

ЦВЕТНАЯ СТЕНА [1]

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЦВЕТНАЯ СТЕНА [2]

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ТЕНЕВОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.
Длительность 10 минут

Вы создаёте непрозрачную вертикальную стену света, окрашенную в один из ярких цветов. Стена абсолютно прямая, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена при создании должна пройти через существо, заклинание тратится впустую. Стена создаёт яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет ещё на 20 футов. Вы сами можете игнорировать эффекты стены.

Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый из цветов оказывает определённое действие на проходящие сквозь неё предметы, эффекты и существ. Цветную стену нельзя нейтрализовать обычным образом: каждый из её цветов автоматически нейтрализуется, если становится целью определённого заклинания, даже если круг этого заклинания

pf2.ru
nj7id

1. Красный стена уныншает бесприсы
дистинционного оружия (напримед, стрелы и
болты), которое сквозь не продвигают. а-
и сквозь не пройти (обычное испытание Реек-
ции). Конус холода может нейтрализовать
красную цветную стену.

2. Оранжевый стена уныншает металл-
ное оружие, которое сквозь не пролетает, и
наносит 25 урона кислоту всякому, кто поды-
тается сквозь нее пройти (обычное испытание
Реакции). Порыв ветра может нейтрализовать
оранжевую цветную стену.

3. Желтый стена не пропускает аффекты с
декриторами «жвук», «кислота», «негатив-
ный», «голод», «позитивный», «сила», «холод»
и электривство» и наносит 30 урона элек-
трическому всякому, кто попытается сквозь
нее пройти (обычное испытание Реакции).
Дезинтеграция может нейтрализовать жел-
тую цветную стену.

4. Зеленый стена не пропускает токсины,
газы и глубинное дыхание. Всякий, кто по-
пытается сквозь нее пройти, получает 10
урона ядом и слабость 1 на 1 минуту. Обычное
испытание Стойкости уменьшает урон и

позволяет избежать слабости при успехе. Проход сквозь стену может нейтрализовать зелёную цветную стену.

Повышенное (7 круг) длительность закли-
нания увеличивается до 1 часа. Бросьте 1d8,
чтобы определить цвет стены. Цвета для ре-
зультатов 5-8 описаны ниже. Урон красной,
оранжевой, жёлтой и зелёной стен увеличива-
ется на 10.

● **5. Голубой** стена не пропускает эффекты окаменения и эффекты с дескрипторами «зрение», звук и «слух». Существо, которое попытается сквозь неё пройти, попадает под действие плоти в камень. Волшебная стрела может нейтрализовать голубую цветную стену.

● **6. Синий** стена не пропускает эффекты с дескрипторами «ментальный» и «прорицание». Всякий, кто попытается сквозь неё пройти, попадает под действие искажения разума. Палящий свет может нейтрализовать синюю цветную стену.

- **7. Фиолетовый** стена препятствует выбору целей заклинаний на противоположной её стороне (эффекты с областью пересекают её)

pf2.ru
nj7id

как обреченных), являясь, кто понимает сквозья провала, проходит испытание боли и при провале получает замедление 1 на 1 минуту. при критическом провале существо вместо аналитического планарного переходит. Реализация матрии может нейтрализовать физиологическую стену.

● 8. **Совершите повторный бросок**, проходя сквозья стену существа получают статус тивный штраф -2 к своим испытаниям.

Иллюзия Тень

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤ С; **Условие** заклинание
или магический эффект наносит урон
Дистанция 60 фт.; **Цели** спровоциро-
вавший эффект

Вы замещаете материальную энергию заклинания энергией Теневого плана, делая его отчасти иллюзорным. Совершите попытку нейтрализации заклинания-цели; уровень нейтрализации теневого замещения при этом считается на 2 выше. При успехе существа получают от заклинания в два раза меньше урона, но в остальном оно действует как обычно.

pf2.ru
nj7id

НЕОБЫЧНЫЙ

ПРОРИЦАНИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** вы и 4 или
менее согласных существа, которых
коснулись
Длительность 8 часов

Цели могут телепатически общаться с некоторыми другими целями или всеми целями сразу из любых мест в пределах планеты.

pf2.ru
nj7id

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ И ГЯЗИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Пылающий разлом

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЛЕГКОВОСПЛАМЕНЯЮЩИЕСЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ГЕЙЗЕР

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Земля | ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Область** 2 куба со стороны 10 фт. рядом друг с другом

Вы изменяете структуру природных материалов, превращая камень в грязь или наоборот. Выберите желаемый эффект при Сотворении заклинания.

• **Грязь в камень** грязь в области превращается в необработанный камень. Если при превращении в ней были существа, они проходят испытание Реакции.

Критический успех существо вовремя выпрыгивает из грязи и оказывается на сотворённом камне, избегая эффекта.

Успех существо выплзает из затвердевающей
грязи и расплывается на сотворённом камне.

Провал существо частично застревает в грязи и оказывается в захвате на 1 раунд либо до Освобождения (смотря что случится раньше).

Критический провал существо полностью застревает и получает обездвиженность на 1 раунд либо

pf2.ru

pt2.ru

Земля Эвокация Огонь

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, вербальный
Область 120-фт.ая линия
Испытание Реакция

Тонкая трещина разрывает землю, извергая магму, а затем быстро смыкается. Каждое существо вдоль линии и стоящее на твёрдой поверхности получает 4д6 дробящего урона и 6д6 урона огнём с проверки Реакции.

Критический успех Существо избегает эффекта.

Успех Существо получает половину урона.

