, клинок движется на вашем ходу, чтобы замкнуть цель. Как эффект силы, он может поражать эфирных и бестелесных существ. Клинок имеет АС 14 (+2 размер, +2 Ловкость) и 1 очко жизни.

В каждом раунде после первого Вы можете использовать стандартное действие, чтобы переключить клинок на новую цель; иначе он продолжает атаковать ту же самую цель. Если атакованное существо имеет сопротивление заклинаниям, сопротивление проверяется первый раз, когда ударяет *постоянный клинок Шелгарна*. Если клинок успешно отвергнут, заклинание рассеивается. Если нет - клинок оказывает на это существо свой нормальный полный эффект все время действия заклинания.

*Фокус:* Посеребренный кинжал.



## Саван нескерти (Shroud of Undeath)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

Вы укутываете себя невидимой негативной энергией так, чтобы неинтеллектуальная нежить принимала Вас за такое же существо нежити, игнорируя Вас. Ваша внешность не изменяется, и хотя интеллектуальная нежить немедленно не признает в Вас живого, она может задаться вопросом, являетесь ли Вы фактически нежитью. Используемое в сочетании с маскировкой или иллюзией, чтобы выглядеть как нежить, это заклинание дает Вам +5 бонус по вашей проверке Маскировки.

Если Вы нападаете на существо нежити, когда действует это заклинание, оно немедленно заканчивается.

При использовании этого заклинания причиняющие заклинания излечивают Вас, а лечащие заклинания травмируют Вас. Вы считаетесь нежитью с точки зрения всех заклинаний и эффектов, определенно затрагивающих существ нежити. Успешная попытка изгнания (или упрека) против вашего Hit Dice нежити требует, чтобы Вы сделали спасбросок Воли (DC 10 + модификатор Харизмы клерика) или были паникующим (или сжимающимся) в течение 10 раундов. Попытка изгнания, которая уничтожила бы (или командовала бы) нежить вашего Hit Dice, требует, чтобы Вы сделали спасбросок Воли (DC 15 + модификатор Харизмы клерика) или были ошеломлены (или *зачарованы*, как *зачарованием монстра*) в течение 10 раундов.

**Материальный компонент:** Пыль или фрагмент кости любого уничтоженного существа нежити.

## Тихий портал (Silent Portal)

Иллюзия (зачарование)

**Уровень:** Убийца 1, Колдун/волшебник 0

**Компоненты:** S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Любой одиночный портал

**Продолжительность:** 1 час/уровень (D)

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Этот простой кантрип отменяет звук открытия и закрытия отдельного портала (дверь, окно, ворота, ящик, крышка сундука и так далее). Даже самая писклявая дверь открывается без звука, находясь под эффектом этого заклинания. *Тихие портал* укрывает лишь нормальные способы открытия и закрытия целевого портала. Ломка окна или удар ногой по двери все же производит шум, но открытие двери, снятой с петель - нет (так как это нормальный путь, которым открывается дверь). На порталы, состоящие из магической энергии, это заклинание не воздействует.

В случае магических или даже интеллектуальных порталов применяются сопротивление заклинаниям и спасбросок Воли (DC 10 + модификатор показателя способности заклинателя + другие модификаторы, как соответствует).

## Серебряная борода (Silverbeard)

Превращение

**Уровень:** Паладин 1 (Клангеддин Серебробородый)

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

Ваша борода вырастает и превращается в чистое и магически укрепленное серебро, увеличивая бонус доспеха вашего доспеха +2. Обычная одежда с точки зрения этого заклинания считается доспехом, предоставляющим бонус к АС. Если у Вас нет бороды, она вырастает на время действия этого заклинания (даже если Вы - существо, обычно неспособное отращивать бороду, типа эльфа или человеческой жещины). Вы получаете +2 бонус обстоятельств по проверкам Дипломатии против дварфов.

Повторные использования этого заклинания в конечном счете заканчиваются тем, что ваша борода принимает естественный серебряный цвет (если Вы обычно не можете отращивать бороду, этого вторичного эффекта не происходит).



## Скелетное разжижение Симбул (Simbul's Skeletal Deliquescence)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание



**Цель:** Существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** 1 день/уровень  
**Спасбросок:** Стойкость - отменяет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы обращаете кости и твердые ткани субъекта в месиво, делая его странным видом илоподобного существа. Он немедленно расплзается в кучу, испытывая недостаток способности поддерживать свою предыдущую форму. Его Ловкость становится 1, скорость становится плаванием 10 футов, и он теряет способность атаковать, говорить, нести объекты или читать заклинания с телесными компонентами. Он все же может использовать подобные заклинаниям и сверхъестественные способности. Он не может быть замкнут и иммунен к критическим попаданиям. На его оснащение это не воздействует.

Это заклинание обычно используется как наказание или для калечения противников, не убивая их.

## Матрица заклинаний Симбул (Simbul's Spell Matrix)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** До четырех ваших заклинаний

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

Вы готовите магическую матрицу, которая позволяет Вам хранить до четырех заклинаний до 3-го уровня, которые Вы можете читать по отдельности как свободные действия. Вы читаете *матрицу заклинаний Симбул*, и в каждом раунде после этого читаете одно из заклинаний, которые будут запасены в матрице (матрица закрывается после четвертого раунда, и больше в нее заклинания добавлять нельзя, даже если она не полная). В матрицу можно поместить только те заклинания, которые можно изменять умением Ускорение Заклинания. Каждое заклинание, помещенное в матрицу, наносит вам 1d6 пунктов урона, и этот урон не может быть излечен никакими средствами, пока существует матрица.

Пока матрица заклинаний активна, Вы можете читать любое из заклинаний, запасенных в ней, один раз, как свободное действие. Это считается наложением ускоренного заклинания, так что Вы не можете активизировать матрицу заклинаний и читать нематричное ускоренное заклинание в одном и том же раунде. Как только заклинание наложено, оно уходит из матрицы. Любое заклинание в матрице считается подготовленным заклинанием с точки зрения эффектов, затрагивающих подготовленные заклинания.

Заклинание *рассеивание магии*, которое успешно рассеивает матрицу, рассеивает все заклинания в матрице. *Антимагическое поле* приостанавливает матрицу, но не заставляет срабатывать первое из заклинаний (матрица становится активной снова, когда Вы покидаете *антимагическое поле*). Если Вы умираете, все заклинания в матрице безопасно рассеиваются.

**Фокус:** Кусочек янтаря с минимальной ценностью 500 gr.

## Секвенсер заклинаний Симбул (Simbul's Spell Sequencer)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

Как *матрица заклинаний Симбул*, за исключением того, что в матрицу можно поместить заклинания до 5-го уровня. Кроме того Вы можете связывать два или более заклинаний из матрицы в последовательность заклинаний. Заклинания, которые будут связаны в последовательность, должны быть 2-го уровня или ниже. Вы можете выпускать все заклинания, связанные в последовательность, свободным действием, также, как если Вы накладываете одно заклинание из *матрицы заклинаний Симбул*.

**Фокус:** Сапфир с минимальной ценностью 1,000 gr.

## Срабатывание заклинаний Симбул (Simbul's Spell Trigger)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

Как *секвенсер заклинаний Симбул*, за исключением того, что заклинания, содержащиеся в матрице, могут достигать 7-го уровня, и Вы можете создавать последовательность заклинаний из заклинаний 4-го уровня или ниже.

Кроме того, Вы можете определять одно заклинание или одну последовательность заклинаний, содержащиеся в матрице, вступать в действие при условии, которое Вы диктуете при наложении *срабатывания заклинаний Симбул*. Эта функция работает во многом подобно заклинанию *непредвиденное обстоятельство*. Заклинание (или последовательность заклинаний), запускаемое условием срабатывания, должно иметь тип, затрагивающий вашу персону, типа *падения пера* или *левитации*. Условия, необходимые для срабатывания матричных заклинаний, должны быть ясны, хотя они могут быть достаточно общими. Во всех случаях, *срабатывание заклинаний Симбул* немедленно запускает обозначенное заклинание (или последовательность заклинаний), которое "накладывается" мгновенно, когда происходят предписанные обстоятельства. Вы не можете отменить наложение эффекта заклинания или заклинаний, когда происходит случай для его вызова.

**Фокус:** Алмаз с минимальной ценностью 1,500 gr.

## Синододвеомер Симбул (Simbul's Synostodweomer)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 7  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 полный раунд  
**Дальность:** Персонально  
**Цель:** Одно из вашей заклинании  
**Продолжительность:** 1 раунд  
**Спасбросок:** Нет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы передаете энергию заклинания из заклинания, которое Вы знаете, в лечащую магию. После того, как Вы читаете это заклинание, на вашем следующем ходу Вы читаете другое заклинание, которое конвертируется в позитивную энергию. В раунде, в котором Вы читаете второе заклинание, Вы можете касаться себя или другого существа, вылечивая 1d6 очков жизни за каждый уровень прочитанного заклинания. Если заклинание, которое Вы читаете, было подготовлено с метамагическим умением, Вы используете уровень ячейки заклинания, занятой заклинанием.

## Скелетная охрана (Skeletal Guard)

Некромантия [зло]  
**Уровень:** Колдун/волшебник 8  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Одна или несколько костей пальцев  
**Продолжительность:** Мгновенно  
**Спасбросок:** Нет  
**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы создаете множество лояльных скелетов из костей пальцев. Все скелеты - Средние, с нормальной статистикой из "Руководства Монстра" для их вида, кроме их эффективного Hit Dice, соответствующего изгнанию для вашего уровня классов. Эти скелеты считаются в соответствии с количеством Hit Dice нежити, которую Вы можете иметь под своим контролем. Вы можете создавать один скелет на уровень заклинателя.

В отличие от заклинания *оживление мертвого*, эти скелеты стараются остаться в пределах 60 футов от Вас. Если Вы уходите за этот диапазон, они становятся инертными, пока Вы не вернетесь.

**Материальные компоненты:** Одна кость пальца и один оникс, стоящий 50 gp, на скелет, который будет создан. Если кости пальца происходят от Среднего существа, скелет, который формируется из этой кости пальца - этот тип существа.

## Череп секретов (Skull of Secrets)

Иллюзия (тьма) [огонь]  
**Уровень:** Священник 4 (Цирик)  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 полный раунд  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Эффект:** Неосязаемый череп  
**Продолжительность:** Постоянно, пока не разряжено  
**Спасбросок:** Рефлексы - вполтину (см. текст)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете неосязаемый образ летучего черепа, влекущего за собой черное пламя. Череп и его пламя - очевидная иллюзия и не причиняют никакого урона, и при этом череп нельзя повредить атаками. Череп летит со скоростью 40 футов (совершенно), но не может перемещаться более чем на 20 футов от точки своего происхождения. Череп летает сравнительно бесцельно, но угрожающе в пределах своего доступного диапазона.

Вы устанавливаете два условия срабатывания черепа. Первое активизирует сообщение, как будто череп - *магический рот*. Второе заставляет череп выплевывать язык пламени шириной 5 футов и длиной 10 футов, который наносит 1d8 пунктов урона на два уровня заклинателя (максимум 5d8) существу, от которого он сработал. Цель может делать спасбросок Рефлексов для половины урона.

Условия срабатывания могут быть одинаковыми для обоих эффектов, что заставит черепу выплюнуть пламя и сказать сообщение одновременно. Как только оба условия срабатывания исполнены, череп исчезает. Череп может сделать каждый эффект лишь однажды, так что если он уже сказал свое сообщение, он не скажет его снова, если условие для сообщения произойдет второй раз.

## Запах страха (Smell of Fear)

Превращение  
**Уровень:** Рейнджер 1  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** 1 минута/уровень  
**Спасбросок:** Воля - отменяет  
**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы даете вашей цели запах, привлекающий хищников. Запах утруивает шанс столкновения с блуждающими монстрами в области. Привлеченные существа не обязательно нападут именно на цель, исключая других - они всего лишь будут привлечены в эту область.

## Змеиный укус (Snakebite)

Превращение

**Уровень:** Друид 3, Рейнджер 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Область:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Одна из ваших рук превращается в ядовитую змею с клыкастой, кусачей пастью. Укус наносит 1d3 пунктов урона и несет ядовитый яд (1d6 Телосложение/1d6 Телосложение). Каждый случай урона может быть инвертирован спасброском Стойкости (DC 10 + половина уровня заклинателя + модификатор Мудрости заклинателя). Если жертва проваливает спасбросок, она должна также сделать спасбросок Воли (DC - как обычно заклинания) или быть парализованной на 1d4 раундов.

Вы не можете держать оружие вашей преобразованной рукой, но другая ваша рука может использоваться для владения оружием или для наложения заклинаний с телесными компонентами. Атака преобразованной рукой и оружием несет стандартные штрафы для боя двумя оружием (см. Таблицу 8-2: Штрафы борьбы двумя оружиями в "Руководстве Игрока").

Вы можете быть под эффектом лишь одного заклинания *змеиный укус* в любое данное время.

## Певчая птица (Songbird)

Превращение

**Уровень:** Бард 0

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** Исполнение +1 час, или пока не разряжено (см. текст)

Вы приобретаете еще большую Харизму при исполнении. Любой, кто слышит или видит ваше исполнение, становится благоприятно склонным к Вам. Это заклинание предоставляет Вам +1 бонус компетентности по вашей следующей проверке Харизмы, которая будет влиять на отношение NPC (для деталей, см. Отношения с NPC в "Руководстве Ведущего") или по основанной на Харизме проверке навыка против любой персоны, видевшей исполнение. Этот эффект продолжается на время исполнения и до 1 часа сразу после него. Вы должны начать исполнение в пределах 1 часа после наложения заклинания, чтобы иметь какой-либо эффект.



## Спектральный олень (Spectral Stag)

Призывание (создание)

**Уровень:** Священник 2 (Малар)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 0 футов.

**Эффект:** Одно квазиреальное оленеподобное существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы призываете квазиреальное, оленеподобное существо. Существо может либо быть направлено атаковать цель, либо просто нести Вас на спине. Когда Вы читаете заклинание, Вы решаете, хотите ли Вы, чтобы олень появился рядом с Вами или прямо под Вами, чтобы Вы могли ехать на нем немедленно.

Олень имеет скорость 60 футов и может действовать сразу, как только появляется. Он движется так, как Вы его направяете. Управление оленем - свободное действие. Олень может ехать по воздуху, как по устойчивой земле, как заклинание *скаун-фантом*, прочитанное заклинателем 12-го уровня. Он может

переносить вес своего наездника плюс до 10 фунтов на уровень заклинателя.

Верховое животное имеет Класс Доспеха 18 (-1 размер, +4 естественный доспех, +5 Ловкость) и 7 очков жизни +1 очко жизни на уровень заклинателя. Если он теряет все свои очки жизни, спектральный олень исчезает.

Направленный атаковать существо, олень разгоняется на цель и начинает натиск быка. С этой точки зрения олень Большой и имеет Силу 18. Если Вы едете на нем, когда он делает попытку натиска быка, защитник может использовать свою атаку возможности против Вас, а не против оленя. Если натиск быка терпит неудачу, олень (и Вы, если едете не нем) перемещается на 5 футов обратно к тому месту, где он был прежде, чем двинулся на место цели.

Если натиск быка преуспевает, олень сносит защитника на максимально возможное расстояние. Защитник также должен делать спасбросок Стойкости или быть ошеломлен на 1 раунд.

Когда заклинание заканчивается, олень исчезает. Если Вы ехали на олене, Вы благополучно приземляетесь на землю.

## Речевая связь (Speechlink)

Предсказание

**Уровень:** Бард 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цели:** Вы и одно существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 минут/уровень (D)

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы и желающая цель можете связываться независимо от того, каково расстояние между вами, пока вы на одном и том же плане. Любой из участников может заканчивать заклинание в любое время. *Речевая связь* позволяет каждому слушателю слышать только вокализации другого, хотя они могут иметь любой объем. Это не передает окружающие звуки местоположения другого участника. Это заклинание работает на любом существе, включая животных, но не передает никаких специальных способностей понимания языка.

## Скоростное плавание (Speed Swim)

Превращение

**Уровень:** Друид 1, Рейнджер 1, Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо

**Продолжительность:** 1 минута/уровень (D)

**Спасбросок:** Да (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы даете существу-субъекту способность плавать со скоростью 30 футов (игнорируя эффекты доспеха и препятствия) без необходимости проверок Плавания. Он получает +8 расовый бонус по любой проверке Плавания для исполнения неких особых действий или избежания опасности. Он всегда может взять 10, даже если его несет или ему угрожают при плавании. Он может использовать действие бега при плавании, если плывет по прямой линии.

*Фокус:* Миниатюрное деревянное весло.

## Магический мотор (Spell Engine)

Отречение [сила]

**Уровень:** Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S, М., ХР

**Время чтения:** 10 минут

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Магическое колесо 5-фт радиуса

**Продолжительность:** См. текст

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (см. текст)

Вы создаете диск магической энергии 10 футов в диаметре и 2 фута толщиной. Диск при создании бестелесен и невидим. Всякий раз, когда в пределах 10-футового диаметра от *магического мотора* накладывается заклинание используется или подобная заклинанию способность, он активизируется, поглощает магическую энергию и начинает светиться и крутиться, обеспечивая свет, эквивалентный факелу. *Магический мотор* подобно поглощает большинство эффектов заклинаний, нацеленных в него. Он поглощает все эти эффекты, как будто это *палочка поглощения* с неограниченной вместимостью. Через какое-то время (1 час на поглощенный уровень заклинания) мотор замедляется до полной остановки и становится тусклым и прозрачным, но остается способным поглощать магическую энергию неопределенно долго.

Если активизированный *магический мотор* входит в контакт с любым постоянным (незаряжаемым или имеющим единственное использование) магическим изделием, он уничтожает предмет и взрывается, нанося 1d6 пунктов силового урона на уровень заклинателя (максимум 20d6) всем существам в диапазоне, при этом самоуничтожаясь.

Магия, которая уже была на месте, когда создан *магический мотор* (типа *глифа оберегом*) или вносимая в его область (типа заклинания *невидимость* на существе) не поглощаются, если она так или иначе не направлена против *магического мотора* (типа *антимagicеского поля*, направленного на него). *Магический мотор* поглощает любое заклинание *рассеивания магии*, направленное на него. Наложение заклинания *обнаружение магии* вне диапазона *магического мотора* обнаруживает его как обычно. Заклинание *дезинтеграция* заставляет *магический мотор* взрываться, как при контакте с магическим изделием.

Подготовка заклинаний в пределах света, испускаемого *магическим мотором*, занимает лишь половину нормального времени.

*Материальные компоненты:* Диск из отполированной кости, одна из ваших слез и серебряное колесико, стоящее 1,000 гр.

*ХР стоимость:* 250 ХР.

## Улучшение заклинания (Spell Enhancer)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V

**Время чтения:** См. текст

**Дальность:** Персонально

**Эффект:** Одно из ваших заклинаний

**Продолжительность:** 1 раунд

Это заклинание улучшает следующее заклинание, которое Вы читаете, затрудняя сопротивление ему. Наложение *улучшения заклинания* - свободное действие, что позволяет Вам читать заклинание, которое будет улучшено, в том же раунде, что и это заклинание. DC спасброска улучшенного заклинания увеличивается +2.

## Мантия заклинаний (Spellmantle)

Отречение

**Уровень:** Священник 6 (Мистра)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы защищаете субъекта магической аурой, которая защищает его от одного указанного заклинания на каждые четыре уровня, которые Вы имеете. Заклинания должны иметь 4-й уровень или ниже и не являться заклинаниями, доставляемыми атакой касанием.

Когда субъект *мантии заклинаний* - цель или в находится пределах области одного из заклинаний, от которых она его защищает, мантия полностью поглощает энергию заклинания. Затем субъект может направить эту энергию на один из двух вариантов использования:

**Лечение:** Цель немедленно получает заклинание *лечения* уровня заклинания, которое было поглощено. Заклинание *лечения* функционирует так, как будто это Вы наложили его на цель. Если цель без сознания, заклинание автоматически конвертируется в заклинание *лечения* без ее выбора.

**Получение заклинания:** Энергия может немедленно наложить определенное заклинание. Вы определяете это заклинание, когда читаете *мантию заклинаний*, и это должно быть заклинание 4-го уровня или ниже, которое Вы подготавливаете во время наложения. Это не заставляет Вас терять подготовленное заклинание. Если уровень поступающего заклинания ниже, чем таковой вашего обозначенного заклинания, цель не может активизировать эту функцию. Ваше обозначенное заклинание функционирует так, как будто это Вы наложили это на цель. Продолжительность этого вызванного заклинания может быть дольше, чем сама *мантия заклинаний*.

Например, Вы можете определить *заряд молнии* в качестве одного из заклинаний, поглощаемых *мантией заклинаний*, и выбрать *магический круг против зла* в качестве заклинания, которое субъект получит, так что каждый раз, когда он находится в области *заряда молнии* (или любого другого заклинания, которое Вы определяете для этого заклинания), он немедленно защищается *магическим кругом против зла*.

*Мантия заклинаний* может поглотить 1d4 уровней заклинаний +1 на четыре уровня (максимум 1d4+5), после чего она рассеивается. Если у *мантии заклинаний* оказывается недостаточно вместимости, чтобы поглотить заклинание, *мантия заклинаний* не оказывает никакого эффекта.

## Филактерия заклинания (Spell Phylactery)

Превращение

**Уровень:** Священник 5 (Мистра)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 10 минут

**Дальность:** Касание

**Цель:** Свиток, которого касаются

**Продолжительность:** Постоянно, пока не сработает

**Спасбросок:** Нет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы создаете набор условий для срабатывания целевого свитка, так, чтобы если эти условия будут выполнены, заклинание со свитка будет наложено на Вас, как будто Вы потратили стандартное действие, чтобы прочитать свиток самостоятельно. Если свиток содержит заклинание, которого нет в вашем списке заклинаний, оно не накладывается при условиях срабатывания, и магия *филактерии заклинания* рассеивается. Применяются любые ограничения, связанные с обычным чтением Вами свитка (типа минимального показателя способности или требования проверки уровня заклинателя), и если они не выполнены, магия *филактерии заклинания* рассеивается.

Условия, необходимые для срабатывания заклинания, должны быть ясными, хотя они могут быть достаточно общими. Например, *филактерия заклинания* со свитком *водного дыхания* может предписывать, что в любой момент, когда Вы погружены в воду или иначе охвачены водой или подобной жидкостью, немедленно появляется эффект свитка *водного дыхания*. Если предписаны более сложные или замысловатые условия, *филактерия заклинания* при вызове может и не сработать. Свиток активизируется основываясь исключительно на заявленных условиях, независимо от того, хотите Вы этого или нет.

Свиток, подготовленный с этим заклинанием, должен быть привязан к вашей руке или ко лбу (обычно - туго скатан или помещен в маленькую коробочку) и считается наручем или лентой с точки зрения ограничения пространства для магических изделий. Заклинание на свитке должно иметь уровень заклинания не выше, чем треть вашего уровня заклинателя (округляя вниз, максимум 5-й уровень). Заклинание на свитке должно быть воздействующим на вашу персону, и условия срабатывания должны быть ясны, как определено в заклинании *непредвиденное обстоятельство*.

Если другая персона надевает *филактерию заклинания*, магия этого заклинания заканчивается. Вы можете снять и вновь одеть *филактерию заклинания* без штрафа, но если вы не носите ее 24 часа, магия *филактерии заклинания* заканчивается. Отмена этого заклинания не вредит заклинанию на свитке.

## Щит заклинаний (Spell Shield)

Отречение

**Уровень:** Священник 2 (Мистра)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Субъект получает +3 бонус сопротивления на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей (но не против сверхъестественных и экстраординарных способностей).

## Яд паука (Spider Poison)

Некромантия

**Уровень:** Убийца 3, Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** Мгновенно (см. текст)

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Подобно божественному заклинанию *яд*, Вы поражаете субъекта парализующим ядом, делая успешную рукопашной атаки касанием. Яд немедленно наносит 1d6 пунктов временного урона Силе и еще 1d6 пунктов временного урона Силе 1 минуту спустя. Каждый случай урона может быть инвертирован спасброском Стойкости (DC 10 + половина уровня заклинателя + модификатор Интеллекта или Харизмы заклинателя, для волшебников и колдунов соответственно).

*Материальный компонент:* Ядовитый паук, живой или мертвый.

## Червь духа (Spirit Worm)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, М.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Живущее существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (см. текст)

**Спасбросок:** Стойкость - частично

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете вялый распад духа и тела цели. Если цель проваливает спасбросок, она получает 1 пункт временного урона Телосложения каждый раунд, пока продолжается заклинание (максимум 5 пунктов Телосложения). Если она делает спасбросок, она не теряет Телосложение, но получает 1d2 пунктов урона каждый раунд, пока продолжается заклинание (максимум 5d2). Урон остается и после окончания заклинания.

*Материальный компонент:* Кусочек почерневшей от огня слоновой кости или простой кости, вырезанный в форме сегментированного червя.

## Клеймо слежки (Stalking Brand)

Превращение

**Уровень:** Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 день/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да



Ваше касание отмечает вашу цель крошечным символом, видимым только Вам и *обнаружению магии*. Клеймо выглядит так, как Вы предполагаете, приблизительно дюйм в диаметре. Вы все равно можете видеть клеймо, даже если субъект использует магические методы изменения или сокрытия своей внешности. Даже заклинания типа *изменения себя*, *полиморфа себя* и *невидимости* не скрывают клеймо. Для ваших глаз метка светится светло-зеленым.

## Танец стали (Steeldance)

Воплощение

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Два кинжала

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы заставляете два кинжала, которыми Вы владеете, вырасти до размера и формы длинных мечей, которые затем нападают на существ, которые Вы определяете. Клинки имеют АС 14 (+1 размер, +1 Ловкость, +2 естественный), твердость 10 и 5 очков жизни. Они летят со скоростью 30 футов (хорошая маневренность), наносят 1d8 пунктов рубящего урона и выигрывают угрозу критических на естественных 19 или 20. В остальном они считаются Средними оживленными объектами (как будто оживленными заклинанием *оживление объекта*). Вы можете наложить на кинжалы заклинания типа *магического оружия* перед или после того, как заклинание *танец стали* вступит в силу.

*Фокус:* Два кинжала.

## Каменные кости (Stone Bones)

Превращение

**Уровень:** Колдун/волшебник 2, Священник 2

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Материальное существо нежити, которого коснулись

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы заставляете скелет целевой материальной нежити стать толще и столь же прочным, как камень. Это дает цели +3 естественный бонус доспеха к АС. Это не оказывает никакого эффекта, если существо не имеет скелета (типа нежити - растения или осьминога), но работает как обычно на существах, которые имеют экзоскелеты (типа насекомых).

По слухам, существует и другая версия этого заклинания, работающая на живущих существах, но причиняющая разрушительную боль из-за радикального изменения скелета. Другая версия ушла из использования, потому что немногие существа охотно подчиняются ей (кроме, возможно, прихожан Ловиатар).

*Тайный фокус:* Миниатюрный череп, вырезанный из гранита.

## Удержание камня (Stonehold)

Призывание (создание) [земля]

**Уровень:** Друид 6

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** 10-фт квадрат/уровень

**Продолжительность:** 1 день/уровень

**Спасбросок:** См. ниже

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Это заклинание призывает толстые каменные гобелены, выскакивающие из скалы или каменного формирования всякий раз, когда кто-либо проходит мимо них. Каждый 10-футовый квадрат в области заклинания содержит одну каменную руку.

Руки пытаются схватить любое существо, которое входит в их область. Каждая рука имеет Силу 20 и базовый бонус атаки +1/уровень заклинателя (плюс бонус Силы). Руки имеют Средний размер. Как только рука схватила цель, она автоматически причиняет 1d6+5 пунктов урона в раунд. Рука поддерживает свое захватывание, пока субъект не сбежит, держа жертву и после ее смерти. Каждая рука имеет 1 hp/уровень заклинателя, АС 18, твердость 8 и спасброски - как заклинатель.

Прежде чем они нападут, руки остаются под поверхностью камня. Их можно обнаружить (но не разоружить) как магическую ловушку.

## Разрушение камня (Stone Shatter)

Воплощение [звук]

**Уровень:** Бард 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 футов + 5 фт/уровня)

**Область:** Один каменный объект или существо

**Продолжительность:** Мгновенно

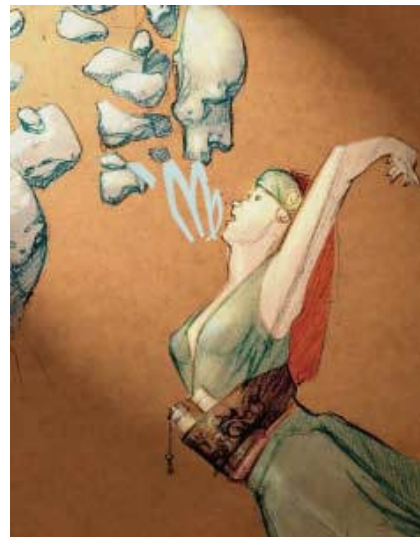
**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект) или Стойкость - вполтину (см. текст)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект) или Да

Вы нацеливаете на каменный объект или существо отдельную ноту, заставляя его разрушаться.

Целевой объект не может весить более 2 фунтов на уровень заклинателя. Любой, кто находится в пределах 5 футов от взрывающегося объекта, переносит 1 пункт урона на уровень заклинателя (максимум 15 пунктов). Никакой спасбросок при этом не применяется.

Нацеленное на каменное существо (любого веса) *разрушение камня* наносит 1d6 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 15d6), со спасброском Стойкости для половины урона.



## Каменная прогулка (Stone Walk)

Превращение [телепортация]

**Уровень:** Священник 6 (Бэйн)

**Компоненты:** V, S, M. (см. текст)

**Время чтения:** 10 минут

**Дальность:** Касание

**Цель:** Камень, которого касаются

**Продолжительность:** Постоянно, пока не разряжено

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы магически связываете одно местоположение с другим, так, чтобы Вы или кто-либо другой могли сказать командное слово в одном конце и телепортироваться к другому концу.

Прежде чем Вы прочитаете заклинание, Вы должны подготовить оконечности связи, обе из которых должны быть областями камня площадью 5 футов. Эта подготовка занимает 1 час и функционирует для повторных наложений заклинания, пока камни не повреждены.

Когда заклинание наложено, камни настраиваются на командное слово, которое Вы определяете. Любое существо, которое скажет командное слово, стоя на одном из камней, мгновенно телепортируется без ошибки к другому концу. Камни функционируют один раз на каждые четыре уровня заклинателя и могут каждый раз переносить 50 фунтов на уровень заклинателя. Существа, превышающие ограничение по весу, не транспортируются, но считаются одним использованием заклинания.

**Материальный компонент:** Подготовка каждого из концов связи требует пасты, сделанной из рубинов и янтаря, стоящих 2,500 гр. Наложение заклинания требует алмаза за 2,500 гр. Активация одного из связанных камней после наложения заклинания не требует никаких материальных компонентов.

## Штормовая ярость (Stormrage)

Превращение [электричество]

**Уровень:** Священник 8 (Талос)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень (D)

Вы используете силы ветра и шторма, чтобы двигаться, защищаться и атаковать. Вы получаете выгоды заклинания *полет* и защищены со всех направлений, как будто окруженные заклинанием *стена ветра*. Вас вообще не затрагивает естественный или магический ветер (типа урагана или заклинания *порыв ветра*), вы легко способны удерживать ваше положение и не затрагиваетесь другими неблагоприятными эффектами чрезвычайного ветра (типа необходимости делать проверки Концентрации из-за сильных ветров).

Наконец, Вы можете выбрасывать заряды электричества из ваших глаз. Ваш уровень заклинателя - общее количество d6 зарядов, которые Вы можете создавать этим заклинанием (максимум 20d6). Вы можете использовать их сразу или разделить на несколько раундов. Например, заклинатель 16-го уровня может выстрелить 8d6 заряд в одном раунде и другой 8d6 заряд - в следующем, выстрелить шестнадцать зарядов за 16 или более раундов (каждый из которых наносит 1d6 урона электричеством) или выпустить один большой заряд, наносящий 16d6. Каждый заряд воздействует только на одно существо. Любой заряд, независимо от его урона, имеет дальность 100 футов.

Запуск заряда - стандартное действие, которое не вызывает атаку возможности и требует дальноточной атаки касанием (Вы получаете +3 бонус атаки, если противник носит металлический доспех, сделан из металла или несет много металла).

## Штормовая башня (Storm Tower)

Отречение

**Уровень:** Друид 7

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** Распространение 100-фт высоты, 20-фт радиуса

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы формируете башню из темных, циркулирующих штормовых облаков, которая отменяет многие из форм магии.

*Штормовая башня* поглощает любой урон электричеством, нанесенный тем, кто внутри ее. *Магические ракеты* не могут быть наложены в, из или внутри *штормовой башни*. *Штормовая башня* считается ветром со скоростью 60 миль в час (дальнобойные атаки в пределах башни невозможны), хотя она не оказывает никакого эффекта на движение существ внутри ее. Однако, лишь Гигантские или Колоссальные существа могут проходить сквозь внешний край *штормовой башни*; все существа меньшего размера остаются на краю ее.

Любой в пределах *штормовой башни* имеет половину укрывательства относительно тех, кто вне башни. Воюющие ветры *штормовой башни* также применяют -10 штраф по всем проверкам Слушания в пределах 50 футов от нее (включая и ее внутреннюю часть).

## Стратегический разгон (Strategic Charge)

Отречение

**Уровень:** Черный страж 1, Паладин 1 (Красный Рыцарь)

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Вы получаете выгоды от умения Мобильность, даже если Вы не выполняете предпосылок. Вы не должны разгоняться, чтобы получить эту выгоду.

## Сила камня (Strength of Stone)

Превращение

**Уровень:** Паладин 2 (Морадин)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 час/уровень

Вы становитесь сильнее. Заклинание предоставляет 1d4+1 бонус улучшения к Силе, добавляя обычные выгоды к броскам рукопашной атаки, броскам рукопашного урона и к другим использованиям модификатора Силы. Заклинание немедленно заканчивается, если Вы когда-либо теряете контакт с землей. Это означает, что Вы не можете прыгать, кувыркаться, разгоняться, бежать или перемещаться в раунде быстрее чем с вашей скоростью (потому что эти действия заставляют обе ваших ноги покинуть землю), не нарушая заклинание. Естественная каменная стена или потолок считаются для этого заклинания землей (так что Вы можете взбираться на стену пещеры, не теряя заклинание).

## Вызов нежити I (Summon Undead I)

Призывание (вызов) [Зло, см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 1

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 полный раунд

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Одно вызванное существо

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Как *вызов монстра I*, за исключением того, что Вы вызываете существо нежити. Заклинание призывает одно из существ из списка 1-го уровня из Таблицы вызова нежити, ниже. Вы выбираете, которое из существ вызывать, и Вы можете изменять этот выбор при каждом прочтении заклинания. Вызванная нежить не рассчитывается из учета полного Hit Dice нежити, которой Вы можете управлять *оживлением мертвого* или клерической негативной энергией.

Когда Вы используете заклинание призывания, чтобы вызвать воздушное, хаотическое, земное, злое, огненное, доброе, законное или водное существо, это - заклинание этого типа.

**Фокус:** Крошечный мешочек, маленькая (незажженная) свеча и вырезанная кость любого гуманоида.

## Вызов нежити I (Summon Undead II)

Призывание (вызов) [Зло, см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 2

**Эффект:** Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Как *вызов нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 2-го уровня или 1d3 нежити одного и того же типа из списка 1-го уровня.

## Вызов нежити III (Summon Undead III)

Призывание (вызов) [зло, см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 3

**Эффект:** Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Как *вызов нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 3-го уровня, 1d3 нежити одного и того же типа из списка 2-го уровня или 1d4+1 нежити одного и того же типа из списка 1-го уровня.

## Вызов нежити IV (Summon Undead IV)

Призывание (вызов) [зло, см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Эффект:** Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Как *вызов нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 4-го уровня, 1d3 нежити одного и того же типа из списка 3-го уровня или 1d4+1 нежити одного и того же типа из списка низшего уровня.

## Вызов нежити V (Summon Undead V)

Призывание (вызов) [зло, см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 5

**Эффект:** Одно или более вызванных существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт. друг от друга

Как *вызов нежити I*, за исключением того, что Вы можете вызвать одну нежить из списка 5-го уровня, 1d3 нежити одного и того же типа из списка 4-го уровня или 1d4+1 нежить одного и того же типа из списка низшего уровня.

### ВЫЗОВ НЕЖИТИ

#### 1-й уровень

Средний скелет  
Маленький зомби

#### 2-й уровень

Средний зомби  
Большой скелет

#### 3-й уровень

Большой зомби  
Гхол  
Огромный скелет

#### 4-й уровень

Аллип  
Джаст  
Огромный зомби

#### 5-й уровень

Мумия  
Тень  
Дух  
Отродье вампира

## Подавление глифа (Suppress Glyph)

Превращение

**Уровень:** Священник 6 (Денеир)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** 100 футов.

**Область:** Испускание 100-фт радиус, сосредоточенное на Вас.

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (объект)

Вы получаете улучшенное понимание магического письма в пределах диапазона. Магические письма типа *глифа оберега*, *взрывчатых рун*, *сетия-символа змеи* или *символа*, покрываются нимбами синего света (испуская свет, равный свече). Это показывает местоположение письма, но не дает ему взорваться. Вы и другие существа можете без срабатывания эффекта читать книгу, защищенную *взрывчатыми рунами*, или открывать ящик, охраняемый *глифом оберега*, или проходить сквозь дверной проем, защищенный *символом*.

Это заклинание покрывает и отменяет любое активное или срабатываемое магическое письмо (типа быстро начертанного *символа устрашения* или срабатываемого *символа смерти*), хотя существ, которые уже подверглись эффектам письма, это не затрагивает. Как только это заклинание заканчивается, все магические письма в области могут срабатывать как обычно, и активные или срабатываемые письма возобновляют свое функционирование, если у них еще остался срок действия.

## Уверенная нога (Surefoot)

Отречение

**Уровень:** Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

Ваши шаги уверенны и тверды, даже на самых узких выступах. Вы получаете +10 бонус компетентности по проверкам Баланса.

## Символ (Symbol)

Универсальное [см. текст]

**Уровень:** Священник 8, Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S, M/DF (или V, S, M для тщательно гравированных)

Это заклинание позволяет Вам написать любую из нескольких мощных рун. Два новых символа описаны ниже, другие показаны в описании заклинания *символ* в "Руководстве Игрока".

**Смертельный символ Бэйна:** Этот тип символа был создан прихожанами Бэйна и потерян, до тех пор, пока темное божество не переродилось в 1372 DR. *Смертельный символ Бэйна* всегда гравировается тщательно и никогда не делается на скорую руку. Он срабатывает, как Вы определяете, в пределах руководящих принципов заклинания *символ*. Однако на персону, носящую святой символ Бэйна, заклинание никогда не срабатывает.

*Смертельный символ Бэйна* функционирует в точности подобно *символу смерти*, за исключением того, что любые существа в пределах 60 футов от *смертельного символа Бэйна*, которые выживают, должны делать еще два спасброска Стойкости: первый - чтобы избежать получения 1d12 пунктов холодного урона, и второй - чтобы избежать эффектов заклинания *погибель*. Эта версия заклинания *символ* имеет смертельный и злой описатели.

**Материальный компонент:** Паста, сделанная из материальных компонентов заклинания *символ* и крови интеллектуальных пожертвованных существ (Интеллект минимум 3), общее количество Hit Dice которых по крайней мере 30, которые были убиты в пределах прошлого года. Как только кровь существа используется для этого заклинания, кровь того же самого существа не может использоваться в материальном компоненте для другого *смертельного символа Бэйна*.

**Символ потери заклинаний:** Это - еще один вариант заклинания *символ*. Сработав, *символ потери заклинаний* начинает атаковать умы заклинателей, находящихся в пределах 60 футов. Каждый заклинатель должен делать попытку спасброска Воли каждый раунд, который он находится в этой области. Провал означает, что заклинание самого высокого уровня, подготовленное заклинателем (или ячейка заклинания самого высокого уровня, если персонаж читает заклинания подобно колдуну или барду) потеряно. *Символ* остается, пока не сотрет 30 уровней заклинаний. *Символ* атакует существ с подобными заклинаниями способностями, как будто они имеют заклинания. Он не оказывает никакого эффекта на существ без заклинаний или подобных заклинаниям способностей. Эта версия заклинания *символ* - воздействующее на разум заклинание.

## Сферы энергии Тирумаэла (Tirumael's Energy Spheres)

Воплощение [кислота, холод, электричество, огонь, звук]

**Уровень:** Колдун/волшебник 4

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Пять летучих сфер

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень или пока не разряжено

**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину (см. текст)

**Сопrotивление заклинаниям:** Да (см. текст)

Вы создаете круг из пяти цветных сфер, кружащих вокруг вашей головы на расстоянии 1 фут. Эти сферы обеспечивают свет как от заклинания *танцующие огни* и могут использоваться в нападении или в защите. Каждая сфера соответствует одному из пяти типов энергии (кислота, холод, электричество, огонь, звук).

На вашем ходу, как стандартное действие, Вы можете направить одну или несколько сфер ударить существо или существ в диапазоне, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 футах друг от друга. Каждая сфера причиняет 1d4 пунктов урона энергией на четыре уровня заклинателя (макс. 4d4 каждая) отдельному существу, так, сфера заклинателя 8-го уровня причиняет 1d4 пунктов урона энергией. Цель может делать спасбросок Рефлексов для половины урона против каждой сферы.

Если Вас атакуют эффектом, причиняющим урон энергией, и сфера этого типа энергии еще при вас, Вы можете сделать так, чтобы сфера поглотила часть этого урона энергии, что уничтожает сферу. Сфера поглощает урон, равный сумме урона, который она сама нанесла бы при использовании для нападения, так, огненная сфера заклинателя 8-го уровня поглощает 2d4 пунктов урона огнем. Это накладывается (не складывается) с защитой, предоставленной *вынести элементы, сопротивлением элементам и защитой от элементов*.

Нападая на существо с сопротивлением заклинаниям делайте один бросок SR для всех сфер, атакующих цель в раунде. Успех или провал применяются ко всем сферам, поразившим существо в этом раунде.

**Материальный компонент:** Пять мраморных шариков.

## Панцирь черепахи (Tortoise Shell)

Отречение

**Уровень:** Друид 3

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Создает мистическую оболочку 5 футов диаметром

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопrotивление заклинаниям:** Нет

Вы создаете большой полусферический черепаший панцирь 5 футов в диаметре. Он имеет 100 очков жизни, твердость 10 и может плавать, если его перевернуть на спину. Вы можете перемещать его, как будто он весит всего 10 фунтов. Для кого-либо еще он весит 500 фунтов. Он может стоять вертикально, обеспечивая покрытие на девять десятых с половины поля битвы, или Вы можете нести его перед собой для защиты. Вы можете изменять ориентацию оболочки как стандартное действие, не вызывающее атаку возможности.

Под оболочкой может разместиться до четырех Маленьких существ, два Средних существа или одно Большое существо.

**Фокус:** Целый панцирь черепахи.



## Возвышающийся дуб (Towering Oak)

Иллюзия (очарование)

**Уровень:** Рейнджер 1

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 3 раунда/уровень

Вы получаете силу дуба, чтобы улучшить вашу способность запугивать ваших врагов. Вы получаете бонус компетентности +10 по вашим проверкам Запугивания.

