

Укол Пурпурного Червя Заклинание 6	Прогнать Сквозь Время Заклинание 6	Цветное Изображение Заклинание 6	Форма Даймона [1] Заклинание 6
НекромантияЯд Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 существо Испытание Стойкости Вы магически воссоздаёте смертоносную атаку пурпурного червя. Вы наносите 6d6 колющего урона существу, которого коснулись, и отравляете его ядом пурпурного червя. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 3d6 урона ядом. Провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 1. Критический провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 2. pf2.rurulezjd	Прорицание Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Испытание Стойкость Вы выпускаете волну темпоральной энергии, которая заставляет существ неистово кувыркаться во времени, оставляя шрамы на их мыслях, при помощи проносящейся вокруг них информации. Хотя может показаться, что путешествие длится минуты или даже дни, цели мгновенно появляются вновь. Наблюдение за этим хаотичным течением времени и столкновение с объектами из разных времен наносит целям 5d8 ментального урона и 5d6 дробящего урона, со спасброском Стойкости. Существо, провалившееся во времени, исчезает до конца вашего хода. После этого оно появляется в том же месте pf2.rurulezjd	ИллюзияЗрение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Длительность 1 минута Вы вызываете три своих иллюзорных изображения, и каждый из вас четверых приобретает свой цвет. Все ваши цвета меняются каждый раз, когда кто-то нападает на одного из вас. Это заклинание схоже с заклинанием зеркальное отражение, за исключением того, что всякий раз, когда враг уничтожает одно из изображений, бросьте 1d4, чтобы увидеть, какого цвета было изображение, когда оно было уничтожено. Атакующий получает соответствующий эффект. • Красный 5 урона огнём и 5 pf2.rurulezjd	ЗлоПолиморфПревращение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная Сотворение ♦♦ соматический, вербальный Длительность 1 минута Вы наполняете себя разрушительной смертоносностью и чистой злобой Абаддона, трансформируясь в крупную боевую форму даймона. Вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в кого обратитесь: в <i>lacridaemon</i>, лейкодаймона, меладаймона или <i>venedaemon</i> (если вы выбираете <i>lacridaemon</i> или <i>venedaemon</i>, боевая форма имеет средний размер). Пока вы в этой форме, вы получаете дескрипторы «даймон» и «бестия». В этой боевой форме у вас есть руки, и вы можете использовать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете прекратить это заклинание. Вне зависимости от принятой формы вы pf2.rurulezjd
Максимальная длительность 6 раундов. Стадия 1: 3d6 урона ядом и слабостью 2 (1 раунд). Стадия 2: 4d6 урона ядом и слабостью 2 (1 раунд). Стадия 3: 6d6 урона ядом и слабостью 2 (1 раунд). Критический успех Существо избегает эффекта. Успех Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает двойной урон тошноты 2. Критический провал Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает полный урон и тошноты 1. Провал Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает половину урона. Повышенное (+1) Дробящий урон увеличивается на 2d6. pf2.rurulezjd	из которого пропало: если это пространство занято, то оно появляется в ближайшем незазанятом месте на выборо Ведушего. • Жёлтый 5 урона электричеством и ментального урона. • Зелёный 5 урона ядом и 5 ментального урона. ного урона, а так же испуг 1. pf2.rurulezjd	ментального урона. • Оранжевый 5 урона кислотой и 5 ментального урона. pf2.rurulezjd	получаете следующие параметры и способности: • КБ = 21 + ваш уровень. Вы игнорируете штраф за броню к навязкам и скорости. • 15 временных ПЗ и уязвимость 5 к свя-щенному • Бонус состояния +2 ко всем испытаниям против эффектов смерти. • Устойчивость 10 к яду. • Ночное зрение. • Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас неизменными. Ваш модификатор атаки +21, и вы используете указанный урон. Атаки зависят от Силы (это важно ун-вать, например, для ик-в безоруж-Если ваш модификатор атаки для безоруж-ных атак выше, вы можете использовать его. • Модификатор Атлетики +23 (если ваш совокупный выше, вы можете использовать его). • <i>Lacrdaemon</i> скорость 25 футов, полёт 40 футов; устойчивость 10 к холоду В ближнем бою ♦ (нечестивый, магический). pf2.rurulezjd