Провал Существо получает полный урон, и падает распластавшись.

Критический провал Цель получает

pf2.ru

pt2.ru

Воплощение	Яд
------------	----

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт.
ВЗРЫВ

Длительность 1 минута

Направляя магию глубоко под землю, вы призываете облако токсичных газов, которые быстро превращаются в летучие испарения. Газы невидимы, и для их обнаружения требуется успешная проверка Внимания против вашей СЛ заклинания, хотя их едкий запах и токсическое воздействие становятся очевидны, как только существо входит в облако. Существо, которое входит в облако или находится внутри него в

pf2.ru

pt2.ru

Эвокация Огонь Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** цилиндр радиусом 10 фт., высотой 50 фт..
Испытание Реакция; **Длительность** 1 раунд

Мощный гейзер вырывается из земли, потенциально выталкивая находящихся на нём существ в воздух. Основание области этого заклинания должно находиться на твердой почве. Каждое существо в области получает 3d6 дробящего урона и 4d6 урона огнём с испытанием Реакции. Существо, вытолкнутое гейзером в воздух, не может быть поднято выше верхней точки гейзера. После того как существо подброшено в воздух, оно падает, если только не летит или не имеет иных способов оставаться в воздухе, получая урон от

pf2.ru

072.70

Повышение (+2) область увеличивается на дополнительные 10 футов, который дополнен рядом хотя бы с одним из других.

[illegible]

Повышенное (+1) Урон увеличивает на 16% вероятность попадания в 16%.

на 1 дб дробящий и 1 дб острый.

начале своего хода, получает 266 урона
ураном. Существо может получить урон
ураном от *легковоспламеняющихся* газов
только 1 раз в 1 раз.

Через один район после того, как вы
приважили обжарку, газы теряют стабиль-
ность и становятся горючими. Если в
облако внести открытой огонь или
если кто-то в этой области исползает
эффект огня, облако детонирует мощ-
ным пламенем, наносящим 1000 урона
огнём всем существам внутри него,
обычное испытание Реакции, после
чего заклинание заканчивается.

**Повышенное (+2) Урон урадом увеличи-
вается на 100, а урон от нём при взрыве
увеличивается на 266.**

Повышенное (+2) Урон ядом увеличивается на 1д6, а урон огнём при взрыве увеличивается на 2д6.

платежный и равный половине проценту при падении расстояния). После завершения гонимая его областа на 1 раз заполняется облаком пара. Все существа в паре (похож видимость, а все существа немощны).
Критический успех Существо избегает эффекта.
Успех Существо получает половину урона и не выталкивается в воздух.
Провал Существо получает полный урон и выталкивается на 20 футов в воздух.
Критический провал Существо получает удвоенный урон и выталкивается на 40 футов в воздух.

Повышенное (+1) Урон увеличивается на 1д6 dropping и 1д6 урона от огня.

Повышенное (+1) Урон увеличивается на 160 дробящего и 160 урона огнём.

ПРОБЛЕСК ОЧАРОВАНИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Аура Эмоции Очарование Устранение

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Область 20-ф.тая эманация с центром на вас
Испытание Воля; **Длительность** поддерживае-
мое до 1 минуты

Вы окутаны гладкой, почти сверкающей аурой, которая улучшает настроение окружающих. Любое существо, завершающее свой ход в ауре, должно пройти испытание Воли с приведёнными эффектами. Независимо от результата, существо становится временно невосприимчиво к *Проблеме очарования* на 24 часа. Эффект сохраняется даже после того, как существо покинет ауру, и будет действовать до тех пор, пока заклинание не завершится.

Критический успех Существо избегает эффекта и осознаёт наличие ауры.

Успех Отношение существа к вам улучшается

pf2.ru

pt2.ru

МАНТИЯ ЛЕДЯНОГО СЕРДЦА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Холод Метаморфоза Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы окружаете себя мантией ледяной магии холода, а ваша кожа и доспехи превращаются в холодный синий лед. Ледяной воздух исходит от вашего тела, вызывая дрожь у любого, кто приблизится слишком близко, и оставляя за вами тонкий налет инея. При Сотворении этого заклинания выберите два варианта из списка ниже. В качестве одиночного действия с дескриптором концентрация вы можете заменить одну из выбранных способностей на другой вариант из списка.

- **Пронизывающий лед** Лед вокруг вашего тела утолщается, подтаивая для защиты от жара и закаляя вас против холода. Вы получаете устойчивость 10 к холоду.

● **Ледяное сердце** Температура вашего тела падает до обжигающего холода. Любое существо, которое касается вас или попадает по вам безоружной атакой ближнего боя или не длинным

pf2.ru

pt2.ru

МАГМАТИЧЕСКАЯ МАНТИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Огонь Метаморфоза Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Длительность 1 минута

Вы укутываетесь в сотканную из жара и огненной магии мантию. Ваша кожа и ваша одежда превращаются в раскалённую лаву, воздух вокруг вас раскаляется, а при движении за вами остаётся шлейф искр. При Сотворения заклинания выберите два из перечисленных ниже преимуществ. Во время действия заклинания можете использовать Поддержание, чтобы заменить одно из выбранных преимуществ на любое другое.