## Расшифровка символа (Transcribe Symbol)

Отречение

**Уровень:** Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Магический символ, которого касаются

**Продолжительность:** Пока не разряжено или 10 минут

**Спасбросок:** См. текст

**Сопровождение заклинаниям:** См. текст

Вы размещаете в вашей руке защитную магию, позволяющую Вам касаться несработавшего магического символа типа *глифа оберега* или *символа*. Касаемый символ удаляется со своего местоположения и удерживается в виде магического потенциала на вашей руке, подобно заклинанию касания. Чтобы подобрать заклинание, Вы должны сделать проверку уровня заклинателя (DC 20 + уровень заклинания). Неудача указывает, что *глиф* или *символ* сработал. Успешно переместив символ, Вы можете разместить его на поверхности (но не на существо), соответствующей запасенному заклинанию, как стандартное действие. Перемещенный символ работает после этого как обычно и сохраняет все первоначальные условия срабатывания (хотя его новое местоположение может сделать условия его срабатывания трудными или невозможными).

Вы можете поддерживать символ в его потенциальном состоянии, пока концентрируетесь. Если ваша концентрация истекла, пока *символ* запасен в виде потенциала, он немедленно срабатывает против Вас (и только против Вас), даже если Вы обычно не выполняете условия его срабатывания. Спасбросок и броски сопротивления заклинаниям - таковые первоначального символа. Единственный безопасный способ избавиться от запасенного заклинания состоит в том, чтобы разместить это на подходящую поверхность.

*Фокус:* Кусочек сланца, ровный и гладкий с одной стороны.

## Уловка перемещения (Translocation Trick)

Превращение [телепортация]

**Уровень:** Колдун/волшебник 6

**Компоненты:** V

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цель:** Вы и еще одно существо

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (см. текст)

**Сопровождение заклинаниям:** Да

Вы и другое существо меняетесь местами (как будто одновременно используя заклинания *дверь измерений*) и внешне (как будто используя заклинания *смена себя*, чтобы выглядеть как другой). Ваша цель может сопротивляться этому заклинанию со спасброском (на Вас заклинание воздействует автоматически).

Если Вы или ваш субъект превышает способности заклинания *дверь измерений* или если Вы и ваш субъект имеете настолько различные тела, что заклинание *смена себя* не может замаскировать Вас под вашего субъекта, это заклинание проваливается.

Магия, проникающая сквозь маскировки (типа *истинного видения*), показывает тождества Вас и вашего субъекта. Иначе, Вы считаетесь замаскированным под другое существо и наоборот на время действия заклинания. Действия Вас или вашего субъекта (типа неуместного разговора или нападения на "союзников") могут вынудить проверки Маскировки или насторожить тех, кто поблизости, показывая, что что-то не так. Вы получаете +10 бонус по проверкам Маскировки для исполнения роли субъекта.

Когда заклинание заканчивается, Вы и существо возвращаетесь к вашим истинным внешностям на ваших текущих местоположениях. Вы не меняетесь местами снова.

## Оружие-губитель нежити (Undead Bane Weapon)

Превращение

**Уровень:** Паладин 3 (Келемвор)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание



**Цель:** Оружие, которого касаются  
**Продолжительность:** 1 час/уровень  
**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный, объект)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно, объект)

Вы даете оружию свойство *губителя нежити* в дополнение к любым другим свойствам, которые оно имеет. Против нежити бонус улучшения вашего оружия (если есть) - +2 выше, чем нормальный, и оно наносит против нежити +2d6 дополнительный пунктов урона. Заклинание не имеет никакого эффекта, если накладывается на оружие, которое уже имеет свойство *губителя нежити*. На уровне заклинателя 9 (18-й уровень паладина) и выше оружие получает +1 бонус улучшения, если это уже не магическое оружие.

Альтернативно, Вы можете затрагивать до пятидесяти стрел, зарядов или пуль. Снаряды должны иметь один и тот же тип и должны быть все вместе, например, в одном и том же колчане. Снаряды (но не метательное оружие) теряют свое превращение после того, как выстрелены.

Оружие считается благословленным, что означает, что оно оказывает особые эффекты на определенных существ. Любое оружие, на которое воздействует это заклинание, пылает безмятежным серым сиянием, которое испускает свет, равный таковому свечи.



## Лейтенант нежити (Undead Lieutenant)

Некромантия  
**Уровень:** Колдун/волшебник 3  
**Компоненты:** V, S  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Цель:** Одна нежить  
**Продолжительность:** 1 минута/уровень  
**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы усиливаете подчиненную нежить со властью командовать другой нежитью под вашим контролем. Целевая нежить должна иметь Интеллект 5 или выше. Другая нежить под вашим контролем повинует подчиненной нежити, как будто это Вы. Вы можете отдавать приказы нежити как обычно, изменяя приказы субъекту этого заклинания.

## Факел нежити (Undead Torch)

Некромантия  
**Уровень:** Колдун/волшебник 3  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 1 действие  
**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)  
**Цель:** Одна материальная нежить  
**Продолжительность:** 1 раунд/уровень  
**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный)  
**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы заставляете материальную нежить выделять холодную синюю энергию, разрушающую жизненную силу живущих существ, но не оказывающую никакого эффекта на объекты или нежить. Целевое существо наносит дополнительные 2d4 пунктов урона своими рукопашными атаками. Если атакованное существо имеет сопротивление заклинаниям, сопротивление проверяется при первой атаке. Если оно преуспевает, существо не затрагивается этим наложением *факела нежити*.

Если существо нежити уничтожено, *факел нежити* продолжает гореть на месте его уничтожения до окончания продолжительности, и существа, которые касаются останков, получают урон. Если существо нежити принимает бестелесное состояние (типа вампира, принимающего *газообразную форму*), заклинание безопасно рассеивается.

*Материальный компонент:* Живой или мертвый светлячок или светящийся червяк.

## Несмерть после смерти (Undeath after Death)

Некромантия [зло]  
**Уровень:** Священник 7 (Бэйн)  
**Компоненты:** V, S, M.  
**Время чтения:** 10 минут  
**Дальность:** Касание  
**Цель:** Желаящее живущее существо, которого коснулись  
**Продолжительность:** Постоянно, пока не разряжено  
**Спасбросок:** Нет (см. текст)  
**Сопротивление заклинаниям:** Нет

Вы срываете часть жизненной силы существа, развращаете ее негативной энергией и силой несмерти, затем связываете ее с его телом, позволяя богохульное преобразование, если потом это существо умрет.

Субъект этого заклинания теряет 2 пункта Телосложения. Когда субъект умирает, развращенная сила жизни начинает медленное изменение в его теле, заставляя его ожить как отродье склепа на следующем закате (см. шаблон отродья склепа в Главе 7). Если его останки уничтожены, заклинание *несмерть после смерти* не может вернуть его в виде нежити.

Если заклинание рассеяно прежде, чем субъект умирает, это не восстанавливает его 2 потерянных пункта Телосложения.

**Материальные компоненты:** Кусочек обсидиана, формой подобный сердцу, который помещается в грудь субъекта, и черный оникс, стоящий по крайней мере 50 gr на HD существа-субъекта, который во время наложения заклинания помещается в рот субъекта.

## Вечный противник неслерти (Undeath's Eternal Foe)

Отречение [добро]

**Уровень:** Священник 9 (Латандера)

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно существо/5 уровней

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасное)

Вы предоставляете одному или большему количеству существ особые способности, которые позволяют им эффективно уничтожать нежить.

Все субъекты получают *защиту от негативной энергии*, за исключением того, что их бросок для сопротивления атакам негативной энергией имеет +10 священный бонус. Субъекты также иммунны к специальным атакам нежити, вовлекающим урон способностям, иссушение способностей, болезнь или яд. Субъекты могут делать рукопашные и дальнотойные атаки против эфирной или бестелесной нежити, как будто они использовали оружие *касания призрака*. Они также получают +4 бонус отклонения к АС против атак нежити.

## Несмерть в смерть (Undeath to Death)

Некромантия

**Уровень:** Колдун/волшебник 6, Священник 6

**Компоненты:** V, S, M/DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Несколько существ нежити в пределах взрыва 50-фт радиуса

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Воля - отменяет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

*Несмерть в смерть* подавляет оживляющие силы существ нежити, немедленно убивая их.

Заклинание убивает 1d4 HD существ нежити на уровень заклинателя (максимум 20d4). В первую очередь это воздействует на существ с наименьшим количеством HD; среди существ с равными HD сначала действует на ближайших.

**Материальный компонент:** Порошок измельченного алмаза, стоящего по крайней мере 500 gr.

## Понимание устройства (Understand Device)

Предсказание

**Уровень:** Священник 3 (Гонд)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

Вы получаете интуитивное понимание слабостей и недостатков механических объектов. Вы можете делать нетренированные проверки Поломки Устройства, как будто Вы имеете половину разряда в этом навыке. Если Вы уже имеете навык Поломки Устройства, это заклинание дает Вам +10 бонус компетентности по проверкам Поломки Устройства.

## Виноградная лоза (Vine Mine)

Призывание (создание)

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** Распространение 10-фт радиуса/уровень

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** См. текст

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы создаете и направляете быстрый рост виноградных лоз, создавая разнообразные эффекты. Когда Вы читаете заклинание, выберите один из следующих эффектов:

- запутывание (как заклинание)
- помощь при подъеме (считается веревкой с узлами)
- связывание беспомощных целей (DC 25 для побега)
- препятствование движению (как густой подлесок)
- камуфляж (добавьте +4 бонус компетентности по проверкам Скрытности)

Как стандартное действие, Вы можете перенаправлять рост виноградных лоз (таким образом изменяя эффект).

*Материальный компонент:* Корона из листьев плюща.

## Гадючий плевок (Vipergout)

Призывание (вызов) [см. текст]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Эффект:** 1d4+3 вызванных существ

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание вызывает 1d4+3 извергских (CE) или небесных (CG) Средних гадюк (змей), которые выпрыгивают из вашего рта, атакуя ваших врагов. Начиная с раунда, в котором Вы заканчиваете заклинание, Вы можете выплевывать гадюк, пока не достигнете их количества, определенного заклинанием. Вы можете выплевывать трех гадюк как стандартное действие или одну гадюку как действие эквивалента движения. Гадюки приземляются у ваших ног и действуют на вашем ходу, как и существа, вызываемые заклинанием *вызов монстра*.

Пока Вы не выплюнули всех змей, призванных заклинанием, Вы не можете говорить, читать заклинания с устными компонентами или активизировать изделия, требующие речи. Змеи фактически не находятся у вас во рту и не препятствуют дыханию. В конце заклинания все гадюки исчезают, и любые не выплюнутые теряются.

Когда Вы используете заклинание призывания, чтобы вызвать злое или доброе существо, это - заклинание этого типа.

*Материальный компонент:* Змеиная кожа.

## Видение славы (Vision of Glory)

Предсказание

**Уровень:** Священник 1, Паладин 1

**Компоненты:** V, S, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 минута или пока не разряжено

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы даете существу краткое видение божественной сущности, дающее ему поддержку и вдохновляющее его. Существо получает +1 бонус морали на отдельный спасбросок. Оно должно использовать бонус перед броском, к которому он будет применен.

## Стена хаоса (Wall of Chaos)

Отречение [хаос]

**Уровень:** Священник 4, Колдун/волшебник 4

### Гадюки (Vipers)

**Извергская гадюка:** CR 1; Средний аутсайдер, HD 2d8; hp 9; Инициатива +3; Скорость 20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 16 (касание 13, застигнутый врасплох 13); Атака +4 рукопашная (1d4-1 и яд, укусы); SA Яд, поразить добро; SQ Нюх, темновидение 60 футов, сопротивление холоду и огню 5, SR 4; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +1; Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 2.

**Навыки и умения:** Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +12, Слушание +9, Обнаружение +9; Ловкость с Оружием (кусают).

**Яд (Ex):** Укус, DC спасброска Стойкости 11; 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение.

**Поразить добро (Su):** Однажды в день извергская гадюка может наносить +2 урон против доброго противника.

**Небесная гадюка:** CR 1; Средний аутсайдер; HD 2d8; hp 9; Инициатива +3; Скорость 20 футов, подъем 20 футов, плавание 20 футов; AC 16 (касание 13, застигнутый врасплох 13); Атака +4 рукопашная (1d4-1 и яд, укусы); SA Яд, поразить зло; SQ Нюх, темновидение 60 футов, сопротивление кислоте, холоду и электричеству 5, SR 4; Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +6, Воля +1; Сила 8, Ловкость 17, Телосложение 11, Интеллект 3, Мудрость 12, Харизма 2.

**Навыки и умения:** Баланс +11, Подъем +11, Скрытность +12, Слушание +9, Обнаружение +9; Ловкость с Оружием (кусают).

**Яд (Ex):** Введение, DC спасброска Стойкости 11; 1d6 Телосложение/1d6 Телосложение.

**Поразить зло (Su):** Однажды в день небесная гадюка может наносить +2 урон против злого противника.

Как *стена добра*, за исключением того, что это подобно *магическому кругу против закона* вместо *магического круга против зла*.

## Стена добра (Wall of Good)

Отречение [добро]

**Уровень:** Священник 4, Колдун/волшебник 4

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Эффект:** Стена, область которой - до одного 10-фт квадрата/уровень, или сфера или полушарие с радиусом до 5 фт/2 уровня заклинателя

**Сопrotивление заклинаниям:** Да (см. текст)

Как *магический круг против зла* (см. "Руководство Игрока"), кроме отмеченного выше и того, что барьер является неподвижным и может быть линейным или сферическим. Одна сторона стены, выбранная Вами, является "враждебной стороной". Стена обеспечивает защиту от злых атак и блокирует движение вызванных или призванных злых существ только с враждебной стороны на невраждебную. Злые существа, атакующие Вас с невраждебной стороны стены, делают это без штрафов, и злые вызванные или призванные существа могут благополучно пересекать стену с невраждебной стороны на враждебную.

*Стена добра* при формировании должна быть непрерывной и ненарушенной. Если она накладывается так, чтобы объект или существо нарушали ее поверхность, заклинание проваливается.

## Стена зла (Wall of Evil)

Отречение [зло]

**Уровень:** Священник 4, Колдун/волшебник 4

Как *стена добра*, за исключением того, что это подобно *магическому кругу против добра* вместо *магического круга против зла*.

## Стена закона (Wall of Law)

Отречение [закон]

**Уровень:** Священник 4, Колдун/волшебник 4

Как *стена добра*, за исключением того, что это подобно *магическому кругу против хаоса* вместо *магического круга против зла*.

## Военный крик (War Cry)

Зачарование (принуждение) [воздействующее на разум, звук]

**Уровень:** Бард 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (см. текст)

**Сопrotивление заклинаниям:** Да (см. текст)

Вы атакуете с военным кличем, который поддерживает вашу храбрость, а также запугивает ваших врагов. В результате этого заклинания Вы получаете +2 бонус морали на атаку и урон или +4 бонус морали на атаки и урон, сделанные как часть атаки с разгона.

Любой противник, которого Вы атакуете в рукопашной, должен делать спасбросок Воли или стать паникующим. Как только цель делает успешный спасбросок против этого эффекта, на нее нельзя воздействовать вашим *военным криком* в течение одного дня.

## Предупреждающий крик (Warning Shout)

Преображение [звук]

**Уровень:** Паладин 1 (Арворин)

**Компоненты:** V

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** См. текст

**Область:** См. текст

**Продолжительность:** 1 раунд (см. текст)

**Спасбросок:** Нет

**Сопrotивление заклинаниям:** Нет

Вы говорите до пяти слов, которые магически усиливаются, чтобы их слышали все слушающие существа в пределах полумили. Все в пределах области слышат слова столь же громко, как их говорите Вы. Заклинание не вредит тем, кто слышит эффект, и не может передавать магические эффекты (типа песни гарпии, звуковых заклинаний или эффектов зачарования), хотя существо, на которое уже воздействует



магический эффект (типа *предложения*), может отреагировать на немагическое слово-срабатывание, услышанное через *предупреждающий крик*.

Любой естественно спящий (т.е. не магически вынужденным сном, типа такого от заклинания *сон*) в пределах области пробуждается от *предупреждающего крика*.

## Оружие божества (Weapon of the Deity)

Превращение

**Уровень:** Черный страж 4, Священник 4, Паладин 4

**Компоненты:** V, DF

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Ваше оружие

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

Вы должны использовать одобренное оружие вашего божества, чтобы читать это заклинание. Вы можете использовать оружие, как будто Вы имеете мастерство с ним, даже если обычно его у Вас нет. Оружие получает +1 бонус улучшения на броски атаки и урона и дополнительную специальную способность (см. список ниже). Двойное оружие получает этот бонус улучшения и специальную способность для только одной из своих двух голов, на выбор заклинателя. Если оружие вашего божества - "безоружный удар", ваша рука считается находящейся под эффектами заклинания *магический клык* (или *великий магический клык*, смотря что соответствует), эта рука считается вооруженным, специальные способности функционируют как обычно, и Вы можете касаться существ, не призывая специальную способность, если пожелаете.

Когда ваш уровень заклинателя достигает 9-го, бонус улучшения оружия увеличивается до +2. На 12-м уровне бонус повышается до +3, на 15-м уровне - до +4 и на 18-м уровне - до +5.

## Список оружий божеств

Аббатор: +1 *возвращающийся кинжал*  
Аэдри Фазния: +1 *шокирующий четвертной посох*  
Акади: +1 *кричащий\* тяжелый цеп*  
Ангарадх: +1 *длинное копье хранения заклинаний*  
Анур: +1 *фалчион защиты*  
Арворин: +1 *короткий меч защиты*  
Аурил: +1 *морозный боевой топор*  
Азут: +1 *четвертной посох хранения заклинаний*  
Баэриан Дикий Странник: +1 *шокирующее полукопье*  
Бахтру: +1 *острая шипастая перчатка*  
Бэйн: +1 *шокирующий шестопер*  
Баравар Плащ Теней: +1 *кинжал касания призрака*  
Берронар Истинно Серебряная: +1 *тяжелая булава могучего раскола*  
Бешаба: +1 *острый бич*  
Брандобарис: +1 *возвращающийся кинжал*  
Каллардюрэн Гладкие Ладони: +1 *боевой топор защиты*  
Чонти: +1 *острая коса*  
Клангеддин Серебробородый: +1 *метательный боевой топор*  
Кореллон Ларетиян: +1 *острый длинный меч*  
Цирик: +1 *пылающий длинный меч*  
Цирроллали: +1 *четвертной посох могучего раскола*  
Глубинная Дуэрра: +1 *кричащий\* боевой топор*  
Глубинный Сашелас: +1 *морозный презубец*  
Денейр: +1 *кинжал хранения заклинаний*  
Дагмарен Светлая Мантия: +1 *острый короткий меч*  
Думатойн: +1 *кувалда могучего раскола*  
Илистри: +1 *пылающий полуторный меч*  
Эльдат: +1 *легкая булава могучего раскола*  
Эреван Илесир: +1 *острый короткий меч*  
Фенмарел Местарин: +1 *метательный кинжал*  
Искатель Вивернспур: +1 *кричащий\* полуторный меч*  
Фландал Стальная Кожа: +1 *пылающий военный молот*  
Газрдал Железная Рука: +1 *кричащий\* военный молот*  
Гарагос: +1 *острый длинный меч*  
Горгот: +1 *возвращающийся кинжал*  
Гарл Златоблеск: +1 *острый боевой топор*  
Геб: +1 *четвертной посох могучего раскола*  
Гонадор: +1 *коррозийный\* военный молот*  
Гонд: +1 *шокирующий военный молот*  
Горм Галтин: +1 *пылающий дварфский военный топор*  
Грумбар: +1 *военный молот могучего раскола*

Груумш: +1 *возвращающееся короткое копье или длинное копье*  
Гвейрон Буревестер: +1 *пылающий великий меч*  
Хаэла Светлый Топор: +1 *пылающий великий меч*  
Ханали Селанил: +1 *кинжал защиты*  
Хатор: +1 *острый короткий меч*  
Хелм: +1 *полуторный меч защиты*  
Хоар: +1 *шокирующее копье*  
Хорус-Ре: +1 *пылающий копеш*  
Илматер: +1 *шокирующий невооруженный удар*  
Илневал: +1 *острый длинный меч*  
Изис: +1 *шокирующий кинжал хранения заклинаний*  
Истишиа: +1 *шокирующий военный молот*  
Джергал: +1 *коса касания призрака*  
Келемвор: +1 *острый полуторный меч*  
Кирансали: +1 *коррозийный\* кинжал*  
Коссут: +1 *пылающая шипастая цепь*  
Лабелас Энорет: +1 *морозный четвертной посох*  
Ладугуэр: +1 *военный молот защиты*  
Латандер: +1 *пылающая легкая булава*  
Ллиира: Три +1 *возвращающихся сюрикена*  
Лолс: +1 *острый кинжал*  
Ловиатар: +1 *шокирующий бич*  
Льюру: +1 *острое короткое копье*  
Лутик: +1 *наруч-коготь касания призрака*  
Малар: +1 *острый наруч-коготь*  
Мартаммор Дьюин: +1 *шокирующая тяжелая булава*  
Маск: +1 *морозный длинный меч*  
Миличи: +1 *морозный скимитар*  
Милил: +1 *острая рапира*  
Морадин: +1 *военный молот могучего раскола*  
Мистра: Три +1 *возвращающихся сюрикена*  
Нефтис: +1 *кнут защиты*  
Нобэньон: +1 *кричащая\* тяжелая кирка*  
Огма: +1 *длинный меч могучего раскола*  
Осирис: +1 *легкий цеп касания призрака*  
Красный Рыцарь: +1 *кричащий\* длинный меч*  
Риллифэйн Раллатил: +1 *четвертной посох могучего раскола*  
Саврас: +1 *кинжал защиты*  
Себек: +1 *острое длинное копье, короткое копье или полукопье*  
Сегожан Зовущий Землю: +1 *дубина могучего раскола*  
Сеханин Лунный Лук: +1 *четвертной посох касания призрака*

Селунэ: +1 шокирующая тяжёлая булава  
 Селветарм: +1 коррозионная\* тяжёлая булава  
 Сет: +1 ядовитое\* длинное копьё, короткое копьё или полукопье  
 Шар: +1 возвращающийся чакрам  
 Шаресс: +1 острый наруч-коготь  
 Шаргаас: +1 короткий меч защиты  
 Шариндлар: +1 шокирующий кнут  
 Шондакул: +1 предупредждающий\* великий меч  
 Шила Периройл: +1 кричащий\* четвертной посох  
 Шевараш: +1 острый длинный лук  
 Шияллия: +1 четвертной посох могучего раскола  
 Сияморф: +1 пылающая легкая булава  
 Силванус: +1 шокирующая кувалда  
 Солонор Теландрия: +1 длинный лук расстояния  
 Суни: +1 пылающий кнут  
 Талона: +1 ядовитый\* невооруженный удар  
 Талос: +1 шокирующее короткое копьё  
 Темпус: +1 боевой топор могучего раскола

Тард Харр: +1 острый наруч-коготь  
 Тот: +1 четвертной посох хранения заклинаний  
 Тиамат: +1 острая тяжёлая кирка  
 Торм: +1 кричащий\* великий меч  
 Тимора: Три +1 возвращающихся сюржикена  
 Тир: +1 острый длинный меч  
 Убтао: +1 острая тяжёлая кирка  
 Улутиу: +1 морозное длинное копьё  
 Амберли: +1 шокирующий презубец  
 Урдлен: +1 острый наруч-коготь  
 Урогалан: +1 ужасный цеп могучего раскола  
 Утгар: +1 острый боевой топор  
 Валкур: +1 абордажная сабля хранения заклинаний  
 Велшарун: +1 морозная шипастая перчатка  
 Вергадэйн: +1 острый длинный меч  
 Ваэрон: +1 шокирующий короткий меч  
 Вокин: +1 пылающий нунчаку  
 Йондалла: +1 короткий меч защиты  
 Юртрус: +1 шокирующий невооруженный удар

\* Новая специальная способность оружия, детализированная в Главе 6.

## Оружие воздействия (Weapon of Impact)

Превращение

**Уровень:** Бард 3, Священник 3, Колдун/волшебник 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Цель:** Одно оружие или пятьдесят тупых снарядов, все из которых должны контактировать друг с другом во время наложения

**Продолжительность:** 10 минут/уровень

**Спасбросок:** Воля - отменяет (безопасный, объект)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно, объект)

Это заклинание заставит тупое оружие иметь большее воздействие, улучшая его способность наносить удачные удары. Это превращение удваивает диапазон угрозы тупого оружия. Нормальный диапазон угрозы 20 становится 19-20. Диапазон угрозы 19-20 становится 17-20. Заклинание не оказывает никакого эффекта на колющее или рубящее оружие и не складывается с самим собой. Наложённый на пули для пращи или на другие тупые снаряды, эффект *оружия воздействия* на специфический снаряд заканчивается после одного использования, неважно - поразит он назначенную цель или нет.

## Владение навыком (Wieldskill)

Предсказание

**Уровень:** Священник 1 (Гонд)

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Касание

**Цель:** Существо, которого коснулись

**Продолжительность:** 1 минута/уровень или пока не разряжено

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Это заклинание наполняет субъекта легким божественным руководством. Субъект получает +10 бонус компетентности на отдельный навык на ваш выбор. Если цель не имеет никаких разрядов в навыке, она функционирует, как будто имеет половину разряда в навыке и поэтому считается обученной навыку (хотя эта половина разряда ничего не добавляет к ее броскам этого навыка).

Альтернативно, цель получает мастерство с отдельным оружием (простым, военным или экзотическим) или типом доспеха (лёгкий, средний, тяжёлый или щит), как будто она имеет соответствующее умение.

## Ветер в спину (Wind at Back)

Воплощение

**Уровень:** Друид 4

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Цели:** Два существа/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 50 фт друг от друга

**Продолжительность:** 1 день

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)



Это заклинание удваивает сухопутную скорость всех целей, если все они путешествуют вместе в одном и том же направлении, включая вьючных и верховых животных. Это заклинание не затрагивает неживой материал. Заклинание не затрагивает тактическую скорость.

## Туннель ветра (Wind Tunnel)

Воплощение

**Уровень:** Друид 5

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

**Область:** Одна цель/уровень

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень

**Спасбросок:** Стойкость - отменяет (безопасный)

**Сопротивление заклинаниям:** Да (безопасно)

Вы просите ветер помочь точности ваших союзников. Этот туннель ветра улучшает точность дальнобойного оружия, предоставляя каждой цели +10 бонус компетентности на дальнобойные атаки. Кроме того, это удваивает приращение дальности этого оружия.

## Ранящие шепоты (Wounding Whispers)

Отречение [звук]

**Уровень:** Бард 3

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Персонально

**Цель:** Вы

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

Вы окружаете себя шепотами, которые повреждают любое существо, контактирующее с Вами. Любое существо, ударяющее Вас своим телом или оружием в руках, переносит 1d6 пунктов звукового урона +1 пункт на уровень заклинателя. Если существо имеет сопротивление заклинаниям, оно применяется к этому урону. Оружие с исключительной досягаемостью, типа длинных копий, не подвергает своих пользователей такой опасности.

Вы не можете использовать это заклинание, чтобы нанести урон другой цели (например, невооруженной атакой или направляя шепоты на цель). Заклинание наносит урон, только если Вас касаются другие существа.

## Лавина Заджимарна (Zajimarn's Avalanche)

Призывание (создание) [холод]

**Уровень:** Колдун/волшебник 9

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Далеко (400 фт + 40 фт/уровень)

**Область:** 10-фт квадрат/уровень (S)

**Продолжительность:** Мгновенно

**Спасбросок:** Рефлексы - частично

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Вы призываете широкую волну льда, снега и слякоти, сметающую все на своем пути. Все в начальной области заклинания получают 1d4 пунктов холодного урона на уровень заклинателя (максимум 25d4). Пешие существа и объекты в начальной области должны сделать спасброски Рефлексов или будут снесены волной на 5 футов на уровень заклинателя. Принудительное движение не вредит целям, кроме склонения их.

Тупиковые коридоры и подобные препятствия не дают лавине перемещать существ дальше. Лавина считается водной атакой с точки зрения гашения нормального огня.

## Поле ледяных бритв Заджимарна (Zajimarn's Field of Icy Razors)

Воплощение [холод]

**Уровень:** Колдун/волшебник 8

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Область:** 10-фт квадрат/уровень

**Продолжительность:** 1 минута/уровень

**Спасбросок:** Рефлексы - частично

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Бритвенно-острые ледяные кристаллы заполняют область. Существа, стоящие в области во время наложения заклинания, получают 2d4 пунктов урона плюс 1d6 пунктов холодного урона +1 пункт/уровень. Любое существо, перемещающееся пешком в или через область заклинания, получает этот урон за каждые 5 футов движения через бритвенную область.

Любое существо, которое выдерживает нормальный урон от этого заклинания, должно также преуспеть в спасброске Рефлексов или перенести повреждение своих ног и ступней, что на треть замедляет его скорость. Этот штраф скорости продолжается в течение 24 часов или пока поврежденное существо не получит заклинание *лечения* (которое также восстанавливает потерянные очки жизни). Другой персонаж может удалить штраф, в течение 10 минут обрабатывая раны и преуспев в проверке Излечения против DC спасброска заклинания.

Каждый 5-футовый квадрат имеет по сути 20 очков жизни. Даже, когда весь лед был разрушен, холодный воздух остается в области и наносит 1d6 пунктов холодного урона +1 пункт/уровень существам, которые проходят сквозь него.

**Фокус:** Стоящий 50 gp серебряный сюржикен, напоминающий снежинку.

## Тюрьма ледяных когтей Заджимарна (Zajimarn's Ice Claw Prison)

Воплощение [холод]

**Уровень:** Колдун/волшебник 7

**Компоненты:** V, S, F

**Время чтения:** 1 действие

**Дальность:** Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

**Эффект:** 10-фт ледяной коготь

**Продолжительность:** 1 раунд/уровень (D)

**Спасбросок:** Нет

**Сопротивление заклинаниям:** Да

Подобно *схватывающей руке Бигби*, это заклинание создает Средний коготь рептилиана, сделанный из льда. Ледяной коготь получает одну захватывающую атаку в раунд. Его бонус атаки для вступления в контакт - ваш уровень + ваш модификатор Интеллекта или Харизмы (для волшебников и колдунов соответственно) +7 за показатель Силы когтя (24). Его проверка захватывания - то же самое число. Когда коготь преуспевает в захватывании, он причиняет нормальный урон захватывания (1d3 пунктов плюс его модификатор Силы). Вы можете направить его, чтобы повредить или пригвоздить его цель на вашем ходу как свободное действие. В любом раунде, пока коготь захватывает цель, он наносит 1d8 пунктов холодного урона в дополнение к любому другому урону, который он причиняет.

Коготь может атаковать в том раунде, в котором он появляется. Направление его для смены цели - стандартное действие. Он всегда атакует с вашего направления и не получает бонуса замыкания и не помогает кому-либо получить его. Коготь имеет столько же очков жизни, сколько и Вы неповрежденный, и АС 20 (+10 естественный). Он получает урон как нормальное существо, но большинство магических эффектов, не наносящих урона, не затрагивают его. Коготь не может пробивать *стены силы* или входить в *антимагическое поле*. Это переносит полные эффекты от *призматической стены* или *призматической сферы*. Коготь делает спасброски, как будто это Вы. *Дезинтеграция* или успешное *рассеивание магии* уничтожают его. Он иммунен к холоду, но получает двойной урон от огня.

**Фокус:** Белая кожаная перчатка и кусочек чистого горного хрусталя.





# Магические изделия

Жезлы, микстуры и свитки волшебника, которого насмерть ужалил гигантский скорпион, ничуть не интересуют жестокое существо. Они могут валяться там, где неудачливый волшебник встретил свою судьбу, или их могут растащить мародерствующие гоблины или кобольды-помоечники, и они станут частью арсенала этих существ.

Немногие из волшебников или клериков создают магические изделия специально для того, чтобы оставить их в неких покрытых лозой руинах, дабы удачливый авантюрист обнаружил их десятилетие или столетие спустя. Но, поскольку ежегодно по всему Фаэруну изготавливаются сотни мощных магических устройств, существенное количество их встречает именно эту судьбу. Таким образом, глава описывает лишь горстку магических изделий, явно существующих в "Установке Кампании Забытых Царств". Все изделия, описанные здесь, следуют правилам из Главы 8: Магические изделия из "Руководства Ведущего".

## Самоидентификация магических изделий

Многие мощные магические изделия, особенно незначительные артефакты, показывают свои силы к любому, кто берет их. Когда кто-либо держит самораспознающийся предмет и концентрируется, он изучает одну силу предмета каждую минуту, пока предмет не покажет все свои силы. Предметы всегда показывают силы в том порядке, в котором они перечислены в описании предмета. Успешная проверка Колдовства или бардских знаний (DC 20) показывают все силы сразу.

Любое магическое изделие, помимо микстур или свитков, может быть создано как самораспознающееся. Во время создания заклинатель должен решить, самораспознающийся это предмет. Эта способность не затрагивает цену или время создания предмета, но как только предмет завершен, это решение нельзя отменить.

Для определения того, является ли самораспознающимся случайно произведенное магическое изделие, бросайте d%. Результаты 01-40 указывают, что предмет самораспознающийся, и результаты 61-100 указывают, что нет.

## Описания магического изделия

Ниже даны описания различных новых магических изделий и магических свойств, детализированных в этой книге, представленные в том же порядке, что и в "Руководстве Ведущего".

### Специальные способности доспехов

Эти специальные способности доспехов доступны в дополнение к специальным способностям, перечисленным в "Руководстве Ведущего" и в "Установке Кампании Забытых Царств". Некоторые способности доспехов несут установленный дополнительный налог вместо увеличения цены на эффективный бонус предмета (как стандартизовано в "Руководстве Ведущего").

ТАБЛИЦА 6-1: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДОСПЕХОВ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-6: Специальные способности доспехов из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Малый	Средний	Главный	Специальная способность	Модификатор рыночной цены*
01-20	01-15	01-05	Синее сияние	+1 бонус
21-40	16-30	06-10	Вечносияющий	+1 бонус
41-60	31-45	11-25	Защита от негативной энергии	+1 бонус
61-80	46-60	26-35	Ловкость	+1 бонус
81-85	61-72	36-50	Оберег смерти	+2 бонус
86-90	73-78	51-62	Поедатель магии	+3 бонус
-	79-80	61-65	Защита от превращения	+6 бонус
91-98	81-90	66-75	Сила	Специально
99-100	91-100	76-100	Дважды перебросьте **	

\*Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 8-4: Доспехи и щиты в "Руководстве Ведущего" для определения полной рыночной цены.

\*\* Если Вы выбрасываете специальную способность дважды, считайте это одним разом. Если Вы выбрасываете две версии одной и той же специальной способности, используете лучшую.

**Синее сияние:** Это качество может применяться только к металлическому доспеху, который получает после такой обработки сине-черный цвет. Доспех никогда не бросает тень и иммунен к кислотным и ржавым атакам. Носящий также получает +5 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности. Этот бонус не складывается с бонусом Скрытности, предоставленным *плащом эльфоводобных*.

**Уровень заклинателя:** 12 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, уровень заклинателя 12+, 5 + занимает место в Алхимии; **Рыночная цена:** +1 бонус.

**Оберег смерти:** Однажды в день доспех, улучшенный этой специальной способностью, делает носящего иммунным к смертельным эффектам. Магия доспеха автоматически дает *оберег смерти* сроком на 70 минут, как только носящий первый раз в день подвергается смертельному эффекту.

**Уровень заклинателя:** 7-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *оберег смерти*; **Рыночная цена:** +2 бонус.

**Вечносияющий:** Это качество может применяться только к металлическому доспеху. Доспех столь же ярок и солнечен, как полированное серебро. Доспех никогда не бросает тень и иммунен к кислотным и ржавым атакам. Носящий получает сопротивление кислоте 5.

**Уровень заклинателя:** 12 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, уровень заклинателя 12+; **Рыночная цена:** +1 бонус.

**Поедатель магии:** Этот тип доспеха обычно украшается спиральями и клыкастыми ртами. Он функционирует в точности подобно доспеху сопротивления заклинаниям с сопротивлением заклинаниям 13, за исключением того, что, если сопротивление заклинаниям эффективно против заклинания, нацеленного на носящего, доспех пожирает заклинание и дает носящему 1d8 временных очков жизни. Эти очки жизни не складываются, так что невозможно в любой момент иметь более 8 временных очков жизни от доспеха.

**Уровень заклинателя:** 16 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *синостодеомер Симбул*, *сопротивление заклинаниям*; **Рыночная цена:** +3 бонус.

**Защита от негативной энергии:** Магия этого доспеха автоматически дает *защиту от негативной энергии* однажды в день на 5 раундов, как только носящий первый раз в день подвергается любой атаке негативной энергией.

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *защита от негативной энергии*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

**Ловкость:** Этот тип доспеха чувствуется легче и менее ограничивает носителя, чем другой доспех такого типа. Хотя фактический вес неизменен, максимальный бонус Ловкости увеличивается +2, а штраф проверки доспеха уменьшается на 1.

**Уровень заклинателя:** 8-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *кошачья грация*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

**Защита от превращения:** Персонаж, носящий этот доспех, непроницаем для эффектов превращения, которые изменяют его форму, включая полиморф, окаменение и даже дезинтеграцию.

**Уровень заклинателя:** 12 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *иммунитет к заклинаниям*; **Рыночная цена:** +6 бонуса.

**Сила:** Персонаж, носящий этот доспех, получает +2 или +4 бонус улучшения к Силе.

**Уровень заклинателя:** 12-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка*; **Рыночная цена:** +2, добавьте +8,000 gp; +4, добавьте +32,000 gp.

## Определенные магические доспехи

Хотя многие из мест Фаэруна известны своим магическими оружием, некоторые виды магических доспехов также получили свою славу. Следующие определенные доспехи обычно заранее созданы в точности с качествами, описанными здесь.

ТАБЛИЦА 6-2: ОПРЕДЕЛЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-8: Определенные доспехи из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Средний	Главный	Определенный доспех	Рыночная цена
01-25	01-20	<i>Кормирский великий щит</i>	9,170 gp
26-50	21-40	<i>Щит заклинаний Лейрел</i>	9,170 gp
51-75	41-60	<i>Щит бдительности</i>	9,170 gp
76-90	61-80	<i>Штормовой доспех Лейрел</i>	66,650 gp
91-100	81-100	<i>Штормовой доспех детей земли</i>	111,650 gp



**Кормирский великий щит**

**Кормирский великий щит:** Эти +1 большие стальные щиты отклонения стрел популярны среди тех, кто охотится на злых гуманоидов в Штормовых Рогах. Их легко распознавать по отличительным знакам - пурпурный дракон, стоящий на сломанной стреле.

**Уровень заклинателя:** 5 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *щит*; **Рыночная цена:** 9,170 gp; **Стоимость создания:** 4,670 gp + 360 XP.

**Щит заклинаний Лейрел:** Названный по имени Лейрел Сильверхэнд Арнсун, создавшей первый щит этого типа, этот +1 большой стальной щит дает своему владельцу сопротивление заклинаниям 17 против всей заклинаний с силовым описателем.

**Уровень заклинателя:** 15 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *щит*, *стена силы*, *сопротивление заклинаниям*; **Рыночная цена:** 9,170 gp; **Стоимость создания:** 4,670 gp + 360 XP.

**Штормовой доспех Лейрел:** Этот +2 полный пластинчатый доспех сопротивления огню и

молнии сделан из неметаллического материала (ходят слухи, что он происходит с другого плана), не проводящего электричество. Носящему никогда не препятствует и не перемещает его против его воли сильный ветер.

**Уровень заклинателя:** 6 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *порыв ветра, сопротивление элементам*, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; **Рыночная цена:** 66,650 gr; **Стоимость создания:** 34,150 gr + 2,600 XP.

**Щит бдительности:** Этот +1 избивающий шокирующий большой стальной щит носит на себе символ вертикальной перчатки Торма. Есть много изделий этого вида, и они очень ценятся последователями Торма. Ходят слухи о более мощной версии щита, отражающей все атаки электричеством обратно к источнику.

**Уровень заклинателя:** 8 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка, призыв молнии или заряд молнии*; **Рыночная цена:** 9,170 gr; **Стоимость создания:** 4,670 gr + 360 XP; **Вес:** 15 фнт.

**Штормовой доспех детей земли:** Этот +1 полный пластинчатый доспех сопротивления холоду, огню и молнии имеет размеры только для дварфов, гномов или халфлингов.

**Уровень заклинателя:** 5 -й; **Предпосылка:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *сопротивление элементам*, создатель должен быть дварфом, гномом или халфлингом; **Рыночная цена:** 111,650gr; **Стоимость создания:** 56,650 gr + 4,400 XP.



*Щит бдительности*

## Специальные способности оружия

Эти специальные способности оружия доступны в дополнение к специальным способностям, перечисленным в "Руководстве Ведущего" и в "Установке Кампании Забытых Царств". Некоторые способности оружия несут установленный дополнительный налог вместо увеличения цены на эффективный бонус предмета (как стандартизовано в "Руководстве Ведущего").

### ТАБЛИЦА 6-3: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ РУКОПАШНОГО ОРУЖИЯ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-15: Специальные способности рукопашного оружия из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Малое	Среднее	Главное	Специальная способность	Модификатор рыночной цены*
01-09	01-05	01-03	Коррозийное	+1 бонус
10-18	06-10	04-06	Рассеивающее	+1 бонус
19-17	11-15	07-09	Летучее	+1 бонус
28-36	16-20	10-12	Воздействие	+1 бонус
37-45	21-25	13-15	Милосердное	+1 бонус
46-54	26-30	16-18	Кричащее	+1 бонус
55-63	31-35	19-21	Клинок заклинаний	+1 бонус
64-72	36-40	22-24	Уверенное ударяющее	+1 бонус
73-81	41-45	25-27	Смахивающее	+1 бонус
82-90	46-50	28-30	Ядовитое	+1 бонус
91-97	51-55	31-33	Предупреждение	+1 бонус
-	56-62	34-39	Кислотная вспышка	+2 бонус
-	63-69	40-45	Разоружающее	+2 бонус
-	70-75	46-51	Вечносияющее	+2 бонус
-	76-81	52-57	Вампирическое	+2 бонус
-	82-84	58-62	Властное	+3 бонус
-	85-87	63-68	Оберег рока	+3 бонус
-	88-90	68-72	Элементная аура	+3 бонус
-	91-93	73-77	Отбрасывающее	+3 бонус
98-99	93-95	78-80	Прыгающее	Специально
100	96-100	81-100	Дважды перебросьте **	

\* Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 8-10: Оружие в "Руководстве Ведущего" для определения полной рыночной цены.

\*\* Перебросьте, если Вы получаете двойную специальную способность, способность, несовместимую с уже выброшенной способностью, или если дополнительная способность выйдет за предел +10. Бонус улучшения оружия и специальные эквиваленты бонуса способности не могут быть выше +10.

### ТАБЛИЦА 6-4: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДАЛЬНОБОЙНОГО ОРУЖИЯ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-16: Специальные способности дальнбойного оружия из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.