Форма даймона [2]	Заклинание 6	Форма демона [1]	Заклинание 6	Форма демона [2]	Заклинание 6	Форма дьявола [1]	Заклинание 6
Урон 1d8+12 колющий и 1d6 холод и 1d4 яд; В ближнем бою ➤ когти (быстрое, нечестивый, магический), Урон 1d6+12 режущий и 1d6 холод. • Лейкодаймон скорость 25 футов, полёт 40 футов; бонус состояния +2 к испытаниям против болезней; В ближнем бою ➤ челюсти (длинное 10 футов, нечестивый, магический), Урон 2d10+12 колющий; В ближнем бою ➤ когти (быстрое, длинное 10 футов, нечестивый, магический), Урон 2d6+12 режущий; Дистанционное ➤ композитный длинный лук (смертоносное d10, дистанционное 100 футов, залповое 30 футов, убойное), Урон 2d8+12 колющий. • Меладаймон скорость 25 футов, полёт 40 футов; В ближнем бою ➤ челюсти (длинное 10 футов, нечестивый, магический), Урон 2d10+12 колющий; В ближнем бою ➤ когти (быстрое, длинное 10 футов, нечестивый, магический, пустота), Урон 1d6+12 режущий и 1d6 пустота; вы можете потратить действие после попадания, чтобы сделать	pf2.ru nuzjd	Нечестивый Полиморф Превращение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная Сотворение ➤ Ж, С Длительность 1 минута Вы оскверняете себя грехами Дальних Расселин, трансформируясь в среднюю боевую форму демона. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в кого обратитесь: Abricandilu, Brimorak, Kithangian или Vloriak. Если вы выбираете Kithangian, боевая форма имеет крупный размер и вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Пока вы в этой форме, вы получаете дескрипторы демон и бестия. В этой боевой форме у вас есть руки, и вы можете использовать действия с дескриптором манипуляция. Вы можете прекратить это заклинание.	pf2.ru nuzjd	неуклюжесть 1 при критическом попадании; В ближнем бою ➤ когти (быстрое, магический, нечестивый), Урон 2d6+12 режущий; Дистанционное ➤ брошенный обломок (шаг дистанции 20 футов, нечестивый), Урон 2d6+6 дробящий. • Brimorak Скорость 30 футов; В ближнем бою ➤ пылающий меч (магический, нечестивый, огонь), Урон 2d8+10 режущий и 1d6 огонь; В ближнем бою ➤ копыто (быстрое, нечестивый, огонь), Урон 2d4+10 режущий и 1d6 огонь. • Kithangian Скорость 30 футов; В ближнем бою ➤ клешня (магический, нечестивый, длинное 10 футов), Урон 1d12+12 режущий и вы можете потратить действие после попадания, чтобы совершить Хватку против цели. В ближнем бою ➤ жало (быстрое, магический, нечестивый, длинное 10 футов), Урон 1d8+12 колющий; Все Удары в ближнем бою наносят животным дополнительно 2d6	pf2.ru nuzjd	Нечестивый Полиморф Превращение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная Сотворение ➤ соматический, вербальный Длительность 1 минута Вы связываете себя с силами Ада, трансформируясь в среднюю боевую форму дьявола. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в кого обратитесь: Coarti, Levaloch, сарглагон или Vordine. Если вы выбираете levaloch или сарглагона, боевая форма имеет крупный размер и вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Пока вы в этой форме, вы получаете дескрипторы дьявол и бестия. В этой боевой форме у вас есть руки, и вы можете использовать действия с дескриптором манипуляция. Вы можете прекратить это заклинание. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и	pf2.ru nuzjd
Хватку против цели. • Венедамон скорость 25 футов; ошущает магические предметы и активные заклинания в радиусе 60 футов; восприимчив к воздействию в виде кровотечения; вы можете потратить действие после попадания, чтобы сделать хватку против цели; В ближнем бою ➤ когти (быстрое, длинное 10 футов, нечестивый, магический), Урон 2d6+12 дробящий.		Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности: • КБ = 20 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. 5 временных ЛЗ и уязвимость 5 к священной энергии. • Ночное зрение. • Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными. Ваш модификатор атаки +22, и вы используете указанные урон. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояний слаучивать, например, для состояний слаучивать. Если ваш модификатор атаки для указанной безоружной атаки или оружие вы можете использовать его. • Модификатор Атлетики +23, (если ваш собственный выше, используйте его). также получаете особые способности, в зависимости от выбранной Вами формы: • Coarti Скорость 25 футов, полёт 40 футов; В ближнем бою ➤ моргенштерн (нечестивый, магический, уязвимость к огню), Урон 2d6+12 дробящий и 1d6 дух; В ближнем бою ➤ моргенштерн (нечестивый, магический, уязвимость к огню), Урон 2d6+12 дробящий и 1d6 дух.					