- **Взрывной рост:** из вас начинает извергаться лава, которая застывает поверх вашего тела до тех пор, пока вы не достигнете крупного размера. Вы получаете неуклюжесть 1, ваша зона досягаемости увеличивается на 5 футов (или на 10 футов, если изначально вы были маленького размера), и вы получаете бонус состояния +2 к

pf2.ru

pt2.ru

3 ЗАСТЫВШЕЕ ВРЕМЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Dark Archive
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт.
ВЗРЫВ

Испытание Воля; **Длительность** 1 минута

Вы исследуете поток времени в определённой области, затем втыкаете в него несколько метафорических булавок, утолщая и замедляя течение времени, пока оно не станет похоже на реку из патоки. Любое существо, начинающее свой ход в этой области, должно пройти испытание Воли.

Успех Существо избегает эффекта.

Провал Существозамедлено 1 на этот ход.

Критический провал Существо

pf2.ru

072.70

замедлено 2 на этот ход.

Зона давления

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Мудрость ВЕТРОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Высечь воспоминание

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Тропа огня

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение **◆◆◆**
Дистанция 500 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Стойкость; **Длительность** 1
минута

Атмосферное давление резко падает, вызывая болезненный удар по внутреннему уху существ. Каждое живое существо в области в момент сотворения заклинания или которое входит в его область во время его действия должно пройти испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо глохнет и становится неуклюжим 1 до конца своего следующего хода, после чего оно временно невосприимчиво на 1 час.

Провал существо глохнет и становится

pf2.ru
pf2.ru

НЕОБЫЧНЫЙ Воздух КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Ярость Стихий
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Длительность варьируется

Вы задаёте вопрос духам воздуха, умоляя их послать сигналы через ветры, чтобы помочь вам найти путь. Вам могут помочь воздушные элементы, анемои или даже Владыки Воздуха. Вы получаете руководство в виде мудрых слов или порыва ветра, указывающего вам путь — в зависимости от того, что духи сочтут наиболее полезным. Духи не дадут вам указания, которым вы не сможете следовать, например, ветры не приведут вас в место, куда вы не можете попасть, и не дадут советов, которые могут нанести вам ущерб. Если вы рассердили всех духов воздуха, они не будут вводить вас в заблуждение, но откажутся направлять вас.

• **Направляющий Бриз** (обнаружение) ощутимый ветер постоянно дует в сторону места, которое духи считают ценным для вас. Хотя вы не можете запросить конкретное место, духи понимают ваши

pf2.ru
ru.zjd

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** 1 камень весом 1 или больше

Длительность неограниченно

Вы храните воспоминания в камне. Это воспоминание может вмещать вплоть до 10 минут событий. Когда вы Сотворяете заклинание, выберите командное слово. Этот процесс создаёт символ, высеченный в камне, который намекает на слово. Любое существо может получить доступ к воспоминаниям сохранёнными в камне, используя действие, чтобы произнести командное слово.

pf2.ru
pf2.ru

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ОГОНЬ

Манипуляция

КОНЦЕНТРАЦИЯ Огонь

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута

Вы ступаете в пылающий огонь, достаточно большой чтобы вместить вас внутри и мгновенно телепортируетесь в любой другой огонь в пределах 5 миль, тоже нужного размера. Когда вы входите в первый огонь, вы сразу узнаете примерное местонахождение других достаточно больших источников огня в пределах дистанции и можете выйти из начального огня, если пожелаете. Вы не можете переносить с собой межпространственные контейнеры; если вы предпринимаете попытку это сделать, заклинание не

pf2.ru
n.f2.ru

неудачно. В конце каждого своего ра-
улыда оно может сделать новую проверку
если оно больше не в области зоны *давле-*
ния. В случае успеха оно завершает эти
эффекты и временно невосприимчиво на
1 час.

[illegible]

Время переживания воспоминаний, как-
менее крошечная пыль, но воспоминания
ни не неограниченно доступны чувству
которое активировало его в среду-
щие 24 часа. После этого чувство по-
лагается на работу собственной па-
мяти, чтобы вспомнить переданное
каким-то воспоминанием. Выйти опре-
дляет выгоду от переданного воспо-
минания, от ситуативного боюса к про-
веркам связанным с воспоминанием
или точная информация о темах, охва-
ченных воспоминанием.

срабатывает.

Повышенное (6 kPa) пламя из котло-
рого вы выйдете может быть вплоть
до 50 миль от вас.

Повышенное (8 kPa) пламя из котло-
рого вы выйдете может быть вплоть
до 500 миль от вас.

Повышенное (9 kPa) пламя из котло-
рого вы выйдете может быть в любом
месте на той же планете.

ПЕРЕПЛЕТЕННЫЕ КОРНИ

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута
Область 20-фт. взрыв; **Цели** до 5 согласных существ
Длительность 10 минут

Скользкие корни опоясывают вас и ваших союзников слоями гибкой деревянной защиты. Каждое подверженное существо получает устойчивость 5 к дробящему и колющему урону. Всякий раз, когда существо под защитой этих корней становится целью дистанционного оружия, но не получает урона (например если атакующий промахнулся или урон был уменьшен до 0 устойчивостью), корни хватают снаряд или метательное оружие и держат его у себя.

pf2.ru
nu'z'jd

МАНТИЯ НЕПОКОЛЕБИМОГО СЕРДЦА

Закливание 5

Концентрация Манипуляция
Метаморфоза Растение Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута
Длительность 1 минута

Лозы и ветви мгновенно окутывают вас, прорастая диким цветением цветов, которые раскрываются, чтобы показать вашу новую форму. При Сотворении этого заклинания выберите два из приведённых ниже вариантов. В качестве одиночного действия, имеющего дескриптор «концентрация», вы можете изменить одну из выбранных вами способностей на другой вариант из списка.