Малое	Среднее	Главное	Специальная способность	Модификатор рыночной цены*
01-14	01-09	01-04	Коррозийное	+1 бонус
15-28	10-18	05-08	Воздействие	+1 бонус
29-42	18-27	09-12	Милосердное	+1 бонус
43-56	28-56	13-16	Точное	+1 бонус
57-70	37-45	17-20	Кричащее	+1 бонус
71-84	46-54	21-24	Ищущее	+1 бонус
85-9	55-63	25-28	Ядовитое	+1 бонус
-	64-80	29-34	Кислотная вспышка	+2 бонус
-	81-95	35-40	Быстрозарядное	+2 бонус
-	-	41-50	Оберег рока	+3 бонус
-	-	51-60	Элементная аура	+3 бонус
-	-	61-70	Отбрасывающее	+3 бонус
-	-	71-80	Сияющее удержание	+3 бонус
99-100	96-100	81-100	Дважды перебросьте **	

\* Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 8-10: Оружие в "Руководстве Ведущего" для определения полной рыночной цены.

\*\* Перебросьте, если Вы получаете двойную специальную способность, способность, несовместимую с уже выброшенной способностью, или если дополнительная способность выйдет за предел +10. Бонус улучшения оружия и специальные эквиваленты бонуса способности не могут быть выше +10.

**Кислотная вспышка:** Оружие кислотной вспышки функционирует как коррозионное оружие, которое также взрывается кислотой после нанесения удара при успешном критическом попадании. Кислота не вредит рукам, держащим оружие. Оружие кислотной вспышки наносит +1d10 пунктов дополнительного урона кислотой при успешном критическом попадании. Если критический множитель оружия - x3, добавьте вместо этого +2d10 пунктов урона кислотой, и если множитель - x4, добавьте +3d10 дополнительных пунктов урона кислотой. Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают кислотную энергию своим боеприпасам.

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *кислотный туман, кислотный шторм, кислотная стрела Мелфа или шторм мести;* *Рыночная цена:* +2 бонус.

**Коррозийное:** По команде коррозионное оружие покрывается густым слоем кислотной жидкости (владелец не получает урона от этого эффекта). Коррозийное оружие наносит +1d6 пунктов дополнительного урона кислотой при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают кислотную энергию своим боеприпасам.

*Уровень заклинателя:* 10 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *кислотный туман, кислотный шторм, кислотная стрела Мелфа или шторм мести;* *Рыночная цена:* +1 бонус.

**Разоружение:** Оружие разоружения имеет одну специальную цель: разоружение противника его владельца. Оно устраняет бонусы противника и для размера оружия, и для двуручного оружия. Этот тип оружия также добавляет +1 к броскам атаки владельца с целью попыток разоружения; этот бонус не применяется к любым другим броскам атаки. Другие правила, применимые к разоружению противника, остаются в силе.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов; *Рыночная цена:* +2 бонус.

**Рассеивающее:** Однажды в день оружие может использоваться для рукопашной атаки касанием, действующей как нацеленное *рассеивание магии* против существа или объекта, которого коснулись.

*Уровень заклинателя:* 10 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *рассеивание магии;* *Рыночная цена:* +1 бонус.

**Властное:** Любой, кто атакует владельца властного оружия в рукопашном бою, должен преуспеть в спасброске Воли (DC 16) или биться защитно (-4 штраф на атаку, +2 бонус увертливости к AC).

*Уровень заклинателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *устрашение;* *Рыночная цена:* +3 бонус.

**Оберег рока:** Иногда передаваемое в дар авантюристам, одобренным церковью Тиморы, это оружие обычно создается с 7 зарядами. Владелец может на своем ходу потратить 1 заряд для получения дополнительного частичного действия. Владелец может также использовать 1 заряд в любое время в течение раунда для переброски любого броска. (Владелец может потратить максимум 2 заряда в раунд, 1 для частичного действия и 1 для переброски). Владелец узнает результат броска перед решением о взятии переброска.

*Уровень заклинателя:* 13 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *ограниченное желание;* *Рыночная цена:* +3 бонус +1,500 gp; *Стоимость создания:* +3 бонус +300 XP.

**Элементная аура:** Любое оружие, улучшенное этим специальным свойством, может добавлять дополнительный урон от стихии на выбора владельца (кислота, холод, электричество, огонь или звуковой), в точности как описано под специальным свойством пылающего, включая дополнительные 1d6 пунктов урона соответствующего элементного подтипа при нормальном попадании. Определение элементной ауры оружия - свободное действие, которое может быть предпринято не чаще, чем однажды в раунд (таким образом, Вы не можете изменять подтип между атаками в одном и том же раунде). Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают энергию своим боеприпасам.

*Уровень заклинателя:* 15 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *слепота/глухота, леденить металл, пламенный клинок, заряд молнии, кислотная стрела Мелфа;* *Рыночная цена:* + 3 бонус.

**Вечносияющее:** Кузнецы солнечных эльфов Эвермита знают секрет, как выковать вечносияющее в клинки. Это оружие столь же ярко и солнечно, как полированное серебро. Оно никогда не бросает тень и免疫но к коррозионным атакам.

Оружие вспыхивает блестящим светом до двух раз в день по команде владельца. Все в пределах 20 футов, кроме владельца, должны сделать спасбросок Рефлексов (DC 14) или быть ослепленными на 1d4 раундов.

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *слепота/глухота, иссушающий свет; Рыночная цена:* +2 бонус.

**Летучее:** Летучее оружие может лететь со скоростью 30 футов и считается оживленным объектом с твердостью и очками жизни, как у типичного оружия его вида. Летучее оружие следует приказам в пределах своих способностей (оно не имеет Интеллекта), но ему можно приказывать охранять местоположение, как и оживленному скелету. Только рукопашное оружие может иметь летучую способность.

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *оживление объекта, полет или телекинез; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Воздействие:** Любое крошачье оружие, улучшенное этой способностью, удваивает его диапазон угрозы. Например, у улучшенного таким образом четвертного посоха показатель угрозы увеличивается до 19-20, у тяжелого цепя - до 17-20. Это улучшение не затрагивает колющее или рубящее оружие. (Если Вы выбрасываете это свойство для несоответствующего оружия, просто перебросьте).

*Уровень заклинателя:* 10 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *оружие воздействия; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Прыгающее:** Это оружие имеет дополнительную способность: то, чего вы можете им коснуться, вы можете "бросить" в область в пределах 30 футов (обычно - чтобы бросить что-либо другу).

*Уровень заклинателя:* 1 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *падение пера, прыжок; Рыночная цена:* Добавьте +8,400 gp.

**Отбрасывающее:** Оружие, улучшенное этим свойством, имеет способность отбрасывать назад свои цели. При успешном попадании цель атаки должна преуспеть в спасброске Стойкости (DC 19) или быть отброшенной на 10 футов назад. (Если цель не может сместиться на 10 футов, она вместо этого падает на землю). Если первый спасбросок проваливается, цель должна преуспеть в другом спасброске Стойкости (DC 19) или быть ошеломленной на 1 раунд.

*Уровень заклинателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *отвращение; Рыночная цена:* +3 бонус.

**Милосердное:** Оружие наносит +1d6 пунктов урона, и весь урон, который оно наносит - истощающий. По команде оружие подавляет эту способность, пока не будет команды возобновить ее. Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают милосердный эффект своим боеприпасам.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *лечение легких ран; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Точное:** Это свойство можно поместить только в дальнобойное оружие. Точным оружием можно выстрелить или бросить его в противника, занятого рукопашной, без стандартного -4 штрафа (как умение Точный Выстрел). Это не предоставляет никакой специальной силы тем, кто уже имеет умение Точный Выстрел.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *Точный Выстрел; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Быстрозарядное:** Это свойство можно поместить только в арбалеты. Быстрозарядный арбалет получает доступ к экстрапространственному месту, способному поддерживать до 100 зарядов, позволяя владельцу перезаряжать арбалет быстрее, чем обычно. Перезарядка быстрозарядного ручного или легкого арбалета - свободное действие (позволяя персонажу многократные атаки при использовании полной атаки), перезарядка быстрозарядного тяжелого арбалета - действие эквивалента движения. Добавление или удаление заряда вручную из экстрапространственного места требует действия эквивалента движения. В экстрапространственном месте можно содержать различные типы зарядов, и владелец может свободно выбирать из них при перезарядке арбалета.

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *секретный сундук Леомунда, сократить предмет; Рыночная цена:* +2 бонус.

**Сияющее удержание:** Это свойство (иногда используемое охраной волшебников в Старых Империях) может быть помещено только боеприпасы дальнобойного оружия. Снаряд сияющего удержания после выстрела пульсирует серебристым сиянием. Любая атака таким снарядом - дальнобойная атака касанием. Снаряд причиняет 1 пункт силового урона (вместо своего нормального урона), но цель должна также сделать спасбросок Воли (DC 17) или стать удерживаемой (как заклинание *удержание монстра*).

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *магическая ракета, удержание монстра; Рыночная цена:* +3 бонус.

**Кричащее:** По команде кричащее оружие испускает низкий гул, который давит на уши, но не вредит владельцу. Кричащее оружие, поражающее цель, производит громкий высокий звук и наносит +1d6 дополнительных пунктов звукового урона при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают звуковую энергию своим боеприпасам. Кричащее оружие причиняет этот дополнительный урон и в пределах заклинания *тишина*. Кричащее оружие не оказывает никакого дополнительного неблагоприятного воздействия на существ, которые используют усиленное слушание, хотя такие существа ненавидят кричащее оружие.

*Уровень заклинателя:* 10 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *крик или звуковой взрыв; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Ищущее:** Только дальнобойное оружие могут иметь ищущую способность. Оружие поворачивает на цель, отменяя любой шанс промаха, который может применяться из-за укрывательства. (Владелец все еще должен нацеливать оружие в цель. Например, стрелы, по ошибке выстреленные в пустое место, не поворачивают и не поражают невидимых врагов, даже если они рядом).

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *истинное видение; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Клинок заклинаний:** Владелец иммунен к отдельному заклинанию, выбранному во время создания оружия. Выбранное заклинание должно быть нацеливаемым на владельца (а не воздействующим на область). Когда владелец подвергается заклинанию, оружие поглощает его. На следующем ходу владелец может безопасно иссушить заклинание или направлять его на новую цель, как свободное действие.

*Уровень заклинателя:* 13 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *обращение заклинаний; Рыночная цена:* +1 бонус.

**Уверенное ударяющее:** Уверенно ударяющее оружие вредит существам с уменьшением урона, как будто имеет +5 бонус улучшения. Луки, арбалеты и пращи не могут иметь уверенно ударяющее свойство.

Уровень заклинателя: 6-й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, великое магическое оружие; Рыночная цена: +1 бонус.

**Смахивающее:** Это свойство дает +4 бонус на любые проверки Силы владельца, сделанные как часть попытки подсечки противника оружием.

Уровень заклинателя: 5-й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, сила быка; Рыночная цена: +1 бонус.

**Вампирическое:** Любой живущий противник, пораженный вампирическим оружием, должен делать спасбросок Стойкости (DC 16) или терять дополнительные 1d4 очков жизни, которые немедленно добавляются к текущим очкам жизни владельца оружия. Любые очки жизни сверх максимума владельца считаются временными (многократные дополнения временных очков жизни не складываются) и исчезают по истечении 1 часа.

Уровень заклинателя: 7-й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, вампирическое касание; Рыночная цена: +2 бонус.

**Предупреждающее:** Владелец предупреждающего оружия никогда не теряет свой бонус Ловкости к АС, будучи захваченным врасплох (также, как имея способность странной увертливости). Это не складывается с любой другой формой способности странной увертливости.

Уровень заклинателя: 7-й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, способность странной увертливости; Рыночная цена: +1 бонус.

## Определенное магическое оружие

Следующее определенное оружие обычно заранее создается в точности с характеристиками, описанными здесь.

ТАБЛИЦА 6-5: СПЕЦИАЛЬНОЕ МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-17: Определенное оружие из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Среднее	Главное	Определенное оружие	Рыночная цена
01-05	-	Стрела укусов	1,457 gp
06-10	-	Скимитар глупца	3,000 gp
11-15	-	Кинжал пренебрежения	6,302 gp
16-20	-	+1 клинок берсерка	6,335 gp
21-25	-	Военная кирка Блингденстоуна	8,308 gp
26-30	-	Кормантурский эльфийский клинок	8,315 gp
31-35	-	Сембийский клинок стража	8,320gp
36-40	-	Люиренский короткий лук	8,330 gp
41-45	-	Ночной клинок	8,702 gp
46-49	01-05	Кинжал гадюки	10,462 gp
50-53	06-10	Клык паука	11,782 gp
54-57	11-15	Руномолот	11,912 gp*
58-61	16-20	Молитва гнева	14,350 gp
62-65	21-25	+2 клинок берсерка	15,335 gp
66-69	26-50	Булава темных детей	17,000 gp
70-73	31-35	Светящийся опасностью	18,302 gp
74-77	36-40	Талосианское короткое копье	18,302 gp
78-81	41-45	Перчатки доблестных	18,302 gp*
82-85	46-50	Золотой топор Великой Трещины	18,310 gp
86-89	51-55	Меч-губитель	18,315 gp
90-93	56-60	Кормирский избиватель гоблинов	18,315 gp
94-95	61-64	Спектральный кинжал	20,000 gp
96-97	65-68	Кулак	23,305 gp
98-99	69-72	Поющий меч	24,450 gp
100	73-76	Посох могучего смахивания	28,600 gp
-	77	Намарра	30,315 gp
-	78-83	Клинок правосудия	32,315 gp
-	84-86	Топор серебряной гривы	50,302 gp
-	87	Тарагарт	86,335 gp
-	88-92	Тяжелое копье Фазруна	98,310 gp
-	93-95	Тысяча разбитых грез	100,315 gp
-	96-98	Кинжал хаоса	106,302 gp
-	99-100	Четвертной посох битвы	162,600 gp

\* Минимальное значение; см. описание предмета.

**Стрела укусов:** Эта стрела вводит своей цели яд (DC Стойкости 16, 1d10 Телосложение/1d10 Телосложение). Если снаряд промахивается, он разрушается. Стрелы укусов изготавливаются индивидуально, не по пятьдесят, как другие снаряды. Они иногда обрабатываются как арбалетные заряды или копыя.

*Уровень заклинателя: 7 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, яд; Рыночная цена: 1,457 gr; Стоимость создания: 732 gr + 58 XP.*

**Меч-губитель (Меч Бэйна):** Эти +1 законные длинные мечи появились в огромных количествах в руках набожных бэйнитов. Поскольку клинки и рукоятки украшены символами Черной Руки, добрый люд колеблется - стоит ли забирать их из рук убитых прихожан Черного Лорда.

*Уровень заклинателя: 7 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, гнев порядка, создатель должен быть законным; Рыночная цена: 18,315 gr; Стоимость создания: 9,315 gr + 720 XP.*

**Клинок берсеркера:** Эти +1 или +2 полторные мечи получают дополнительный +1 бонус улучшения, когда владелец впадает в варварскую ярость. Ведьмы Рашемена создают их для своих боевых товарищей.

*Уровень заклинателя: 7 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, эмоция; Рыночная цена: +1 оружие 6,335 gr; +2 оружие 15,335 gr; Стоимость создания: +1 оружие 3,335 gr + 240 XP; +2 оружие 7,835 gr + 600 XP.*

**Военная кирка Блингенстоуна:** Хотя многие из этих +1 коррозионных тяжелых кирок находятся в руках бездомных глубинных гномов, живущих в Серебряных Кордонах, некоторые начали циркулировать по миру из-за авантюристов, разграбивших наводненный дрейф город Блингенстоун.

*Уровень заклинателя: 10 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, кислотный туман, кислотный шторм, кислотная стрела Мелфа или шторм мести; Рыночная цена: 8,308 gr; Стоимость создания: 4,308 gr + 320 XP.*

**Кормантиский эльфийский клинок:** Эти +1 острые длинные мечи носят символы старых эльфийских домов Кормантора, которые были первыми, кто разработал острую магию.

*Уровень заклинателя: 10 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, острый край; Рыночная цена: 8,315 gr; Стоимость создания: 4,315 gr + 320 XP.*

**Кормирский избиватель гоблинов:** Эти +1 длинные мечи губители гоблиноидов украшены символом свирепого пурпурного дракона Кормира. Королевский Магикиан Каладнэй уполномочила Военных Волшебников создать много такого оружия для распределения его среди рыцарей Пурпурного Дракона и среди остальных, чтобы дать стране доход и улучшить мораль. На тех, которые предоставляются рыцарям, как правило, наносят метки чести и отличий, соответствующих их владельцам.

*Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, вызов монстра I; Рыночная цена: 18,315 gr; Стоимость создания: 9,315 gr + 720 XP.*

**Кинжал хаоса:** Этот +5 кинжал изящно выделан и украшен абстрактными образами и инкрустациями. Он носит необычное проклятие: если он успешно ударяет существо и причиняет урон, владелец беспорядочно принимает новую форму, как будто кто-то успешно наложил на него *полиморф другого*. Чтобы определить принятую форму, откройте случайную страницу "Руководства Монстров" и выберите существо, форма которого может быть принята при *полиморфе* другого.

Преобразование продолжается, пока владелец не делает другое успешное попадание кинжалом, при этом он принимает другую случайную форму. Если новая форма не использует оснащение, его первичная естественная атака (типа укуса или когтя) считается посеребренной, и эта первичная атака считается кинжалом с точки зрения принятия новой формы. Если владелец бросает кинжал, он остается в своей преобразованной форме.

*Уровень заклинателя: 15 -й; Предпосылка: Создание Магического Оружия и Доспехов, полиморф другого; Рыночная цена: 106,302 gr; Стоимость создания: 53,000 gr + 4,240 XP.*

**Кинжал пренебрежения:** Эти кинжалы изначально были созданы в Миф Дранноре. Владелец одного из этих +1 кинжалов иммунен к эффектам страха и принуждения и получает +3 бонус сопротивления на спасброски против зачарований.

*Уровень заклинателя: 7 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, удалить страх, сопротивление; Рыночная цена: 12,302 gr; Стоимость создания: 6,302 gr + 480 XP.*

**Кулак:** Эта адамантиновая цепная кольчужная перчатка окрашена как литой металл. Давным-давно выкованная дварфами (которые не любят видеть ее в недварфских руках), это - +2 *шпастая перчатка* (+1 бонус улучшения от адамантина, +2 бонус улучшения от магии). Владелец перчатки защищен от заклинаний *леденить металл* и *разогреть металл*. Однажды в день владелец может объявить столболомный удар, наносящий +2d6 пунктов дополнительного урона при успешном попадании (если атака промахивается, столболомный удар в течение этого дня потрачен впустую). Существо, пораженное столболомным ударом, должно делать спасбросок Стойкости (DC 22) или быть ошеломленным на 1d4 раундов и спасбросок Рефлексов (DC 22), чтобы избежать падения.

*Уровень заклинателя: 15 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, сжатый кулак Бигби, сопротивление элементам; Рыночная цена: 23,305 gr; Стоимость создания: 13,305 gr + 800 XP.*

**Перчатки доблестных:** Сделанные для героев Миф Драннора, эти +3 перчатки имеют много разновидностей, от массивных серебристых перчаток длиной до локтя до пяти колец для пальцев, соединенных с наручем. Обычно находят лишь одну перчатку из пары. Они не дают бонуса к Классу Доспеха (их бонус улучшения применяется только к характеристикам оружия) и не препятствуют тайному колдовству. Когда обе перчатки соответствующей пары носят вместе, они имеют одну из следующих дополнительных активизируемых командой способностей, в зависимости от пары:



Дополнительная способность	Дополнительная предпосылка	Рыночная цена
Цепная молния 1/день	Цепная молния	+56,000 gr
Пламенный клинок 2/день	Пламенный клинок	+38,000 gr
Излечение 1/день	Излечение	+48,000 gr
Удержание монстра касанием 1/день	Удержание монстра	+30,000 gr
Полиморф другого касанием 1/день	Полиморф другого	+26,000 gr
Регенерация 1/день	Регенерация	+66,000 gr
Отвращение 1/день	Отвращение	+56,000 gr
Шокирующая хватка 3/день	Шокирующая хватка	+66,000 gr
Камень в плоть или плоть в камень (касанием) 1/день	Камень в плоть или плоть в камень	+50,000 gr
Телекинез (сильный толчок) касанием 2/день	Телекинез	+20,000 gr

Уровень заклинателя: 13 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, необходимое в качестве условия заклинания; Рыночная цена: 18,302; Стоимость создания: 9,302 gr + 360 XP.



**Золотой топор  
Великой  
Трещины**

**Золотой топор Великой Трещины:** У этого +1 боевого топора губителя аберраций есть дварфские руны, инкрустированные золотом по обоим сторонам клинка. Созданный золотыми дварфами Великой Трещины, он пользуется большим спросом в бех областях, где есть туннели к Подземью.

Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, вызов монстра I; Рыночная цена: 18,310 gr; Стоимость создания: 9,310 gr + 720 XP.

**Клинок правосудия:** Церковь Торма произвела многие из этих +1 священных длинных мечей могучего раскола. По-видимому, сделанный из магически укрепленной бронзы и несущий на себе символ молота и весов Тира, клинок правосудия, когда обнажен, всегда испускает чистый белый свет в 20-футовом радиусе.

Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, божественная сила, святой удар, создатель должен быть добрым; Рыночная цена: 32,315 gr; Стоимость создания: 16,315 gr + 1,280 XP.



**Тяжелое копье  
Фаэруна**

**Тяжелое копье Фаэруна (lance):** Это тяжелое копье сделано из дерева и укреплено сталью. Специально созданные для верхового боя воинами, следующими Торму, некоторые из них также попали в руки других орденов доброго мировоззрения.

Большинство (90%) их - тяжелые тяжелые копья; некоторые из Маленьких воинов также используют в бою легкие тяжелые копья, и остальные 10% разработаны как раз для них.

Тяжелое копье Фаэруна - +2 святое тяжелое копье, предоставляющее своему владельцу способность использовать умение Энергичный Разгон. Кроме того, если покровитель владельца - Торм, тяжелое копье получает эффект губителя против злых аутсайдеров.

Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, вызов монстра I, святой удар, создатель должен быть добрым; Рыночная цена: 98,510 gr.

**Светящийся опасностью:** Однажды в день, когда владыка атакует вруклопашную невидимое существо, это +1 короткое копье автоматически

накладывает на атакующее существо огонь фейри немедленно после результата броска атаки.

Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, огонь фейри; Рыночная цена: 18,302 gr; Стоимость создания: 9,302 gr + 720 XP.

**Люиренский короткий лук:** Эти +1 ищущие короткие луки стали известными в северных землях из-за носящих их халфлингов из Люирена. Некоторые из них были проданы неудачливыми семьями и стали очень цениться другими.

Уровень заклинателя: 10 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, острый край; Рыночная цена: 8,330 gr; Стоимость создания: 4,330 gr + 320 XP.

**Булава темных детей:** Эта алмазная тяжелая булава имеет естественный бонус улучшения +2. Она предоставляет владельцу +6 светский бонус на проверки изгнания, сделанные для упрека или управления нежитью. Владелец может считать свой уровень на два выше при определении того, сколько Hit Dice нежити он может управлять.

Уровень заклинателя: 9 -й; Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, оживление мертвого; Рыночная цена: 17,000 gr; Стоимость создания: 13,000 gr + 320 XP.

**Намарра:** Этот +2 острый длинный меч, когда обнажен, светится бледно-сиреневым, испуская свет, равный свече. На одной стороне клинка вырезано слово "Намарра", на другой - "Никогда не спит". Когда оружие ударяет металл, оно исторгает белые искры. Меч плавает в воде, как деревянный, и может накладывать на себя по команде владельца заклинание тишина так часто, как пожелает. Эффект заканчивается, если владелец вкладывает оружие в ножны или теряет с ним контакт. Это оружие старо, и нет рассказов о дате его создания или о том, что что-то произошло "до того, как выковали Намарру".

Он известен как "меч, который никогда не спит" из-за своей надписи, хотя ни одна из его сил никак не связана с бдительностью.

Уровень заклинателя: 10 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, острый край, тишина, водная прогулка; Рыночная цена: 30,315 gr; Стоимость создания: 15,315 gr + 1,200 XP.

**Ночной клинок:** Красные Волшебники делают эти +1 кинжалы для своих шпионов и контрразведчиков. Когда он используется против противников доброго мировоззрения, бонус улучшения ночного клинка увеличивается до +2, и добрая цель попадания должен делать спасбросок Воли (DC 16) или получить 1 пункт временного урона случайному показателю способности.



*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *расслабленность*; *Рыночная цена:* 8,702 gr; *Стоимость создания:* 4,502 gr + 336 XP.

**Тысяча разбитых грез:** Этот мифриловый эльфийский военный клинок - +3 *святой длинный меч губитель дроу*, созданный эльфийским героем Датарианом Следящим за Мглой, прихожанином Сеханин Лунный Лук, когда темные эльфы разрушили его родной город тысячи лет назад. Хотя он пал в битве с войском драйдеров вскоре после создания оружия, оно в конечном счете попало в руки другого эльфийского героя, известного лишь в балладах как Звездочет, которая использовала его, чтобы убить за свою жизнь сотни дроу. Звездочет умерла от тоски после Битвы Девяти Стрел, когда поняла, что убита ее сестра, и молодой эльфийский стрелок оставался с оружием, пока не пришло подкрепление, чтобы дроу не смогли захватить его. После этой битвы меч появлялся в руках эльфов по крайней мере раз в сто лет, но каждый раз вновь исчезал.

Меч дарит один отрицательный уровень любому злему существу, которое берет его. Отрицательный уровень остается, пока меч находится в руке, и исчезает, если его отложить. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока меч в руках. Ходят слухи, что если меч когда-либо обнажит дроу доброго мировоззрения, он разлетится на тысячу маленьких (50 gr) лунных камней. Если этот слух - правда, каждый из этих лунных камней может использоваться один раз как заклинание *искупление* для искупления дел темного эльфа.

*Уровень заклинателя:* 16-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *святой удар*, *вызов монстра I*, создатель должен быть добрым эльфом; *Рыночная цена:* 100,315 gr; *Стоимость создания:* 51,315 gr + 1,960 XP.

**Молитва гнева:** На этом +2 *великом мече* начертан святой символ Темпуса. Его владелец иммун к эффектам страха, и если персонаж имеет способность бушевать, каждая ярость продолжается на 1 раунд дольше нормальной.

*Уровень заклинателя:* 8-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *удалить страх*; *Рыночная цена:* 14,350 gr; *Стоимость создания:* 7,350 gr + 560 XP.

**Четвертной посох битвы:** Этот +3 *четвертной посох скорости* не может быть поврежден колющими или режущими атаками. Владелец *четвертного посоха битвы* может пытаться разоружать противников, как будто он имеет умение Улучшенное Разоружение, и получает +4 бонус на любой бросок атаки, сделанный для разоружения.

Три раза в день владелец, как стандартное действие, может активизировать способность отклонения стрел четвертного посоха. Эта сила продолжается в течение 2 раундов. Будучи активным, четвертной посох автоматически отклоняет все атаки дальнобойного оружия (оружия до Среднего размера) и поглощает любые ракеты или дальнобойные атаки, созданные заклинаниями 2-го уровня или ниже (типа *магической ракеты* или *кислотной стрелы Мелфа*), нацеленные на владельца или любого его союзника в пределах 5 футов от владельца. Четвертной посох не получает никакого урона от любых атак или заклинаний, которые он отклоняет или поглощает таким способом.

Однажды в день владелец по команде может создавать эффект *отвращения*.

Также однажды в день владелец превращает любое попадание посоха в боевой удар. Боевой удар наносит двойной урон (тройной при критическом попадании). Цель боевого удара должна также сделать спасбросок Рефлексов (DC 22), чтобы не быть брошенной на землю, и спасбросок Стойкости (DC 22) для избежания ошеломления на 1d4 раундов.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *защита от стрел*, *отвращение*, *сжатый кулак Бигби*; *Рыночная цена:* 162,600 gr; *Стоимость создания:* 81,600 gr + 6,480 XP.

**Руномолот:** Этот +1 *военный молот*, сделанный из темной стали (см. Специальные материалы далее в этой главе) несет на оголовнике большую руну, представляющую заклинание, запасенное в молоте. В отличие от *хранящего заклинания* оружия, заклинание *руномолота* не расходуется и может использоваться однажды в день. Силы рун, обычные для *руномолотов*:

- Алхалбрин: *Разогреть металл* на цель.
- Фаэриндил: *Горящие руки* на цель.
- Тандарил: *Полиморф другого* на цель (как правило - в улитку или жабу).

Как оружие из темной стали, *руномолот* наносит +1 пункт урона электричеством при каждом попадании. Если это сокровище произведено случайно, бросайте 1d6 для определения типа найденного *руномолота*: 1-2 Алхалбрин; 3-5 Фаэриндил; 6 Тандарил.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *Написание Руны*, *горящие руки*, *разогреть металл* или *полиморф другого*, создатель должен быть по крайней мере 12-го уровня; *Рыночная цена:* 11,912 gr (Алхалбрин), 11,712 (Фаэриндил), 17,912 (Тандарил); *Стоимость создания:* 6,912 gr + 400 XP (Алхалбрин), 6,812 gr + 392 XP (Фаэриндил), 9,912 gr + 640 XP (Тандарил).

**Скимитар глупца:** Этот +1 *скимитар* дает существу, несущего его, -3 штраф морали на все спасброски Воли. Эти оружие нравятся тиранам, которые не полностью доверяют своим охранникам.

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *причинить страх*; *Рыночная цена:* 3,000 gr.

**Сембийский клинок стража:** Эти +1 *рапиры защиты* достаточно обычны среди знати Сембии, особенно среди тех, кто изучает стиль парных мечей.

*Уровень заклинателя:* 10-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *острый край*; *Рыночная цена:* 8,320 gr; *Стоимость создания:* 4,320 gr + 320 XP.

**Топор серебряной гривы:** На этом +3 *губителе злых аутсайдеров боевом топоре* начертан символ Морадина и фраза на дварфском: "Пусть изверги падут предо мной, к величайшей славе моего клана, ибо я стою на горе их трупов и кричу имя Кователя Душ".

*Уровень заклинателя:* 8-й; *Предпосылка:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I*, создатель должен быть дварфом и по крайней мере 9-го уровня; *Рыночная цена:* 50,302 gr; *Стоимость создания:* 25,302 gr + 2,000 XP.

**Поющий меч:** Эти серебряные +1 *великие мечи* создавались для использования Арфистами. Обнаженные, они поют - громко и постоянно. Пока владелец может слышать песню меча, она получает +2 бонус морали на броски атаки и урона *поющим мечом*. Кроме того, он получает +3 бонус морали на спасброски против воздействующих на разум заклинаний и эффектов. Песня - звуковой, воздействующий на разум эффект.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *благословение*, *эмоция*, создатель должен иметь 3 разряда в Исполнении (мелодия); *Рыночная цена:* 24,450 gr; *Стоимость создания:* 12,450 gr + 960 XP.



**Спектральный кинжал:** Вырезанный из кости существа, погибшего в ярости, он выглядит как всего лишь рукоятка кинжала, сделанная из кости. Когда существо берется за рукоять, появляется "клинок" из света. (Считайте оружие кинжалом с точки зрения мастерства, умений и так далее). Клинок исчезает, когда рукоятка покидает руку владельца.

Клинок не имеет бонуса атаки и не наносит урона, но на любую пораженную им цель воздействует заклинание *леденящее касание* (DC 11). Нанесение удара *спектральным кинжалом* считается атакой касанием. Существа с многократными атаками могут использовать спектральный клинок при полной атаке, чтобы ударить более чем однажды в раунд, также как при владении нормальным кинжалом.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *леденящее касание*; *Рыночная цена:* 20,000 gr.

**Клык паука:** Этот +1 кинжал черный или темно-пурпурный. Он быстро прорезает паутину (магическую или нет), не увязая, позволяя своему владельцу двигаться сквозь паутину вполсилы своей нормальной скорости (хотя и не предотвращает от увязания в паутине, если провален спасбросок). Владелец может раз в день использовать кинжал для создания паутины. Также однажды в день он может создавать занавес паутин, 10-футовый квадратный холст тонких хлыстов, предоставляющий половину укрывательства существам, скрывающимся за ним. Любое существо, которое касается занавеса, заставляет его упасть на существо и нанести 2d4 пунктов кислотного урона.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *жир*, *кислотная стрела Мелфа*, *паутина*; *Рыночная цена:* 11,782 gr; *Стоимость создания:* 6,042 gr + 459 XP.

**Посох могучего смахивания:** Этот крепкий +2 смахивающий четвертной посох также предоставляет владельцу умение Улучшенная Подсечка.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка*; *Рыночная цена:* 28,600 gr; *Стоимость создания:* 14,600 gr + 1,120 XP.



**Талосианское короткое копье:** Эти +1 пылающие шокирующие короткие копья достаточно обычные среди опытных членов церкви Талоса.

*Уровень заклинателя:* 10-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, заклинание электричества (*призыв молнии*, *заряд молнии* или *мистическая плоть*), огненное заклинание (*огненный шар*, *пламенный клинок* или *пламенный удар*); *Рыночная цена:* 18,302 gr; *Стоимость создания:* 9,302 gr + 720 XP.

**Тарагарт:** Эти уникальный +3 могучий полторный меч раскола сделан из почерневшей от огня стали. Прямо у гарды его есть руна. Когда он обнажен, его владельца автоматически защищают *сопротивление элементам (огонь)* и *падение пера*. Когда меч взят за рукоять (даже вложенный в ножны), владелец защищен *необнаружением*. Выкованный Эльфгаром из Сильверимуна в ранние дни Севера, он получил свое прозвище "Кровавая Отметина" из-за использования в Долгой Битве, когда чемпион Аэрот вновь и вновь взмахивал блестящим от крови клинком в победе над павшими троллями.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *божественная сила*, *падение пера*, *необнаружение*, *сопротивление элементам*; *Рыночная цена:* 86,335 gr; *Стоимость создания:* 43,335 gr + 3,440 XP.

**Кинжал гадюки:** Однажды в день этот +2 кинжал может превращаться в Маленькую гадюку под управлением владельца кинжала.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, *вызов союзника природы II*, создатель должен быть 6-го уровня; *Рыночная цена:* 10,462 gr; *Стоимость создания:* 5,382 gr + 406 XP.

## Микстуры

Помимо микстур с обычными заклинаниями Фаэруна, заклинатели придумали много странных варев, удовлетворяющих их особым потребностям и целям. Используйте Таблицу 8-18: Микстуры из "Руководства Ведущего". Кроме этого, ниже описаны две новых микстуры; замените на них любые записи из Таблицы 8-18, не удовлетворяющие вашей кампании в Царствах.



**Масло оживления мертвого:** Втертое в труп или скелет Среднего размера или меньше, это масло оживляет останки, превращая труп в зомби или скелет. Свежеоживленное существо-нежить признает первое существо, которое увидит, своим хозяином и повинует простым командам, как отмечено в заклинании *оживление мертвого*. Персонаж может использовать несколько пузырьков этого масла для создания и управления несколькими скелетами или зомби, но не может управлять более чем 10 HD их сразу.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Сварить Зелье, *оживление мертвого*; *Рыночная цена:* 1,550 gr; *Стоимость создания:* 800 gr + 60 XP.

**Микстура бесплодия:** Эта микстура делает персонажа, выпившего ее, бесплодным на один месяц. Она не оказывает никакого эффекта на уже зачатое потомство.

*Уровень заклинателя:* 2-й; *Предпосылки:* Сварить Зелье; *Рыночная цена:* 150 gr.

## Кольца

Фаэрун известен множеством своих магических колец, некоторые из которых давным-давно были созданы легендарными магами.

ТАБЛИЦА 6-6: КОЛЬЦА

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-19: Кольца из "Руководства Ведущего"

86-100 Используйте таблицу ниже.

Малое	Среднее	Главное	Кольцо	Рыночная цена
01-50	01-15	-	<i>Кольцо пурпурного дракона</i>	2,125 gp
31-55	16-30	-	<i>Мощь</i>	4,000 gp
56-80	31-45	-	<i>Темноскрывать</i>	6,700 gp
81-100	46-60	-	<i>Иммунитет к болезням</i>	8,000 gp
-	61-70	01-15	<i>Знания</i>	23,250 gp
-	71-80	16-30	<i>Драконы</i>	25,000 gp
-	81-90	31-45	<i>Костяное кольцо</i>	36,000 gp
-	91-100	46-60	<i>Кольцо Арибет</i>	50,000 gp
-	-	61-75	<i>Битва заклинаний</i>	67,600 gp
-	-	76-90	<i>Девять жизней</i>	70,000 gp
-	-	91-100	<i>Кольцо командующего</i>	120,000 gp

**Кольцо Арибет:** Это кольцо обеспечивает носящего его сопротивлением заклинаниям 17.

*Уровень заклинателя:* 15-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *сопротивление заклинаниям*; *Рыночная цена:* 50,000 gp.

**Костяное кольцо:** Эти кольца вырезаются из камня или слоновой кости так же часто, как из обычной кости, но никогда не делаются из металла. Носящий иммунен к иссушению энергии и иссушению способностей (но не к урону способностям). *Костяное кольцо* при изготовлении имеет 50 зарядов. Каждый предотвращенный уровень иссушения энергии или пункт иссушения способности тратит 1 заряд. Например, успешная атака хлопком от вампира, обычно дающая два отрицательных уровня, иссушает у кольца 2 заряда.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *защита от негативной энергии*; *Рыночная цена:* 36,000 gp.

**Кольцо командующего:** Военные волшебники Кормира куют эти кольца для использования их кормирскими военными. Кольца обеспечивают +2 бонус сопротивления на спасброски и +2 бонус отклонения к АС.

По надлежащему командному слову *кольцо командующего* может производить эффекты *падения пера*, *стука*, *стены силы* и *дневного света* три раза в день каждый.

Персонаж, носящий *кольцо командующего*, всегда знает направление и расстояние до любых колец *пурпурного дракона* в пределах 100-футового радиуса. Эта сила может проникать сквозь барьеры, но 1 фут камня, 1 дюйм простого металла, тонкий лист свинца или 1 ярд древесины или земли блокируют ее.

*Кольцо командующего* можно носить на той же руке, что и *кольцо пурпурного дракона*, и такая пара колец считается одним кольцом.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *падение пера*, *стук*, *стена силы*, *дневной свет*, *нахождение объекта*; *Рыночная цена:* 120,000 gp.

**Темноскрывать:** Это кольцо обычно делается из тусклого серебра и исписано изображениями закрытых глаз. Носящий кольцо невидим для темновидения, хотя он полностью видим при нормальном свете.

*Уровень заклинателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *невидимость*; *Рыночная цена:* 6,700 gp.

**Иммунитет к болезням:** Те, кто носят эти кольца, иммунны ко всем типам инфекций и болезней (включая заклинание *инфекция*, ликантропию и гниль мумии). Носящий также излечивает 1 дополнительное очко жизни на день отдыха.

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *лечение незначительных ран*, *удаление болезни*; *Рыночная цена:* 8,000 gp.

**Драконы:** Эти медные кольца напоминают змей или драконов, кусающих свой хвост. Они созданы Культом Дракона и очень ценятся в его рядах. Культи сделал приблизительно семьдесят из них. Носящий может использовать следующие способности:

- Можно устно (как с *языками*) или телепатически (как с *телепатической связью Рари*) связываться с любым драконом в пределах линии видимости носящего.

- Накладывает *тихий образ* на дракона однажды в день в пределах 60 футов от себя. Дракон похож на любого дракона, которого пользователь лично видел. (Эта сила, как правило, используется как символ признания или для диверсий).

- Передает призыв к названному драколичу или злому дракону. Цель знает местоположение носящего и может ответить на призыв, если пожелает, хотя ничто не принуждает ее сделать это. Призыв остается активным, пока кольцо не снято, пока носящий отменит призыв или не умрет.

*Уровень заклинателя:* 15-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *обнаружение мысли*, *телепатическая связь Рари*, *посылка*, *тихий образ*, *языки*; *Рыночная цена:* 25,000 gp.

**Знания:** существо, носящее это кольцо, может с командным словом накладывать *знания легенд* и *камнеговор* раз в десятидневку каждое и может находить магические ловушки, созданные через глифы, руны, сигиллы и символы при успешной проверке Поиска, также, как и жулик.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *знания легенд*, *камнеговор*, *нахождение ловушек*; *Рыночная цена:* 23,250 gp; *Стоимость создания:* 14,750 gp + 680 XP.

**Мощь:** Эти кольца куются клериками Тиры. Носящий кольцо считается вооруженным, даже когда он без оружия (как умение Улучшенный Невооруженный Удар). Его невооруженные атаки наносят 1d8 пунктов урона (нормальный урон, не истощающий). Любая цель, поврежденная ударом, переносит небольшой отпечаток молота от удара, пока урон не будет излечен.



Уровень заклинателя: 1-й; Предпосылки: Сковать Кольцо, магическое оружие, создатель должен быть клериком Тира; Рыночная цена: 4,000 gr.



**Девять жизней:** Это древнее кольцо сделано из слоновой кости и с одной стороны вырезано похожим на оскалившуюся кошачью голову. Если носящий когда-либо понижен до 0 очков жизни или ниже, кольцо расходует один из своих зарядов, чтобы наложить на него заклинание *излечение*. Носящий может также расходовать заряд, если проваливает спасбросок, позволяя спасброску считаться успешным. Кольцо девяти жизней имеет при изготовлении 9 зарядов, но большинство их обнаруживают всего с 2d4 оставшихся зарядов.

Уровень заклинателя: 13 -й; Предпосылки: Сковать Кольцо, излечение, ограниченное желание; Рыночная цена: 70,000 gr; Стоимость создания: 41,750 gr + 4,960 XP.

**Кольцо пурпурного дракона:** Эти кольца - медные, и на них выгравирован символ пурпурного дракона королевского семейства Обарскир. Носящий может использовать его для создания *света* однажды в раунд - на кольце или на расстоянии до 40 футов от него. Этот эффект продолжается 10 минут. (В отличие от заклинания *свет*, носящий кольцо не может прекратить эффект). Вторая его сила состоит в *обнаружении яда* по команде касанием. Когда эта сила активизирована и кольцом

касаются существа или объекта (как правило, еды или питья), оно светится жутким золотисто-зеленым светом, если вещество ядовито. Кольцо не может идентифицировать вид присутствующего яда и при этом это не может обнаруживать яды в области.

Пурпурные Драконы используют эти кольца для защиты королевского семейства от попыток убийства при помощи яда. Было сделано более чем 4,000 таких колец. Кольца с подобными функциями находятся в общем обращении, ими пользуется знать или торговцы, опасющиеся яда.

Кольцо пурпурного дракона можно носить на той же руке, что и кольцо командующего, и такая пара колец считается одним кольцом.

Уровень заклинателя: 1-й; Предпосылки: Сковать Кольцо, свет, обнаружение яда; Рыночная цена: 2,125 gr.



**Битва заклинаний:** Это мощное кольцо, как правило, сделано из золота и утыкано маленькими серебряными сферами. Кольцо сообщает носящему его обо всем колдовстве, происходящем в пределах 60 футов от него, и если носящий делает проверку Колдовства (DC 15 + уровень заклинания), он может идентифицировать накладываемое заклинание (даже не видя его наложения или эффекта). Если эта идентификация преуспевает, носящий может (только раз в день) кольцом наложить *рассеивание магии* в качестве контрзаклинания к этому заклинанию или изменить цель заклинания на любую цель в пределах 60 футов от носящего кольцо. (Носящий может делать это, даже если не имея готового действия контрзаклинания). Если носящий выбирает неподходящую цель (из-за ограничения дальности заклинания или других ограничений), заклинание действует как обычно, и перенаправление потрачено впустую.