- **Вечнозелёная жизненная сила** вы получаете способность быстрое исцеление 3 и бонус +2 к испытаниям против ядов и болезней. Этот эффект имеет дескрипторы «исцеление» и «жизнь».

pf2.ru
nu'z'jd

СТИХИЙНОЕ ДЫХАНИЕ

Закливание 5

Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Магическая традиция стихийная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Область** 60-фт. конус
Защита обычное испытание Реакции

Вы открываете миниатюрный портал в стихийный план в своём рту, после чего с выдохом выпускаете наружу мощный поток энергии. Сделайте бросок 1d6, чтобы определить элемент. Если вы использовали 3 действия, чтобы сотворить это заклинание, вы можете выбрать элемент самостоятельно, не делая бросок. Это заклинание получает дескриптор соответствующей стихии.

Каждое существо в области конуса должно пройти обычное испытание Реакции.

- **Воздух** могучие ветры и удары молний ударяют по существам в конусе, нанося 6d10 урона электричеством. Существо, провалившее испытание, также отталкивается на 10 футов.
- **Земля** конус грязи наносит 5d10 дробящего урона существам в области. Существо на

pf2.ru
nu'z'jd

ИЗГНАНИЕ

Закливание 5

Концентрация Устранение Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо, которое не на родном плане.
Защита Воля

Вы возвращаете цель на её родной план. Цель должна пройти испытание Воли. При Сотворении заклинания вы можете потратить дополнительное действие и стоимость, чтобы существо получило ситуативный штраф -2 к этому испытанию. В качестве стоимости должен выступать специально подобранный объект, который для существа является табу. Заклинание не сбрасывается, если вы пытаетесь

pf2.ru
nu'z'jd

Защищённое существо может подогреть метательное оружие или снаряд действием. Взаимодействие. **Повышенное (7 круг)** устойчивость увеличивается до 10. **Повышенное (9 круг)** устойчивость увеличивается до 15.

● **Ошеломляющий парфюм** (аура, обоняние) облако сильного цветочного аромата окутывает вас 15-футовой эманацией. Существа в ауре не могут получать преимущества от способности обоняния и получают состояние тошноты 1 до тех пор, пока они остаются в ауре. Это состояние считается эффектом болезни. **● Вывешивающийся став** вы замечаете вырастающие. Увеличьте свой размер до крупного. Вы можете использовать эффект пересечения местностей. **● Непреклонная воля** ваш размер становится невероятной устойчивым к изменению. Вы не воспринимаете к заворончиванию и получаете бонус +1 к испытаниям и СЛ против ментальных эффектов.

поверхности земли, которое проваливает испытание, покажется и падает распластанным. **● Огонь** взрывающийся огненный конус наносит 7d10 урона огнём. **● Металл** конус раскалённый режет плоть и повреждает металл. Каждое существо в области получает 5d10 рубящего урона. Существо, сделанное из металла, снижает свой результат на одну степень успеха хуже, а бесхозный металлический предмет получает критический провал автоматически. **● Вода** поток охладяющей воды наносит 3d10 урона холодом и 3d10 дробящего урона. **● Дерево** ветви пронзают существ, нанося 3d10 рубящего урона и 3d10 рубящего урона. Земля в этой области становится пересечённой местностью на 1 минуту.

сотворить его не на своём родном плане. **Критический успех** вы получаете шок 1. Цель не изгоняется. **Успех** цель не изгоняется. **Провал** цель изгоняется. **Критический провал** цель изгоняется и в течение 1 недели никаким образом не может вернуться на план, с которого была изгнана. **Повышенное (9 круг)** вы можете брать целями 10 или менее существ. **Дополнительная стоимость** влияет только на цели, для которых даны объект является табу.

Власть над водой			Закливание 5			Форма Элементаля [1]			Закливание 5			Форма Элементаля [2]			Закливание 5			Ложная картина			Закливание 5								
Концентрация			Манипуляция			Вода			Концентрация			Манипуляция			Полиморф			Необычный			Концентрация			Иллюзия					
Манипуляция			Вода			Источник			Источник			Источник			Источник			Источник			Источник			Источник					
Традиции			Традиции			Традиции			Традиции			Традиции			Традиции			Традиции			Традиции			Традиции					
Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение			Сотворение					
Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция			Дистанция					
Область			Область			Область			Область			Область			Область			Область			Область			Область					
Защита			Защита			Защита			Защита			Защита			Защита			Защита			Защита			Защита					
Длительность			Длительность			Длительность			Длительность			Длительность			Длительность			Длительность			Длительность			Длительность					
Вы диктуете воде свою волю и способны поднять или понизить уровень воды в выбранной области на 10 футов. На существ с дескриптором «вода» в области этот эффект действует как замедление с обычной длительностью (испытание Стойкости).			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности:			Вы создаете иллюзию, которая вводит в заблуждение любые средства тайновидения в области. Любое заклинание с дескриптором «тайновидение» увидит, услышит, почует и иным способом обнаружит в пределах области то, что вы пожелаете, вместо того, что там на самом деле. В каждом раунде вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы изменять иллюзию на			Вы создаете иллюзию, которая вводит в заблуждение любые средства тайновидения в области. Любое заклинание с дескриптором «тайновидение» увидит, услышит, почует и иным способом обнаружит в пределах области то, что вы пожелаете, вместо того, что там на самом деле. В каждом раунде вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы изменять иллюзию на			Вы создаете иллюзию, которая вводит в заблуждение любые средства тайновидения в области. Любое заклинание с дескриптором «тайновидение» увидит, услышит, почует и иным способом обнаружит в пределах области то, что вы пожелаете, вместо того, что там на самом деле. В каждом раунде вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы изменять иллюзию на		
pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru			pf2.ru					
nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd			nuzjd					
																					</								