Уровень заклинателя: 14-й; Предпосылки: Сковать Кольцо, обнаружение магии, рассеивание магия, обращение заклинания, создатель должен иметь 10 разрядов в Колдовстве; Рыночная цена: 67,600 gr.

## Палочки

Одни из самых странных и универсальных магических изделий на Фазруне - палочки.

### ТАБЛИЦА 6-7: ПАЛОЧКИ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-20: Палочки из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Средняя	Главная	Палочка	Рыночная цена
01-10	-	Сферы	3,240 gr
11-20	-	Вязкие капли	6,000 gr
21-28	01-06	Неожиданность	21,600 gr
29-36	07-12	Кнуты	21,600 gr
37-44	13-18	Тишина	24,200 gr
45-52	19-24	Кошки	25,000 gr
53-60	25-30	Ярость +1	26,800 gr
61-68	31-40	Расхождение	32,600 gr
69-76	41-50	Ярость +2	38,800 gr
77-84	51-60	Палочка паука	40,000 gr
85-92	61-70	Зеркала	40,200 gr
93-100	71-80	Смещение	48,600 gr
-	81-87	Ярость +3	58,800 gr
-	88-94	Ярость +4	77,600 gr
-	95-98	Настройка	84,400 gr
-	99-100	Ярость +5	95,600 gr



**Кошки:** Эта 7-футовая палочка сделана из черного дерева и увенчана набалдашником, похожим на кошачью голову. Она функционирует как +1 четвертной посох. Держа ее, владелец получает видение при слабом освещении и +10 бонус компетентности на проверки Подъема, Скрытности и Бесшумного Движения. Однажды в день владелец может делать *палочку кошек* целью заклинания *темнота*, хотя владелец и кто угодно еще, касающиеся палочки, могут видеть сквозь эту темноту, словно ее не существует. Палочка имеет секретную ячейку (DC Поиска 25 для нахождения), достаточно большую, чтобы вместить набор воровских инструментов или свиток.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Палочки, Создание Магического Оружия и Доспехов, *кошачья грация, темнота, темновидение, подъем паука*; *Рыночная цена:* 25,000 gr.

**Смещение:** Эта палочка была изобретена в период славы Миф Драннора. Когда ее держат, она действует как *малый плащ смещения*. Дважды в день владелец может использовать *прыжок* и *стук*, и однажды в день он может создавать сферический оберег 5-футового радиуса, отгоняющий открытую воду или другие немагические основанные на воде жидкости (но не существ), позволяя перекачать мелкие реки или полностью входить в глубокие водные тела, оставаясь при этом сухим. Палочка производит внутри оберега свежий воздух, так что шансов удушья нет, и сила продолжается 10 минут.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *контроль воды, пятно, прыжок, стук*; *Рыночная цена:* 48,600 gr.

**Расхождение:** Эта палочка защищает против одного вида энергии, и тип энергии не может быть изменен, как только изделие готово. Она обеспечивает владельцу *сопротивление элементам* против этого типа энергии. Если на владельца нацеливают эффект этого вида энергии, на который можно воздействовать *обращением заклинания*, однажды в день палочка автоматически и полностью поворачивает атаку на ее источник. Владелец может также заставить палочку пылать *огнем фейри* по желанию.

*Уровень заклинателя:* 13 -й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *огонь фейри, сопротивление элементам, обращение заклинаний*; *Рыночная цена:* 32,600 gr.

**Ярость:** У этих палочек, изначально созданных волшебниками Мулхоранда, верхний конец, как правило, вырезан похожим на голову одного из мулхорандских божеств. Помимо предоставления носителю бонуса отклонения к АС (от +1 до +5, в зависимости от типа палочки), палочка позволяет заклинателю увеличивать эффективность одного заклинания в день. Заклинание должно иметь 6-й уровень или ниже и изменяется как будто эффектами умения Усиление Заклинания. Формирование этой способности - свободное действие, не затрагивающее уровень заклинания или время чтения измененного заклинания.

*Уровень заклинателя:* 17 -й; *Предпосылки:* Создание Палочки, Усиление Заклинания, Фокус Заклинания, *защита от хаоса/зла/добра/закона*; *Рыночная цена:* 26,800 gr (+1), 38,800 gr (+2), 58,800 gr (+3), 77,600 gr (+4), 95,600 gr (+5).

**Зеркала:** Однажды в день палочка может формировать зеркалоподобную область 2-футового диаметра на своем верхнем конце. Владелец может смотреть с обратной стороны зеркала словно с *истинным видением*. Зеркало также защищает носящего от всех атак взглядом и эффектов иллюзий (образы) с другой стороны зеркала (см. описание заклинания *щит* для информации об условиях). Зеркало полностью иллюзорно и держится в течение 11 минут. Волшебник Глендар, покровитель авантюристов, ненавидящих медуз и василисков, создал первую *палочку зеркал*. Он в конечном счете стал злым и превратился в лича, но был уничтожен несколькими авантюристами, которых он некогда поддерживал.

*Уровень заклинателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *затеняющая мгла, истинное видение*; *Рыночная цена:* 40,200 gr; *Стоимость создания:* 13,850 gr +1,108 XP.

**Тишина:** Эта палочка вырезана символами кошачьих лап и сов. Держа ее, владелец получает +4 бонус сопротивления на все спасброски против звуковых эффектов. Однажды в день владелец может окружать себя областью тишины, функционирующей как заклинание *тишина*, кроме того, что она воздействует только на персонажа и может быть отменена как свободное действие на ходу владельца. Палочка может также создавать эффект *крика* однажды в день, хотя эта способность не функционирует, когда работает эффект *тишины*.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *крик, тишина, сопротивление*; *Рыночная цена:* 24,200 gr.

**Сферы:** Палочка сфер три раза в день может создавать сферический пузырь 4-футового диаметра, держащийся в течение 2 часов. Эта прозрачная, слабо мерцающая сфера появляется в 30 футах или ближе от владельца и висит в 3 футах над землей. Слабое синее свечение, исходящее от сферы - эквивалент свечного освещения.

Кожа пузыря не тверда, хотя что-либо помещенное сферу остается внутри нее, она может поддерживать до 33 кубических футов материала до максимального веса в 200 фунтов. Пузырь поддерживает свое расстояние и положение относительно владельца, хотя его максимальная скорость - 30 футов. (Если владелец движется слишком быстро, пузырь отстает, пока владелец не замедляется или не позволяет ему догнать себя). Владелец может также перемещать пузырь на расстояние до 60 футов, как действие эквивалента движения.

Единственный пункт урона из любого источника уничтожает пузырь от *палочки сфер*. Пузырь не может воздействовать на объекты или существа достаточно жестко, чтобы причинить урон себе или цели. В конце продолжительности или при разрушении пузыря все, что было в нем, медленно падает на землю, как будто под эффектом заклинания *падение пера*.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *танцующие огни, летучий диск Тенсера, падение пера*; *Рыночная цена:* 3,240 gr.

**Палочка паука:** Три раза в день владелец может приказывать этой палочке произвести шелк, выбрасываемый на 100 футов. Считайте это дальнбойной атакой касанием без приращения дальности. Существо, пораженное этим шелком, должно сделать спасбросок Рефлексов (DC 20) или быть запутанным в течение 1 минуты. При успешном спасброске существо не запутывается, хотя может двигаться лишь вполсилы своей скорости в течение 1 минуты.

Освобождение от эффекта запутанности требует проверки Силы (DC 25) или проверки Искусства Побег (DC 20). Шелк имеет 15 очков жизни (без твердости) и получает двойной урон от огня, хотя любой огонь, воздействующий на шелк, также наносит 2d4 пунктов урона запутанному персонажу. Наложение заклинаний во время запутанности требует проверки Концентрации (DC 15), чтобы не потерять заклинание.



Палочка может также использоваться для доставки рукопашной атаки касанием ядом (DC Стойкости 16, 1d10 Телосложение/1d10 Телосложение). Эта сила функционирует неограниченное количество раз.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, паутина, яд; *Рыночная цена:* 40,000 gp.

**Неожиданность:** Подобный палочке лордской мощи, эта палочка имеет прагматичные и боевые особенности. Ей можно скомандовать удлиниться и даже вырастить острие, позволяя использовать ее как полукопье, копье, каму, длинное копье, четвертной посох, косу, короткое копье или удлинённый короткий меч, действующие как +1 оружие соответствующего типа. Она также может удлиниться до 60 футов и поддерживать до 800 фунтов не изгибаясь. Палочка может хранить сообщение длиной до двадцати пяти слов, как заклинание *магический рот*, проговаривая сообщение, когда выполнены условия срабатывания, определенные владельцем (например, при произнесении определенного слова). Владелец может переуставлять сообщение, как стандартное действие.

*Уровень заклинателя:* 8-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, Создание Магического Оружия и Доспехов, левитация, магический рот, форма дерева; *Рыночная цена:* 21,600 gp.

**Настройка:** Палочка настройки - мощное магическое устройство, которое, помимо своих мирских функций, оберегает от аутсайдеров.

Барды, клерики Милила и другие, кто полагаются на песню, ценят эти изделия за их способность звучать любой нотой, которую пожелает владелец. Чтобы сделать это, владельцу нужно лишь слегка ударить палочкой о любую твердую поверхность (или о твердый объект), чтобы из палочки зазвучал чистый, ясный звук. Эта нота слышна любому в пределах 120 футов (проходя барьеры).

Кроме того, палочка функционирует как фокус для любого заклинания, основанного на песне или звуке. Больше для наложения таких заклинаний никакой фокус не нужен.

Владелец палочки также имеет доступ к более мощной магии. Однажды в день палочка настройки может исторгнуть отдельную ноту, которая является анафемой для аутсайдеров. Эта нота действует как заклинание *изгнание* против до 28 HD существ. Эта нота воздействует на любых аутсайдеров в пределах 30 футов от владельца. Нота считается имеющей наличие трех аспектов, которые существо ненавидит, боится или иначе противостоит им, предоставляя владельцу +3 по его проверке уровня для преодоления сопротивления заклинаниям существ, если таковое вообще имеется, и заставляя всех существ делать спасбросок Воли (DC 26).

Кроме того, однажды в день палочка может исторгнуть ноту, действующую как заклинание *святой оберег* (DC 20). Эта функция воздействует на всех существ злого мировоззрения в пределах 30 футов от владельца.

Эти силы - основанные на песне магические эффекты, и им можно противостоять способностью противопесни барда или любой магией, предотвращающей подобные эффекты (например, *тишиной*).

*Уровень заклинателя:* 14-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, *изгнание*, святой оберег; *Рыночная цена:* 84,400 gp.

**Вязкие капли:** Эта серебряная металлическая палочка выстреливает сферу липкого материала, которая действует как мешок-липучка. Материал, созданный палочкой, распадается от алкоголя - фляги вина достаточно, чтобы удалить его за 1 полный раунд. Палочка может выстреливать капли на 100 футов как гранатоподобное оружие и исчерпывается после пяти раз в день.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, запутывание, жир; *Рыночная цена:* 6,000 gp.

**Кнуты:** По команде палочка кнутов выращивает на одном конце магический усик силы, который функционирует как кнут. Будучи активизированной, палочка кнутов действует как +1 танцующий кнут, который может поражать бестелесных существ как *духовное оружие*. Палочка кнутов может быть активизирована три раза в день, и каждая активация продолжается в течение 1 часа.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Палочки, Создание Магического Оружия и Доспехов, оживление объекта, духовное оружие; *Рыночная цена:* 21,600 gp.

## Посохи

Известные божественные и тайные заклинатели создали сотни видов посохов, содержащие удивительное разнообразие заклинаний, известных на Фаэруне.

ТАБЛИЦА 6-8: ПОСОХИ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицу 8-26: Посохи из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицу ниже.

Средний	Главный	Посох	Рыночная цена
01-11	01-08	<i>Ночь</i>	30,000 gp
12-22	09-16	<i>Глаза</i>	34,700 gp
23-33	17-24	<i>Уловитель</i>	36,750 gp
34-44	25-32	<i>Череп</i>	39,200 gp
45-54	33-40	<i>Открывание дверей</i>	42,200 gp
55-63	41-49	<i>Видение</i>	42,800 gp
64-72	50-58	<i>Писец</i>	53,600 gp
73-81	59-67	<i>Эфирное действие</i>	57,300 gp
82-90	68-76	<i>Транспортирование</i>	67,500 gp
91-97	77-85	<i>Чудеса</i>	77,000 gp
98-100	86-94	<i>Извергская тьма</i>	98,200 gp
-	95-97	<i>Посох прорицателя</i>	137,375 gp
-	98-100	<i>Мир</i>	175,200 gp

**Посох прорицателя:** Посох прорицателя чаще всего изготавливается из скрюченного орешника. Он позволяет владельцу читать следующие заклинания:

- *Идентификация* (1 заряд)
- *Нахождение объекта* (1 заряд)
- *Нахождение существа* (1 заряд)
- *Анализ деомера* (1 заряд)
- *Видение* (2 заряда)

Посох также предоставляет своему текущему владельцу +1 бонус компетентности по всем проверкам навыка Знания.

*Уровень заклинателя:* 13 -й; *Предпосылки:* Создание Посоха, идентификация, нахождение объекта, нахождение существа, анализ деомера, видение; *Рыночная цена:* 137,375 gr.

**Уловитель:** Этот вид посоха первоначально был создан в Нетериле и традиционно короток и сделан из латуни. Большинство датированных той эрой имеет лишь чуть-чуть сохранившихся зарядов, хотя намного больше их было сделано с тех пор. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- *Размерный якорь* (1 заряд, DC 16)
- *Эластичная сфера Отилука* (1 заряд, DC 16)

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, размерный якорь, эластичная сфера Отилука; *Рыночная цена:* 36,750 gr.

**Эфирное действие:** Сделанный из гладкой древесины и украшенный тремя серебряными полосами, этот посох - +1 четвертной посох касания призрака, позволяющий использовать следующие заклинания:

- *Проблеск* (1 заряд)
- *Эфирная прогулка* (1 заряд)

Когда все заряды исчерпаны, он остается +1 четвертным посохом касания призрака.

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Посоха, Создание Магического Оружия и Доспехов, проблеск, эфирная прогулка, смена плана; *Рыночная цена:* 57,300 gr; *Стоимость создания:* 28,800 gr + 2,280 XP.

**Глаза:** По посоху спиралью идет серебряная инкрустация, а увенчан он большим куском янтаря. Посох глаз позволяет использовать следующие заклинания:

- *Тайный глаз* (1 заряд)
- *Удаление слепоты* (1 заряд)
- *Видеть невидимость* (1 заряд)

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, тайный глаз, удаление слепоты, видеть невидимость; *Рыночная цена:* 34,700 gr.

**Извергская тьма:** Первоначально замеченные давным-давно в руках людей и дру, которым служили мощные демоны и дьяволы, эти посохи сделаны из черного дерева или отполированной кости и часто увенчаны металлическими когтями на одном или обоих концах. Посох дарит один отрицательный уровень любому доброму существу, которое держит его. Отрицательный уровень остается, пока посох находится в руке, и исчезает, когда его откладывают. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока посох в руках. Посох позволяет использовать следующие заклинания:

- *Темнота* (1 заряд)
- *Вызов монстра IX* (только кошмар) (2 заряда)
- *Рассеивание магии* (2 заряда)
- *Оживление мертвого* (2 заряда)

*Уровень заклинателя:* 17-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, оживление мертвого, темнота, рассеивание магии, вызов монстра IX, создатель должен быть злым; *Рыночная цена:* 98,200 gr; *Стоимость создания:* 50,350 gr + 3,828 XP.

**Чудеса:** Этот белый деревянный посох вырезан символами добрых дварфских, эльфийских, гномских, халфлингских и человеческих божеств, почитаемых в Миф Дранноре. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- *Излечение* (1 заряд)
- *Святая аура* (2 заряда)
- *Мантия розы* (2 заряда)

*Уровень заклинателя:* 15-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, излечение, святая аура, мантия розы; *Рыночная цена:* 77,000 gr.

**Ночь:** Этот посох из черного дерева вырезан рунами тьмы, звезд и ночи, одна из которых похожа на умбрового увальня. Владелец посоха иммунен к запутывающей силе взгляда умбрового увальня. Кроме того; посох имеет следующие силы:

- *Темновидение* (1 заряд)
- *Видение при слабом освещении* (1 заряд)
- *Рассеивание магии* (работает только против заклинаний *света*) (1 заряд)
- *Темнота* (1 заряд)
- *Вызов монстра VI* (вызывает одного умбрового увальня, употребимо лишь раз в десятидневку) (2 заряда)

Если вызванный умбровый увальень убит, посох рассыпается в пыль.

*Уровень заклинателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Посоха, темнота, темновидение, рассеивание магии, вызов монстра VI; *Рыночная цена:* 30,000 gr.

**Открытие дверей:** Этот деревянный посох вырезан изображениями дверей, некоторые из которых имеют маленькие железные оплетки и миниатюрные, но нефункциональные замочные скважины. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- *Стук* (1 заряд)
- *Открыть/закрыть* (1 заряд)
- *Стенопроход* (1 заряд)





- *Разбивание* (1 заряд)

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Посоха, стук, открыть/закрыть, стенопроход, разбивание; *Рыночная цена:* 42,200 gr.

**Мир:** Этот посох обычно делается из тиса. Он предоставляет использование следующих заклинаний:

- Увеличенный (6-го уровня) *санктуарий* (1 заряд, DC 19)
- Увеличенное (6-го уровня) *удержание персоны* (1 заряд, DC 19)
- Увеличенные (6-го уровня) *спокойные эмоции* (1 заряд, DC 19)
- *Великая команда* (2 заряда, DC 19)

Кроме того, если покровитель владельца - Эльдат, он получает +10 бонус компетентности по проверкам Дипломатии; это не расходует зарядов.

*Уровень заклинателя:* 11-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, Увеличение Заклинания, *санктуарий*, *удержание персоны*, *спокойные эмоции*, *великая команда*; *Рыночная цена:* 175,250 gr.

**Писец:** Вырезанный символами игл и рун на многих языках, этот вид посоха был первоначально создан в Миф Дранноре и позволяет использование следующих заклинаний:

- *Постигать языки* (1 заряд)
- *Стирание* (1 заряд)
- *Подавление глифа* (2 заряда)
- *Секретарь* (1 заряд)
- *Читать магию* (1 заряд)

*Уровень заклинателя:* 11-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, *секретарь*, *постигать языки*, *стирание*, *подавление глифа*, *читать магию*; *Рыночная цена:* 53,600 gr.

**Череп:** Этот посох обычно делается из черного дерева и увенчивается черепом из слоновой кости, но иногда он изготавливается из бедренной кости гиганта и увенчивается гладко отполированным реальным черепом. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- *Оживление мертвого* (1 заряд)
- *Круг погибели* (1 заряд, DC 17)
- *Лечение легких ран* (1 заряд)
- *Причинить легкие раны* (1 заряд, DC 11)

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, *оживление мертвого*, *лечение легких ран*, *круг погибели*, *причинить легкие раны*; *Рыночная цена:* 39,200 gr; *Стоимость создания:* 20,850 gr + 1,468 XP.

**Транспортирование:** Первоначально созданный волшебником, известным как Шепот, этот посох - пустотелый провод, сформированный в посох, с пятнистыми неограниченными коричневыми драгоценными камнями на каждом конце. Он позволяет использовать следующие заклинания:

- *Проблеск* (1 заряд)
- *Дверь измерений* (1 заряд)
- *Телепорт* (2 заряда)

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, *проблеск*, *дверь измерений*, *телепорт*; *Рыночная цена:* 67,500 gr.

**Видение:** Этот посох имеет следующие силы:

- *Видеть невидимость* (1 заряд)
- *Темновидение* (1 заряд)
- *Удаление слепоты* (1 заряд)
- *Истинное видение* (2 заряда)

Посох имеет необычный побочный эффект при использовании - он утомляет разум; каждое использование требует спасброска Воли (DC 12), или пользователь получает 1 пункт временного урона Интеллекта.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Посоха, *темновидение*, *видеть невидимость*, *удаление слепоты*, *истинное видение*; *Рыночная цена:* 42,800 gr; *Стоимость создания:* 27,650 + 1,212 XP.

## Чудесные изделия

Эти чудесные изделия можно встретить на Ториле, в дополнение к описанным в "Установке Кампании Забытых Царств" и в "Руководстве Ведущего".

ТАБЛИЦА 6-9: ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Бросайте d %:

01-85 Используйте Таблицы с 8-28 по 8-30: Чудесные изделия из "Руководства Ведущего".

86-100 Используйте таблицы ниже.

### НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

d%	Предмет	Рыночная цена
01-11	<i>Дымный порошок</i>	16 gr
12-13	<i>Лунное пятнышко</i>	180 gr
14-15	<i>Диск тихого портала</i>	360 gr
16	<i>Янтарный амулет паразитов</i> (гигантская пчела)	500 gr
17	<i>Ожерелье чешуи медного дракона</i>	570 gr
18	<i>Янтарный амулет паразитов</i> (гигантский муравей, королева)	700 gr
19	<i>Янтарный амулет паразитов</i> (гигантский богомол)	700 gr
20	<i>Янтарный амулет паразитов</i> (Огромная чудовищная многоножка)	700 gr

d%	Предмет	Рыночная цена
22	Янтарный амулет паразитов (Большой чудовищный паук)	700 gr
23	Янтарный амулет паразитов (гигантская оса)	800 gr
24	Янтарный амулет паразитов (гигантский жук-олень)	1,200 gr
25-26	Амулет слез Лейрел	1,200 gr
27-28	Мешок валунов (полный)	1,200 gr
29-30	Вытяжка дракона (латунный)	1,200 gr
31-32	Вытяжка дракона (белый)	1,200 gr
33-34	Плащ путешествия	1,200 gr
35-36	Бальзам незначительного сопротивления заклинаниям	1,250 gr
37-38	Наручи ударов (базовая истоимость)	1,310 gr
59-40	Лунная вытяжка	1,500 gr
41-42	Инструмент бардов (Бандор Фоклчан)	1,900 gr
43-44	Сердце твари	2,000 gr
45-46	Молот оружейного мастера	2,055 gr
47-48	Нож изготовителя луков	2,055 gr
49-50	Клеи оружейника	2,055 gr
51-52	Пыль дисперсии	2,100 gr
53-54	Мешочек духа врага	2,100 gr
55-56	Вытяжка дракона (черный)	2,300 gr
57-58	Вытяжка дракона (медный)	2,400 gr
59-60	Бальзам лунного огня	2,500 gr
61-62	Лента переплетчика	2,600 gr
63-64	Головной убор из птичьих перьев	2,900 gr
65-66	Инструмент бардов (Ситтерн Мак-Фуирмид)	2,900 gr
67-68	Ожерелье зубов природы	2,900 gr
69-70	Веревка кишки тролля	3,000 gr
71	Вытяжка дракона (бронзовый)	3,500 gr
72	Вытяжка дракона (зеленый)	3,500 gr
73	Мифриловые колокольчики	3,700 gr
74	Талисман драконьего черепа	4,000 gr
75	Застежка дикости	4,000 gr
76	Арфа Метилда	4,100 gr
77	Амулет помощи Арворина	4,320 gr
78	Ожерелье молнии	4,350 gr
79	Вытяжка дракона (синий)	4,500 gr
80	Торк богини +I	4,500 gr
81	Вытяжка дракона (серебряный)	4,600 gr
82	Ледяное ожерелье Улутуун	7,000 gr
83	Арфа Рингалада	5,400 gr
84	Вытяжка дракона (красный)	5,500 gr
85	Вытяжка дракона (золотой)	5,600 gr
86	Фляга специй	5,600 gr
87	Песня радостной звезды	5,800 gr
88	Ботинки Гвейрона	6,000 gr
89	Капюшон огненной ванны	6,200 gr
90	Капюшон зимы	6,200 gr
91	Ботинки Шондакула	6,300 gr
92	Эликсир Хорус-Ре	6,500 gr
93	Арфа Есбина	6,800 gr
94	Аквамарин продления заклинания	7,200 gr
95	Нарукавная повязка максимизированного лечения	7,200 gr
96	Кири	7,500 gr
97	Линзы темноты	7,700 gr
98	Сфера взрыва	8,000 gr
99	Перчатки молнии	8,000 gr
100	Булавка Арфиста (меньшая)	8,000 gr

## СРЕДНИЕ ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

d%	Предмет	Рыночная цена
01-02	Белый плащ паука	8,200 gr
03-04	Клыкастая маска	8,302 gr
05-06	Арфа Валард	8,500 gr
07-08	Зеркальная маска	8,759 gr
09-10	Боевая уздечка	9,000 gr
11-12	Лунный плащ +I	9,000 gr

d%	Предмет	Рыночная цена
15-16	Инструмент бардов (Лютня Досс)	9,800 gr
17-18	Ожерелье кислотных жемчужин	10,700 gr
19-20	Инструмент ветров	11,000 gr
21-22	Плащ черного пламени	11,800 gr
23-24	Зеленоглазая перчатка Звима	11,800 gr
25-26	Арфа Джантры	12,000 gr
27-28	Маска лунного камня	12,000 gr
29-30	Слово силы хаоса	12,000 gr
31-32	Лунные наручи +1	12,100 gr
35-54	Крылатая маска	13,000 gr
37-36	Лунный плащ +2	13,800 gr
37-38	Лунные наручи +2	14,100 gr
39-40	Посылающие камни (пара)	15,100 gr
41-42	Стеклянный череп Орбакха	15,700 gr
43-44	Арфа Азлаэра	16,000 gr
45-46	Торк богини +2	16,500 gr
47-48	Маска крови	17,000 gr
49-50	Волосная рубаха Илматера	17,400 gr
51-52	Значок свирфнеблина	17,480 gr
53-54	Крылья боли	17,500 gr
55-56	Глаз губителя друуг	18,000 gr
57-58	Перчатки сбалансированных рук	18,000 gr
59-60	Лунный плащ +3	18,800 gr
61-62	Лунные наручи +3	19,100 gr
63-64	Пояс сунитов	19,600 gr
65-66	Пояс львов	20,000 gr
67-68	Книга крови	21,300 gr
69-70	Корона бехолдера	22,000 gr
71-72	Перчатка ярости	22,000 gr
73-74	Арфа Нитаналора	22,300 gr
75-76	Плащ битвы	22,600 gr
77-78	Инструмент бардов (Мандолина Канаит)	23,400 gr
79-80	Ручная арфа	25,000 gr
81-82	Лунный плащ +4	25,800 gr
83-84	Филактерия духовенства (меньшая)	27,200 gr
85-86	Полумесяц Иорнара	27,700 gr
87-88	Кулон единорога	28,000 gr
89-90	Хрустальная сфера поющих вод	28,300 gr
91-92	Золотая чаша Латандера	29,500 gr
93-94	Плащ Военного Волишебника	30,375 gr
95-96	Шлем взглядов	33,000 gr
97-98	Лунный плащ +5	34,800 gr
99	Лунные наручи +4	36,200 gr
100	Инструмент бардов (Лири Кли)	37,600 gr

## ГЛАВНЫЕ ЧУДЕСНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

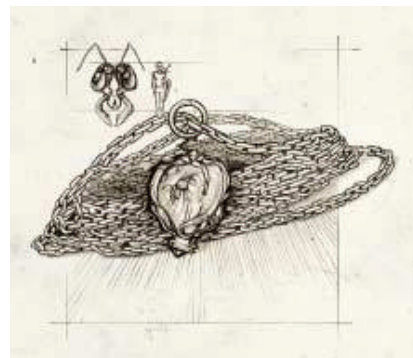
d%	Предмет	Рыночная цена
01-04	Пояс священнической мощи	40,000 gr
05-08	Амулет дикой формы	40,000 gr
09-12	Рука Отца Дубов	41,400 gr
13-16	Скарабей сверкающих аур	45,000 gr
17-20	Арфа Дав	45,100 gr
21-24	Лунные наручи +5	45,200 gr
25-28	Белая маска -череп	50,000 gr
29-32	Пояс священнической мощи и оберега	52,800 gr
33-36	Звездная сфера Миереста	53,000 gr
37-40	Шлем феникса	53,000 gr
41-44	Лунные наручи +6	56,200 gr
45-48	Костяные наручи божества смерти	58,300 gr
49-51	Инструмент бардов (Арфа Анструт)	60,000 gr
52-54	Пояс Гвейрона	60,500 gr
55-57	Лунные наручи +7	69,160 gr
58-60	Торк титанов	72,000 gr
61-63	Булавка Арфиста (великая)	79,000 gr
64-66	Монашеская татуировка	80,000 gr

d%	Предмет	Рыночная цена
70-72	Лунные наручи +8	84,160 gr
73-75	Одеяния силы (меньшее)	88,000 gr
76-78	Наручи ослепляющего удара	102,000 gr
79-81	Пояс святой мощи (см. пояс священнической мощи)	104,000 gr
82-84	Филактерия духовенства (великая)	108,000 gr
85-87	Глаз мигания	120,000 gr
88-90	Шлем темноты	157,000 gr
91-93	Шар святости	178,700 gr
94-96	Одеяния силы (великое)	200,000 gr
97-99	Накидка оберега	200,800 gr
100	Халруанский небесный корабль	700,000 gr

**Янтарный амулет паразитов:** В желтой глубине этого самородка янтаря на золотой цепочке заключен паразит нормального размера. Разбитый, он выпускает паразита, который немедленно вырастает до огромного размера (как отмечено ниже), как будто Вы наложили на него *гигантские паразиты*. Каждый амулет работает только один раз.

Бросайте 1d8, чтобы определить, какой тип амулета найден:

Бросок	Паразит	Уровень заклинателя	Рыночная цена
1	Гигантская пчела	7-й	500 gr
2	Гигантский муравей, королева	10-й	700 gr
3	Гигантский богомол	10-й	700 gr
4	Огромная чудовищная многоножка	10-й	700 gr
5	Большой чудовищный скорпион	10-й	700 gr
6	Большой чудовищный паук	10-й	700 gr
7	Гигантская оса	13-й	800 gr
8	Гигантский жук-олень	19-й	1,200 gr



*Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *гигантские паразиты*; *Вес:* -.

**Амулет слез Лейрел:** Названные по имени известной колдуньи Лейрел, эти мягкие, ломкие, бесцветные причудливые каменные кристаллы обычно велики и блестящи. Ведьмы Рашемена используют эти камни для создания амулетов, дающих носящему их 24 временных очка жизни. Амулет следует носить рядом с кожей.

Когда 24 временных очка жизни израсходованы, амулет рассыпается в ничего не стоящую пыль.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *помощь, защитить другого*, заклинатель 12-го уровня; *Рыночная цена:* 1,200 gr; *Вес:* -.

**Аквамарин продления заклинания:** Этот синий камень установлен в центре золотых с серебром песочных часов. Однажды в день владелец может использовать умение Продление Заклинания на любом заклинании 6-го уровня или ниже, которое он читает. Продленное заклинание использует свою нормальную ячейку заклинания (а не ячейку на один уровень выше, как требует обычное использование этого умения). Барду или колдуну при использовании этого предмета все же приходится платить штраф продленного времени чтения. Для получения эффекта предмет должен быть в руке при наложении заклинания.

*Уровень заклинателя:* 17-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, Продление Заклинания; *Рыночная цена:* 7,200 gr; *Вес:* 1 фнт

**Нарукавная повязка максимизированного лечения:** Эта серебряная нарукавная повязка усеяна множеством маленьких алмазов. Она считается наручем с точки зрения ношения магических изделий. Раз в день тот, кто носит этот предмет, может использовать умение Максимизирование Заклинания на любом заклинании призывания (лечение) 6-го уровня или ниже, которое он читает. Максимизированное заклинание использует свою нормальную ячейку заклинания (а не ячейку на три уровня выше, как требует обычное использование этого умения). Барду или колдуну при использовании этого предмета все же приходится платить штраф продленного времени чтения.

*Уровень заклинателя:* 17-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, умение Максимизирование Заклинания; *Рыночная цена:* 7,200 gr; *Вес:* 1 фнт

**Амулет помощи Арворина:** Этот предмет - золотой диск трех дюймов в диаметре со святым символом Арворина, инкрустированным платиной. Этот активизируемый использованием предмет имеет шесть зарядов, и по команде носящий может использовать следующие заклинания:

- *Помощь* (1 заряд)
- *Дверь измерений* (3 заряда)

Любое злое существо, носящее амулет, получает отрицательный уровень. Отрицательный уровень остается, пока оно носит амулет, и исчезает, когда амулет снят. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока носится амулет. Если носящий когда-либо нападает на незлого халфлинга, амулет рассыпается в пыль.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *помощь, дверь измерений*, создатель должен быть добрым халфлингом; *Рыночная цена:* 4,320 gr; *Вес:* -.

**Арфа Азлаэра:** Когда на ней играют, арфа действует как заклинание *спокойные эмоции* на всех существ в пределах 100 футов. Пока играют на арфе, все эффекты зачарования на существах в пределах этой области подавляются, и в течение игры на существ в области не могут использоваться никакие новые эффекты зачарования. Струны арфы, когда на ней играют, пылают светом, равным заклинанию *свет*. Использование этого предмета требует по крайней мере 1 разряда в Исполнении (арфа).

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *спокойные эмоции, свет, защита от зла*; *Рыночная цена:* 16,000 gr; *Вес:* 3 фнт

**Значок свирфнеблина:** Эта брошка сделана из серого камня, утыкана неограниченными тусклыми драгоценными камнями и обвита потускневшим металлическим проводом. Носящему она предоставляет 60-футовое темновидение и позволяет использовать *пятно* и *изменить себя* (оба - только на себя) по команде однажды в день. Носящий получает +10 бонус обстоятельств на все проверки Скрытности в области камня.

*Уровень заклинателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *пятно*, *изменить себя*, *темновидение*, *невидимость*, создатель должен быть свирфнеблином; *Рыночная цена:* 17,480 gr; *Вес:* -.

**Мешок валунов:** Когда его находят, этот мешочек содержит 1d4 камней размером с пулю для пращи. (Только что созданный мешок содержит четыре камня). Брошенный (приращение дальности 10 футов) камень из *мешка валунов* немедленно вырастает до размера легкого камня для катапульты и причиняет 3d6 пунктов урона. Если атака промахивается, считайте его гранатоподобным оружием. Как только брошены все четыре камня, магия мешка уходит.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сократить предметы*; *Рыночная цена:* 1,200 gr (новый) или 300 gr на камень (неполный мешок); *Вес:* -.

**Боевая уздечка:** Эта прекрасная кожаная уздечка помогает наезднику и верховому животному, давая наезднику, использующему уздечку, +10 бонус компетентности по всем проверкам Поездки и позволяя ему биться, как будто у него есть умение Верховой ой. Если наездник уже имеет Верховой Бой, он может действовать, как будто имеет Атаку с Ходу.

*Уровень заклинателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, умение Верховой Бой, умение Атака с Ходу, *успокоить животных*; *Рыночная цена:* 9,000 gr; *Вес:* 1 фнт



**Корона бехолдера**

**Корона бехолдера:** Этот причудливый предмет - корона из потускневшей бронзы с десятью металлическими следящими глазами наверху, каждый из которых несет драгоценный камень. Она считается лентой с целью определения того, какие изделия можно носить вместе. Корона имеет десять различных сил, каждая из которых функционирует один раз, и каждое использование сжигает один из драгоценных камней. Силы - *зачарование персоны*, *зачарование монстра*, *дизинтеграция*, *укус глаза (сон)*, *страх* (только одно существо), *перст смерти*, *плоть в камень*, *причинить умеренные раны* (20-футовый диапазон), *замедление* и *телекинез* (сильный толчок). Эффекты, требующие атаки касанием, всегда используют дальнобойную атаку касанием. Силы короны не ограничены, как у бехолдера. Когда использована последняя сила, корона рассыпается в пыль.

Эти изделия очень ценятся членами культов бехолдеров, и некоторые мудрецы полагают, что мощные бехолдеры заботятся о том, чтобы их служители изготавливали такие изделия для вознаграждения ценных служителей и рабов.

*Уровень заклинателя:* 13 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *зачарование персоны*, *зачарование монстра*, *дизинтеграция*, *укус глаза*, *устрашение*, *перст смерти*, *плоть в камень*, *причинить умеренные раны*, *замедление*, *телекинез*; *Рыночная цена:* 22,000 gr; *Вес:* 1 фнт



**Пояс львов**

**Пояс львов:** Этот кожаный пояс позволяет носящему его связываться с кошачьими животными, как заклинание *говорить с животными*. Носящий получает видение при слабом освещении, +4 бонус компетентности по всем проверкам Харизмы и основанным на Харизме проверкам навыков, связанным со взаимодействием с кошачьими, и +10 бонус компетентности на проверки Кувырка и Бесшумного Движения.

*Уровень заклинателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *видение при слабом освещении*, *животная дружба*, *говорить с животными*; *Рыночная цена:* 20,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Пояс священнической мощи:** Эти изделия изначально появились в Халруаа в конце Времени Неприятностей, что волшебники посчитали знаком возвращения Мистры. Каждый из широких кожаных поясов имеет спереди метку святого символа божества, и последователи этого божества или кто угодно, чье мировоззрение совпадает с мировоззрением божества, могут благополучно носить пояс. (Если этот предмет произведен как часть случайных сокровищ, выберите или определите случайно божество, которому он посвящен). Любое другое существо получает при ношении пояса один отрицательный уровень. Отрицательный уровень остается, пока носится пояс, и исчезает, если его снять. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока носится пояс.

Есть три разновидности таких поясов. *Пояс священнической мощи* предоставляет носящему +2 естественный бонус доспеха к Классу Доспеха и +4 бонус улучшения к Силе. *Пояс священнической мощи и оберега* предоставляет все силы *пояса священнической мощи*, и однажды в день по команде носящий может создавать *магический круг против зла* (или



**Головной убор из птичьих перьев**

добра, если пояс посвящен злему божеству). *Пояс святой мощи* имеет все силы *пояса священнической мощи и оберега*, и носящий его может использовать *слово воспоминания* однажды в день (воздействующее только на носящего и его оснащение), транспортирующее его к ближайшему храму, посвященному божеству пояса.

*Уровень заклинателя:* 6 -й (*пояс священнической мощи*), 6-й (*пояс священнической мощи и оберега*), 11-й (*пояс святой мощи*); *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора*, *сила быка*, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня (*пояс священнической мощи*), как *пояс священнической мощи* плюс *магический круг против зла* или *добра* (*пояс священнической мощи и оберега*), как *пояс священнической мощи и оберега* плюс *слово воспоминания* (*пояс святой мощи*); *Рыночная цена:* 40,000 gr (*пояс священнической мощи*), 52,800 gr (*пояс священнической мощи и оберега*) или 104,000 gr (*пояс святой мощи*); *Вес:* 1 фнт

**Головной убор из птичьих перьев:** Этот безвкусный головной убор имеет шесть больших перьев и намного больше меньших. Большие перья имеют магические силы, если отщипнуть их от головного убора и бросить в воздух. Два зеленых пера вызывают 1d3 ястребов каждое, два синих - вызывают 1d3 орлов



каждое, и два золотых вызывают гигантского орла или гигантскую сову (на выбор носящего). Вызванные существа служат Вам, как будто Вы вызвали их заклинанием *вызов союзника природы*. Сила использованного пера расходуется. Головной убор использует на персонаже место ленты, шляпы или шлема.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылка:* Создание Чудесного Предмета, *вызов союзника природы II*, *вызов союзника природы III*, *вызов союзника природы IV*; *Рыночная цена:* 2,900 gr; *Вес:* -.

**Сфера взрыва:** Хотя секрет создания этих сфер был известен только мощным членам Жентарима, недавняя суматоха в этой организации позволила процессу стать известным за пределами Черная Сеть. Ходят слухи, что Семеммон продал секрет, чтобы получить защиту от своих врагов, которым не понравилось слишком быстрое его восхождение в пределах Жентарима, расплатившись информацией о процессе.

Сфера взрыва напоминает дюжину прозрачных стеклянных шариков, сгруппированных в массу неправильной формы. Командное слово заставляет их светиться, затем разделять и начать вращаться друг вокруг друга. Один полный раунд спустя после активации персона, сказавшая командное слово, может направлять их как свободное действие для поражения (как группа) любой цели или места в пределах 400 футов. Любая цель, пораженная *сферой взрыва*, должна сделать спасбросок Стойкости (DC 19) или быть дезинтегрирована. Затем сферы взрываются звуком и огнем в радиусе 20-фут радиуса. Любое существо в области получает 10db пунктов урона от огня и 2db пунктов звукового урона, оглушается на 2db раундов и отбрасывается на 1dbx5 футов от центра взрыва. Успешный спасбросок Рефлексов (DC 15) половинит урон от огня (но не звуковой урон) и отменяет отбрасывание, в то время как успешный спасбросок Стойкости (DC 15) отменяет оглушение.

*Уровень заклинателя:* 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *таран*, *дезинтеграция*, *огненный шар*, *крик*; *Рыночная цена:* 8,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Костяные наручи божества смерти:** Эти *наручи доспеха +3* вырезаны из костей добрых драконов и инкрустированы плоскими ониксовыми плитками, формирующими мозаику в форме черепа. Они позволяют носящему использовать *оберег смерти*, *осквернение* и *безобразный упадок* раз в день каждое. Они дарят один отрицательный уровень любому доброму существу, которое носит их. Отрицательный уровень остается, пока наручи носятся, и исчезает, когда их снимают. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока носятся наручи.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *оберег смерти*, *осквернение*, *безобразный упадок*, *доспех мага*, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; *Рыночная цена:* 58,300 gr; *Вес:* 1 фнт

**Книга крови:** Эта книга заклинаний из пергамента переплетена в кроваво-красную кожу и имеет бронзовые зажимы. Однажды в день ее владелец может использовать ее для вызова гончей йет. Владелец может также читать *перст смерти* однажды в день, но каждое использование книги таким способом навсегда иссушает одно очко жизни владельца. Книгу нужно держать, чтобы использовать ее силы. В остальном книга водонепроницаема, негоряема, заперта и может содержать до сорока пяти заклинаний любого уровня.

*Уровень заклинателя:* 13-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *перст смерти*, *вызов монстра V*; *Рыночная цена:* 21,300 gr; *Вес:* 3 фнт

**Наручи ослепляющего удара:** Эти *наручи доспеха +6* дают носящему их выгоды от умения Улучшенная Инициатива и позволяют ему дополнительную атаку в каждом раунде с самым высоким бонусом атаки, как будто используется оружие *скорости*.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *спешка*, *доспех мага*; *Рыночная цена:* 102,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Наручи ударов:** Носящий *наручи ударов* считается вооруженным, даже когда он разоружен (как будто он имеет умение Улучшенный Невооруженный Удар).

Наручи могут быть модифицированы специальными способностями оружия, как будто они являются тупым оружием (хотя они считаются двойным оружием, так что стоимость любой способности удваивается).

*Уровень заклинателя:* Утроенный магический бонус (минимум 5-й уровень); *Предпосылки:* Со здание Магического Оружия и Доспехов, *магический клык* или *магическое оружие*, плюс все необходимое для дополнительных специальных сил; *Рыночная цена:* 1,310 gr плюс дополнительное количество, определенное полным бонусом наручей (см. Таблицу 8-10 в "Руководстве Ведущего"); *Вес:* 1 фнт

**Капюшон огненной ванны:** Этот *плащ сопротивления +2* - блестяще-красный и вышит изображениями пламени. Носящий противостоит теплой погоде и урону от огня, как будто на него наложено заклинание *вынести элементы (огонь)*.

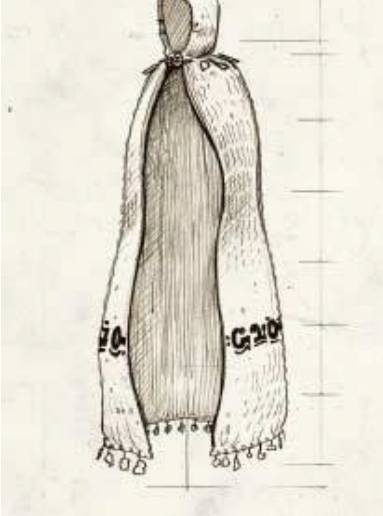
*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылка:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы*, *сопротивление*, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; *Рыночная цена:* 6,200 gr; *Вес:* 1 фнт

**Капюшон зимы:** Этот *плащ сопротивления +2* - белый и оторочен белым мехом. Носящий противостоит холодной погоде и холодному урону, как будто на него наложено заклинание *вынести элементы (холод)*.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылка:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы*, *сопротивление*, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; *Рыночная цена:* 6,200 gr; *Вес:* 1 фнт

**Плащ битвы:** В этот крепкий плащ вплетены стальные волокна, придающие ему тонкий блеск. У плаща битвы есть три силы. Во-первых, он обеспечивает +4 бонус доспеха, когда его носят. Во-вторых, по команде он может превратиться в железный посох, который функционирует как +1 *четвертной посох*, или обратно в форму плаща. В-третьих, владелец может приказать, чтобы плащ сделал попытку разоружения против смежного противника как стандартное действие, используя

**Плащ битвы**



**Капюшон огненной ванны**





базовый бонус атаки владельца и как будто имея умение Улучшенное Разоружение (плащ считается той же категории размера, что и носящий его). Если плащ преуспевает в разоружении, он может бросать оружие до 10 футов в любом направлении, как свободное действие, не вызывающее атаку возможности (оружие не может быть брошено в существо в качестве атаки).

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, *кошачья грация, доспех мага, магическое оружие*, создатель должен быть по крайней мере 8-го уровня; *Рыночная цена:* 22,600 gr; *Вес:* 1 фнт

**Плащ черного пламени:** Этот плащ похож на путаницу толстых, черных паутинок, когда он не надет, но, будучи надетым, разглаживается в черный плащ, сплетенный из грубых нитей. Он поглощает до четырнадцати атак иссушения энергии (атака, которая подарила бы два отрицательных уровня, считается двумя атаками) перед потерей своих магических свойств.

*Уровень заклинателя:* 14-й; *Предпосылка:* Создание Чудесного Предмета, *защита от негативной энергии*; *Рыночная цена:* 11,800 gr; *Вес:* 1 фнт

**Накидка оберега:** Это головное покрывало из прекрасной черной ткани наполовину закрывает лицо носящего и спускается на плечи сзади. Оно считается шляпой с целью определения того, какие изделия могут носиться вместе. Носящий капюшон защищен заклинанием *чистый разум* и действует, как будто носит *кольцо свободы движения*. Он также поворачивает шесть уровней заклинаний в день, как заклинание *обращение заклинаний*.

*Уровень заклинателя:* 15-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *свобода движения, чистый разум, обращение заклинаний*; *Рыночная цена:* 200,800 gr; *Вес:* -.

**Хрустальная сфера поющих вод:** Эта прозрачная сфера была вдохновлена Криструмом Спокойствия, святым текстом Эльдат. Чтобы использовать любую из ее сил, надо вылить на нее флягу святой воды. Будучи активизированной, сфера функционирует в течение 24 часов. Активизированная сфера может светиться *огнем фейри* и накладывать *очистить еду и питье* по желанию. Однажды в день она может накладывать *нейтрализовать яд* и *наблюдение*, сама являясь устройством наблюдения.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *огонь фейри, нейтрализовать яд, очистить еду и питье, наблюдение*; *Рыночная цена:* 28,300 gr; *Вес:* 7 фнт.

**Арфа Дав:** Первоначальное название этого типа предмета было утеряно, и его нынешнее название происходит от имени Дав Сильверхэнда, имеющей такую арфу. Эта арфа - арфа мастерской работы (предоставляющая +2 бонус обстоятельств по проверкам Исполнения) треугольной формы, имеющая от двадцати до тридцати шести струн. Когда на ней играют, все в пределах 20-футового распространения временно излечиваются от любого безумия (как эффект *великого восстановления*) и защищаются заклинанием *спокойные эмоции*. Те, кто слушают ее в течение 2 раундов или дольше, получают заклинание *лечение легких ран*, хотя эта сила может затрагивать кого-либо лишь раз в десятидневку. Когда призывается ее магия, арфа и арфист излучают свет. Использование арфы требует по крайней мере 1 разряда в навыке Исполнения (арфа).

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *спокойные эмоции, великое восстановление, лечащий круг, свет*; *Рыночная цена:* 45,100 gr; *Стоимость создания:* 22,600 gr + 2,300 XP; *Вес:* 3 фнт

**Талисман драконьего черепа:** Этот металлический амулет имеет форму, подобную черепу дракона. Если носящий говорит командное слово, он и до двух других существ, касающихся талисмана, защищены заклинанием *невидимость к нежити* на следующие 30 минут. (Защита продолжается, только пока существа находятся в контакте с амулетом). Культ Дракона создает эти амулеты, чтобы позволить своим неколдующим членам обходить незначительных стражей-нежить в пределах своих цитаделей.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *невидимость к нежити*; *Рыночная цена:* 4,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Вытяжка дракона:** Этот эликсир имеет десять разновидностей, по одному для каждой из главных подразновидностей драконов.

d%	Микстура	Рыночная цена
01-10	Черный (80-футовая линия кислоты, 12d4 урон, DC 23)	2,300 gr
11-20	Синий (100-футовая линия молнии, 12d8 урон, DC 25)	4,500 gr
21-30	Зеленый (50-футовый конус кислоты, 12d6 урон, DC 25)	3,500 gr
31-40	Красный (50-футовый конус огня, 12d10 урон, DC 25)	5,500 gr
41-50	Белый (40-футовый конус холода, 6d6 урон, DC 23)	1,200 gr
51-60	Латунный (80-футовая линия огня, 6d6 урон, DC 23)	1,200 gr
61-70	Бронзовый (100-футовая линия молнии, 12d6 урон, DC 25)	3,500 gr
71-80	Медный (80-футовая линия кислоты, 12d4 урон, DC 24)	2,400 gr
81-90	Золотой (50-футовый конус огня, 12d10 урон, DC 26)	5,600 gr
91-100	Серебряный (50-футовый конус холода, 12d8 урон, DC 26)	4,600 gr

Любой дракон, выпивающий микстуру, получает одно использование данного типа дыхательного оружия. Это дыхательное оружие может использоваться в любое время между следующим раундом пьющего и до 1 часа спустя после выпивания. Если вторая *вытяжка дракона* используется до использования первой, эффект первой теряется.

Недраконы находят микстуру бесполезной и ужасной на вкус, но безопасной.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *уровень заклинателя 12-й*; *Вес:* -.

**Пыль дисперсии:** Этот мелкий порошок похож на другие типы магической пыли. Отдельная горстка этого вещества, брошенная в воздух, создает облако высотой 10 футов, длиной 10 футов и шириной 10 футов. Атаки лучом, входящие в облако или проходящие сквозь него, имеют 50% шанс промаха. Пыль оседает и становится бесполезной довольно быстро. На каждый полный раунд пребывания пыли в воздухе шанс промаха снижается на 10%, пока не исчезнет через 5 полных раундов.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *пятно, блестящая пыль*; *Рыночная цена:* 2,100 gr; *Вес:* -.

**Эликсир Хорус-Ре:** Использованный, этот эликсир заставляет выпившего его пылать заклинанием *дневной свет*. В любое время, прежде чем истечет *дневной свет*, выпивший может выпускать этот свет как одиночный *солнечный луч*, что заканчивает *дневной свет*.

*Уровень заклинателя:* 13-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *дневной свет*, *солнечный луч*; *Рыночная цена:* 6,500 gr; *Вес:* -.

**Мешочек духа врага:** Этот кожаный мешочек, носимый на шее подобно ожерелью, содержит символические изделия, помеченные определенным типом существа (абберация, животное, тварь и так далее). Мешочек, помеченный как гуманоид или аутсайдер, должен быть определен более узко, как описано в способности одобренного врага для рейнджеров в "Руководстве Игрока". Существо, носящее *мешочек духа врага*, получает +1 бонус компетентности для удара по существам этого типа.

Рейнджер, одобренный враг которого соответствует таковому *мешочка духа врага*, считается на пять уровней выше с целью определения своего бонуса урона и бонусов проверок навыков против этого одобренного врага (в действительности, это и увеличивает эти бонусы +1).

Если существо типа, помеченного на мешочке, носит мешочек, оно получает один отрицательный уровень. Отрицательный уровень остается, пока носится мешочек, и исчезает, когда он отложен. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока носится мешочек.

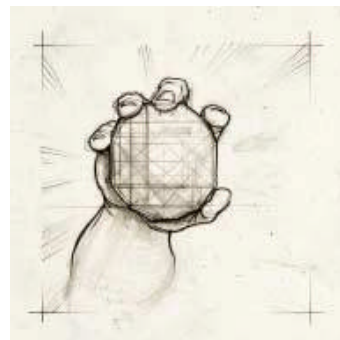
*Уровень заклинателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *обнаружение животных или растений*, создатель должен быть рейнджером, одобренный враг которого соответствует таковому мешочка; *Рыночная цена:* 2,100 gr; *Вес:* 1 фнт

**Арфа Ешина:** На этой арфе мастерской работы (+2 бонус обстоятельств по проверкам Исполнения) можно сыграть так, чтобы заставить все стеклянные и металлические изделия в пределах 30 футов резонировать тонами арфы. Это не вредит изделиям, но обеспечивает интересное сопровождение для самой арфы. Любой, кто пытается обнаружить существо в области, получает +5 бонус обстоятельств по проверкам Слушания против целей, несущих металлические или стеклянные изделия. Три раза в день любой, играющий на арфе, может накладывать заклинание *разбивание*. Использование этого предмета требует по крайней мере 1 разряда в Исполнении (арфа).

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *звук привидения*, *разбивание*; *Рыночная цена:* 6,800 gr; *Вес:* 3 фнт

**Глаз губителя друуг:** Этот желтый кристалл имеет размер с человеческий кулак. Первоначально созданный волшебником, противостоящим мощному друуг (заговору допфельгангеров во главе с пожирателем разума), но с тех пор широко копируемый, он пылает красным светом, когда в пределах 60 футов находится допфельгангер, синим - когда в пределах 60 футов есть иллидид, и фиолетовым, если в пределах этого диапазона есть они оба. Удерживаемый в руке, глаз обеспечивает +4 бонус сопротивления на все спасброски Воли. Однажды в день кристалл может выстреливать красный луч (как дальнобойная атака касанием), вынуждающий допфельгангера принять его истинную форму на 1d4+1 раундов, если он проваливает спасбросок Стойкости (DC 16).

*Уровень заклинателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *обнаружение мысли*, *полиморф другого*, *сопротивление*; *Рыночная цена:* 18,000 gr; *Вес:* 3 фнт



**Глаз мигания:** Этот кусочек отполированной кости размером с монету может носиться на шее в качестве амулета или прикрепляться к одежде как брошка.

Носящий иммунен к *обнаружению мысли* и другим формам чтения разума. Зачарования и принуждения не затрагивают носящего, вместо этого поворачиваясь обратно на заклинателя, как с заклинанием *обращение заклинаний*, но с неограниченным количеством уровней заклинаний, которые могут быть обращены.

Глазу можно скомандовать *мигание* раз в десятидневку. *Мигание* испускает мгновенную вспышку белого света, столь же яркого, как заклинание *дневной свет*. *Мигание* делает носящего иммунным ко всем заклинаниям, подобным заклинаниям эффектам и сверхъестественным эффектам на 1 раунд, как будто носящий защищен персональным *антимагическим полем* на 1 раунд. Носящий по сути имеет непобедимое сопротивление заклинаниям против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов и подобный иммунитет к сверхъестественным эффектам.

*Уровень заклинателя:* 15 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *антимагическое поле*, *чистый разум*, *обращение заклинаний*; *Рыночная цена:* 170,000 gr; *Вес:* -.

**Клыкастая маска:** Эта полумаска похожа на маскарадную, но по нижнему краю ее идут многочисленные острые на вид зубы, подобные кошачьим. Маска - по сути +1 оружие, позволяющее носящему ее делать атаку укусом, нанося 1d4 пунктов урона (этот урон не складывается с существующим уроном от укуса). Укушенное существо должно сделать спасбросок Стойкости (DC 13) или быть ошеломлено на 1 раунд.

Маска считается парой линз для ограничений на ношение многократных магических изделий одного и того же типа.

*Уровень заклинателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *магический клык* или *магическое оружие*; *Рыночная цена:* 8,302 gr; *Вес:* 1 фнт

**Перчатка ярости:** Эта одиночная кованая железная перчатка предоставляет носящему ее следующие выгоды:

- Невидимое, но материальное силовое поле непрерывно окружает носящего, обеспечивая +2 бонус доспеха к АС. Эта защита в остальном подобна заклинанию *доспех мага*.
- Раз в три дня носящий может читать заклинание *магическая ракета* (как заклинатель 1-го уровня).
- Также раз в три дня носящий может делать боевой удар. Эта атака рукопашным касанием наносит цели 2d8+2 пунктов силового урона. Цель должна сделать спасбросок Рефлексов (DC 22), чтобы не быть брошенной на землю, и спасбросок Стойкости (DC 22) для избежания ошеломления на 1d4 раундов.

Носящий также может один раз использовать перчатку для того, чтобы автоматически получить результат 50 по отдельной проверке Силы. Использование этой силы разбивает перчатку в пыль.

*Уровень заклинателя:* 6 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *доспех мага*, *магическая ракета*, *сжатый кулак Бигби*; *Рыночная цена:* 22,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Перчатки молнии:** Эти гибкие кожаные перчатки покрыты маленькими медными заклепками. Три раза в день носящий их может делать дальнобойную атаку касанием (дальность 30 футов), которая наносит 1d8+5 пунктов урона

электричеством. Носящий получает +3 бонус на атаку, если цель носит металлический доспех (или сделана из металла, несет много металла и так далее).

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *шокирующая хватка*; *Рыночная цена:* 8,000 gr; *Вес:* -.

**Перчатки сбалансированных рук:** Эти прекрасные кожаные перчатки позволяют носящему их биться так, словно он имеет умения *Борьба Двумя Оружиями* и *Расторопность*. Если носящий уже имеет умение *Борьбы Двумя Оружиями*, он может делать дополнительную атаку своей неосновной рукой, как будто с использованием умения *Улучшенной Борьбы Двумя Оружиями*.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *праведная мощь* или *преобразование Тенсера*; *Рыночная цена:* 18,000 gr; *Вес:* -.

**Золотая чаша Латандера:** Эта чистая золотая чаша изумительно сработана и несет на себе символ восходящего солнца над распускающейся розой. По команде она испускает свет, равный заклинанию *дневной свет*. Чаше можно скомандовать создать *лечащий круг*, который использует один заряд. Когда все три ее заряда использованы, чаша сохраняет свою способность *дневного света*.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *дневной свет*, *лечащий круг*; *Рыночная цена:* 29,500 gr; *Вес:* 2 фнт

**Пояс Гвейрона:** Этот пояс сделан из длинных белых человеческих волос, переплетенных в веревку. Носящий может использовать *прогулку ветра* однажды в день, и раз в день может приказывать своему рукопашному оружию стать +1 *пламенным* оружием на 12 раундов.

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *оружие божества*, *прогулка ветра*; *Рыночная цена:* 60,500 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ботинки Гвейрона:** Эти ботинки делают почти невозможным проследование носящего их. Они предоставляют носящему их персонажу непрерывный эффект *прохода без следа*. Кроме того, персонаж не оставляет после себя никакого запаха, так что проследование нюхом также невозможно.

Эти ботинки крепки и удобны. Они имеют твердость 3 и 15 очков жизни.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *проход без следа*; *Рыночная цена:* 6,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Волосная рубаша Илматера:** Эта толстая рубаша из грубого коричневого конского волоса дает носящему ее -2 штраф Ловкости, но обеспечивает +3 естественный бонус доспеха. Носящий может призывать *лечение серьезных ран* однажды в день, но заклинание может использоваться только на другом существе, не носящем волосную рубашу.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора*, *лечение серьезных ран*, создатель должен быть по крайней мере 9-го уровня; *Рыночная цена:* 17,400 gr; *Вес:* -.

**Халруанский небесный корабль:** Из всех чудес Халруаа самое известное - небесный корабль: парусное судно, плавающее по воздуху, а не по воде. Волшебники Халруаа столетиями охраняли свои секреты создания этих устройств, предоставляя другим возможность экспериментировать с различными другими методами (и проваливать их). Недавно изменнический халруанский волшебник показал процесс другому заклинателю, и пара богатых правительств заказала свои собственные небесные корабли.

Магия небесного корабля состоит из многих частей. Первое - палочка управления, серебряный брусок со скользящим золотым цилиндром на каждом из концов. Палочка связана с десятью пластинами левитации (теоретически, больший корабль требует их больше), укрепленными на нижней стороне корабля, которые традиционно изготавливаются из панцирей халруанских морских черепах. Пластины позволяют кораблям подниматься в воздух и не дают им утонуть, а широкое днище позволяет им без поломок приземляться на большие плоские поверхности. Магия, благодаря которой судно висит в воздухе, слабеет с высотой, заметно уменьшая его грузоподъемность, так что небесный корабль обычно остается в пределах 100 футов от земли (при этом его грузовая вместимость - 15 тонн, намного меньше, чем обычное парусное судно). Горизонтальное движение корабля остается на воле ветра, хотя его паруса и дополнительная магия пластин позволяют ему поворачиваться с неуклюжей маневренностью. Вертикальное движение корабля управляется палочкой, позволяя ему подниматься и опускаться со скоростью 45 футов. В отношении экипажа и измерений небесный корабль подобен стандартному парусному судну.

*Уровень заклинателя:* 15 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *полет*, *левитация*; *Рыночная цена:* 700,000 gr; *Стоимость создания:* 355,000 gr + 27,600 XP. *Вес:* 20 тонн.

**Молот оружейного мастера:** Этот инструмент мастерской работы дает пользователю +10 бонус обстоятельств на проверки Ремесла (ковки оружия).

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; *Рыночная цена:* 2,055 gr; *Стоимость создания:* 1,055 gr + 80 XP; *Вес:* 8 фнт.

**Рука Отца Дубов:** Этот кусок коры дуба вырезан в форме человеческой руки и магически укреплен (твердость 10). Носимый в качестве ожерелья на шнуре-бечевке, он имеет следующие способности, каждая из которых употребляется однажды в день: *кожа-кора*, *запутывание*, *добрые ягоды*, *рост растений*, *говорить с растениями* и *форма дерева*. Рука (но не носящий) защищена *сопротивлением элементам*.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *кожа-кора*, *вынести элементы*, *запутывание*, *добрые ягоды*, *рост растений*, *говорить с растениями* и *форма дерева*; *Рыночная цена:* 41,400 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ручная арфа:** Эти маленькие арфы очень популярны среди Арфистов, и не только из-за названия. Ручная арфа - деревянный инструмент в форме полумесяца, размером примерно с человеческую руку, с металлическими струнами. Любой, кто может играть мелодию на струнном инструменте, может использовать арфу. Различные руны и аккорды производят следующие звуковые эффекты. (Музыкант может раскрыть все силы примерно за 10 минут игры). Пользователь может производить только один эффект каждый раунд. Эффекты - звуковые эффекты.

- *Танцующие огни*, как заклинание.
- Существа нежити в пределах 10 футов \* переносят -2 штраф удачи на свои броски атаки и урона.
- Все существа в пределах 10 футов \* получают +2 бонус удачи на спасброски против некромантских эффектов и эффектов принуждения на 1 раунд.
- Существа в пределах 10 футов \* не подвержены новым эффектам *зачарования*. *Зачарованные* существа становятся ошеломленными, когда входят в пределы 10 футов. Оба эффекта длятся 1 раунд.
- Один раз в день пользователь может использовать *дверь измерений*.

Эффекты, отмеченные звездочкой, увеличивают свой диапазон до 20 футов, когда на арфе играет персонаж с бардской музыкой.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *танцующие огни, магический круг против зла, дверь измерений*; *Рыночная цена:* 25,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Булавка Арфиста:** Существует два вида булавок Арфистов, меньшая булавка и великая булавка. Эти булавки действуют как брошки с целью ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

Меньшая булавка Арфиста обычно делается из серебра и дается новым членам Арфистов. Она функционирует аналогично *кольцу щита разума*.

Великие булавки Арфистов изготавливаются из серебра, магически обработанного до твердости стали (см. Создание магических изделий, ниже). Носящего защищают следующие постоянные эффекты:

- иммунитет к *магической ракете*
- *необнаружение*
- *сопротивление элементам (электричество)*
- *необнаружимое мировоззрение*
- +5 бонус сопротивления на спасброски против воздействующих на разум эффектов

Когда ее носит злое существо, великая булавка Арфиста чернеет и издает противоречивые бречащие звуки (-10 штраф по проверкам Бесшумного Движения).

*Уровень заклинателя:* 3-й (меньшая), 5-й (великая); *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *необнаружение* (меньшая); Создание Чудесного Предмета, *обнаружение зла, звук привидения, необнаружение, защита от элементов, сопротивление, щит, необнаружимое мировоззрение* (великая); *Рыночная цена:* 8,000 gr (меньшая), 79,000 gr (великая); *Стоимость создания:* Стандарт (меньшая), 39,625 gr + 3,150 XP (великая); *Вес:* -.

**Лента переплетчика:** На этом ободке из сине-зеленого металла отпечатан символ чистого свитка Огмы. Помимо позволения носящему использовать *читать магию* три раза в день, бард, носящий ленту, получает +4 священный бонус на свои броски бардских знаний.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *читать магию*, создатель должен быть бардом; *Рыночная цена:* 2,600 gr; *Вес:* -.

**Сердце твари:** Обычно создаваемые клериками Малара, эти предметы начали появляться и в руках других. Это сердце хищного животного, высушенное и магически обработанное. Сердце присуждает эффекты заклинания *божественная сила* существу, съевшему его. Если существо также имеет базовый бонус атаки +10 или выше, оно получает +1 бонус на атаки.

*Уровень заклинателя:* 10-й; *Предпосылка:* Создание Чудесного Предмета, *божественная сила*; *Рыночная цена:* 2,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Шлем темноты:** Это изделие теневой магии напоминает нормальный шлем. Даже когда он новый, он выглядит поношенным или слегка разбитым. Он принимает свою истинную форму и проявляет свои силы, когда его надевают. Сделанный из почерневшего серебра и стали, недавно созданный *шлем темноты* окаймлен по нижнему краю тридцатью шестью черными опалами и великим черным сапфиром - спереди. Шлем самоидентифицируется, хотя и не показывает, что является теневым предметом. Он имеет следующие силы.

- Командным словом носящий может выпускать эффект *глубокой темноты* (командное слово носящему сообщает шлем). Сила исходит от сапфира, который может произвести девяносто девять таких эффектов, прежде чем распадется в бесполезную пыль.
- Всякий раз, когда носящий проваливает спасбросок против любого смертельного эффекта, одних из черных опалов крошится, отменяя эффект. Кроме того, шлем отменяет атаки иссушения энергии. Каждый раз, когда носящий получил бы один или более отрицательных уровней, черный опал распадается в пыль, отменяя отрицательный уровень. (Атака, которая дает два отрицательных уровня, потребляет два опала).
- Каждый раунд шлем поглощает первые 30 пунктов холодного урона, который иначе получил бы носящий. Эта защита не складывается с подобной защитой из других источников, типа *вынести элементы*.

Пока на шлеме есть хотя бы один неповрежденный драгоценный камень, носящий иммунен к эффектам устрашения и может видеть сквозь любую форму темноты, как будто это дневной свет. Носящий может использовать следующие подобные заклинания эффекты по команде: *говорить с мертвым* однажды в день, *леденить металл* три раза в день и *проход без следа* по желанию (командные слова носящему сообщает шлем.)

Как только все его драгоценные камни потеряли свою магию, шлем теряет свои силы, и драгоценные камни превращаются в ничего не стоящий прах. Удаление драгоценного камня уничтожает его.

*Уровень заклинателя:* 13-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *леденить металл, глубокая темнота, эмоция, проход без следа, защита от негативной энергии, защита от элементов, говорить с мертвым, иммунитет к заклинаниям*; *Рыночная цена:* 157,000 gr; *Вес:* 3 фнт

**Шлем взглядов:** На этой зеркально-яркой стальной шапке установлено пять камней-кошачьих глаз. Шлем автоматически поглощает до пяти атак взглядом, которым подвергается носящий, делая его иммунным к взглядам. Однако, как только шлем достигает своей вместимости, носящий становится восприимчивым ко всем атакам взглядом, даже если он отводит взгляд или закрывает глаза. (Носящему все же позволено спасбросок против взгляда, если он позволен в принципе).

Как стандартное действие, носящий может выпускать эти запасенные эффекты взгляда безопасно (не как атаку) командным словом. Запасенный эффект взгляда исчезает через десятидневку.

*Уровень заклинателя:* 12-й; *Предпосылки:* Сковать Кольцо, *укус глаза, обращение заклинаний*; *Рыночная цена:* 55,000 gr; *Вес:* 3 фнт

**Ледяное ожерелье Улутуин:** Несколько из этих ожерелий магически укрепленного и сохраненного льда были созданы полубезумным колдуном, блуждавшим среди племен Улутуин Великого Ледника. Два ледяных кристалла размером с желудь непрозрачны, четыре прозрачны. Носящий может отделить кристалл и швырнуть его до 80 футов. Когда кристалл достигает конца своей траектории, он взрывается эффектом заклинания *ледяной шторм* (прозрачный кристалл) или *слякотный шторм* (непрозрачный кристалл).

*Уровень заклинателя:* 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *ледяной шторм, слякотный шторм*; *Рыночная цена:* 5,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Инструменты бардов:** Мудрый и мощный бард с Муншае по имени Фалатаэр создал первые из этих инструментов, используя их для того, чтобы проверять и вознаграждать студентов своего бардского колледжа (который был разделен на

семь уровней навыков). С тех пор другие копировали его разработки, из уважения сохраняя имена, данные им Фалатаэром. Каждый из инструментов имеет свой собственный набор уникальных сил, которые может активизировать любой, кто имеет достаточно разрядов в навыке Исполнения, без необходимости проверки. Некоторые из инструментов дарят один отрицательный уровень персонажу, которому недостает надлежащего количества разрядов в навыке Исполнения. Отрицательный уровень остается до тех пор, пока несут арфу, и исчезает, когда она отложена. Этот отрицательный уровень никогда не заканчивается фактической потерей уровня, но он не может быть преодолен никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока несут инструмент.

**Бандор Фоклучан:** На этой 3-струнная лютня мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [лютня]) может играть любой, производя *свет* однажды в день. Персонаж с 2 разрядами в Исполнении (лютня) может использовать бандор для наложения *вспышки, исправления и сообщения* раз в день каждое. Она дает +1 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 3-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *вспышка, свет, исправление, сообщение*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 1,900 gp; **Вес:** 3 фнт

**Ситерн Мак-Фуирмид:** На этой грушевидной лютне мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [лютня]) персона с 4 разрядами в Исполнении (лютня) может сыграть для наложения *лечения легких ран, доспеха мага и сна* - раз в день каждое. Она дает +2 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 3-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *лечение легких ран, доспех мага, сон*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 2,900 gp; **Вес:** 3 фнт

**Лютня Досс:** Эта лютня мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [лютня]) дарит один отрицательный уровень любому персонажу, не имеющему по крайней мере 6 разрядов в Исполнении (лютня). Персонаж с 6 разрядами в Исполнении (лютня) может использовать инструмент для наложения *задержки яда, удержания персоны и зеркального изображения* однажды в день. Она дает +3 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *задержка яда, удержание персоны, зеркальное изображение*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 9,800 gp; **Вес:** 3 фнт

**Мандолина Кананит:** Эта восьмиструнная мандолина мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [мандолина]) дарит один отрицательный уровень любому персонажу, не имеющему по крайней мере 8 разрядов в Исполнении (мандолина). Персонаж с 8 разрядами в Исполнении (мандолина) может использовать инструмент для наложения *лечения серьезных ран, рассеивания магии или вызова монстра III* однажды в день. Она дает +4 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 8-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *лечение серьезных ран, рассеивание магии, вызов монстра III*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 23,400 gp; **Вес:** 3 фнт

**Лири Кли:** Эта лира мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [лира]) дарит один отрицательный уровень любому персонажу, не имеющему по крайней мере 10 разрядов в Исполнении (лира). Персонаж с 10 разрядами в Исполнении (лира) может использовать инструмент для наложения *сломать зачарование, двери измерений и крика* однажды в день. Она дает +5 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 11-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *сломать зачарование, дверь измерений, крик*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 37,600 gp; **Вес:** 3 фнт

**Арфа Анструт:** Эта арфа мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) дарит один отрицательный уровень любому персонажу, не имеющему по крайней мере 12 разрядов в Исполнении (арфа). Персонаж с 12 разрядами в Исполнении (арфа) может использовать инструмент для наложения *контроля воды, лечащего круга и тумана разума* однажды в день. Она дает +6 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 14-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *контроль воды, лечащий круг, туман разума*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 60,000 gp; **Вес:** 3 фнт

**Арфа Оллам:** Эта арфа мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) дарят один отрицательный уровень любому персонажу, не имеющему по крайней мере 14 разрядов в Исполнении (арфа). Персонаж с 14 разрядами в Исполнении (арфа) может использовать инструмент для наложения *контроля погоды, укуса глаза и отвращения* однажды в день. Она дает +7 бонус компетентности по проверкам бардской музыки барда на *противопесню, очарование и предложение*.

**Уровень заклинателя:** 17-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *контроль погоды, укус глаза, отвращение*, создатель должен быть бардом; **Рыночная цена:** 83,600 gp; **Вес:** 3 фнт

**Инструмент ветров:** Когда сыграна надлежащая мелодия (требующая DC 15 проверки Исполнения [лютня]), эта лютня мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [лютня]) вызывает большого воздушного элементаля, как заклинание *вызов монстра VI*. Инструмент может вызвать только одного элементаля в день.

**Уровень заклинателя:** 11-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *вызов монстра VI*; **Рыночная цена:** 11,000 gp; **Вес:** 3 фнт

**Арфа Джантры:** Играя на этой арфе мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) полный раунд, арфист может окутать всех существ в пределах 10 футов от арфы *сферой невидимости*, которая также позволяет им *проход без следа*. В отличие от заклинания существа, которых арфа сделала невидимыми, могут видеть друг друга. Арфист должен продолжать играть для поддержания эффекта, но музыка кажется отдаленной и не помогает противникам обнаружить местоположение арфиста. Если одно из невидимых существ атакует, магия заканчивается для всех участников. Если одно существо покидает область *сферы невидимости*, арфист должен закончить песню и вновь играть полный раунд, чтобы снова скрыть это существо. Арфа может использоваться таким способом до 1 часа в день. Использование этого предмета требует по крайней мере 1 разряда в Исполнении (арфа).

**Уровень заклинателя:** 6-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *сфера невидимости, проход без следа*; **Рыночная цена:** 12,000 gp; **Вес:** 3 фнт

**Песня радостной звезды:** Набожные прихожане Ллииры и Милила создали первое из этих изделий. Объект выглядит как свиток, сделанный из отбитого серебра, и отпечатанный святыми символами Милила (арфа, сделанная из листьев) и Ллииры (три шестиконечных звезды). На свитке также есть музыкальные ноты и текст вдохновляющей песни. Когда бард



поет песню, это позволяет ему использовать его бардскую музыку один дополнительный раз в день, с +5 священным бонусом по его проверке Исполнения при этом использовании.

**Уровень заклинателя:** 10 -й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *восторг, предложение*, создатель должен быть бардом по крайней мере 10-го уровня; **Рыночная цена:** 5,800 gp; **Вес:** -.

**Кири:** Эти гладкие полусферические хорошо обработанные камни известны своим эльфийским названием, означающим "драгоценный камень знаний". Хотя есть более мощные версии этих изделий, известные как *великая кири*, они восходят ко временам империи Кормантора и могут использоваться лишь эльфами определенных семейств и рискуют причинить безумие и слабоумие тем, кто не имеет надлежащей родословной или необходимого интеллекта. *Кири*, которые можно найти в мире - более слабые, но более безопасные версии этих устройств.

*Кири* носится на лбу (она сама прикрепляется, если ее туда поместить, и носящий легко может снять ее) и считается шляпой с целью определения того, какие изделия можно носить вместе. Она позволяет носящему ее лучше сосредотачивать свой разум и память, позволяя ему лучше запоминать информацию. В терминах игры, это выливается в +2 бонус компетентности по всем проверкам навыка Знания, хотя носящий должен провести полный раунд созерцания, чтобы получить этот бонус.

Кроме того, *кири* действует как книга заклинаний, позволяя волшебнику (или любому другому заклинателю, которому требуется книга заклинаний) записывать в себя заклинания и готовить их из *кири*, как будто это книга заклинаний (вмещающая до тридцати заклинаний любых уровней), требуя нормального количества времени и расходов. Хотя недавно созданная *кири* пуста, в *кири*, найденной среди сокровищ, вероятно, есть заклинания в этих пределах по выбору ДМа. Если это так, ценность предмета увеличивается, как будто это книга заклинаний.

**Уровень заклинателя:** 11 -й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *знание легенд, секретная страница*; **Рыночная цена:** 7,500 gp; **Вес:** -.

**Нож изготовителя луков:** Этот инструмент мастерской работы дает пользователю +10 бонус обстоятельств на проверки Ремесла (изготовление луков).

**Уровень заклинателя:** 6-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, создатель должен быть по крайней мере 6-го уровня; **Рыночная цена:** 2,055 gp; **Стоимость создания:** 1,055 gp + 80 XP; **Вес:** 1 фнт

**Линзы темноты:** Эти две линзы из темного стекла соответствуют глазам пользователя. Носящий получает +4 бонус обстоятельств на спасброски против заклинаний света и иллюзий (образы), а также против любых эффектов, причиняющий слепоту из-за света (типа *призматической стены*).

**Уровень заклинателя:** 3-й; **Предпосылка:** Создание Чудесного Предмета, *темнота, сопротивление*; **Рыночная цена:** 7,700 gp; **Вес:** -.

**Маска крови:** Эта маска из красного металла постоянно плачет подобной кровью жидкостью, когда ее носят. Любой NPC, который видит существо, носящее маску, изменяет свое отношение к носящему на одну категорию к враждебному. Жидкость обычно безопасна, но раз в день носящий может выплюнуть ее, как дальнбойная атака касанием с приращением дальности 10 футов. При использовании таким образом жидкость, поразив существо, действует как заклинание *яд*. Если маску носит варвар, ярость персонажа длится на 1 раунд дольше, чем обычно. Маска считается парой линз для ограничений на ношение многократных магических изделий.

**Уровень заклинателя:** 7-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *эмоция, яд*; **Рыночная цена:** 17,000 gp; **Вес:** 1 фнт

**Звездная сфера Миереста:** Этот предмет, как считают, создан колдуном Миерестом и был дан одному из его посетителей в награду за великую службу. Сияющая серебряная металлическая сфера имеет 4 дюйма в диаметре и приятно-теплая на ощупь. Когда ее держат, она светится холодными сине-белыми точками света, освещая область, как факел. Эта способность может быть выключена или включена как свободное действие. Шар отменяет несколько заклинаний при касании: *танцующие огни, темнота, огонь фейри, порыв ветра, свет и стена ветра*. В течение десяти минут каждый день владелец может приказать шару испускать сине-белое сияние в 15-футовом радиусе. Любое существо или объект в пределах сияния показывается так, будто все зрители обладают *истинным видением*. Продолжительность эффекта *истинного видения* не обязательно должна быть непрерывной. Пройдя сквозь открытое пламя, она в течение 4 минут названивает успокаивающую песню, которую можно услышать на расстоянии до 100 футов, и успокаивает визгунов. Интеллектуальная нежить предпочитает избегать области, которую она освещает, хотя и может в нее входить.

**Уровень заклинателя:** 10-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *рассеивание магии, звук привидения, истинное видение*; **Рыночная цена:** 53,000 gp; **Вес:** 1 фнт

**Зеркальная маска:** Эта маска круглая, с темными линиями, идущими наружу из точки между глазами. Носящий получает +5 бонус сопротивления на все спасброски против атак взглядом и заклинаний, работающих через видение (типа *вспышки*, заклинаний иллюзии (образы), способности зачарования вампира и так далее). Кроме того, любое существо, которое рассматривает лицо носящего, когда на нем маска, видит свое собственное лицо, а не лицо носящего.

Маска считается парой линз для ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *изменить себя, сопротивление*; **Рыночная цена:** 8,759 gp; **Вес:** 1 фнт

**Арфа Метилда:** Когда на ней играет персонаж по крайней мере с 1 разрядом в Исполнении (арфа) в течение 1 полного раунда, эта арфа мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) посылает магические колебания, заставляющие открыться замки, крышки, двери, клапаны и порталы. Устройство функционирует против нормальных брусков, кандалов, цепей, болтов и так далее. *Арфа Метилда* также автоматически рассеивает заклинание *удержание портала* или даже заклинание *тайный замок*, наложенное волшебником ниже 15-го уровня. Она также развязывает узлы и связывания и освобождает цели от запутанности любого вида (включая заклинание *паутина*).

Каждый раунд игры открывает только одну форму захвата или связывания или освобождает отдельную цель от ее оков или запутанности. Арфа не функционирует в области *тишины* и при этом не может затрагивать цель в такой области. *Арфа Метилда* имеет дальность 100 футов, и на ней можно сыграть максимум 3 раунда в день.

**Уровень заклинателя:** 7-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *стук*; **Рыночная цена:** 4,100 gp; **Вес:** 3 фнт

**Мифриловые колокольчики:** Этот предмет - ряд из одиннадцати маленьких мифриловых колокольчиков на мифриловой цепочке-браслете. Носящий может отделять колокольчик бросать его на 40 футов или меньше. Когда он





достигает конца своей траектории, он взрывается заклинанием *звуковой взрыв*. Пока на цепочке ест хотя бы три колокольчика, она обеспечивает +2 бонус обстоятельств по всем проверкам Исполнения.

*Уровень закладателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *звуковой взрыв*, создатель должен быть бардом;

*Рыночная цена:* 3,700 gr; *Вес:* 1 фнт



**Монашеская татуировка:** Эта татуировка - обычно животное или тварь, считающиеся важными для монахов данного монастыря или школы. Примеры - тигр, дракон, змея, журавль, обезьяна и так далее. Татуировка улучшает невооруженный урон удара, скорость и АС монаха-получателя на четыре уровня. Таким образом, монах 7-го уровня ударяет, движется и избегает ударов как монах 11-го уровня. Никакие другие способности этой татуировкой не улучшаются, включая базовую атаку.

Способности этой татуировки не складываются со способностями других татуировок монаха, и при этом татуировка не предоставляет никаких способностей персонажу-немонаху. Татуировка не занимает место оснащения (см. Пределы ношения магических изделий в "Руководстве Ведущего").

*Уровень закладателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, создатель должен быть монахом по крайней мере 10-го уровня; *Рыночная цена:* 80,000 gr; *Вес:* -.

**Лунные наручи:** Покрытые перламутром, эти наручи обычно создаются проявлением *лунного огня* Селунэ, но заклинатели научились создавать их самостоятельно. Они имеют те же самые способности, что и *наручи доспеха*, плюс носящий может использовать *дверь измерений* однажды в день.

*Уровень закладателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *дверь измерений*, *доспех мага*, уровень создателя должен быть вдвое выше бонуса, помещенного в наручи (минимум 7-й уровень); *Рыночная цена:* 12,100 gr (+1), 14,100 gr (+2), 19,100 gr (+3), 36,200 gr (+4), 45,200 gr (+5), 56,200 gr (+6), 69,160 gr (+7), 84,160 gr (+8); *Вес:* 1 фнт

**Лунное пятнышко:** Этот круглый бледный камень - одно из постоянных проявлений *лунного огня* Селунэ. Однажды в день им можно по команде создать *танцующие огни* под контролем его владельца.

*Уровень закладателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *танцующие огни*; *Рыночная цена:* 180 gr; *Вес:* -.

**Лунный плащ:** Этот серебристо-серый плащ - одно из изделий, как правило, создаваемых *лунным огнем* Селунэ, но с тех пор он дублировался заклинателями. Плащ функционирует как *плащ сопротивления*, плюс дает носящему способность *левитации* и *водной прогулки* (оба - только на себя) однажды в день.

*Уровень закладателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *левитация*, *сопротивление*, *водная прогулка*, уровень создателя должен быть втрое выше бонуса плаща (минимум 7-й уровень); *Рыночная цена:* 9,000 gr (+1), 13,800 gr (+2), 18,800 gr (+3), 25,800 gr (+4), 34,800 gr (+5); *Вес:* 1 фнт

**Лунная вытяжка:** Эта мощная жидкость - эквивалент четырех микстур *лечения легких ран*. Ее можно использовать за раз (для общего количества 4d8+4) или за четыре отдельных использования (каждое лечит 1d8+1 очков жизни). Ликантроп, выпивающий эту микстуру, автоматически получает максимальный эффект для любого количества выпитого.

*Уровень закладателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, Максимизирование Заклинания, *лечение критических ран*, создатель должен иметь доступ к домену Луны; *Рыночная цена:* 1,500 gr; *Вес:* -.

**Бальзам лунного огня:** Хранящийся в прозрачном белом керамическом сосуде размером с флягу, *бальзам лунного огня* - полутвердый осадок, остающийся после проявления *лунного огня* при святом ритуале Селунэ. В зависимости от использования он имеет различные магические эффекты. Для получения любой из этих выгод следует использовать полный сосуд.

- Вылитый на предмет или втертый в лоб существа, он действует как нацеленное *рассеивание магии*.
- Втертый в ноги, он позволяет получателю использовать заклинание *полет*.
- Втертый в веки, он предоставляет *темновидение*.
- Втертый в тыльную сторону ладони, он позволяет использовать заклинание *великая рука мага*.
- Съеденный, он действует как *лечение серьезных ран*.

*Уровень закладателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *лечение серьезных ран*, *темновидение*, *рассеивание магии*, *полет*, *великая рука мага*; *Рыночная цена:* 2,700 gr; *Вес:* 1/2 фнт.

**Маска лунного камня:** Эта серебряная маска утыкана множеством маленьких лунных камней. Она дает носящему темновидение и +5 бонус обстоятельств на проверки Обнаружения и Слушания.

Маска считается парой линз для ограничений на ношение многократных магических изделий одного и того же типа.