Галлюцинация

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Иллюзия УСТРАНЕНИЕ Манипуляция

МЕНТАЛЬНЫЙ НЕЗАМЕТНОЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 1 час

Вы изменяете восприятие цели, заставляя её что-то не замечать, принимая одно за другое или видеть что-то, чего на самом деле нет, хотя убеждений цели это никак не меняет. Вы выбираете, какой из эффектов применяется, и определяете подробности галлюцинации. Например, все эльфы могут казаться цели людьми, она может в упор не замечать присутствия своего брата, видеть, что талисман удачи по-прежнему у неё, хотя его давно нет, или увидеть новую башню прямо в центре города.

Цель может пройти начальное испытание Воли с описанными ниже эффектами. Кроме этого, цель может проходить испытание Воли для разоблачения галлюцинации всякий раз, когда совершает Поиск или на прямую взаимодействует с ней. В вышеописанных примерах цель могла бы пытаться разоблачить галлюцинацию каждый раз, когда общается с эльфом, случайно наткнется на брата, пытается найти

pf2.ru

pt2.ru

Воющая вьюга

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Воздух Холод Концентрация

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение от ♠♠ до ♠♠♠
Область варьируется

Холодные потоки воздуха срываются с ваших ладоней и с жуткой силой отбрасывают от вас существ. Если вы сотворили это заклинание за 2 действия, его область — 60-футовый конус; если же за 3 действия, то это 30-футовый взрыв на дистанции до 500 футов. Каждое существо в области получает 10db урона холодом (обычное испытание Реакцией). Из-за того, что в области теперь лежат сугробы и гуляют ледяные

pf2.ru

pt2.ru

Иллюзорная сцена

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Слух Концентрация Иллюзия

Манипуляция Обоняние Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция 500 фт.; **Область** 30-фт. взрыв
Длительность 1 час

Вы создаёте иллюзорную сцену из 10 или менее отдельных существ или объектов разных размеров. Они должны уместиться в пределы области заклинания. Составляющие сцены издают соответствующие звуки и запахи и правдоподобны на ощупь, но говорить не могут. Это заклинание, в отличие от иллюзорного существа, не наделяет существ боевыми способностями и параметрами. Иллюзорная сцена не изменяет окружение, но её можно разместить в пределах миража.

Когда вы создаёте сцену, вы выбираете, будет ли она статичной или станет следовать сценарию. Статичная сцена неподвижна, но включает в себя простые естественные движения: например, ветер перевернёт иллюзорные страницы книги. Сценарий позволяет разыграть сцену длиной не более 1 минуты, после чего она повторяется. Например, вы можете

pf2.ru

pt2.ru

Пронзающий шип

ЗАКЛИНАНИЕ 5

КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАЛ

Источник Основная книга игрока

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция; **Длительность** 1
минута

Вы создаёте шип, вырывающийся из земли под целью с достаточной силой, чтобы пронзить её. Шип состоит из холодного железа и наносит 8db колющего урона. Цель проходит испытание Реакции.

Критический успех цель уклоняется от шипа и избегает эффекта.

Успех шип задевает цель, нанося половину урона.

Провал шип пронзает ногу или иной не жизненно важный орган цели, нанося

pf2.ru

072.70

[illegible]

ветра, она становится пересеченной местностью до начала вашего следующего хода.

создавать сцену битвы вновь и снова. В этом случае драва бойца в конце сцены займут те же позиции, что и в начале, но он уже не будет находиться в той же позиции, что и в начале сцены. Если кто-то подбегает за сценой дровяк несколько минут, то после создания или изменения сценария изменить его невозможно.

Любое существо, присутствующее в какой-либо части образа или использующее Поиск, чтобы из-менить его, может подыграть разрозненным или омонимичным и разрозненным образом эту часть. Вся сцена Анан Пинком может развиваться только при критическом успехе.

Повышенное (6 крп) существа и объекты в вашей сцене могут говорить. При создании сценария вы должны проиндексировать конкретные реплики для каждого актера, и закидывание замаскирует ваш голос для каждого участника сцены.

Повышенное (8 крп) аналогично версии 6 крп, но длительность неограниченная.

полный урон. Если цель при этом стоит на твердой поверхности, то получает неподвижность, но может совершить Освобождение (СЛ равна вашей СЛ за-клинивший). Пока цель остаётся про-зённой, в конце каждого своего хода она получает урон от уязвимости к хо-лодному железу (если такая есть).

Критический провал аналитичен про-валу, но шип проназет жизненно важ-ный орган или центр масс существа, наноса двойной урон и делаа существо застигнутым врасплох, пока оно остаётся пронзённым.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2д6.