*Уровень закладателя:* 3 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *яснослышание/ясновидение*, *темновидение*; *Рыночная цена:* 12,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ожерелье кислотных жемчужин:** Это магическое изделие похоже на серебряный ошейник с устройством, несущим семь бледных белых жемчужин. Носящий может отделить любую из жемчужин и швырнуть ее на расстояние до 50 футов, где она создает *кислотный шторм*. Одна из жемчужин наносит 9d6 пунктов урона, две наносят по 7d6, две по 5d6, и последние две - по 3d6. Спассбросок Рефлексов (DC 19) половинит урон от любой жемчужины. Чем больше урона наносит жемчужина, тем она больше.

*Уровень закладателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *кислотный шторм*; *Рыночная цена:* 10,700 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ожерелье чешуи медного дракона:** Это простое ожерелье состоит из медной цепочки с прикрепленными к ней шестью чешуйками медного дракона размером с монету. Если носящий касается чешуйки и говорит командное слово, он защищается *вынести элементы (кислота)* на 24 часа. Как только все шесть чешуи использованы, ожерелье тускнеет и теряет свою магию.

*Уровень закладателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы*; *Рыночная цена:* 570 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ожерелье молнии:** Это ожерелье - серебряная цепочка с семью ярко отполированными витками медного провода. Носящий может отделить виток и швырнуть его на 50-футовое расстояние или меньше. Когда виток достигает конца своей траектории, он взрывается, как заклинание *сверкающая сфера* (DC 14). Один из витков наносит 7d6 пунктов урона, два наносят по 5d6 и остальные четыре - по 3d6. Чем больше урона наносит виток, тем он больше.

Если ожерелье носит или несет персонаж, проваливающий спасбросок против магической атаки электричеством, ожерелье также должно делать спасбросок (с бонусом +7). Если ожерелье проваливает спасбросок, все его оставшиеся витки одновременно взрываются.

*Уровень заклинателя:* 11-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сверкающая сфера*; *Рыночная цена:* 4,350 gr; *Вес:* 1 фнт

**Ожерелье зубов природы:** На этот кожаный шнур нанизаны зубы или клыки дикого животного. Когда его носит друид со способностью *дикой формы*, это ожерелье позволяет друиду раз в день принимать (как *дикая форма*) форму животного, из зубов которого сделано ожерелье.

Бросайте 1d10, чтобы определить, какое ожерелье найдено.

1d10	Животное
1	Медведь, черный
2	Кабан
3	Крокодил
4	Леопард
5	Ящерица, гигантская
6	Акула, Средняя
7	Змея, удав
8	Змея, Средняя гадюка
9	Волк
10	Росомаха

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *полиморф себя* или создатель должен быть друидом по крайней мере 7-го уровня; *Рыночная цена:* 2,900 gr; *Вес:* -.

**Арфа Питаналора:** Эта арфа мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) инкрустирована несколькими гладкими серыми драгоценными камнями различных типов. Однажды в день персонаж с по крайней мере 1 разрядом в Исполнении может сыграть на арфе, чтобы получить выгоды от заклинания *каменная кожа*.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *каменная кожа*; *Рыночная цена:* 22,300 gr; *Стоимость создания:* 17,400 gr + 392 XP; *Вес:* 3 фнт

**Шар святости:** Эти глянцевые хрустальные сферы имеют размеры примерно с яблоко. На каждой из них начертан символ одного из божеств доброго мировоззрения. Шар всегда нейтрален в отношении хаоса и закона.

Злое существо, касающееся шара, должно делать спасбросок Воли (DC 25). Если спасбросок терпит неудачу, существо получает 4d6 пунктов урона и поражено эффектом *слабоумия*. Если спасбросок преуспевает, существо все же получает 1d6 пунктов урона и ошеломляется на 1d4 раундов.

Существо доброго мировоззрения может, держа шар, произнести командное слово для наложения *удержания монстра* (DC 17) или *очистить еду и питье* раз в день каждое. Кроме того, любое существо доброго мировоззрения, являющееся последователем божества, символ которого начертан на шаре (иными словами, любое существо, выбравшее божество шара своим божеством-покровителем), может, держа его, сказать командное слово для наложения *лечения серьезных ран* (3/день) или *регенерации* (1/день).

*Шар святости* непрерывно испускает эффект *молитвы*. Все добрые существа считаются союзниками шара, все недобрые - его противниками.

Шар автоматически противостоит и рассеивает все эффекты устрашения в пределах 60 футов от шара (без необходимости каких-либо действий).

Наконец, существо, держащее шар, может использовать его для атак касанием против нежити. Успешное касание наносит 5d6 пунктов урона существу нежити.

*Уровень заклинателя:* 13-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *лечение серьезных ран*, *дневной свет*, *обнаружение зла* или *обнаружение добра*, *глиф оберега*, *молитва*, *очистить еду и питье*, *регенерация*, *удаление страха*; *Рыночная цена:* 178,700 gr; *Стоимость создания:* 89,450 gr + 7,140 XP; *Вес:* 1 фнт

**Стекланный череп Орбакха:** Созданный тэйским жителем Миф Драннора, этот толстый стекланный череп пол и похож на пивную кружку. Он может накладывать *разрушение нежити* три раза в день и *расслабленность* и *саван немерти* однажды в день каждое.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *разрушение нежити*, *расслабленность*, *саван немерти*; *Рыночная цена:* 15,700 gr; *Вес:* 3 фнт

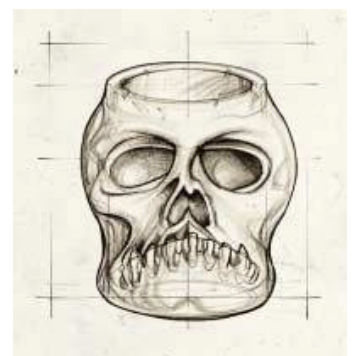
**Шлем феникса:** Этот шлем сделан из меди, золота и электрума и стилизован в форме феникса с развернутыми крыльями, ноги которого оберегают виски, а голова нависает над бровями. Носящий может использовать следующие заклинания раз в день каждое: *падение пера*, *стрела пламени*, *полет*, *сопротивление элементам* и *говорить с животными* (только птицы). Шлем предоставляет носящему видение при слабом освещении.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *падение пера*, *стрела пламени*, *полет*, *сопротивление элементам*, *говорить с животными*; *Рыночная цена:* 53,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Филактерия духовенства:** Существует два варианта этой филактерии (меньшая и великая); каждая из них - маленькая коробочка из слоновой кости, содержащая святое писание. Каждая филактерия позволяет носящему максимизировать (как умение Максимизирование Заклинания) любые три божественных заклинания, которые он читает в день, без использования ячейки заклинания более высокого уровня. Носящий может максимизировать заклинание во время его наложения. Меньшая филактерия может затрагивать только заклинания до 3-его уровня, в то время как великая филактерия может затрагивать заклинания до 6-го уровня. *Филактерия духовенства* привязывается на лоб носящего (и считается лентой) или на руку (и считается наручем).

*Уровень заклинателя:* 17-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, Максимизирование Заклинания; *Рыночная цена:* 27,200 gr (меньшая), 108,000 gr (великая); *Вес:* -.

**Арфа Рингалада:** Эта арфа мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) вырезана изображениями множества арфистов, играющих в хоре. Однажды в день на ней можно сыграть для призвания на владельца



одновременных заклинаний *проблеск* и *зеркальное изображение* (оба эффекта заканчиваются через 6 раундов). Использование этого предмета требует по крайней мере 1 разряда в Исполнении (арфа).

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *проблеск, зеркальное изображение*; *Рыночная цена:* 5,400 gr; *Вес:* 1 фнт

**Бальзам незначительного сопротивления заклинаниям:** Этот бальзам основан на формуле дроу. Пользователь должен взять полноразрядное действие, чтобы размазать его по своей коже, после чего он предоставляет сопротивление заклинаниям 17 в течение 5 минут.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сопротивление заклинаниям*; *Рыночная цена:* 1,250 gr; *Вес:* 1/2 фнт.

**Скарабей сверкающих аур:** Этот многоцветный драгоценный камень создает поле пересекающихся видимых аур в 90-футовом радиусе. Множество аур блокируют попытки обнаружения магия или мировоззрения в пределах этой области. Даже заклинание *истинное видение* не может обнаружить ауру мировоззрения в пределах области скарабея, если не наложено на 16-м уровне или выше.

Один раз в день носящий по команде может стать невидимым, как будто использованием заклинания *невидимость* (только на себя).

*Уровень заклинателя:* 15 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *необнаружение, неверное направление, невидимость*; *Рыночная цена:* 45,000 gr; *Вес:* -.

**Посылающие камни:** Эти изделия обычно похожи на кусочки необработанного камня. Они парные. Один раз в день каждый камень в паре может посылать сообщение (как заклинание *посылка*) владельцу другого камня. Если вторым камнем никакое существо не владеет, сообщение не посылается, и пользователь знает, что связь потерпела неудачу. Если любой камень в паре разрушается, парный ему становится бесполезным.

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *посылка*; *Рыночная цена:* 15,000 gr (за пару); *Вес:* 1 фнт

**Ботинки Шондакула:** Первоначально секретные, сохраняемые лояльными последователями божества путешествий знания, детализирующие создание этих магических ботинок, недавно стали доступны более широко. Эти ботинки увеличивают базовую скорость носящего на 10 футов. Однажды в день носящий может удваивать свою базовую скорость (не учитывая эффект ботинок) в течение 5 минут. Однажды в десятидневку он может читать *нахождение пути*.

*Уровень заклинателя:* 11 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *быстрое отступление, нахождение пути*; *Рыночная цена:* 6,300 gr; *Вес:* 1 фнт

**Диск тихого портала:** Этот маленький диск прикрепляется (или может быть удален) к любой поверхности простым командным словом. Если эта поверхность - *портал* (дверь, окно, крышка коробки, занавес из бусинок или любой подобный проем), он заглушает любой звук открытия *портала*, как будто на него наложено заклинание 0-го уровня *тихий портал*. Диск работает однажды в день.

*Уровень заклинателя:* 1-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *тихий портал*; *Рыночная цена:* 360 gr; *Вес:* -.

**Пластина черепа:** Этот диск из слоновой кости выгравирован изображением усмехающегося черепа и инкрустирован черной эмалью в форме щита. Носимая на ожерельи из костей человеческих пальцев, пластинка позволяет носящему читать *смертельный похоронный звон* и обнаружение нежити однажды в день. Нежить переносит -2 штраф на броски атаки против носящего.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *смертельный похоронный звон, обнаружение нежити, молитва*; *Рыночная цена:* 9,200 gr; *Вес:* 2 фнт

**Дымный порох:** Это магическое алхимическое вещество подобно пороху. Вещество горит быстро, но невзрывчато (хотя оно может использоваться для изготовления гранат и бомбы). Сжигание *дымного пороха* освещает 30-футовый радиус. Огонь продолжается 1 раунд на каждую унцию пороха. Чтобы один раз выстрелить из огнестрельного оружия, требуется одна унция *дымного пороха*. Если *дымный порох* промокнет, он никогда не загорится и не может использоваться для стрельбы.

*Уровень заклинателя:* 9-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, 9 + разряды в Алхимии; *Рыночная цена:* 16 gr; *Вес:* 1 фнт

**Фляга специй:** Эти сравнительно мирские предметы высоко ценятся среди путешественников. Они могут производить любые специи, даже редкие, пока эти специи используются немедленно (в пределах 1 раунда) для приготовления еды или питья. Любая специя, созданная таким образом, исчезает, если не используется в это время. *Фляга специй* пополняется непрерывно, так что ее владельцу не стоит бояться, что специи закончатся.

Произведенные специи очищают любое продовольствие или питье, как будто под воздействием заклинания *очистить еду и питье*. Кроме того, любое продовольствие или питье, приготовленные со специями, произведенными *флягой специй*, дают некоторое небольшое лечение и предотвращают болезни у двенадцати или менее человек, употребляющих еду или питье, подготовленные таким образом. Еда или питье, подготовленные с этими специями, вылечивают 1 очко жизни при использовании и предоставляют +4 бонус сопротивления на спасброски против болезни в течение следующих 4 часов. *Фляга специй* может производить достаточно специй для трех порций пищи или питья в день, которые дарят эти лечебные и сопротивляющие свойства. Специи могут затрагивать любую персону однажды в день.

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *лечение незначительных ран, очистить еду и питье*; *Рыночная цена:* 5,600 gr; *Вес:* 1 фнт

**Пояс сунитов:** Этот алый пояс соткан из прекрасной красной нити и тонкого золотого провода. Он добавляет +2 бонус улучшения к Харизме и +2 бонус отклонения к АС и позволяет носящему создавать *ручной огонь* однажды в день.

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *восторг, ручной огонь, щит веры*; *Рыночная цена:* 19,600 gr; *Вес:* 1 фнт

**Клещи оружейника:** Этот инструмент дает пользователю +10 бонус компетентности на проверки Ремесла (ковка доспехов) при создании металлического доспеха.

*Уровень заклинателя:* 6 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *исправление*, создатель должен быть как минимум 6-го уровня; *Рыночная цена:* 2,055 gr; *Стоимость создания:* 1,055 gr + 80 XP; *Вес:* 5 фнт.

**Торк богини:** Эти изделия приходят с Островов Муншае, где их создают клерики Чонти. Каждый несет на себе символ божества. *Торк богини* дает носящему его иммунитет к ликантропии, а также предоставляет +2 священный бонус на атаку и урон против ликантропов.



Кроме того, торк предоставляет +1 (или +2) бонус сопротивления на спасброски и бонус отклонения к АС того же значения.

Торк считается ожерельем для ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

*Уровень заклинателя:* 12 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *магическое оружие, удаление болезни, щит веры*; *Рыночная цена:* 4,500 gr (торк +1), 16,500 gr (торк +2); *Вес:* 1 фнт

**Торк титанов:** Это толстое, тяжелое золотое нашее кольцо почти неразруσιμο. Оно имеет твердость 20, 50 очков жизни и DC поломки 50.

Пять раз в день носящий торк может (как свободное действие) получить +10 бонус улучшения к Силе, который длится один раунд.

Торк считается ожерельем для ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

*Уровень заклинателя:* 20 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *сила быка, божественная сила*; *Рыночная цена:* 72,000 gr; *Вес:* 3 фнт

**Плащ путешевий:** Этот легкий серо-зеленый плащ защищает носящего против некоторых из опасностей и дискомфорта путешествия по открытым местам. Носящий сопротивляется холоду как будто под воздействием заклинания *вынести элементы (холод)*. Кроме того, плащ не пропускает осадки, сохраняя сухой покрытую плащом область тела (от головы до колен). Кроме того, три раза в день носящий может достать из одного из карманов плаща и путевой рацион, достаточный, чтобы прокормиться. Из другого кармана носящий может достать закупоренную металлическую флягу с 1 квартой, которая производит или чистую прохладную воду, или горячий чай с сахаром. Фляга производит до двух галлонов жидкости в день. Фляга снова наполняется, если помещена обратно в карман плаща; отделенная от плаща или носящего, она не имеет никаких магических свойств. Наконец, когда носящий произносит командное слово, *плащ путешевий* раз в день расширяется до размера палатки на одну персону.

*Уровень заклинателя:* 5 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы, создать еду и питье, увеличение*; *Рыночная цена:* 1,200 gr; *Вес:* 1 фнт

**Веревка кишки тролля:** Эта плетеная 50-футовая веревка имеет слегка острый запах, эластична на ощупь и имеет на одном конце большой, сложный узел. Однажды в день по команде веревка может вырасти в длину до 350 футов. Любая сверх первоначальных 50 футов распадается в небытие через час. Если когда-либо развязать или отрезать большой узел, магия веревки разрушается.

*Уровень заклинателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *малое создание*; *Рыночная цена:* 3,000 gr; *Вес:* 7 фнт.

**Кулон единорога:** Этот серебряный кулон несет на себе символ Льюру, единорога - божества говорящих тварей. Носящий может использовать *лечение умеренных ран* и *нейтрализовать яд* однажды в день. Паладин, носящий кулон, считает свою Харизму на 4 пункта выше нормальный с целью использования способности *возложения рук*.

*Уровень заклинателя:* 7 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *лечение умеренных ран, восторг, нейтрализовать яд*; *Рыночная цена:* 28,000 gr; *Вес:* 1 фнт

**Арфа Валарда:** Эти арфы мастерской работы (+2 бонус обстоятельств на проверки Исполнения [арфа]) часто вырезаются из плавника и гравированы изображениями кораблей и облаков. Три раза в день на них можно сыграть полный раунд, чтобы произвести эффект *порыва ветра* или *стены ветра*. Использование этого предмета требует по крайней мере 1 разряда в Исполнении (арфа).

*Уровень заклинателя:* 5-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *порыв ветра, стена ветра*; *Рыночная цена:* 8,500 gr; *Вес:* 3 фнт

**Одеяния силы:** Эти церемониальные клерические одежды обычно скроены и сшиты под прихожан определенного божества. Существует две разновидности - *меньшие одеяния силы* и *великие одеяния силы*.

*Меньшие одеяния силы* предоставляют носящему +3 бонус отклонения к АС и +4 бонус сопротивления на спасброски. Роба также передает непрерывный эффект *защиты от стрел* (10/+1, нет предела пунктам предотвращенного урона), предоставляет сопротивление огню 15 и позволяет носящему использовать *падение пера* всякий раз, когда он падает на 10 футов или больше.

*Великие одеяния силы* имеют все силы *меньших одеяний силы*. Кроме этого, носящий может читать *дверь измерений* и *истинное видение* по желанию.

*Уровень заклинателя:* 5 -й (меньшие), 9 -й (великие); *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *дверь измерений (только великие), вынести элементы, падение пера, защита от стрел, сопротивление, щит веры, истинное видение (только великие)*; *Рыночная цена:* 88,000 gr (меньшие), 200,000 gr (великие); *Стоимость создания:* стандарт (меньшие), 112,500 gr + 7,000 XP (великие); *Вес:* -.

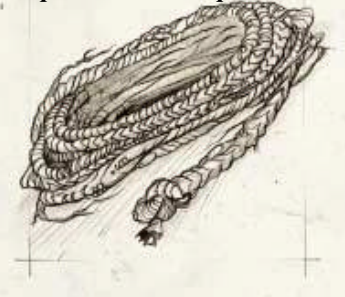
**Плащ военного волшебника:** Этот длинный черный плащ (также называемый погодным плащом) достигает ботинок. Он запахивается на груди, закрывает руки носящего, имеет высокий воротник и отдельный капюшон. На нем вышита белая поднятая человеческая ладонь в круге на правом отвороте, пурпурный дракон на левом отвороте и еще один - в центре капюшона (так, чтобы он был виден сзади, когда капюшон откинут). Плащ постоянно обеспечивает носящего следующими выгодами: *вынести элементы (холод)*, *темновидение* и *падение пера* (только на себя). Однажды в день носящий может использовать *дверь измерений*, *меньший железный страж*, *защиту от стрел* и *посылку*.

Эти плащи обычно носят лишь кормирские военные волшебники, знать или специально выбранные агенты, хотя, учитывая последние неприятности в Кормире, вероятно, некоторые из них были сняты с трупов и могут быть встречены в других руках.

*Уровень заклинателя:* 9 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *темновидение, дверь измерений, вынести элементы, падение пера, меньший железный страж, защита от стрел, посылка*; *Рыночная цена:* 30,375 gr; *Вес:* 1 фнт

**Белый плащ паука:** Этот белый шелковый предмет одежды вышит на спине большим серым пауком и паутиной по всей поверхности. Носящий может использовать *подъем паука* по желанию и *удержание персоны* однажды в день. Он получает +2 бонус удачи на все спасброски Стойкости против яда пауков и сонного

**Веревка кишки тролля**



**Белый плащ паука**



яда дроу.

**Уровень заклинателя:** 3-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, удержание персоны, сопротивление, подъем паука, создатель должен быть 6-го уровня; **Рыночная цена:** 8,200 gr; **Вес:** 1 фнт

**Амулет дикой формы:** Этот маленький амулет обычно имеет форму животного. Он позволяет друиду использовать свою способность дикой формы, как будто он на четыре уровня выше. Если он еще не приобрел эту способность, амулет позволяет ему способность дикой формы как у друида 5-го уровня. Амулет не улучшает способность дикой формы друида сверх той, которой обладает друид 20-го уровня.

**Уровень заклинателя:** 15-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, создатель должен быть друидом по крайней мере 15-го уровня; **Рыночная цена:** 40,000 gr; **Вес:** -.

**Сила слова хаоса:** Это обычно выглядит как каменная скрижаль, гравированная магическими рунами. Любое существо, потратившее 1 минуту или более на изучение рун, понимает их цель. Если персонаж изучает их после этого в течение часа, руны исчезают, а персонаж получает способность призвать слово силы, как сверхъестественная способность. Каждый раз, когда слово призвано, оно функционирует как *палочка чудес*, а пользователь переносит 1 пункт постоянного иссушения Мудрости. Когда пользователь достигает 0 Мудрости, он становится полностью безумным и погружается в глубокий, полный кошмаров сон, от которого не может пробудиться.

Существо, которое знает слово, не может передавать его значение другому без вложения gr и XP, по существу создавая еще одну копию писаного слова. Существо может также использовать заклинание *желание* (или подобную магию) для создания знания руны непосредственно в разуме другого желающего существа.

**Уровень заклинателя:** 10-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *замешательство*, создатель должен быть хаотичным; **Рыночная цена:** 12,000 gr; **Вес:** 1 фнт

**Белая маска-череп:** Эта маска цвета кости имеет форму, подобную черепу, и окрашена черным вокруг глаз. Носимая, она преобразовывает внешность носящего, напоминая настоящий череп. Носящий получает +4 бонус морали на спасброски против болезни, усталости и паралича и иммунен к атакам иссушения энергии. Носящий немедленно распознает любое существо, которое увидит, как живое, мертвое, нежить или неодушевленное (но не живое, как подобная живой статуя).

Маска считается парой линз с точки зрения ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *наблюдение смерти, обнаружение нежити, защита от негативной энергии, удалить страх*; **Рыночная цена:** 50,000 gr; **Вес:** 1 фнт

**Застежка дикости:** Выгляда как золотая цепь 3-дюймовой длины, этот предмет работает, только когда присоединен к амулету (или подобному предмету) или жилету (или подобному предмету). Зажим не дает присоединенному к нему предмету раскрываться в новую форму носящего при магическом преобразовании (типа *полиморфа себя* или способности *дикой формы* друида), позволяя предмету использоваться в новой форме. Например, друид с *застежкой дикости*, присоединенной к его *амулету мудрости*, может принимать форму волка (которая обычно не использует оснащение), а амулет останется в его нормальной форме, полностью функциональным. Некоторые формы могут быть вредны для определенных изделий (типа формы *огненного элемента* при ношении *ожерелья ракет*).

**Уровень заклинателя:** 7-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *полиморф себя* или создатель должен иметь способность *дикой формы*; **Рыночная цена:** 4,000 gr; **Вес:** -.

**Крылатая маска:** Края этой маски во все лицо сделаны похожими на перья или крылья. Носящий может использовать *полет* по желанию, но маска сияет белым светом (как заклинание *свет*) всякий раз, когда используется эта способность. Маска считается парой линз с точки зрения ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *полет, свет*; **Рыночная цена:** 15,000 gr; **Вес:** 1 фнт

**Крылья боли:** Этот серый плащ может выбрасывать взрыв серого света три раза в день против отдельного существа. Свет функционирует или как заклинание *погибель* или *луч ослабления* (на выбор носящего). Плащ действует как *кольцо падения пера*, но может функционировать таким способом, только если сможет развернуться на полные 15 футов (он делает это автоматически, если хватает места).

**Уровень заклинателя:** 5-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *погибель, падение пера, луч ослабления*; **Рыночная цена:** 17,500 gr; **Вес:** 1 фнт

**Зеленоглазая перчатка Звима:** На тыльной стороне этой черной перчатки из плотной черной кожи есть два больших зеленых драгоценных камня, похожих на смотрящие глаза. Носящий перчатку имеет темновидение (60 футов), и каждый драгоценный камень может пылать заклинанием *свет* однажды в день. Носящий может читать *призрачного убийцу*, но эта сила функционирует лишь однажды (в этой точке перчатка поддерживает другие свои силы). Перчатка не препятствует колдовству.

**Уровень заклинателя:** 7-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *темновидение, свет, призрачный убийца*; **Рыночная цена:** 11,800 gr; **Вес:** 2 фнт

**Полумесяц Иорнар:** Эта часть выделанной кожи кажется очень старой и изношенной погодой. Названный по имени известного рейнджера Милики (имя которой также даровано одному из ее легендарных святых текстов), полумесяц прошел через множество рук, и другие сделали много изделий с его силами. Сказав надлежащее командное слово, держатель может использовать *обнаружение яда* по желанию, может заставлять полумесяц сиять с *огнем фейри* по желанию или использовать *великий магический клык* или *древесный шаг* однажды в день каждое.

**Уровень заклинателя:** 9-й; **Предпосылки:** Создание Чудесного Предмета, *обнаружение яда, огонь фейри, великий магический клык, древесный шаг*; **Рыночная цена:** 27,700 gr; **Вес:** 1 фнт

## Артефакты

Секреты создания этих изделий если и были когда-то известны смертным существам, теперь утеряны в глубинах времен. Некоторые из них уникальны или являются последними в своем роде. В других случаях существует несколько подобных предметов, рассеянных по землям Фаэруна.

### Описания незначительных артефактов

Ниже описаны некоторые из известных незначительных артефактов.

**Меч проворства Арбана:** Арбан из Миф Драннора первоначально сделал этот меч, и еще не менее дюжины было сделано им или другими, прежде чем процесс исчез во мгле времен. По команде этот +2 *длинный меч скорости* позволяет носящему читать *прыжок* однажды в день. Он также иммунен к иллюзиям (образы) и защищен постоянным заклинанием *свобода движения*, когда меч обнажен. Меч может отменять темноту (как будто использованием заклинания *дневной свет*) однажды в день.

*Уровень заклинателя:* 10-й; *Вес:* 4 фнт

**Азуридж:** Этот уникальный +5 *метательный ранящий боевой топор* выкован из сплава серебра и стали, с рунами силы по клинку, с рукояткой из твердой стали, обернутой синей драконьей кожей, и звездным сапфиром на бойке. Грани клинка топора мерцают слабым синим жаром (испуская свет, эквивалентный свече). Это освещение автоматически разгорается (до эквивалента факела), когда топор находится в пределах 60 футов от аутсайдера или злого существа; владелец также может приказать оружию засветиться таким способом. Он действует как оружие *разрушения* при защите города Уотердип. Его магические свойства защищены *необнаружимой аурой Нистула*, и Келбеном Черный Посох, как считают, время от времени наблюдает за тем, у кого в данный момент топор, чтобы удостовериться, что его владелец не действует вопреки интересам Лордов Уотердипа.

Топор интеллектуален (Интеллект 14, Мудрость 12, Харизма 10), нейтрально добр и считает себя женщиной. Он может связываться телепатически или говорить на Общем или Чондатанском, хотя говорит он редко. Его создал Агейрон из Уотердипа. Немало из его индивидуальности происходит от частички души Леди Лаурон, бывшей военачальницы этого города, которая была смертельно ранена при защите города и попросила волшебника гарантировать, что она всегда будет способна помочь защите Уотердипа. Топор помнит свое происхождение, но у него нет воспоминаний женщины, предоставившей ему его дух.

*Уровень заклинателя:* 18-й; *Вес:* 7 фнт.

**Скипетр взрыва:** Эти устройства были сделаны в Нетериле. Новый *скипетр взрыва* имеет при изготовлении 50 зарядов, но большинство их насчитывает сотни лет возраста и обычно, когда найдены, имеют всего 1-10 зарядов. *Скипетр взрыва* самоидентифицируется и имеет следующие силы:

Пользователь иммунен к огню и молнии, когда держит скипетр.

Пользователь не может быть сбит или перемещен взрывом или детонацией, когда держит скипетр. Пользователь получает половину урона от любого взрыва, типа *рога уничтожения*, взрыва *дымного пороха* или взрывной силы другого *скипетра взрыва* (урон в одну четверть при успешном спасброске).

Пользователь может ошеломить цель, делая скипетром рукопашную атаку касанием. Существо, которого коснулись, может избежать ошеломления успешным спасброском Стойкости (DC 20). Противник ошеломлен на 1d4 раундов, если спасбросок терпит неудачу. Эта сила иссушает 1 заряд.

Пользователь может взрывать противников беззвучной волной силы в конусе длиной 30 футов. Цели автоматически получают 2d6 пунктов урона и должны делать спасброски Рефлексов (DC 20) или быть сбиты с ног. Эта сила иссушает 2 заряда.

Пользователь может с силой ударять любое существо или объект рукопашной атакой касанием. Касание наносит 5d6 пунктов урона; спасбросок Стойкости (DC 20) уменьшает урон наполовину. Силовой удар может повреждать любую конструкцию, и конструкции, провалившие спасброски, уничтожаются. Эта сила иссушает 4 заряда.

*Уровень заклинателя:* 13-й; *Вес:* 6 фнт.

**Светящийся камень:** Дварфы и гномы-ремесленники в древние времена изготовили эти редкие и мощные изделия. *Светящийся камень* напоминает неограниченный овал из стекла или янтаря размером примерно с человеческую руку. Синтетический кристалл чрезвычайно тверд и жесток. *Светящийся камень* имеет твердость 60 и 60 очков жизни.

*Светящийся камень* постоянно испускает свет, равный заклинанию *дневной свет*. Этот свет отменяет и рассеивает любые эффекты темноты 9-го уровня или ниже. Размещение *светящегося камня* в непрозрачном контейнере блокирует свет.

*Светящийся камень* может питать любые предметы, который требует зарядов. Требуется всего лишь поместить *светящийся камень* в заряжаемый предмет. *Светящийся камень* держится на предмете подобно магниту, прилипая к нему. Он не отвалится сам, но может быть удален. В течение каждые 10 минут, пока *светящийся камень* остается присоединенным к предмету, предмет восстанавливает 1 заряд, до своего максимального количества зарядов. Каждый заряд, восстановленный предметом, иссушает 1 заряд *светящегося камня*. Изделия, подверженные сверхзарядке, типа *посоха магов*, будут сверхзаряджены, если их оставить слишком надолго в контакте со *светящимся камнем*.

Магические изделия, которые не заряжаются, а позволяют ограниченное количество использований в день, также могут вытягивать силу *светящегося камня*. Если предметы находятся в контакте со светящимся камнем в течение 10 минут, способность предмета может использоваться еще один раз перед истощением. Каждое дополнительное использование, полученное предметом, вытягивает 7 зарядов *светящегося камня*.

Дварфы или гномы, способные читать божественные заклинания, могут по команде выпускать из *светящегося камня* поток силы. Этот поток - луч длиной до 90 футов. Он наносит 6d6 пунктов урона любому существу. Луч наносит полный урон объектам. Каждый выпущенный луч иссушает один заряд *светящегося камня*.

Один *светящийся камень* может перезаряжать другой. Живущее существо должно держать по камню в каждой руке и пожелать, чтобы один камень перезарядил другой. Каждый раунд один заряд вытягивается из камня-донора и передается камню-получателю. Тот, кто осуществляет передачу, чувствует течение энергии. Через 1 минуту поток энергии очищает тело существа и нейтрализует любой яд, болезнь, инфекцию или вклинившуюся частицу инородной материи, включая магические болезни типа гнили мумии и ликантропии.

Если светящийся камень уничтожен атакой, он выпускает всю свою энергию в 70-футовом распространении. Взрыв наносит 10d10 пунктов урона, пока *светящийся камень* имеет по крайней мере 1 сохранившийся заряд. Существа в пределах 25 футов от *светящегося камня* не получают никаких спасбросков. Существа на расстоянии более 25 футов могут делать попытку спасброска Рефлексов (DC 25) для половины урона.

Каждый *светящийся камень* при изготовлении имел 1,000 зарядов, но, когда их находят, они обычно имеют d% x 10 зарядов. *Светящийся камень* без зарядов затухает и становится инертным, немагическим камнем.

*Уровень заклинателя:* 20-й; *Вес:* 1/2 фнт

**Посох Великого Друида:** Эти мощные изделия обычно вырезаются из сердцевины столетнего дуба или иногда из более экзотической древесины, типа красного дерева или даже древесины трента. Посох - +2 *четверной посох*, имеющий



разнообразные подобные заклинаниям силы, активизируемые срабатыванием заклинания. Некоторые из сил посоха иссушают заряды, другие - нет.

Головка каждого посоха вырезана в форме головы существа, следующим образом:

d%	Существо
01-20	Ужасный волк
21-40	Ужасный боров
41-60	Ужасный медведь
61-80	Гигантский орел
81-100	Гигантская сова

Однажды в день владелец посоха может вызвать 1d3 существ типа, показанного в головке посоха. Кроме типа призываемого существа, это работает подобно заклинанию *вызов природного союзника VII* и не стоит никаких зарядов.

Также один раз в день владелец может доминировать над 36 или менее Hit Dice животных в распространении 1,500-фт радиуса, сосредоточенном на владельце. Этот эффект воздействует на всех животных, от самого близкого до самого дальнего, пока очередное животное не доведет его до предела в 36 HD. На каждое животное это воздействует как заклинание *доминирование над животным* (DC 14). Эта сила не использует никаких зарядов.

Владелец может производить любой из следующих подобных заклинаниям эффектов:

- *Пиротехника* (1 заряд, DC 13)
- *Гашение* (1 заряд, огненные существа получают 15d6 [без спасброска], DC 16 против одиночного магического изделия)
- *Ледяной шторм* (1 заряд)
- *Слякотный шторм* (1 заряд, DC 16)
- *Рассеивание магии* (1 заряд)
- *Проход без следа* (1 заряд)
- *Форма дерева* (1 заряд)
- *Призыв молнии* (2 заряда, 10d10, DC 14)
- *Лечение серьезных ран* (2 заряда)
- *Рост растений* (2 заряда)
- *Удаление болезни* (2 заряда)
- *Говорить с растениями* (2 заряда)

Владелец может производить каждый из следующих подобных заклинаниям эффектов один раз в месяц (без зарядов):

- *Чума насекомых* (DC 17)
- *Вызов природного союзника V*
- *Преобразовать скалу в грязь* (DC 17)
- *Стена огня* (DC17)
- *Стена шипов*

*Посох великого друида* дает владельцу сопротивление заклинаниям 23. Однако, если сопротивление заклинаниям снижено по своей воле, посох также может использоваться для поглощения энергии тайных заклинаний, направленных на его владельца, в точности подобно *палочке поглощения* (см. Главу 8: Магические изделия в "Руководстве Ведущего"). Посох использует уровни заклинаний как заряды, а не как энергию заклинаний, употребляемых заклинателем. Если посох поглощает уровни заклинаний сверх своего предела в 50 зарядов, он чернеет и обугливается, сгорает и уничтожается. Владелец понятия не имеет, сколько уровней заклинаний брошено в него, поскольку посох не сообщает этого, как *палочка поглощения*. Поглощение заклинаний опасно, но это единственный способ перезарядить посох.

*Уровень заклинателя:* 20-й; *Вес:* 5 фнт.

**Амулет Зеленого Камня:** Эти высоко ценимые изделия - зеленые камни размером с кулак, обработанные в некую гладкую форму, обычно подобную сглаженному яйцу, но иногда подобно щиту или шлему. Носящий *амулет зеленого камня* защищен как будто заклинанием *чистый разум*.

Пользователь также получает +4 бонус сопротивления против эффектов некромантии или любого эффекта, который транспортировал бы носящего в другое место или измерение. Если такой эффект обычно не позволяет спасброска (типа заклинания *лабиринт*), пользователь может сделать попытку спасброска Воли (DC 20) чтобы отменить эффект.

*Амулет зеленого камня* должен носиться у кожи и становится горячим всякий раз, когда функционирует.

*Уровень заклинателя:* 15-й; *Вес:* -.

**Лунный клинок:** Эти мечи, иногда называемые эльфийскими клинками - семейные реликвии благородных эльфийских семейств. Существует их лишь несколько, и они ревностно охраняются. Однако, ходят упорные слухи о бездействующих лунных клинках.

*Лунный клинок* - интеллектуальный меч (обычно длинный меч) с бонусом улучшения от +1 до +5. *Лунный клинок* всегда имеет доброе мировоззрение (обычно - нейтрально доброе). *Лунный клинок* также имеет особую цель - служить отпрыску специфического эльфийского семейства (см. ниже для деталей). Клинок украшает линия рун - по одной руне на каждого владельца, которого клинок имел. На каждую из этих рун *лунный клинок* имеет одну способность из списка ниже.

*Лунные клинки* передаются от родителя к ребенку в пределах эльфийского семейства, которому служат клинок. Меч всегда определяет сам, которому из наследников он принадлежит. Когда владелец *лунного клинка* умирает, один из наследников владельца может завить права на клинок. Если достойного наследника нет, меч лежит бездействующим и не показывает никаких магических сил вообще. *Лунный клинок* служит лишь одному владельцу одновременно.

Чтобы потребовать или пробудить *лунный клинок*, эльф или полуэльф мировоззрения клинка и входящий в нужное семейство должен взять меч и исполнить надлежащий ритуал. Если семейство, которому служит клинок, заглохло, клинок может попытаться пробудить любой эльф или полуэльф надлежащего мировоззрения. Ритуал требования/пробуждения варьируется от клинка ко клинку, но обычно требуется, чтобы клинок был обнажен в надлежащее время и в надлежащем месте (например, в королевской тронной комнате или в месте, священном для эльфийского божества). После завершения ритуала меч или принимает, или отвергает держателя.

Принимает ли меч держателя - строго на усмотрение ДМа. В общем, принимаются лишь храбрые и стойкие владельцы. Владелец, совершившие трусливые или эгоистичные действия, отвергаются, если владелец не искупил их неким способом (например, получением заклинания *искупление* или исполнением некоего героического или самоотверженного акта, стирающего заразу предыдущих действий персонажа). Если клинок отвергает владельца, владелец получает 1d6 отрицательных уровней. Они никогда не заканчиваются фактической потерей уровня, но если количество отрицательных уровней превышает уровень владельца, владелец умирает. Если владелец выживает, отрицательные уровни от меча не могут быть преодолены никаким способом (включая заклинание *восстановление*), пока персонаж держит меч.

Если меч принимает нового владельца, владелец теряет 5000 XP, и меч настраивается на нового владельца. (Если у владельца недостаточно опыта, чтобы выплатить эту стоимость, он не может заявить права или пробудить клинок). На клинке появляется новая руна, и меч получает новую способность. (*Лунный клинок* никогда не принимает нового владельца, если персонажи пытаются передавать его между собой лишь для того, чтобы заставить его проявить новые силы).

Список специальных способностей, соответствующих *лунным клинкам*, дан ниже. ДМ может выбрать одну или сгенерировать их случайно.

Специальная способность оружия *эльфийская тень*, как известно, существует только в *лунных клинках*. *Эльфийская тень* - бестелесное существо, содержащееся в наборе драгоценных камней *лунного клинка*, похожем на эльфа. Она имеет все характеристики тени нежити, за исключением того, что у нее нейтральное мировоззрение и ее не могут изгнать, упрекать или управлять клериками (никто, кроме владельца *лунного клинка*, никак ей не управляет). Когда она вызвана, *эльфийская тень* может появиться где угодно в пределах 250 футов от владельца *лунного клинка*. Будучи вызвана, *эльфийская тень* может идти куда угодно на одном и том же плане, на котором находится владелец *лунного клинка*. Владелец имеет полный контроль над *эльфийской тенью*, и управление существом - свободное действие для владельца. *Эльфийская тень* всегда действует на ходу владельца *лунного клинка*.

*Уровень заклинателя*: 15-й; *Вес*: варьируется.

d%	Специальная способность *
01-40	Любая первичная способность (Таблица 8-33: Первичные способности интеллектуальных предметов, "Руководство Ведущего")
41-67	Любая экстраординарная сила (Таблица 8-34: Экстраординарные силы интеллектуальных предметов, "Руководство Ведущего")
68-69	Губитель *
70-71	Танцующий *
72-73	Защита *

d%	Специальная способность *
74-75	Эльфийская тень (см. ниже)
76-77	Вечносияющий **
78-79	Пламенный *
80-81	Морозный *
82-83	Касание призрака *
84-85	Прыжок **
86-87	Острый *
88-89	Могучий раскол *
90-91	Шокирующий *
92-93	Скорость *
94-95	Клинок заклинаний **
96-97	Хранение заклинаний *
98-99	Метательный *
100	Вопропальный *

\* Специальная способность оружия из "Руководства Ведущего".

\*\* Специальная способность оружия из этой книги.

**Палочка Валмаксана:** Эти мощные предметы дают заклинателю дополнительную ячейку заклинания на каждом уровне заклинаний, который он может читать. Он должен держать палочку в руке, когда готовит свои заклинания (или готовит свой разум, если он бард или колдун), и она должна все время оставаться при нем. Если он прекращает носить палочку, любые дополнительные подготовленные заклинания уходят, и любые дополнительные ячейки заклинаний, обеспеченные палочкой, исчезают. Уже прочитанные заклинания не затрагиваются. Палочка может добавлять ячейки заклинаний лишь одному существу в любом 24-часовом периоде.

Хотя эта версия палочки функционирует для заклинаний уровней с 0-го по 9-й, предполагается, чтобы есть и меньшие ее версии, созданные бардами, паладинами и рейнджерами, затрагивающие только уровни заклинаний, доступные этим классам.

*Уровень заклинателя*: 17-й.

**Шиммарин:** Эти изделия напоминают искрящиеся драгоценные камни, держащиеся в ячейках продуманно переплетенного провода. Фактически они - крошечные области мертвой магии, удерживаемые в магической решетке.

Когда *шиммарин* касается голой плоти существа, существо может сбросить все магические эффекты, в настоящее время воздействующие на него, как если бы существо получило заклинание *великое рассеивание*, которое автоматически является успешным. (Выгодные эффекты заканчиваются наряду с любыми вредными). Пользователь должен быть в сознании, чтобы воспользоваться этим эффектом.

Альтернативно, пользователь может стать иммунным ко всем заклинаниям, подобным заклинаниям и сверхъестественным эффектам в течение 3 раундов. Носящий по сути получает непобедимое сопротивление заклинаниям против заклинаний и подобных заклинаниям эффектов и подобный иммунитет к сверхъестественным эффектам.

*Шиммарин* безопасен для использования лишь три раза каждый день. Каждое дополнительное использование в день сверх третьего навсегда иссушает 1 пункт Телосложения пользователя.

Уровень заклинателя: 20-й; Вес: -.

## Описания главных артефактов

Ниже описаны некоторые известные главные артефакты.

**Корона Рогов:** Этот предмет содержит сущность и интеллект бывшего божества смерти, Миркула, Лорда Костей. Это - серебряное колечко с черным алмазом над бровями и четырьмя костяными рогами по краю. В алмазе видна сверхъестественная энергия. *Корона рогов* интеллектуальна, зла и теперь существует лишь для того, чтобы нести народам мира зло и страдание.

Миркул создал корону, когда он еще был живущим божеством, и она была в конечном счете сломана усилиями Келбена Черного Посоха. Черепки предмета сохранили некоторую его силу, и когда Миркул был убит Миднайт (смертной женщиной, которой обладала сущность Мистры), он просочил свою умирающую сущность через обереги вокруг Башни Черного Посоха, перековал корону в новую форму, наполнив ее дополнительными силами, и затем телепортировался оттуда. Корона наслаждается изнурением последователей Цирика, но избегает союзников Келбена и храмов Мистры.

Носящий короны имеет следующие силы:

- Аура страха, как будто он лич.
- Сопротивление магии 25 против некромантских заклинаний и эффектов.
- Упрек или комендование нежитью как клерик 6-го уровня. Если носящий уже имеет эту способность, эти уровни для этой цели складываются с его клерическими уровнями.
- *Телепорт без ошибки* раз в десятидневку, воздействующий только носящего и его оснащение.
- *Конус нескерти:* Употребимый раз в 10 минут, этот эффект - 40 -футовый конус. Существа в пределах конуса должны сделать спасброски Стойкости (DC 20) или быть убиты и подняты 1d4 раундов спустя как призраки под контролем носящего. Успешный спасбросок означает, что существо получает 3d6+20 пунктов урона. Это - некромантский смертельный эффект.
- *Рука Миркула:* Однажды в день носящий может призывать черное пламя, охватывающее одну из его рук. С этим пламенем обращаются как с заклинанием касанием. При успешной рукопашной атаке касанием цель должна сделать спасбросок Стойкости (DC 20) или быть немедленно убитой, поднимаясь 1d4 раундов спустя кк спектр под контролем носящего. Успешный спасбросок означает, что существо получает 2d8+10 пунктов урона. Это - некромантский смертельный эффект.

Корона также имеет следующие недостатки:

- Носящий меняет свое мировоззрение на нейтральное зло, пока носит корону.
- Корону нельзя снять, пока не пожелает Миркул. Обычно единственный путь удалить корону - телепортироваться подальше.
- Корона может использовать на носящего *предложение* однажды в день и может обладать носящим до 20 минут в день, как будто использованием заклинания *магическая фляга*.
- Носящий в течение двух лет медленно превращается в нежить. Использование способностей *конус нескерти* или *рука Миркула* продвигает этот процесс на 1d4 месяца за использование. Когда преобразование завершено, носящий выглядит как лич, и его тип изменяется на "нежитт", но в остальном он сохраняет все свои нормальные способности. Если носящий достигает этого состояния и телепортирует корону подальше, он немедленно разрушается.
- Носящий параноиден и притяжатель в отношении короны, храня ее от других.
- Все существа в пределах 100 футов от короны, когда она носится, должны делать спасбросок Воли или попасть под воздействие заклинания *симпатия*.

Уровень заклинателя: 20-й; Вес: 2 фнт

**Корона Наги:** Эти серебристые металлические колечки (по слухам, их существует несколько) с тремя остриями или выступами, вероятно, давным-давно были созданы юань-ти ("корона наги" - просто популярное их название). Они самораспознаются и обладают следующими силами:

- Носящий может использовать заклинание *видеть невидимость* по желанию.
- По ментальной команде корона производит эффект *отвращения*.

Также по ментальной команде корона отражает заклинанию, как будто носитель получил заклинание *обращение заклинаний*.

У носящего тайные заклинания в день удваиваются на всех уровнях заклинаний. Эта сила не складывается с *кольцом волшебства* или с другими эффектами, предоставляющими дополнительные тайные заклинания.

Однажды в день носящий может доминировать над всеми существами-рептилианами с показателем Интеллекта 2 или ниже в пределах 1,500-футового радиуса. Эффект продолжается 1 час и подобен заклинанию *доминирование над монстром*, за исключением того, что оно работает на всех существах-рептилианах в пределах радиуса. Носящий может отдавать телепатические команды всем управляемым существам-рептилианам в пределах 1,500 футов или любому отдельному существу-рептилиану или группе существ-рептилианов, которые находятся в диапазоне и на линии видимости.

Никакое из существ-рептилианов с показателем Интеллекта 2 или ниже не нападает на носящего, даже если носящий нападает на существо-рептилиана или существо находится под контролем другого носителя *короны наги*. На существ-рептилианов под контролем носящего нельзя воздействовать другими эффектами зачарования или принуждения, даже от другой *короны наги*.

Существа-рептилианы с Интеллектом 3 или выше могут атаковать носящего, но они переносят -3 штраф морали на броски атаки.

Уровень заклинателя: 15-й; Вес: -.

# Книги заклинаний

Хотя большинство народа считает книгу заклинаний волшебника толстой, тяжелой пергаментной книгой или пергаментными страницами, переплетенными в украшенную обложку (и, возможно, с запорами), эти тома могут принимать практически любую форму: от поясов из связанных металлических пластин, которые служат страницами книги заклинаний, до книг, замаскированных магией под щиты, игровые доски и практически все, что угодно.

Однако, большинство книг заклинаний делится на две группы: арканабула и великие книги. Арканабула, или рабочие книги - повседневные рабочие тома волшебников. Они обычно содержат заклинания, расположенные в любом порядке, с разнообразными примечаниями. Арканабула обычно заляпаны и разбиты от путешествий и полевого использования.

Великие книги, иногда называемые гримуарами - формальные, упорядоченные собрания заклинаний. Великие книги обычно запечатаны, охраняются и скрыты либо в тайнике волшебника, или в его доме. Также они обычно велики, часто необычных размеров (например, очень высоки для своей ширины), с золочеными украшениями или написанные золотыми чернилами, их страницы даже могут быть сделаны из полированной слоновой кости или электрума, а записи выгравированы или отпечатаны на них. Многие имеют углы с металлической обвязкой (с декоративными защитными наугольниками) и тисненые или резные обложки.



## Использование книг заклинаний

У каждого волшебника есть персональный набор примечаний, формул, записей и шифров для регистрации работы заклинания. Хотя основной язык и концепции одинаковы, ни один волшебник не может просто взять книгу заклинаний другого и немедленно начать готовить заклинания по чужому тому. Всякий раз, когда волшебник пытается читать книгу заклинаний другого волшебника (включая забытые тома, обнаруженные в разрушенных башнях, или походные рабочие книги, захваченные у врагов), читатель должен использовать заклинание *читать магию* или сделать попытку проверки Колдовства (DC 20 + уровень заклинания, которое он исследует), чтобы идентифицировать заклинание и его общую цель. Пока он не расшифрует заклинание из чужой книги, она для него бесполезна.

Волшебник может готовить заклинания из чужой книги заклинаний или копировать их в свою книгу заклинаний, как описано в секции Тайные магические письма в Главе 10: Магия "Руководства Игрока". Здесь стоит отметить два особых обстоятельства, обычных для Фаэруна:

**Мастера и ученики:** Колдуны, берущие учеников, обычно преподают им многие из тех же самых примечаний и кодов, которые они усовершенствовали. Любой волшебник, делающий попытку проверок Колдовства для расшифровки, подготовки или копирования заклинаний из книги заклинаний своего мастера (или ученика), получает +2 бонус обстоятельств по этой проверке.

**Овладение чужой книгой заклинаний:** Вместо трудолюбивого копирования каждого интересного заклинания из найденной книги заклинаний в свою собственную, волшебник может вместо этого приложить определенные усилия, чтобы овладеть специфическими шифрами и примечаниями книги заклинаний. Этот процесс иногда упоминается как настраивание себя на книгу заклинаний, хотя это - вопрос времени и изучения, а не мистический процесс. Овладение книгой заклинаний требует одной десятидневки плюс один день на каждое заклинание, содержащееся в ней, и проверку Колдовства (DC 25 + уровень заклинания самого высокого уровня в книге). Если волшебник преуспевает, он может использовать чужую книгу заклинаний как свою собственную, что не требует никаких проверок Колдовства для подготовки или копирования из нее заклинаний. Если он терпит неудачу, он не может повторять попытку овладения книгой, пока не получит по крайней мере еще 1 разряд в Колдовстве.

## Изготовление книги заклинаний

Кроме украшений и поддельных ложных записей, все книги заклинаний требуют двух страниц на уровень заклинания, чтобы записать любое специфическое заклинание. Страницы большинства книг заклинаний обрабатываются для долговечности и защиты против огня, грязи, воды, жуков и других случайных паразитов, пятен и т.п.. Эти процедуры делают даже незаполненную книгу заклинаний достаточно дорогой.

За базовую цену в 15 gp можно купить хорошо сшитые пергаментные книги на 100 страниц, переплетенные кожей, записей также обычно используются для генеалогий знатных (и собирающихся стать знатными) семейств и копий изданных записей мудрецов. Более экзотические материалы увеличивают стоимость и вес книги заклинаний соответственно. Обычно эти материалы используются лишь для великих книг, а не для арканабула.

Вес, твердость, очки жизни и стоимость книги заклинаний необычного изготовления - сумма изготовления ее обложки и страниц. Например, книга, сделанная с обложкой из стальных пластин (твердый металл) и с медными страницами, весит 25 фунтов, обладает твердостью 8, 13 очками жизни и стоит 700 золотых.

Все прекрасные книги можно купить в обработанных кожаных футлярах, оберегающих от воды. Они защищают даже от дождя и захоронения в сугробах, но не от длительного погружения в воду. Указанные затраты включают в себя различные физические обработки типа вымачивания в секретных травяных настояках и алхимические разработки, предназначенные для задержки урона от огня и грязи.

ТАБЛИЦА 6-10: КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Обложка	Вес	Твердость	Очки жизни	Стоимость
Кожа	1 фнт	2	0	5 gp
Древесина, тонкая	1 фнт	3	1	20 gp
Металл, мягкий	5 фнт	5	4	100 gp
Металл, твердый	5 фнт	7	5	200 gp
Драконья шкура	2 фнт	4	2	200 gp
Футляр	1 фнт	1	1	+20 gp

Страницы (100)	Вес	Твердость	Очки жизни	Стоимость
Пергамент	2 фнт	0	1	10 gr
Бумага, полотно	2 фнт	0	2	20 gr
Пергамент	2 фнт	0	3	50 gr
Кость или слоновая кость	4 фнт	0	4	100 gr
Металлическая фольга	20 фнт	1	8	500 gr

## Защита книг заклинаний

Любой волшебник, имеющий для этого средства, тщательно защищает свои книги заклинаний от несчастных случаев, боевого урона или воровства. Арканабула характерны дешевыми и недорогими защитами, типа простых *взрывчатых рун* или заклинания *огненная ловушка*. Большинство волшебников предпочитает смириться с потерей рабочей книги и не расходовать огромное количество денег для защиты своих походных книг заклинаний.

Великие книги, с другой стороны, охраняются тщательно. Скрытые в защищенных ловушками отсеках (или даже на других планах) и оборудованные механическими западнями, лояльными стражами и смертельными защитными заклинаниями, великие книги - не то, что можно потерять. Волшебник может скрывать великую книгу в ячейке, кишасей ядовитыми пауками или змеями, которых владелец может останавливать по желанию, пойманной в пузыре парализующего или сонного газа, и за механическими ловушками типа серповидных клинков или отравленных игл, скрытых в замках, крышках или стенках скрывающих книги сундуков или кабинетов. Эти ловушки редко могут как-либо подвергнуть опасности саму книгу, но в остальном могут принимать практически любую форму.

**Стойкая (малое):** Книга имеет сопротивление 5 против кислотных, холодных, электрических и огненных атак.

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы*; *Рыночная цена:* +1,000 gr.

**Стойкая (главное):** Книга имеет сопротивление 12 против кислотных, холодных, электрических и огненных атак.

*Уровень заклинателя:* 10 -й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *защита от элементов*; *Рыночная цена:* +3,000 gr.

**Очарованная:** Книга выглядит и чувствуется подобно чему-то другому подобного размера и веса (не более чем на 25% отличающегося по любому измерению, не более чем в половину легче и не более чем вдвое тяжелее). По команде книга возобновляет свой нормальный вид или принимает сою очарованную внешность. Любой, кто касается книги, может делать спасбросок Воли (DC 14), чтобы не поверить очарованию.

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *главное изображение*; *Рыночная цена:* +2,000 gr.

**Едкая:** Книга наполнена едкой эссенцией, отгоняющей разрушительных вредителей. Любое существо, пытающееся съесть любую часть книги, становится больным и должно сделать попытку спасброска Стойкости (DC 14) или, его будет тошнить, согласно заклинанию *вонючее облако*. (Эффекты держатся 1d4+1 раундов после того, как существо пробует книгу).

*Уровень заклинателя:* 7-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вонючее облако*; *Рыночная цена:* +2,000 gr.

**Левитирующая:** Книга парит в воздухе в любой точке, в которую помещена, во многом подобно *неподвижной палочке* (хотя книга может поддерживать лишь свой собственный вес).

*Уровень заклинателя:* 6-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *левитация*; *Рыночная цена:* +2,000 gr.

**Водонепроницаемая:** Книга непроницаема для повреждений, вызванных погружением в воду или подверганием воде.

*Уровень заклинателя:* 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, *вынести элементы*; *Рыночная цена:* +1,000 gr.

**Ловушка заклинаний:** В книгу была включена магическая ловушка. Например, помещена *шокирующая хватка*, поражающая любого, кроме владельца, кто касается книги. Ловушка может быть установлена на срабатывание, когда книги касаются, когда ее открывают или когда читается определенная страница. Можно использовать любое заклинание, соответствующее ловушке (см. Таблицу 4-7: Заклинания для магических ловушек в "Руководстве Ведущего").

*Уровень заклинателя:* Согласно выбранному заклинанию, минимум 3-й; *Предпосылки:* Создание Чудесного Предмета, выбранное заклинание; *Рыночная цена:* Добавляет значение, равное 500 gr x уровень заклинания x уровень заклинателя, плюс 100 gr x стоимость пойманного заклинания (в gr или XP), если есть.

## Создание магических изделий

Создание магических изделий на Фаэруне следует правилам, данным в "Руководстве Ведущего". Однако, создателям таких изделий доступно много дополнительных вариантов. У волшебников, клериков и других изготовителей магических изделий есть множество возможностей сделать свои создания уникальными - от обращения к Теневому Плетению до включения в них редких или необычных компонентов.

### Магические изделия Теневого Плетения

Магические изделия, созданные персонажами, использующими Теневое Плетение, редки и опасны. Лишь духовенство Шар и немногие тайные заклинатели Шар создают какое-то количество изделий Теневого Плетения. Адепты тени, неродственные церкви Шар, достаточно редки и затворнически, так что лишь горстка магических изделий изготавливается как изделия Теневого Плетения.

Изделия Теневого Плетения почти идентичны изделиям, с которыми обращаются пользователи Плетения, но различия весьма глубоки.

Подобные заклинаниям эффекты, произведенные изделиями Теневого Плетения, имеют те же самые выгоды и ограничения, что и колдовство Теневого Плетения:

Эффекты из школ Зачарования, Иллюзии и Некромантии получают +1 бонус на DC спасбросков и +1 бонус по проверкам уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям. Те же самые выгоды применяются к эффектам с описателем темноты.

Эффекты из школ Воплощения или Превращения уменьшают свой уровень заклинателя на 1 (хотя затраты на них основаны на первоначальном уровне заклинателя). Уменьшенный уровень заклинателя воздействует на диапазон

заклинания, его продолжительность, урон и любые другие основанные на уровне переменные, которые может иметь эффект. DC спасброска эффекта уменьшен на 1, и проверки уровня заклинателя для преодоления сопротивления заклинаниям переносят -1 штраф. DC для рассеивания эффектов воплощения или превращения от предметов Теневого Плетения - 11 + уменьшенный уровень заклинателя. (В общем, пользователи Теневого Плетения и не стараются изготавливать изделия, включающие эффекты превращения или воплощения). Кроме того, изделия Теневого Плетения не могут производить эффекты с описателем света.

Изделия Теневого Плетения могут представлять собой серьезную опасность для пользователей, незнакомых с тайнами Теневого Плетения. Активизация предметов Теневого Плетения через завершение заклинания, срабатывание заклинания или командное слово наносит пользователю 1d4 пунктов временного урона Мудрости, если он не имеет умения Магии Теневого Плетения. Активизируемые использованием предметы Теневого Плетения наносят 1 пункт временного урона Мудрости при первом использовании каждый день, если пользователь не имеет умения Магии Теневого Плетения. Если предмет функционирует непрерывно, временный урон Мудрости происходит каждый день в сумерках или когда пользователь снимает или откладывает предмет - смотря что происходит раньше.

## Особые материалы

Земля Фазруна полна странных материалов, которые, похоже, обнаруживают близость к определенным видам магии. Хотя, несомненно, для них есть и другие применения, чаще всего эти материалы - фокусирующие драгоценные камни для жезлов и материалы, используемые при изготовлении оружия и доспехов.

Если не отмечено иначе, специальные способности, свойственные этим веществам и изделиям - экстраординарные способности, продолжающие действовать даже в тех областях, где магия не функционирует (хотя в некоторых случаях, типа драгоценных камней, включенных в жезлы, это спорное утверждение).

## Драгоценные камни и жезлы

Мало того, что ценный драгоценный камень добавляет жезлу красоту и стиль - он также может увеличить эффективность жезла. Установка любого из драгоценных камней, описанных ниже, в жезл при его изготовлении добавляет данный эффект. Вы должны выплатить материальную стоимость драгоценного камня надлежащего размера и качества в дополнение к нормальной стоимости создания жезла. Добавление драгоценного камня не увеличивает затраты XP на изготовление жезла, хотя это добавляет один полный день ко времени, требуемому для его создания.

При изготовлении жезла в него можно включить лишь один драгоценный камень. Рыночная цена такого жезла увеличивается на стоимость драгоценного камня.

**Амарата:** Также известный как щитовой камень, амарата - мягкий зеленовато-белый или очень бледно-зеленый, искрящийся драгоценный камень. Его чаще всего находят на стенах каньонов или в Подземье.

Амарата, включенная в любой жезл, эффект которого обеспечивает сопротивление или иммунитет к кислоте, холоду, электричеству, огню или звуковой энергии, добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Белджурил:** Белджурилы, также известные как огненные мерцания - большие драгоценные камни (как правило, 4 дюйма в диаметре). Обычно имеющие глубокий, приятный цвет зеленой морской воды, они периодически сверкают искрящимся, мигающим светом. Эти разряды приятны и привлекают внимание в освещенном свечами огромном зале или в освещенной фонарями роще, но в темной палате или темной ночью они великолепны.

Белджурил, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет описатель электричества, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Черный опал:** Черный опал - зеленоватый тип опала с черными и золотыми пятнышками, обычно находимый в древних горячих источниках или в их сухих остатках. Фаэрунская фраза "черный, как черный опал", по сути, означает "не очень черный" (или злой). Она используется для того, чтобы охарактеризовать добросердечных жуликов и подобных индивидумов, беспокоящихся о похвалах.

Черный опал, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет описатель силы, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Черный сапфир:** Черный сапфир - редкая разновидность сапфира, глубоко, богато-черная с желтыми или белыми прожилками. Эти драгоценные камни приходят главным образом с Юга, в особенности из Великой Трещины, так как их больше всего в Глубинном Царстве дварфов, и они идут через Великую Трещину в поверхностный мир для торговли.

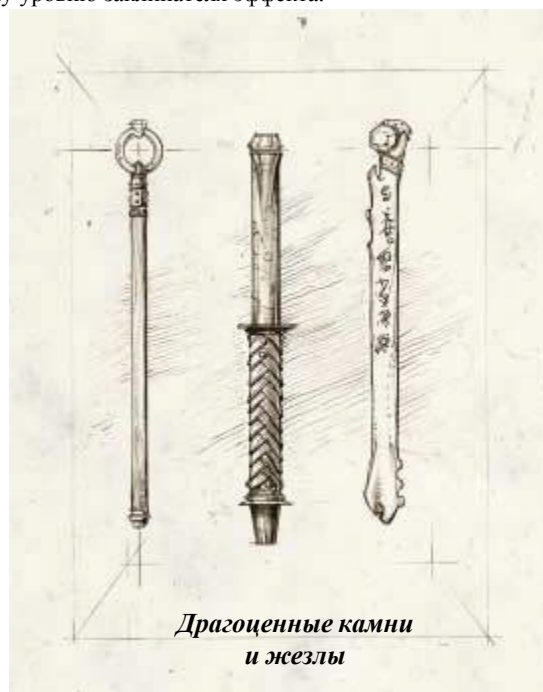
Черный сапфир, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет описатель темноты, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Алмаз:** Алмазы - твердые, прозрачные камни, которые, помимо других оттенков, могут быть чистыми (сине-белыми), богато-синими, желтыми или розовыми.

Алмаз, включенный в любой жезл с заклинанием призывания (лечение), добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.





**Изумруд:** Блестящий зеленый берилл, изумруд обычно ограничивается в квадрат.

Изумруд, включенный в любой жезл с заклинанием зачарования, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Огненный опал:** Блестящие оранжево-красные драгоценные камни, огненные опалы обычно похожи оттенками или содержат золотые или зеленоватые пятна. Их чаще всего находят около активных горячих источников и гейзеров. Огненные опалы - необходимый компонент для создания *шлемов блеска*.

Огненный опал, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет огненный описатель, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Яхонт:** Также называемый гиацинтом или пламенным камнем, этот пламенно-оранжевый камень - родственник сапфира и других корундовых камней. В сердце каждого яхонта мерцает и танцует крошечное пламя - недостаточно для освещения, но достаточно, чтобы быть замеченным издали. Это свойство камня часто используется для украшения роскошных плащей и платьев, которые носит богатая знать.

Яхонт, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет огненный описатель, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Жасмал:** Жасмал - долговечный, очень твердый драгоценный камень, который находят в маленьких жилах или, очень редко, в больших залежах в Громовых Пиках и на Хребте Мира. Отполированные жасмалы ловят солнечный свет или свет факела и выделяют ореол янтарного света, хотя сами остаются прозрачными и бесцветными. Достаточно твердые, чтобы удерживать лезвие, жасмалы обычно ставят в зажимы на плащах или туниках.

Жасмал, включенный в любой жезл, предоставляющий бонус улучшения оружию или доспеху, добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Слеза короля:** Иногда называемый замерзшими слезами или плачем лица, эти очень редкие камни чисты, имеют форму слезинки, гладки и ужасно тверды; фактически, ни один из них еще не был сломан, разбит или отколот, даже молотом на наковальне. Происхождение этих камней неизвестно, но фольклор предполагает, что это - кристаллизовавшиеся слезы давно мертвых королей и королев-некромантов.

Слеза короля, включенная в любой жезл с заклинанием предсказания, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Лунный брусок:** Кристаллы лунного бруска - жемчужно-белые, непрозрачные драгоценные камни, находимые в пустынях и тропических областях Торила. Лунные бруски - естественно большие и прямоугольные, со скругленными углами. Самый большой известный лунный брусок служит крышкой гроба неизвестного короля в кургане на Тролльях Пустошах и имеет длину почти 7 футов, но большинство этих драгоценных камней - длиной приблизительно 1 фут и шириной в 4 дюйма.

Лунный брусок, включенный в любой жезл с заклинанием призывания (вызов), увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Опал:** Непрозрачные, гладкие драгоценные камни, опалы - бледно-синие с зелеными и золотыми пятнышками. Они делятся на огненные и черные опалы, но не очень жестко. Опалы используются во множестве магических изделий и заклинании, включая *шлемы блеска*.

Опал, включенный в любой жезл с заклинанием зачарования (обворование), увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Орблен:** Кристаллы орблена - глубоко-золотые драгоценные камни большого размера, которые можно огранить или расколоть. Оттенок этого драгоценного камня заработал ему прозвище "медовый камень", и он очень ценится на Севере Побережья Меча. Хотя найти его в большом объеме очень проблематично. Самый большой известный медовый камень из уже существующих - огромный ломоть скалы 6 дюймов в диаметре, которым владеет королевское семейство Кормира.

Орблен, включенный в любой жезл с заклинанием призывания (создание), увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Орл:** Драгоценный камень, который считают уникальным для северной половины Фаэруна, можно найти только в синих пещерах, типа таковых в Велуне. Орлы происходят в самой мягкой скальной породе в виде веретенообразных симметричных кристаллов с острыми краями. Эти кристаллы имеют красный, желтовато-коричневый или оранжевый оттенок, но красные орлы ценятся больше всего. Некоторые знатоки орлов предпочитают носить неограниченные, естественные кристаллы, а не огранки, но большинство орлов все же ограничивается.

Орл, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет хаотический описатель, или с любым заклинанием, предоставляющим бонус удачи, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не допускается, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Рейвенар:** Рейвенар, глянцевая-черная разновидность турмалина, который также называется щорл, высоко ценится в северной половине Фаэруна. На драгоценный камень обращают меньше внимания в других землях, где он не особенно ценится. Рейвенар обычно используется для инкрустации на кинжалах, застегках и т.п..

Рейвенар, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет звуковой описатель, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Красная слеза:** Также называемые плачем Темпуса, эти формой как слезинка, глянцевые кристаллы яркого вишнево-красного, кроваво-багрового или пламенного-оранжевого оттенка можно найти в глубоких шахтах или в стенах, где обнажаются старые скалы. Легенды говорят, что это - слезы возлюбленных по тем, кто был убит в битве, запятнанные пролитой кровью павших.

Красная слеза, включенная в любой жезл с заклинанием превращения, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого она добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Бродячий камень:** Бродячие камни - маленькие камни меняющегося, переливающегося радужного оттенка. Их жидкие тени цвета кажутся при нормальном солнечном свете почти жидкими. Бродячие камни чрезвычайно редки и всегда находятся как отдельные камни среди других в каменных россыпях в холодных областях или под водой в болотах; за раз в одном месте можно найти всего лишь один камень. Никто пока еще не сумел определить, в каком виде скал их вероятнее всего можно найти. Бродячие камни откалываются сами по себе, и именно эти их поверхности переливаются. Некоторые примитивные человеческие племена полагают, что бродячие камни - разумные сущности драконов или могучих героев, но мудрецы считают, что это полная чушь.

Бродячий камень, включенный в любой жезл с заклинанием, которое имеет хаотический описатель или описатель телепортации, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Рубин:** Этот чистый глубоко-багровый корундовый камень высоко ценится из-за его искрящегося сияния и ярких оттенков. Фольклор в общем считает рубины талисманами удачи.

Рубин, включенный в любой жезл с заклинанием воплощения, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Сапфир:** Сапфир - блестящий синий прозрачный корундовый минерал. Сапфиры варьируются от чистого бледно-синего до сияюще-лазурного.

Сапфир, включенный в любой жезл с заклинанием призывания (вызова), увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Звездный рубин:** Разновидность рубина (красного корунда), этот камень менее прозрачен, чем нормальный рубин, и имеет в центре белую звезду. Такие звезды вызваны оптическими свойствами минерального кристалла. Они чаще всего имеют шесть лучей, хотя возможны и другие четные комбинации. Из каждой сотни рубинов - один звездный.

Звездный рубин, включенный в любой жезл с заклинанием иллюзий, добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Звездный сапфир:** Чрезвычайно ценная разновидность сапфира (синего или черного корунда), этот камень менее прозрачен, чем нормальный сапфир, и имеет в центре белую звезду с четырьмя лучами или более. Такие звезды, вызванные оптическими свойствами минерала, всегда имеют четное количество лучей - чаще всего шесть. На каждую тысячу найденных сапфиров - один звездный.

Звездный сапфир, включенный в любой жезл с заклинанием отречения, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +2. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +2 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 5,000 gp.

**Могильный нефрит:** Этот редкий, высоко ценимый драгоценный камень - нефрит, который стал красным или коричневым от захоронения в течение очень долгого времени. Захороненный нефрит может также стать зеленым, если находился рядом с бронзовыми объектами; нефрит такого оттенка не более ценен, чем нормальный нефрит.

Частица могильного нефрита, включенная в любой жезл с заклинанием зачарования (принуждения), увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Водный опал:** Водный опал - чистая, прозрачная разновидность опала с игрой цвета, как у масла на чистой луже. Водные опалы - редкие и ценные драгоценные камни, используемые как украшения вокруг зеркал и окон или при изготовления магических устройств наблюдения (типа *хрустальных шаров*).

Водный опал, включенный в любой жезл с заклинанием предсказания, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

**Зендалур:** Пятнистый сине-белый драгоценный камень, зендалур встречается в виде больших овальных кристаллов от 2 до 6 дюймов в диаметре в затвердевших потоках лавы. Отполированный до блеска зендалур используется для инкрустаций и для крошечных вкраплений в кольца, серьги и кулоны.

Кристалл зендалура, включенный в любой жезл с заклинанием некромантии, увеличивает DC спасброска против эффекта жезла +1. Если спасбросок не применяется или не позволяется, вместо этого он добавляет +1 к эффективному уровню заклинателя эффекта.

*Материальная стоимость:* 1,000 gp.

## Оружие и доспехи

Специальные силы этих материалов - немагические, и, таким образом, они продолжают функционировать даже в области, где не действует магия. Любое сопротивление, предоставленное этими материалами, не складывается с подобными эффектами.

Любые предметы, изготовленные из одного из материалов, перечисленных здесь, считаются предметами мастерской работы, за исключением того, что их дополнительная стоимость - как указано для материала. Качество мастерской работы не затрагивает бонус улучшения оружия или штраф проверки доспехов. Модификатор рыночной цены всегда относится к весу нормального (стального) объекта, а не к весу объекта из необычного металла.

**Адамантин:** Адамант ин - невероятно твердый металл, описанный в "Руководстве Ведущего". Кое-кто на Фаэруне полагает, что металл адамантин можно сделать, комбинируя адамантиную руду с правильными количествами серебра и электричества или даже комбинируя сталь и мифрил, но дварфы и другие знатоки насмеются над такими рассказами.

Оружие, изготовленное из адамантина, имеет естественный бонус улучшения на атаку и урон, как указано ниже и объяснено в "Руководстве Ведущего". Адамантин весит как сталь, имеет твердость 20 и 40 очков жизни на дюйм толщины.

Предметы	Бонус улучшения	Модификатор рыночной цены
Легкий доспех	+1	+2,000 gp
Средний доспех	+2	+5,000 gp
Тяжелый доспех	+3	+10,000 gp
Щит	+1	+2,000 gp
Урон оружия до 1d6	+1	+3,000 gp
Урон оружия 1d8 или выше	+2	+9,000 gp

**Арандур:** Арандур - редкий естественный металл, который можно найти в вулканических скалах, обычно в виде полосы сине-зеленой руды среди стекловидных пластов. Когда он очищен и выкован, металл имеет серебристо-синий цвет с зеленым сиянием. Он известен своими острыми краями, даже когда разбит, и предпочитается для изготовления *острого* оружия.

Доспех, сделанный из арандура, предоставляет сопротивление звуку 2. На в основном немагические изделия это не воздействует. (На комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на комплект подбитой кожи - нет).

Арандур весит как сталь, имеет твердость 12 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp.

**Медь:** Хорошо знакомая бедноте всего мира, медь, как известно заклинателям, является магическим очистителем, помогающим в магии, отвергающим болезнь и яд. В то время как ее блеск и цвет делают ее популярной в декоративных изделиях, ее относительная мягкость делает ее неподходящей для доспехов или оружия, если ее не обработать магически (что также активизирует ее сопротивление). Однако, она часто используется в изделиях, обеспечивающих защиту от холода.

Доспех, сделанный из магически обработанной меди, предоставляет сопротивление холоду 2. На в основном немагические изделия это не воздействует. (На комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на комплект подбитой кожи - нет).

Магически обработанная медь весит как сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp.

**Темная сталь:** Темная сталь серебриста, когда отполирована или отрезана, но вообще ее поверхность имеет глубокий, сверкающий пурпурный блеск. Процесс создания этого типа стали когда-то был утерян, но недавно вновь был обнаружен благодаря некоторым древним дварфским текстам. Сплав делается из метеоритного железа, отпущенного в разнообразных особых маслах.

Доспех, сделанный из темной стали, предоставляет сопротивление кислоте 2. Оружие, выкованное из темной стали, причиняет +1 пункт урона электричеством при каждом ударе (это совокупно с другими способностями, типа *шокирующего* или *шокирующего взрыва*). На в основном немагические изделия это не воздействует. (На длинный меч или комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на копье или комплект подбитой кожи - нет).

Темная сталь весит как сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

## Тяжелое оружие

Тяжелое оружие, типа сделанного из золота или платины, неуправляемо, но причиняет дополнительный урон. Без надлежащего имени Мастерства Экзотического Оружия (например, тяжелый длинный меч), Вы переносите -4 штраф на броски атаки тяжелым оружием. Это воздействует только на оружие, сделанное полностью или в значительной степени из металла (типа мечей или топоров), на другое оружие (типа копий) - нет.

Персонаж может владеть тяжелым оружием на одну категорию размера меньше, чем его собственный, в двух руках, чтобы избежать штрафа атаки. Например, человек, размахивающий обеими руками легкой булавой, сделанной из золота, или огр, владелец платиновым длинным мечом двумя руками, не переносят штрафа атаки.

Вы никогда не можете использовать умение Ловкость с Оружием с оружием, сделанным из тяжелого металла.

Оружие, сделанное из тяжелого металла, наносит увеличенный урон, как показано в следующей таблице:

Старый урон (каждый кубик)	Новый урон
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 или 1d10	2d6
1d12	2d8

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp; оружие +1,500 gp.

**Дларун:** Этот белый как кость металл, иногда известный как ледяная сталь, может быть сильно отполирован, и часто в изготовленных изделиях его принимают за слоновую кость, но при искусственном освещении в нем виден отличительный зеленоватый блеск. Руду дларуна можно найти в глине, вырытой на берегах рек, и поначалу он мягок и легко формируется. Последующее нагревание делает его твердым и долговечным. Это свойство делает металл идеальным для декоративных работ и статуэток.

Доспех, сделанный из дларуна, предоставляет сопротивление огню 2. Оружие, выкованное из дларуна, причиняет +1 пункт урона холодом при каждом ударе (это совокупно с другими способностями, типа *морозного* или *морозного взрыва*). На в основном неметаллические изделия это не воздействует. (На длинный меч или комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на копье или комплект подбитой кожи - нет). Дларун никогда не может использоваться в магическом изделии, которое использует огненные эффекты, типа *пламенного оружия* или оружия *огненного взрыва*.

Дларун весит как сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp; оружие +1,500 gp.

**Сумеречное дерево:** Эта разновидность деревьев широко растет на всем протяжении Фаэруна и названа так из-за жуткого вида его сильно заросших рощ. Гладкие, с маленькими ветвями на вершинах 60-футовых стволов, деревья сумеречного дерева имеют черную кору и дымчато-серую древесину, твердую, как железо.

Любое стальное или в большинстве своем стальное оружие (типа меча или булавы), сделанное из сумеречного дерева, считается предметами мастерской работы и весит в половину от нормального стального предмета этого типа. Оружие, обычно не изготавливаемое из стали или лишь частично изготавливаемое из стали (типа дубины или боевого топора), либо не может быть сделано из сумеречного дерева, либо не получает никакой особой выгоды или штрафа, будучи сделанным из него.

Сумеречное дерево не очень подходит для доспехов; его нельзя сформировать в кольца, подобно стали, а накладные пластины не гнутся. (Даже заклинение *форма дерева* не может дать необходимый изгиб). Однако, нагрудники из сумеречного дерева возможны, со следующей статистикой: бонус доспеха +5, максимальный бонус Ловкости +4, штраф проверки доспеха -2, провал тайного заклинания 20%. Нагрудник из сумеречного дерева считается легким доспехом с целью движения и других ограничений.

Сумеречное дерево весит в половину от стали, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Оружие +1,500 gp; нагрудник +3,000 gp.

**Жаркое железо:** В некоторых вулканических кратерах собираются пруды жидкого металла, никогда полностью не охлаждаясь. Иногда эти пруды полутвердого металла втягивают в себя сырую энергию Плетения и превращаются в то, что варвары называют жарким железом. Жаркое железо может быть сделано полностью твердым при помощи магического процесса, включающего в себя применение интенсивного холода, после чего его можно обрабатывать подобно нормальному железу.

Доспех, сделанный из жаркого железа, предоставляет сопротивление огню 2. Оружие, выкованное из жаркого железа, причиняет +1 пункт урона огнем при каждом ударе (это совокупно с другими способностями, типа *пламенного* или *пламенного взрыва*). На в основном неметаллические изделия это не воздействует. (На длинный меч или комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на копье или комплект подбитой кожи - нет). Жаркое железо никогда не может использоваться в магическом изделии, которое использует эффекты холода, типа *морозного* оружия или оружия *ледяного взрыва*.

Жаркое железо весит как сталь, имеет твердость 12 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp; оружие +1,500 gp.

**Золото:** Хотя в большинстве своем золото используется как валюта, заклинатели знают о магических свойствах золота. Магически очищенное и обработанное золото может стать твердым как сталь. Следующая информация относится к магически обработанному золоту.

Доспех, сделанный из обработанного золота, предоставляет сопротивление кислоте и огню 2. Золотые доспехи на одну категорию тяжелее нормальных с точки зрения движения и других ограничений (например, может ли варвар использовать свою способность быстрого движения при ношении доспеха или нет). Легкие доспехи считаются средними, а средние и тяжелые - тяжелыми. Возможности провала заклинания для доспехов и щитов, сделанных из золота, увеличены на 10%, максимальный бонус Ловкости уменьшен на 2 (что может сделать его ниже 0), а штрафы проверки доспеха увеличены на 3.

Золотое оружие считается тяжелым оружием (см. врезку о Тяжелом оружии).

Магически обработанное золото весит вдвое больше стали, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

Предметы	Модификатор рыночной цены
Доспех	+5,000 gp
Урон оружия до 1d3	+1,500 gp
Урон оружия 1d4 или 1d6	+2,500 gp
Урон оружия 1d8 или выше	+7,000 gp

**Хизагкуур:** Этот редкий бледно-серебристо-серый металл назван по имени его исследователя, дварфа древности. Его можно найти лишь в рассеянных, но очень богатых залежах глубоко в Подземье в виде мягкой зеленовато-серой глиноподобной руды или облупившейся грязи. Одна оплошность при его очистке - и он останется бесполезной грязью.

Доспех, сделанный из хизагкуура, предоставляет сопротивление холоду 2. Оружие, выкованное из хизагкуура, причиняет +1 пункт урона электричеством и +1 пункт урона огнем при каждом ударе (это совокупно с другими способностями). На в основном неметаллические изделия это не воздействует. (На длинный меч или комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на копье или комплект подбитой кожи - нет). Хизагкуур никогда не может использоваться в магическом изделии, использующем эффекты холода, типа *морозного* оружия или оружия *ледяного взрыва*.

Хизагкуур весит так же, как сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp; оружие +3,000 gp.

**Живущий металл:** Мощные источники жизненной энергии, типа друидских кругов или святых Чонти мест, иногда поглощают энергию в почву, изменяя свойства естественных залежей железа, расположенных поблизости. Этот живущий

металл обычно имеет светло-серо-зеленый цвет и имеет свойство естественного ремонта и изменения. Его предпочитают при изготовлении *колец регенерации*.

Через какое-то время доспех, сделанный из живущего металла, естественно формируется, приспосабливаясь под носящего его. После одной десятидневки регулярного ношения живущего металлического доспеха увеличьте для него максимальный бонус Ловкости на 1, уменьшите штраф проверки доспеха на 1 и уменьшите шанс провала тайного заклинания на 5%. На в основном неметаллический доспех это не воздействует. (На комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на комплект подбитой кожи - нет).

Кроме того, предметы, сделанные из живущего металла, естественно восстанавливаются, излечивая 1 очко жизни в минуту. Он не может восстановиться, если доведен до 0 очков жизни или разрушен (например, *дезинтеграцией*).

Живущий металл весит так же, как сталь, имеет твердость 12 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

Предметы	Модификатор рыночной цены
Легкий доспех	+700 gp
Средний доспех	+2,000 gp
Тяжелый доспех	+4,500 gp
Другие изделия	+100 gp/фнт

**Мифрил:** Мифрил - легкий и твердый металл, описанный в "Руководстве Ведущего". Некоторые глупые барды полагают, что мифрил можно сплавить со сталью, чтобы сформировать адамантин, но такие рассказы - всего лишь причина громкого смеха в дварфских общинах.

Мифрил весит вполновину от стали, имеет твердость 15 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

Предметы	Модификатор рыночной цены
Легкий доспех	+1,000 gp
Средний доспех	+4,000 gp
Тяжелый доспех	+9,000 gp
Щит	+1,000 gp
Другие изделия	+500 gp/фнт

**Платина:** Этот серебристо-белый металл поверхностно похож на алюминий, но чрезвычайно тяжел. Поскольку он достаточно податлив, его магически доводят до твердости стали, чтобы он может поддерживать свою форму даже в бою. Этот процесс также катализирует его магические свойства. Следующая информация относится к магически обработанной платине.

Доспех, сделанный из обработанной платины, предоставляет сопротивление холоду и звуку 2. Платиновые доспехи на одну категорию тяжелее нормальных с точки зрения движения и других ограничений (например, может ли варвар использовать свою способность быстрого движения при ношении доспеха или нет). Легкие доспехи считаются средними, а средние и тяжелые - тяжелыми. Возможности провала заклинания для доспехов и щитов, сделанных из платины, увеличены на 10%, максимальный бонус Ловкости уменьшен на 2 (что может сделать его ниже 0), а штрафы проверки доспеха увеличены на 3. На в основном неметаллический доспех это не воздействует. (На комплект цепной кольчуги воздействует, в то время как на комплект подбитой кожи - нет).

Платиновое оружие считается тяжелыми оружием (см. врезку о Тяжелом оружии).

Магически обработанная платина весит вдвое больше, чем сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

Предметы	Модификатор рыночной цены
Доспех	+5,000 gp
Урон оружия до 1d3	+1,500 gp
Урон оружия 1d4 или 1d6	+2,500 gp
Урон оружия 1d8 или выше	+7,000 gp

**Серебро:** Давно ценимое за свою чистоту и красоту, серебро также используется для изготовления оружия и доспехов. Оно обычно используется в изделиях, вовлекающих магию света и луны, а также в оружии-губителе, посвященном борьбе с меняющими форму. При надлежащей магической обработке серебро получает жесткость стали. Следующая информация относится к магически обработанному серебру.

Доспех, сделанный из серебра, предоставляет сопротивление электричеству 2. Оружие, выкованное из обработанного серебра, может повреждать существ, имеющих тип уменьшения урона "серебро", и оно наносит +1 урона таким существам. Воздействие не производится на в основном неметаллические изделия (на длинный меч или копье воздействует, в то время как на дубину - нет).

Магически обработанное серебро весит столько же, сколько и сталь, имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Доспех +2,000 gp; оружие +1,000 gp.

**Залантар (темное дерево):** Древесина субтропического дерева залантар черна, так что его северное название - "черное дерево". Залантар имеет все свойства темного дерева (см. "Руководство Ведущего"), и любые предметы из темного дерева, изготовленные на Фаэруне, фактически сделаны из залантара.

Залантар имеет твердость 5 и 10 очков жизни на дюйм толщины.

*Модификатор рыночной цены:* Как мастерской работы +10 gp/фнт

# Экстраординарные естественные изделия

Магия Плетения заливает также и естественный мир, создавая объекты с экстраординарными характеристиками, граничащими с магическими. Мудрецы строят теории о том, что эти вещества действуют как сборщики магических энергий земли, в то время как другие придерживаются менее причудливых мнений. Эти изделия появляются естественно, без необходимости какого-либо алхимического или магического процесса для использования их способностей. Проверка Знаний (природа) (DC 20) может идентифицировать любое из этих изделий и его эффект. Проверка Знаний Дикой Местности (DC 20, 30 или выше) может позволить персонажу найти такое вещество или предметы в соответствующем месте, если этому соответствуют условия.

Если не отмечено иначе, специальные способности, свойственные этим веществам и изделиям - экстраординарные способности, и они остаются в силе даже в тех областях, где магия не функционирует.