Воззвание к духам	Закливание 5	Магический проход	Закливание 5	Проклятие моряка	Закливание 5	Зондирование памяти	Закливание 5
Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный Пустота	Необычный Концентрация Земля Манипуляция	Необычный Концентрация Земля Манипуляция	Концентрация Проклятие Манипуляция	Необычный Концентрация Язык Манипуляция Ментальный			
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Область участок гипсовой, деревянной или каменной стены 5 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 10 фт. в толщину Длительность 1 час Вы создаёте видимый проход сквозь выбранный участок стены, заменяя его на пустое пространство. Если стена толще 10 футов, заклинание создаёт в ней 10-футовое углубление. Если в стене есть хотя бы тончайший слой металла, заклинание не срабатывает. На устойчивость строения проход не	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Если значение тошноты снижается до 0, проклятие прекращается. Провал цель получает тошноту 1 и не может снизить значение тошноты ниже 1, пока проклятие действует. Снять проклятие можно избавлением	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы мысленно вторгаетесь в разум существа и копаетесь в нём в поисках нужных сведений. Вы получаете доступ к воспоминаниям и знаниям существа, если оно провалит испытание Воли. Успех цель избегает эффекта. Провал в течение длительности заклинания вы каждый раунд можете использовать Поддержание заклинания, чтобы задать новый вопрос и попытаться получить ответ. После каждого				
pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd			
Повышенное (+2) ментальный урон и пропущенная пустота увеличиваются на 1d4. Вызов паники. Эффекты, но критический провал не должен пройти испытание с теми же ния. Живые существа в новой области футов в пределах дистанции заклинания не могут использовать Поддержку. Вы за раунд используете Поддержку. Последующие раунды, когда вы влияете, все в проходе выбираются не- влияет. Когда заклинание прекращается, близкий выход. Максимальная (7 футов) длина прохода. Участки стены, в которых находится вход в проход, выглядят совершенно обычными (если не рассмотреть истинным зрением или аналогичным эффектом). Вход представляет собой сплошную стену, которую вы можете парализовать или условие, позволяющее существом свободно входить в проход.	Повышенное (7 футов) максимальная длина прохода. Участки стены, в которых находится вход в проход, выглядят совершенно обычными (если не рассмотреть истинным зрением или аналогичным эффектом). Вход представляет собой сплошную стену, которую вы можете парализовать или условие, позволяющее существом свободно входить в проход.	Критический провал аналогичен провалу, но цель получает тошноту 2. от 4 футов или другой подобной магией. Пока цель находится на воде на расстоянии не менее 1 мили от берега и у неё тошнота, она дополняет только полученное замедление 1.	вопроса цель может совершить проверку Обмана против вашей СЛ заклинаний; при успехе вы ничего не узнаете, а при критическом успехе цель даёт вам ложный ответ, а вы читаете его правдивым. Если вы попытаетесь задать один и тот же вопрос несколько раз, вы каждый раз будете получать тот же ответ, даже если сотворите это заклинание повторно. Критический провал аналогичен провалу, но цель получает ситуативный штраф -4 к проверкам Обмана против ваших вопросов.				

ГЛАЗ-РАЗВЕДЧИК		Закливание 5	Послание	Закливание 5	Ползучие гады	Закливание 5	Подсознательное внушение	Закливание 5
Концентрация Манипуляция Тайновидение			Концентрация Манипуляция Ментальный		Концентрация Манипуляция Тень		Концентрация Устранение Язык Манипуляция Ментальный Незаметное	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция см. описание Длительность поддерживаемое Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит. Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение >>> Дистанция планета; Цели 1 хорошо известное вам существо Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение >>> Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность 1 минута Клубок теневых змей опутывает существ в области. При Сотворении заклинания каждое существо в области получает 3d6 колющего урона и 1d6 продолжительного урона ядом из-за змеиных укусов, также оно может оказаться в захвате либо обездвижено в зависимости от результата испытания Реакции. Существо, закончившее свой ход в области, тоже должно пройти это испытание, даже если оно уже в захвате или обездвижено змеями. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Успех существо избегает эффекта.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение >> Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы внедряете глубоко в разум цели подсознательное внушение, и при соблюдении заданного вами условия она начинает ему следовать. Вы побуждаете цель действовать определённым образом, но внушение должно формулироваться так, чтобы действия выглядели логичными; внушение, побуждающее к саморазрушению или очевидно идущее вразрез с интересами цели, не сработает. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта и знает, что вы пытались её	
pf2.ru ru'zjd			pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
Правда внушение остаётся в подсознании творили заклинание и не что вы просто с ней разговаривали, а не успех цель избегает эффекта, но считает, контролировать. Цели до вашей сущности ежеминутно подготавливаются. Если до этого будут соблюденны условия, цель немедленно следует вашему внушению. Эффект длится 1 минуту, он прекращается раньше, если цель выполнит внятное или если внушение станет саморазрушительным или начнёт вызывать очевидные негативные последствия. Критический провал аналогичен провалу, но существо получает двойной урон и обездвижено змеей. Повышенное (+2) продолжительный урон ядом увеличивается на 1d6, 13 змей увеличиваются на 6.							Повышенное (9 крул) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.	

Призыв дракона			Заклинание 5			Телекинетическая ноша			Заклинание 5			Токсичное облако			Заклинание 5			Истинная речь			Заклинание 5														
Концентрация			Манипуляция			Призыв			Концентрация			Манипуляция			Концентрация			Смерть			Манипуляция			Яд			Необычный			Концентрация			Манипуляция		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели один бесхозный объект весом не более 80 и размером не более 20 фт. по каждой стороне. Длительность поддерживаемое до 1 минуты									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Стойкости; Длительность 1 минута									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 час								
Вы призываете существо с дескриптором «дракон» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Если у дракона есть дескриптор магической традиции (мистический, сакральный, оккультный, или первобытный), вы можете призвать его только заклинанием соответствующей традиции.									Вы перемещаете цель на 20 или менее футов и можете удерживать её в воздухе. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете либо вновь переместить объект, либо выбрать новую подходящую цель в пределах дистанции.									Вы создаёте облако ядовитого тумана. Заклинание действует как непроглядный туман, но область перемещается от вас на 10 футов каждый раунд. Вы наносите 6d8 урона ядом каждому дышащему существу, начинающему свой ход в области заклинания (обычное испытание Стойкости). Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.									Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.								
Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11.																		Повышенное (+1) урон увеличивается									Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.								
pf2.ru nr'zjd									pf2.ru nr'zjd									pf2.ru nr'zjd									pf2.ru nr'zjd								
Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.																		на 1d8.																	

Путь в тенях	Заклинание 5	Стена льда	Заклинание 5	Каменная стена	Заклинание 5	Сокрушительное отчаяние	Заклинание 5
Необычный Концентрация Манипуляция Тень Телепортация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели вы и 10 или менее согласных существ, которых коснулись. Длительность 8 часов Вы частично переходите на Теневой план и используете его искажённую природу для более быстрого перемещения. За час вы проходите примерно такое расстояние, что обычно преодолели бы за 3 дня. Ориентиры весьма приблизительные и неточные, поэтому после Прекращения вами заклинания или окончания длительности цели оказываются примерно в 1 миле от	pf2.ru nr'zjd	Холод Концентрация Манипуляция Вода Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Вы создаёте блокирующую зрение ледяную преграду, обломки которой могут заморозить противников. Вы можете создать либо ледяную стену на прямой линии в 1 дюйм толщиной, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину (необязательно вертикальную, но оба её края должны крепиться к твёрдой поверхности), либо ледяную полусферу радиусом 10 футов и толщиной в 1 фут. Вы можете сделать стену короче, ниже или меньшего радиуса, если пожелаете. Лёд, из которого состоит стена, непрозрачный. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 120 фт. Вы создаёте каменную стену в 1 дюйм толщиной, до 20 футов в высоту и до 120 футов в длину. Стену можно сформировать как угодно, но каждые 5 футов стены размещаются на границе между клетками. Стена может быть и не вертикальной, поэтому из неё можно сделать мост или ступени. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У каждого участка стены размерами 10	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Эмоции Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ◆◆ Область 30-фт. конус Защита Воля; Длительность 1 раунд или более Все существа в области впадают в отчаяние. Эффект зависит от результата испытания Воли существа. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо 1 раунд не может совершать ответные действия и в начале своего хода проходит испытание повторно. При провале оно начинает безутешно рыдать и получает замедление	pf2.ru nr'zjd
проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У каждого участка стены размерами 10 на 10 футов КБ 10, твёрдость 10 и 40 ПЗ, уязвимость 15 к огню, а также невосприимчивость к критическим ударам, урону холодом и урону за точность. Если участок убит огнём, он тает, превращаясь в воду и пар. На месте уничтоженного участка появляется ледяная заваленная брешь, которая считывается пересечённой местностью и наносит 2д6 урона холодом любому существу, проходящему сквозь неё. Повышенное (+2) ПЗ каждого участка стены увеличивает на 10, урон холодом, наносимый существам, проходящим через брешь, увеличивается на 1д6.		проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У каждого участка стены размерами 10 на 10 футов КБ 10, твёрдость 10 и 40 ПЗ, уязвимость 15 к огню, а также невосприимчивость к критическим ударам, урону холодом и урону за точность. Если участок убит огнём, он тает, превращаясь в воду и пар. На месте уничтоженного участка появляется ледяная заваленная брешь, которая считывается пересечённой местностью и наносит 2д6 урона холодом любому существу, проходящему сквозь неё. Повышенное (+2) ПЗ каждого участка стены увеличивает на 10, урон холодом, наносимый существам, проходящим через брешь, увеличивается на 1д6.		на 10 футов КБ 10, твёрдость 14 и 50 ПЗ, а также невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. На месте уничтоженного участка появляется брешь, через которую можно перемещаться, но из-за каменной она считается пересечённой местностью. Повышенное (+2) ПЗ каждого участка стены увеличивает на 15.		1 на этот ход. Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 минута. Критический провал аналогичен провалу, но существо автоматически получает замедление 1 на 1 минуту. Повышенное (7 круг) область увеличивается до 60-футового конуса.	

Нарыв	Заклинание 5	Цветной покров	Заклинание 5	Коррозийная грязь	Заклинание 5	Имитация смерти	Заклинание 5
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность 1 минута Вы указываете на цель в пределах дистанции, и на её коже появляются жгучие нарывы, наполненные едкой жидкостью. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех на цели вырастает один нарыв. Вы можете взорвать нарыв, совершив одиночное действие с дескриптором «концентрация». При этом цель и все		Концентрация Манипуляция Зрение Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Цель оказывается укрыта переливающимися всеми цветами покровом. Существа становятся растерянными, когда находятся рядом с ней, а любая попытка атаковать цель вызывает ярчайшую вспышку света. Существо, успешно попавшее по цели атакой в ближнем бою, проходит испытание Воли. Затем существо становится временно иммунно к эффекту до конца своего хода; этот эффект имеет черту устранение. Успех атакующий избегает эффекта.		Кислота Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область все квадраты в двух 10-фт.ых взрывах Длительность 1 минута Вы создаёте две лужи кислотной слизи, которая затрудняет движение любого, кто проходит через неё. Площадь каждой лужи становится сильно пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в одной из луж или входит в лужу во время действия движения, которое оно использует, оно получает 8d6 урона кислотой с обычным испытанием Реакции. Существо, которое критически проваливает своё испытание, также		Необычный Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♫; Условие Существо в пределах дистанции заклинания атаковано врагом. Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Длительность поддерживаемое до 1 минуты Цель заклинания падает словно замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Повышенное (+1) урон от взрыва увеличивается 1 db. Повышенное (+2) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+3) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+4) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+5) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+6) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+7) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+8) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+9) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+10) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве.		Повышенное (+1) урон от взрыва увеличивается 1 db. Повышенное (+2) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+3) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+4) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+5) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+6) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+7) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+8) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+9) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+10) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве.		Повышенное (+1) урон от взрыва увеличивается 1 db. Повышенное (+2) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+3) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+4) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+5) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+6) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+7) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+8) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+9) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+10) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве.		Повышенное (+1) урон от взрыва увеличивается 1 db. Повышенное (+2) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+3) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+4) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+5) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+6) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+7) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+8) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+9) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве. Повышенное (+10) создаётся допони- тельная область в 10-футовом взрыве.	