Предметы	Стоимость	Вес
Темные ягоды	5 gp	-
Пыль фей (1 унция)	100 gp	-
Масло цветка фелсула (1 унция)	100 gp	-
Туманная скала	5 gp	-
Пыльца мула	50 gp	-
Красная ягода шлемошипа	1 sp	-
Факел из шэдоутопа	1 sp	1 фнт
Сок серебряной коры (1 унция)	20 gp	-
Стручок сон-травы	50 gp	-
Вейрвуд	50 gp/фнт, как предметы	

**Темные ягоды:** Эти маленькие пурпурные ягоды растут в глубинах многих лесов, окружающих Море Упавших Звезд. Лишь несколько ягод созревают на каждом из кустарников каждую осень, и с каждым годом это происходит все реже. Темные ягоды фактически содержат у себя внутри тeneвую сущность. Когда созревшие темные ягоды надломлены или растерты, создается круг черноты 5-футового диаметра в течение 2 раундов.

**Пыль фей:** Фей-существа, типа спрайтов, делают волшебную пыль из своих собственных волос и кожи и дают ее тем, кто им понравится. Это нельзя создать никаким из известных алхимических процессов. Пыль фей имеет мягкий, золотой жар, видимый только в темноте. Она искрится в нормальном свете. Если унция пыли фей добавлена к материальному компоненту для любого заклинания иллюзии, она добавляет +1 к DC спасброска.

**Масло цветка фелсула:** Дерево фелсул, похоже, предпочитает холодную и бедную почву, и на многих скалистых пространствах фелсул - единственное дерево, которое можно увидеть. Фелсулы растут на скалах, краях утесов и в расщелинах, где не приживаются другие деревья. Это скрюченные, искривленные деревья, древесина которых крошится при касании, кора их имеет оттенки от коричневого до темно-бурого. Когда деревья цветут ранней весной (и не все деревья цветут каждый год), из растертых листьев можно изготовить ароматные духи, добавляющие +1 бонус компетентности по любым основанным на Харизме проверкам, сделанным для убеждения другого (типа Блефа, Дипломатии или Запугивания), в течение 10 минут. Одна унция масла обеспечивает 10 использований, и типичное дерево обеспечивает 1d4-1 (минимум 0) унций духов в год.

**Туманная скала:** Эти камни периодически вымываются на берегах Островов Нелантер и на самых западных берегах Островов Муншае. Брошенные в пресную воду, они производят мглу, которая заполняет 10-футовый куб (обеспечивая половину укрывательства любому в его пределах), который рассеивается как обычно. Соленая вода не оказывает на них никакого особого эффекта, но они теряют свою способность, если их не хранить увлажненными морской водой.

**Пыльца мула:** Ярко-желтый цветок, разновидность маргариток, цветет ранней весной на Высокой Пустоши и в травянистых предгорьях некоторых горных цепей. Если ее вдохнуть, его пыльца предоставляет +2 бонус к Силе персонажа, но причиняет -2 штраф его Интеллекту и Мудрости. Эффекты длятся 1d4x10 минут.

Пыльца мула несколько завлекающая. Каждый раз, когда персонаж вдыхает пыльцу мула, он должен делать спасбросок Стойкости (DC 12). Если он терпит неудачу, он по сути утомлен всякий раз, когда он не находится под влиянием пыльцы мула. Эта склонность может быть удалена удалением болезни.

**Красная ягода шлемошипа:** Большинство ягод дерева шлемошип - едкие и имеют цвет индиго. Однако, изредка вырастает веточка ягод алого цвета. Эффект заклинания *добрые ягоды*, наложенного на красные ягоды шлемошипа, продолжается на один день дольше, чем обычно.

**Факел из шэдоутопа:** Древесина шэдоутопа горит медленнее (и чище), чем нормальная древесина. Факел из древесины шэдоутопа горит в течение 2 часов и выделяет очень немного дыма.

**Сок серебряной коры:** Сок дерева серебряная коры чистый и слегка липкий. Он действует как (незначительный) естественный антидотоксин, предоставляя любому, кто употребит по крайней мере одну его унцию, +2 алхимический бонус на спасброски Стойкости против яда в течение 1 часа. С обычного дерева серебряной коры можно собрать 2d4 унций сока в год.

**Стручок сон-травы:** Стручки растения сон-травы, выглядящие подобно таковым молочая, содержат внутри стимулирующую сон мякоть. Когда сломан или разорван высушенный стручок сон-травы, он выпускает эти споры. Нанесение удара по цели брошенным стручком сон-травы требует дальнобойной атаки касанием (приращение дальности 5 футов). Цель, пораженная стручком сон-травы, должна сделать спасбросок Воли (DC 12) или впасть в дремоту на 1 минуту.

**Вейрвуд:** Эти редкие деревья активно защищаются дриадами, трeантами, друидами и рейнджерами. Если их не трогать, они превращаются в огромных лесных гигантов со множеством ветвей, похожих на дубы с двухцветными листьями (коричневыми с серебряным блеском сверху, бархатно-черными снизу). Вейрвуд предпочитают для изготовления лютен, арфы, свирелей и рогов из-за безошибочного теплого, ясного звука, который он дает таким инструментам (многие



инструменты мастерской работы этих видов сделаны из вейрвуда). Любые вейрвудовые предметы (сделанные из вейрвуда) в пределах области, освещенной магическим источником света (типа *танцующих огней*, *света* или *непрерывного пламени*) испускают нежное магическое свечение, эквивалентное свече, 1d4+1 раундов после того, как покинут область освещения. Живущий вейрвуд имеет сопротивление огню 20, хотя никто никогда не обнаруживал методов сохранения этого качества после того, как древесина срублена.

# Существа

Монстры, представленные в этой главе, описаны в том же стиле, как и в "Руководстве Монстров". Обратитесь к той книге для интерпретации этих списков.

## Бехолдероподобный, зритель (Beholderkin, Spectator)

### Средняя аберрация

**Hit Dice:** 4d8+4 (22hp)

**Инициатива:** +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

**Скорость:** 5 футов, полет 30 футов (хорошо)

**АС:** 19 (+2 Ловкость, +7 естественный)

**Атаки:** Лучи глаз +5 дальнобойная, укусы -2 рукопашная

**Урон:** Укус 1d4

**Лицом/Досыгаемость:** 5 фт до 5 фт/5 фт.

**Специальные атаки:** Лучи глаз

**Специальные качества:** Телепатия, круговидение, обращение заклинаний, создание пищи и воды, полет, смена плана, SR 15

**Спасброски:** Стойкость +2, Рефлексы +1, Воля +7

**Способности:** Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 17, Харизма 15

**Навыки:** Запугивание +6, Знание (тайны) +9, Слушание +9, Поиск +13, Чувство Мотива +10, Обнаружение +16

**Умения:** Настороженность, Улучшенная Инициатива

**Климат/ландшафт:** Любая земля и подземелье

**Организация:** Уединенный

**Оценка вызова:** 6

**Сокровище:** Тройной стандарт

**Мировоззрение:** Обычно законно нейтральное

**Продвижение:** 5-8 HD (Средний); 9-16 HD (Большой)



Зрители - меньшие родственники бехолдеров, часто призываемые охранять сокровища. Их силы менее ориентированы на бой, чем таковые бехолдеров, но лучше подходят для их задачи, и они способны к ограниченному планарному путешествию.

Подобно своей семье, бехолдерам, зритель - летучее сферическое существо с большим центральным глазом, несколькими меньшими следящими глазами и большим зубастым ртом. Однако, у него всего четыре маленьких следящих глаза, а его центральный глаз скорее отражает магию, а не подавляет ее. Его тело не так сильно бронировано, как у его семьи, но он компенсирует это большим проворством и живым откликом на угрозы.

Зритель не обязательно зол и даже может быть дружественным к тем, кто подходит к нему с миром. Тем не менее, охрана сокровищ для него всегда приоритетна, и зритель делает все, что в его силах, для исполнения этой миссии. Если он так или иначе неспособен предотвратить кражу сокровищ, он уходит (обычно - на другой план).

Зрители понимают язык бехолдеров и Общий, но предпочитают связываться телепатически.

## Бой

Зрители пассивны по своей природе и в общем не нападают, если не угрожают им или их имуществу. Даже тогда их самый вероятный первый ход - убедить противника уйти. Они не покидают свой пост, если не убиты или ослеплены.

**Лучи глаз (Su):** Три из четырех маленьких глаз могут производить магический луч однажды в раунд, даже когда зритель атакует физически или перемещается с полной скоростью. Существо может нацеливать все свои лучи в любом направлении. Магическая способность четвертого глаза в бою не используется (см. ниже).

Эффект каждого из глаз походит на заклинание, наложенное колдуном 13-го уровня, но следует правилам для луча (см. Нацеливание заклинания в "Руководстве Игрока"). Все лучи имеют дальность 150 футов.

**Причинить серьезные раны:** Это работает точно так же, как заклинание, причиняя 3d8+13 пунктов урона (Воля - вполтину, DC 16). Зритель предпочитает не использовать эту способность, если не были истощены все остальные направления.

**Удержание монстра:** Как заклинание (Воля - отменяет, DC 17). Зрители полагаются на это, если предложение терпит неудачу.

**Предложение:** Как заклинание (Воля - отменяет, DC 15), предлагаемая деятельность - всегда "уйти с миром". Зритель предпочитает сначала защищать свое сокровище именно таким образом, возвращаясь к более агрессивным способностям, только если эта терпит неудачу.

**Телепатия (Su):** Зрители могут связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

**Круговидение (Ex):** Зрители исключительно проницательны, получая +4 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения. Они не могут быть замкнуты.

**Обращение заклинаний (Su):** Центральный глаз зрителя непрерывно производит эффект *обращения заклинаний* в пределах конуса 150-футовой длины, расширяющегося прямо вперед от передней части существа. В остальном это - в точности как *обращение заклинаний*, наложенное колдуном 13-го уровня, и может отражать одно заклинание любого уровня в раунд. Зритель может использовать эту способность каждый раунд.

**Создание пищи и воды (Su):** Как полнораундовое действие, зритель может использовать свой четвертый следящий глаз для *создания пищи и воды*, как заклинание, производя достаточно пропитания, чтобы накормить восемь Средних существ.

**Полет (Ex):** Тело зрителя - естественно летучее. Эта летучесть позволяет ему летать (как заклинание) со скоростью 30 футов (хорошая маневренность) и предоставляет ему постоянный эффект *падения пера* с персональной дальностью.

**Смена плана (Su):** Зритель, который ослеплен, больше не может охранять свое сокровище и бежит на другой план, чтобы оправиться. Эта способность походит на заклинание *смена плана*, но воздействует только на зрителя. Существо возвращается, как только слепота будет удалена.

## Страж перекрестка (Crossroads Guardian)

**Огромный фей (бестелесный)**

**Hit Dice:** 16d6+32 (88 hp)

**Инициатива:** +1 (Ловкость)

**Скорость:** 20 футов, полет 40 футов (совершенно), плавание 20 футов.

**АС:** 11 (-2 размер, +1 Ловкость, +2 отклонение от Харизмы)

**Атаки:** Бестелесное касание +9 рукопашная

**Урон:** 1d12

**Лицом/Досыгаемость:** 10 фт до 5 фт/15 фт.

**Специальные атаки:** Вызов сатира

**Специальные качества:** Бестелесный, телепатия, качества стража

**Спасброски:** Стойкость +7, Рефлексы +11, Воля +16

**Способности:** Сила -, Ловкость 13, Телосложение 15, Интеллект 15, Мудрость 18, Харизма 15

**Навыки:** Блеф +5, Расшифровка Записи +5, Искусство Побега +6, Инсинуация +9, Запугивание +9, Знание (природа) +8, Слушание +17, Бесшумное Движение +8, Чтение по Губам +9, Чувство Мотива +15, Обнаружение +17, Знания Дикой Местности +12

**Умения:** Настороженность, Увертливость, Железная Воля, Фокус Навыка (Слушание), Фокус Навыка (Чувство Мотива), Фокус Навыка (Обнаружение), Фокус Навыка (Знания Дикой Местности)

**Климат/ландшафт:** Любой

**Организация:** Уединенный

**Оценка вызова:** 7

**Сокровище:** Ни один

**Мировоззрение:** Всегда нейтральное

**Продвижение:** 16-32 HD (Гигантский)

Страж перекрестка - один из результатов заклинания *создание перекрестка и скрытой дороги*. Единственная цель существа состоит в том, чтобы охранять свой перекресток. (Для всех деталей см. Перекресток и скрытая дорога в Главе 4). Если страж убит, перекресток, который он защищает, прекращает функционировать как отправная точка. Если другой конец все еще функционален, тот страж может позволять проход через него, но теперь он - односторонний.

### Бой

Стражи перекрестка стремятся избегать боя. Если им угрожают, они используют свою способность вызова сатиров.

**Вызов сатира (Ex):** Однажды в день страж перекрестка может попытаться вызвать 1d3 сатиров с трубами с шансом на успех 35%. Эта способность имеет продолжительность 1 час.

**Бестелесный:** Стражи перекрестка могут быть повреждены только другими бестелесными существами, +1 или лучшим магическим оружием или магией, с шансом 50% игнорировать любой урон от материального источника. Они могут проходить сквозь твердые объекты по желанию, и их атака проникает сквозь доспех. Они всегда движутся бесшумно.

**Телепатия (Su):** Стражи связываются телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

**Качества стража:** Стражи должны оставаться в пределах 50 футов от перекрестка, который они защищают.

## Отродье склепа (Crypt Spawn) (Шаблон)

Отродье склепа - своего рода нежить, создаваемая, когда отчаянная персона использует заклинание *несмерть после смерти*, чтобы избежать истинной смерти. Эти существа обычно разыскивают тех, кто их убил, а затем возобновляют свою прежнюю деятельность (хотя те, кто имеет доступ к мощной магии типа *воскрешения*, могут пожелать вернуться в свое нормальное живое состояние).

Отродье склепа поверхностно походит на свою живущую форму, хотя его кожа имеет бледный серый оттенок, а глаза его зловещи и окаймлены красным. Оно носит раны, причинившие его смерть, хотя они часто прикрыты одеждой, и раны исчезают, если отродье склепа излечено негативной энергией.

Отродье склепа может также быть создано из трупа заклинанием *создание великой нежити*, наложенным клериком по крайней мере 18-го уровня.

## Создание отродья склепа

"Отродье склепа" - шаблон, который может применяться к любому живущему существу (упоминаемому после этого как "базовое существо"). Тип базового существа изменяется на "нежить". Оно использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

**Hit Dice:** Увеличивается до d12.

**АС:** Отродье склепа получает бонус естественного доспеха (см. таблицу ниже). Если базовое существо уже имеет естественный доспех, используется лучшее значение.

Hit Dice	Естественный доспех
1-4	+1
5-8	+2
9-12	+3
13-16	+4
17+	+5

**Специальные качества:** Отродье склепа сохраняет все специальные качества базового существа и перечисленные ниже, а также получает тип "нежить".

**Сопротивление изгнанию (Ex):** Отродье склепа имеет +2 сопротивление изгнанию.

**Способности:** Как существо-нежить, отродье склепа не имеет никакого показателя Телосложения.

**Навыки:** Отродье склепа получает +4 расовый бонус по проверкам Запугивания. Иначе - как у базового существа.

**Климат/ландшафт:** Как у базового существа и подземелье.

**Организация:** Как у базового существа.

**Оценка вызова:** Как у базового существа +1.

**Сокровище:** Как у базового существа.

**Мировоззрение:** Обычно злое. Немногие из незлых существ желают подчиниться заклинанию *несмерть после смерти* или стать существом нежити.

**Продвижение:** По классу персонажа.



## Типовое отродье склепа

Этот пример использует в качестве базового существа полуорка - бойца 8-го уровня.

### Отродье склепа

#### Средняя нежить

**Hit Dice:** 8d12 (52 hp)

**Инициатива:** +7 (+1 Ловкость, +2 Кровный, +4 Улучшенная Инициатива)

**Скорость:** 20 футов.

**АС:** 21 (касание 11, застигнутый врасплох 20)

**Атаки:** +1 великий топор +14/+9 рукопашная или мастерской работы короткий лук +10/+5 дальнбойная

**Урон:** +1 великий топор 1d12+9; мастерской работы короткий лук 1d6

**Лицом/Досыгаемость:** 5 фт до 5 фт/5 фт.

**Специальные атаки:** -

**Специальные качества:** Темновидение, качества нежити, +2 сопротивление изгнанию

**Спасброски:** Стойкость +7, Рефлексы +4, Воля +4

**Способности:** Сила 18, Ловкость 15, Телосложение -, Интеллект 10, Мудрость 15, Харизма 6

**Навыки:** Подъем +10, Ремесло (ковка доспехов) +2, Приручение Животного +0, Запугивание +0, Прыжок +10, Поездка +4, Обнаружение +2, Плавание +6

**Умения:** Кровный, Раскол, Улучшенный Критический (великий топор), Улучшенная Инициатива, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Фокус Оружия (великий топор), Специализация Оружия (великий топор)

**Климат/ландшафт:** Любая земля и подземелье

**Организация:** Уединенный

**Оценка вызова:** 9

**Сокровище:** Как персонаж

**Мировоззрение:** Хаотическое зло

**Продвижение:** По классу персонажа

## Бой

**Нежить:** Иммунен к влияющим на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению и болезни. Не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, иссушению энергии или смерти от массивного урона.

**Имущество:** +2 подбитая кольчуга, +1 великий топор, янтарный амулет паразитов (Огромная чудовищная многоножка), плащ сопротивления +1, символ пера Кваала (птица), короткий лук, 20 стрел мастерской работы.

# Магистр (The Magister)

## (шаблон)

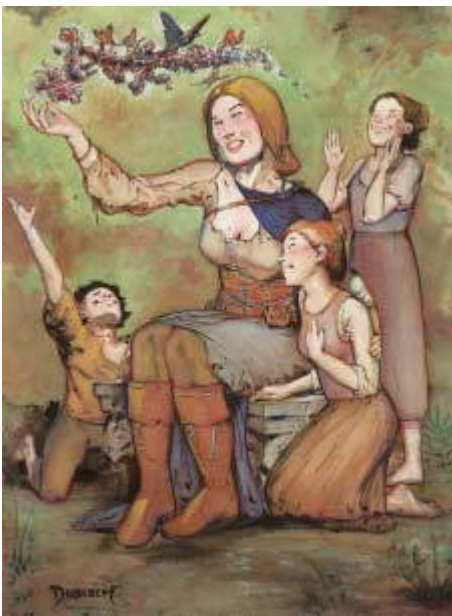
Магистр - маг, избранный божествами магии для поощрения все более широкого использования магии на Фаэруне и продвижения ее пригодности и полезности.

Магистр - обычно отшельник, избегающий огласки и активного контакта с другими мощными существами мира. Это не потому, что должность Магистра проклята или угрожает другим, а потому, что многие маги полагают, что должность Магистра - то, что можно получить убийством нынешнего Магистра, так что Магистру приходится вновь и вновь защищаться в бесполезных битвах заклинаниями.

Магистр не носит никаких необычных меток или чего-либо, что указывало бы, что он - совершенно не обычный маг.

Большинство народа предполагает, что кто-либо становится Магистром, убивая текущего держателя этой должности. Хотя в прошлом Магистр традиционно свергался в бою с другим магом, Азут предпринял определенные шаги для изменения процедуры выбора, чувствуя, что этот метод слишком хаотичен и что слишком много талантливых Магистров было потеряно из-за жадности заклинателей-конкурентов. Теперь Избранный Азута выдвигает Магистров, и один из них выбирается в качестве чемпиона магии самим Лордом Заклинаний.

Теперь, если Магистр убит в бою другим, Азут редко позволяет претенденту принять титул. Однако, если индивидум нашел Магистра и бросил ему вызов в бессмертной магодуэли, доказав свою компетентность в колдовстве и свои способности обнаружить Магистра, несмотря на его защиту, Азут будет увлечен и может вознаградить претендента, независимо от результата битвы. За столетия несколько таких находчивых индивидуумов стали Избранными Азута.



Существа-нежить не могут быть Магистрами, как и те, кем в настоящее время обладает божественная сущность. Любая магодуэль, вовлекающая Магистра, использует стандартные правила магодуэли, за исключением того, что внешние стороны не могут в нее вмешиваться - им не дает это сделать магия Азута.

В любое данное время существует лишь один Магистр. Если Магистр оставляет должность (добровольно или из-за поражения в бессмертном поединке заклинаний), ему дают выбор - служить божествам магии другими способами, например, стать разумным магическим изделием или переродиться как персона с великим даром к магии. Некоторые желают воссоединиться с рядами Избранных Азута.

В тот момент, когда персона принимает силу Магистра, все существа, способные накладывать тайные заклинания, чувствуют сотрясение Плетения и узнают, что должность перешла в другие руки, хотя они не знают идентичности нового Магистра. Одновременно во всех храмах Мистры, Азута и Савраса появляется проявление символа Магистра, который затем изменяется на символ персоны, принявшей должность. Это исчезает через 10 минут. В соответствии с декретом Мистры, ее духовенство не может отказывать в открытии идентичности нового Магистра, если сделана подходящая оплата (как правило - магическими изделиями, стоящими 10,000 gp). Магистру нельзя отказать в лечении или в месте для отдыха в храмах Азута, Мистры или Савраса.

В результате доступа к столетиям магического знания, которым обладают предшествующие Магистры, а также к заклинаниям, поддерживаемым божествами магии, предположите, что книги заклинаний Магистра содержат все заклинания колдуна/волшебника, перечисленные в "Руководстве Игрока" и в "Установке Кампании Забытых Царств". Дополнительно, Магистр имеет доступ ко множеству редких заклинаний, включая таковые индивидуальных магов или магических организаций. Магистр делится такими редкими заклинаниями с другими только в тех случаях, когда у него есть на это разрешение от разработчика заклинания.

## Создание Магистра

"Магистр" - шаблон, который может применяться к любому тайному заклинателю (упоминаемому после этого как "персонаж"). Он использует всю статистику персонажа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь. Колдуны и волшебники-специалисты редко становятся Магистрами, потому что каждый из них ограничен количеством и разнообразием магии, которой они могут научиться (колдун - даже больше, чем волшебник-специалист).

**Специальные качества:** Магистр сохраняет все специальные качества персонажа и получает описанные ниже.

**Тайное великодушие (Su):** От Магистра требуется продвижение и увеличение использования магии в мире, таким образом, всякий раз, когда он отдает магическое изделие, которое создал, или учит кого-то новому заклинанию, он получает ХР, равные 1/2 стоимости в ХР этого предмета (обучение заклинанию рассматривается как отказ от свитка с этим заклинанием). Этот бонус не предоставляется за изделия или заклинания, уничтожающие магию или поглащающие ее (типа *рассеивания магии*, *поля преобразования энергии* или *дизъюнкцию Морденкайнена*). Многие Магистры создали себе наследие, оставляя тайники с книгами заклинаний или с магическими изделиями, в которых их могут найти те, у кого есть потенциал к великой магии.

**Очищение заклинаний (Su):** Когда персонаж становится Магистром, все существующие проклятия, зачарования и другие заклинания и эффекты, наложенные на него другими, удаляются. Новому Магистру также предлагается немедленная *телепортация* в безопасное место, где он может отдохнуть до десяти дней, узнавая больше об обязанностях Магистра. Новый Магистр защищается сопротивлением заклинаниям 50 и заклинанием *великий железный страж*, хотя эти защиты исчезают через 1d4+3 месяцев и девять дней соответственно.

**Щит Мистры (Ex):** Магистр иммунен ко всем заклинаниям и эффектам зачарования и псионике и получает +2 святой бонус на спасброски против всех магических эффектов.

**Маговзгляд (Ex):** Связь Магистра с Плетением позволяет ему чувствовать зоны дикой или мертвой магии, колдовство, *ворота*, *порталы* и продолжающиеся эффекты заклинаний в пределах 60 футов. Они ощущает их автоматически, без



концентрации, и маговзгляд работает, даже когда Магистр бес сознания (Магистр пробуждается, если что-то новое входит в диапазон его маговзгляда).

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию - *падение пера* (автоматически), *левитация*, *читать магию*, *истинное видение*; б/день - *дверь измерений*, *водная прогулка*. Магистр может также читать одно заклинание каждого из уровней с 1 по 9 как подобные заклинаниям способности однажды в день; эта заклинания выбираются, когда он занимает свой пост, и не могут быть изменены после этого.

**Чистый разум (Su):** Магистр постоянно защищен усиленным (10-го уровня) *чистым разумом*.

**Иммунитеты к заклинаниям (Su):** Магистр иммунен к одному заклинанию каждого уровня с 0 по 9, как будто защищенный заклинанием *иммунитет к заклинаниям*. Заклинания выбираются, когда Магистр занимает свой пост, и не могут быть изменены после этого. Она также иммунен ко всем формам магического письма (типа *глифа оберега*, *взрывчатых рун*, *символа-цепи змеи* и *символ*), и от его присутствия они не срабатывают.

**Шаг Магистра (Su):** Магистр может ступать сквозь любой магический барьер 6-го уровня или ниже, как будто его не существует. Это не уничтожает барьер; Магистр просто проходит сквозь него.

**Фокус заклинания (Su):** Магистр читает все заклинания, как будто имеет умение Фокус Заклинания для всех школ.

**Наполнение (Sp):** Как *наполнение способностью заклинания*, за исключением того, что Магистр может наполнять цель любым заклинанием, которое подготовил (или знает, если он колдун). Эта способность при каждом использовании стоит Магистру 1 очко жизни насовсем.

**Согласование имени (Su):** Магистр может слышать свое имя или титул Магистра, произносимые где угодно в мире, плюс следующие девять слов, сказанных после этого. Он также получает чувство направления и расстояния до говорящего. Считайте эту способностью эффектом предсказания 9-го уровня.

**Символ Магистра (Su):** Магистр, подобно почти всем мощным магам, имеет свой собственный персональный символ, но может также использовать и символ Магистра. Любое другое существо, пытающееся постоянно начертать символ Магистра (т.е. не в воздухе или на песке), должно сделать два спасброска Воли (DC 25 каждый), чтобы отменить *слепоту* и *слабоумие* (соответственно) на последующие десять дней.

**Быстрая подготовка (Su):** Магистру для подготовки заклинаний нужен не час, а всего 10 минут.

**Спротивление заклинаниям:** 20.

**Навыки:** Поскольку он может мысленно подтягивать связи с архивом знаний, поддерживаемым божествами магии, Магистр получает +10 бонус обстоятельств на все проверки Знания (тайны) и Колдовства.

**Климат/ландшафт:** Как у персонажа.

**Организация:** Как у персонажа.

**Оценка вызова:** Как у персонажа +4. Магистр - мощный противник, поддерживаемый магией нескольких божеств.

**Сокровище:** Как у персонажа.

**Мировоззрение:** Как у персонажа.

**Продвижение:** Как у персонажа.

## Пример Магистра

Талатха Вазроври до недавнего времени была малоизвестной волшебницей из Иннарлита, города на самом восточном берегу Озера Пара. Хотя и хорошо обучившаяся Искусству, она шла тихим путем, восхищаясь блужданиями по холмам и долинам около своего дома. Она главным образом держалась замкнуто, изучая Искусство. У нее была способность к ловкой манипуляции магии, хотя она и не осознавала этого. Когда ее наставник, Онлагар Блурнвуд, умер от точившей его болезни, она начала учиться сама, не зная, что ее достижения были весьма примечательными.

В конечном счете ей заинтересовались Азут и Мистра, и когда пришло время назвать нового Магистра, оба они согласилось, что Искусству лучше всего послужит кто-то типа нее. В то же самое время, по воле Мистры, Азут проследил, чтобы волшебники и колдуны поняли, что правила для того, чтобы стать новым Магистром, изменились. Это несколько облегчило жизнь Талатхи, хотя некоторые заклинатели не верят объявлениям священников Азута и разыскивают ее для магического поединка. Пока что ее мастерство в Искусстве превосходит таковое их, но она не желает таких конфронтаций и предпочитает, чтобы ее оставили в покое.

Талатха проводит свои дни в блуждании по Царствам, преподавая тем, кто изучает Искусство. Она видела чудеса Халруаа, общалась с некоторыми из великих магов Севера и видела чудеса, о которых могла только мечтать. Она узнала многое о мире вокруг нее, но признает, что неувиденного остается намного больше. Всюду, где она проходит, у народа остается чувство того, что они только что встретили, кого-то, кто благословлен божествами. Это так и есть.



**Символ Магистра**

**Талатха Вазроври из Иннарлита:** Женщина человек волшебник 17/архимаг 3: CR 24; Средний гуманоид (человек); HD 20d4+40; hp 97; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 18, застигнутый врасплох 15); Атака +13 рукопашная (1d4+4/19-20, +2 *кинжал*) или +11 рукопашная атака касанием или +12 дальняя атака касанием; SA подобные заклинаниям способности; SQ специальные способности архимага, способности Магистра; AL NG; Спасброски (против заклинаний добавьте еще +2 от щита Мистры): Стойкость +8, Рефлексы +9, Воля +16; Сила 15, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 22, Мудрость 17, Харизма 16.

**Навыки и умения:** Алхимия +16, Концентрация +20, Дипломатия +13, Чувство Направления +8, Знание (тайны) +36, Знание (природа) +11, Знание (планы) +16, Знание (религия) +11, Слушание +9, Исполнение +6 (на усмотрение ДМа), Профессия (повар) +9, Наблюдение +24, Чувство Мотива +8, Колдовство +36, Обнаружение +9, Плавание +6; Настороженность, Сварить Зелье, Создание Чудесного Предмета, Улучшенное Контрзаклинание, Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинания, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Мастерство Заклинания (*анализ двоемера*, *дизъюнкция Морденкайна*, *защита от заклинаний*, *телепорт без ошибки*, *великое рассеивание*, *смена плана*), Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовство - Волшебник.

**Специальные качества:** Способности Магистра - тайное великодушие; щит Мистры; маговзгляд; подобные заклинаниям способности (1/день каждая): магическая ракета, обнаружение мысли, рассеивание магии, малое создание, *телепорт*,



непредвиденное обстоятельство, ограниченное желание, символ, заключение; постоянный непрерывный чистый разум; иммунитеты к заклинаниям: магическая ракета, паутина, огненный шар, ледяной шторм, магическая фляга, плоть в камень, ограниченное желание, лабиринт, остановка времени; шаг Магистра; Фокус Заклинания; наполнение; согласование имени; символ Магистра; быстрая подготовка; SR 20; +10 бонус обстоятельств на проверки Знания (тайны) и Колдовства. Способности архимага - +1 сила заклинаний, мастерство контрзаклинания, мастерство формирования.

Имущество: +2 кинжал, кольцо регенерации, посох грома и молнии, кольцо защиты +5.

Подготовленные заклинания (4/6/6/6/5/5/5/4/4; DC 20 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение магии, исправление ловкость рук, читать магию; 1-й - цветной спрей, постигать языки, вынести элементы, доспех мага, магическая ракета, подъем паука; 2-й - сила быка, дневной свет, обнаружение мысли, пламенная сфера, защита от стрел, видеть невидимость; 3-й - огненный шар, полет, удержание персоны, заряд молнии, языки, водное дыхание; 4-й - черные щупальца Эварда, ледяной шторм, малая сфера неуязвимости, полиморф другого, стена огня; 7-й - конус холода, слабоумие, удержание монстра, телепорт, стена силы; 6-й - анализ двомера, цепная молния, укусы глаза, великое рассеивание, проекция; 7-й - изгнание, меч Морденкайнена, слово силы ошеломление, телепорт без ошибки, видение; 8-й - лабиринт, полиморф любого объекта, защита от заклинаний, символ; 9-й - дизъюнкция Морденкайнена, смена формы, вызов монстра IX, остановка времени.

Книга заклинаний: Все заклинания колдуна/волшебника всех уровней.

## Скаламагдрион (Scalamagdrion)

**Большой дракон**

**Hit Dice:** 10d12+30 (95 hp)

**Инициатива:** +2 (Ловкость)

**Скорость:** 15 футов, полет 40 футов (плохо)

**АС:** 19 (-1 размер, +1 Ловкость, +8 естественный)

**Атаки:** Укус +13 рукопашная, 2 когтя +8 рукопашная, 2 крыла +8 рукопашная

**Урон:** Укус 2d6+4, коготь 1d8+2, крыло 1d6+2

**Лицом/Досыгаемость:** 5 фт до 10 фт/10 фт.

**Специальные атаки:** Разрывание 2d8+6

**Специальные качества:** Иммунитет к холоду, иммунитет к огню, тишина, обращение заклинаний

**Спасброски:** Стойкость +10, Рефлексы +9, Воля +8

**Способности:** Сила 19, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 9, Мудрость 12, Харизма 9

**Навыки:** Подъем +14, Знание (тайны) +9, Слушание +13, Бесшумное Движение +12, Обнаружение +13

**Умения:** Настороженность, Боевые Рефлексы

**Климат/ландшафт:** Любое холодное подземелье

**Организация:** Уединенный

**Оценка вызова:** 7

**Сокровище:** Двойной стандарт

**Мировоззрение:** Обычно нейтральное

**Продвижение:** 11-18 HD (Большой); 19-26 HD (Огромный)



Скаламагдрион - большое серебристое драконоподобное существо с существенными антимагическими качествами.

Скаламагдрион 12-футовой длины имеет серую чешую и зеленые глаза, короткие крылья и длинный цепкий хвост, утыканный костяными шипами. На первый взгляд скаламагдриона иногда путают с молодым взрослым серебряным драконом.

Скаламагдрионы говорят на Драконьем, но у них также есть свой собственный безмолвный секретный язык. Этот язык передается движениями рта, крылья и когтей - это Драконий язык знаков.

### Бой

Скаламагдрионов немного побаиваются, поскольку они неотъемлемо агрессивны. При активной охране магического тома (см. Общество, ниже) они без колебаний вступают в бой. Скаламагдрион предпочитает сначала разрывать бойцов и других специалистов рукопашной, доверяя своей способности обращения заклинаний для защиты от магических атак.

**Разрывание (Ex):** Если скаламагдрион поражает атаками когтем, он вцепляется в тело противника и рвет плоть. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+6 пунктов урона.

**Иммунитеты (Ex):** Скаламагдрионы иммунны к огню и холоду.

**Тишина (Su):** Эта способность непрерывно дублирует эффекты заклинания с тем же названием, сосредоточенного на скаламагдрионе. Скаламагдрион может подавлять эту способность, если пожелает.

**Обращение заклинаний (Su):** Эта способность непрерывно дублирует

эффекты заклинания с тем же названием, нацеленного на скаламагдриона. В отличие от заклинания, способность обращения заклинаний скаламагдриона имеет неограниченную вместимость обращения заклинаний (обращение заклинаний никогда не истощается).

## Общество

Общее знание о скаламагдрионах изначально было показано в магическом томе, названном "Скаламагдрион". Среди множества заклинаний, начертанных в книге, есть отдельная иллюстрация драконоподобного существа. Это существо - скаламагдрион, и при исследовании существо на иллюстрации движется. Фактически, страница - *врата* или *портал* на план или в место, где живут скаламагдрионы. Согласно истории, любое неправомерное использование тома вызывает скаламагдриона-стража. Инициирование контакта со скаламагдрионом, чтобы гарантировать его услуги подобным способом - секрет, который знают немногие.

Скаламагдрионов иногда называют "Стражами Тома" те, кто знаком с использованием их в качестве хранителей магических книг. Когда они не отгоняют потенциальных книжных воров, скаламагдрионы населяют обширную сеть пещер, возможно - под Великим Ледником, хотя, возможно, и в пределах отдельного межпространственного места. Служа стражем тома, только скаламагдрион имеет силу активизировать свои собственные *врата* или *портал* в магическом томе, помеченном им; иначе иллюстрация остается нормальной. Скаламагдрионы, успешно нанешие поражение книжным вора, уносят трофеи своей победы обратно через *врата*.

## Спектральный маг (Spectral Mage) (шаблон)

Спектральный маг - тайный заклинатель-нежить, получивший нежизнь от магии - иногда по своей воле, иногда нет. Бестелесный и с затруднениями способный взаимодействовать с материальным миром, спектральный маг сохраняет все способности, которые имел при жизни, и использует эти способности, чтобы наказать тех, кто оскорбляет его существование как нежить.

Спектральный маг во многом выглядит так же, как когда умер, и его немедленно узнает любой, кто знал его при жизни. Его лицо заполнено ужасами несмерти, и его вид - измотанный и утомленный. Кажется, что его бестелесная форма носит те же самые магические изделия, которое существо имело, когда умерло, хотя это не фактические изделия.

Спектральные маги могут быть созданы заклинанием *создание великой нежити*, наложенным клериком по крайней мере 16-го уровня.

### Создание спектрального мага

"Спектральный маг" - шаблон, который может применяться к любому тайному заклинателю (упоминаемому после этого как "персонаж"). Тип существа меняется на "нежить (бестелесный)". Он использует всю статистику всего персонажа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

**Hit Dice:** Увеличивается ядо d12.

**Скорость:** 30 футов, полет 30 футов (хорошо).

**АС:** Спектральный маг, подобно всем бестелесным существам, имеет бонус отклонения, равный его бонусу Харизмы (минимум +1).

**Атаки:** Спектральный маг не может делать нормальные физические атаки, но получает бестелесную атаку касанием со своим нормальным базовым бонусом атаки плюс его модификатор Ловкости.

**Урон:** Бестелесная атака касанием спектрального мага не причиняет никакого урона, но причиняет паралич (см. ниже).

**Специальные атаки:** Спектральный маг сохраняет все специальные атаки персонажа (кроме тех, которые не могут использоваться бестелесными существами, типа захватывания) и имеет парализующую бестелесную атаку касанием. Спасброски имеют DC 10 + 1/2 HD спектрального мага + модификатор Харизмы спектрального мага.

**Паралич (Su):** Существо, которого касается спектральный маг, должно сделать спасбросок Стойкости или быть парализованным в течение количества раундов, равного Hit Dice спектрального мага.

**Специальные качества:** Спектральный маг сохраняет все специальные качества персонажа (кроме тех, которые не могут использоваться бестелесными) и перечисленные ниже, и получает тип нежить (бестелесный).

**Материальная манипуляция (Su):** Спектральный маг может управлять материальными объектами как стандартное действие. Его способность управлять объектами ограничена тем, что может быть исполнено заклинанием *рука мага*. Это позволяет спектральному магу использовать материальные компоненты для заклинаний и листать страницы его книги заклинаний, так что он может готовить заклинания. Спектральный маг должен контактировать с предметами, чтобы использовать эту способность, так что он должен касаться компонентов, которые желает использовать, чтобы читать заклинания, нуждающиеся в этих компонентах. Это также позволяет спектральному магу использовать магические изделия, которые не нужно носить для их функционирования.

**Связь с предметом (Su):** Спектральный маг имеет магическую связь с изделиями, которые он нес, когда умер. Он может ощущать точное местоположение этих объектов как стандартное действие. Большинство спектральных магов существуют ради своего материального имущества, охраняя его до параноидальной степени.

**Безумие (Ex):** Каждый раз, когда спектральный маг вступает в бой, он должен делать попытку спасброска Воли (DC 15). Если он терпит неудачу, он сходит с ума на 1d4 раундов, поскольку травма боя подталкивает его к краю. Это безумие функционирует в точности подобно заклинанию *замешательство* и продолжается в течение 10 раундов.

**Сопротивление изгнанию (Ex):** Спектральный маг имеет +2 сопротивление изгнанию.

**Неестественная аура (Su):** И дикие, и одомашненные животные могут ощущать неестественное присутствие спектрального мага на расстоянии 30 футов. Они по своей воле не подходят ближе, и паникуют, если их вынуждают к этому; они остаются паникующими, пока находятся в пределах этого диапазона.



**Способности:** Как существа-нежить (бестелесные), спектральные маги не имеют никаких показателей Силы или Телосложения.

**Навыки:** Спектральный маг получает +8 расовый бонус на проверки Скрытности, Запугивания и Чувства Направления. В остальном - как персонаж.

**Умения:** Спектральные маги получают Настороженность, Слепую Борьбу, Боевые Рефлексы и Улучшенную Инициативу, если персонаж еще не имеет этих умений.

**Климат/ландшафт:** Как у персонажа и подземелье.

**Организация:** Уединенный или банда (2-5).

**Оценка вызова:** Как у персонажа +2.

**Сокровище:** Как у персонажа.

**Мировоззрение:** Всегда злое.

**Продвижение:** Спектральный маг не может получать уровни классов, но может получать Hit Dice, равный его первоначальному уровню классов (продвигаясь как нежить).

## Типовой спектральный маг

Этот пример использует человека - волшебника 5-го уровня в качестве базового существа.

**Спектральный маг**

**Средняя нежить**

**Hit Dice:** 5d12 (32 hp)

**Инициатива:** +6 (+2 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

**Скорость:** 30 футов, полет 30 футов (хорошо)

**АС:** 13 (касание 13, застигнутый врасплох 11)

**Атаки:** Бестелесное касание +4 рукопашная

**Урон:** Паралич

**Специальные атаки:** Паралич, заклинания

**Специальные качества:** Нежить, бестелесный, материальная манипуляция, связь с предметом; безумие, +2 сопротивление изгнанию, неестественная аура

**Спасброски:** Стойкость +1, Рефлексы +5, Воля +5

**Способности:** Сила -, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 13.

**Навыки:** Алхимия +7, Концентрация +9, Дипломатия +3, Знание (тайны) +7, Колдовство +11, Скрытность +9, Запугивание +11, Чувство Направления +9, Слушание +2, Обнаружение +3, Поиск +5.

**Умения:** Настороженность, Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Великий Фокус Заклинания (Воплощение), Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Написание Свитка, Фокус Заклинания (Воплощение), Проникновение Заклинания

**Климат/ландшафт:** Любая земля и подземелье

**Организация:** Уединенный

**Оценка вызова:** 7

**Сокровище:** Как персонаж

**Мировоззрение:** Нейтральное зло

**Продвижение:** 6-10 HD (Средний)

## Бой

Спасбросок Стойкости против паралича этого спектрального мага имеет DC 13.

**Имущество:** свиток паутины, свиток замешательства, свиток огненного шара (2), микстура лечения умеренных ран, микстура лечения серьезных ран, наручи доспеха +1, плащ сопротивления +1. Поскольку он бестелесен, он не может использовать свои микстуры, наручи или плащ.

**Подготовленные заклинания** (4/4/3/1; база DC = 13 + уровень заклинания или 17 + уровень заклинания для заклинаний воплощения): 0-й - танцующие огни, обнаружение магии, электрический толчок \*, вспышка; 1-й - вынести элементы, магическая ракета, тихий образ, сон; 2-й - опалитель Аганаззара \*\*, таран \*, паутина; 3-й - вонючее облако.

**Книга заклинаний:** 0-й - все из "Руководства Игрока" плюс электрический толчок \*; 1-й - вынести элементы, падение пера, идентификация, доспех мага, магическая ракета, тихий образ, сон, подъем паука, летучий диск Тенсера, истинный удар; 2-й - опалитель Аганаззара \*\*, таран \*, кошачья грация, непрерывное пламя, блестящая пыль, паутина; 3-й - рассеивание магии, огненный шар, вонючее облако, вызов монстра III.

\* Указывает заклинание, представленное в этой книге.

\*\* Указывает заклинание, представленное в "Установке Кампании Забытых Царств".