Жуткое разрастание		Заклинание 5	Воображаемый сейф		Заклинание 5	Диадема божественного сияния		Заклинание 5	Кислотная буря		Заклинание 5
Концентрация Манипуляция			Концентрация Манипуляция Ментальный			Редкий Концентрация Свет Манипуляция Мифический Освященный			Кислота Концентрация Манипуляция		
Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 материальное существо Защита обычное испытание Стойкости			Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 контейнер и его содержимое, общим весом до 10 единиц Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки			Источник Война бессмертных Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Длительность 1 минута			Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность 1 минута		
На теле жертвы этого ужасного заклинания вырастают дополнительные органы и конечности — это может быть как огромное количество пальцев, покрывающих руки плотным слоем, так и распахивающиеся повсеместно глаза, вырастающие из спины ноги и тому подобное. Цель получает 10d6 колющего урона (обычное испытание Стойкости) из-за появления новых органов. Заклинание не действует на существ с аморфной анатомией или лишённых конечностей, например жиж и протеан.			Вы превращаете контейнер и его содержимое в воображаемый сейф, хранящийся в вашем сознании, который можете видеть и с которым можете взаимодействовать только вы. Физические свойства контейнера — материал, из которого он сделан, любые замки или другие особенности — не имеют значения для сотворения этого			Вы надеваете сияющую светом диадему, которая испускает яркий свет на расстояние до 60 футов и тусклый свет ещё на 60 футов. Когда вы Сотворяете заклинание и когда вы Поддерживаете его во время действия, вы можете извлечь диск спиралевидного света из диадемы и бросить его в существо в пределах 120 футов. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием с мифическим уровнем умения против КБ цели. Это действие имеет дескрипторы атака и дух. При			Вы вызываете бурю кислотного дождя, которая обрушивается на местность на время действия заклинания. Существо, начинающее свой ход в этой буре, получает 3d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции).		
pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd		
Новообразованные вина вна быстро разрушаются и отваливаются через 1 раунд. Если реагуют первичного испытания вна, то она не критический успех, существа в пределах 30 футов вокруг цели, включая её, вна, проходят испытание Воли и становятся временно невосприимчивы к до-полнительному эффекту <i>жуткое разрастание</i> на 1 час. Дополнительный эффект <i>обладает дескрипторами</i> «зерение» и «ментальный».			заклинания, но внутри контейнера не может содержаться никаких существ. У контейнера нет веса, и вы можете визуализировать все, что находится вна-три него. Вы можете предмет из сейфа в качестве занятия, которое занимает 3 действия и имеет дескрипторы «кон-центрация» и «манипуляция». Поло-жить предметы обратно невозможно. Вы можете использовать действие Прекращения для этого заклинания. Когда заклинание заканчивается, кон-тейнер возвращается в своё обычное состояние, появляясь либо в ваших ру-ках, если он может там поместиться, либо на земле рядом с вами.			1d4 продолжительного урона духом, а цель получает состояние расстройности на 1 раунд (на 3 раунда при критическом попадании). Продолжительный урон не удваивается при критическом попаде-нии. Если диск проходит через область магической тьмы или нацеливается на суще-ство, находящееся под действием маги-ческой тьмы, свечение диска пытается нейтрализовать тьму, используя ваш мо-дификатор умения в Реалии или Оккуль-тизме в качестве модификатора про-верки нейтрализации и инициативу вашего уровня в качестве круга нейтрализации. Повышенное (+2) Урон духом от диска увеличивается на 2d8, а продолжитель-ный урон увеличивается на 1d4.			Повышенное (+2) Урон увеличивается на 1d8.		
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.											
Критический провал существо получает тошноту 2.											
Успех существо избегает эффекта.											
Провал существо получает тошноту 1.											

ВЕТРА ПРЕДКОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИИ

УЖАС МАНИПУЛЯЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

ПУСТОТА

Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв

Испытание Воля; **Длительность** Поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете ту энергию, что воплощается в бурях предков, и обрушиваете завывающих духов на врагов, вселяя ужас. Живые существа в области получают 5d6 урона пустотой и 1d6 ментального урона и должны пройти испытание Воли. Неживые существа

pf2.ru

ru.zfd

невосприимчивы к эффектам заклинания.
Критический успех: существо избегает эффекта.
Успех: существо получает половину урона и испуг 1.
Провал: существо получает полный урон 2.
Критический провал: провал, но существо получает двойной урон и шок 1.
Когда вы впервые используете Поддержание заклинания в каждом последующем раунде, вы можете переместить область эффекта на расстояние до 30 футов в пределах дистанции. Живые существа в новой области должны пройти испытание с описанными выше эффектами.