Форма дьявола [2]

Заклинание 6

бою ♦ крыло (быстрое, нечестивый, универсальное Ко), **Урон** 1d6+12 дробящий и 1d6 огонь.

• **Levaloch** Скорость 30 футов, лазанье 30 футов; бонус обстоятельства +2 к СЛ Стойкости против Толчков и к другим испытаниям против принудительному перемещению; **В ближнем бою** ♦ трезубец (нечестивый, магический), **Урон** 2d8+10 колющий;

Дистанционное ♦ трезубец (нечестивый, магический, метательное 20 футов), **Урон** 2d8+10 колющий; все Удары в ближнем бою наносят дополнительно 2d6 урона за точность неуклюжим, слабым, неподвижным или обездвиженным существам.

• **Сарглагон** Скорость 25 футов, полёт 25 футов, плавание 30 футов; **В ближнем бою** ♦ клыки (нечестивый, магический), **Урон** 2d12+10 колющий; **В ближнем бою** ♦ рукощупальце (быстрое, нечестивый, магический), **Урон** 1d8+10 дробящий и 1d6 яд.

• **Vordine** Скорость 25 футов; **В ближнем бою** ♦ трезубец (нечестивый, магический),

pf2.ru
n.r'zjd

Сопряжение стихий

Заклинание 6

Воздух **Воплощение** **Земля** **Огонь**
Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 60 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы вызываете четыре типа элементарей, которые, объединяясь, образуют хаотичный шторм невероятной силы. У этого сопряжения КБ 28 и 120 ПЗ, уязвимость 10 к эффектам по области и невосприимчивость к кровотечениям и ядам. Существа могут перемещаться через сопряжение. Существа внутри сопряжения плохо видимы, а существа вне сопряжения плохо видимы для существ внутри. Когда вы сотворяете или поддерживаете это заклинание, вы можете выбрать до двух элементарей разных типов, которые войдут в состав слияния. Вы можете заменить стандартных элементарей элементом металла, элементом дерева или обоими сразу.

SECRETS OF MAGIC

- **ВОЗДУХ** (ВОЗДУХ, ЭЛЕКТРИЧЕСТВО) ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВЫПУСКАЕТ ЗАРЯД ЭЛЕКТРИЧЕСТВА ИЗ СОПРЯЖЕНИЯ, НАНЕСЯ 404 УРОНА ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ СУЩЕСТВАМ, НАХОДЯЩИМСЯ В РАДИУСЕ 20 ФУТОВ ОТ СОПРЯЖЕНИЯ, С ОБЫЧНЫМ ИСПЫТАНИЕМ РЕАКЦИИ. ЭТО НЕ ВЛИЯЕТ НА СУЩЕСТВ, НАХОДЯЩИХСЯ ВНУТРИ СОПРЯЖЕНИЯ.
- **ЗЕМЛЯ** (ЗЕМЛЯ) СОПРЯЖЕНИЕ ПОЛУЧАЕТ СИТУАТИВНЫЙ БОНУС +2 К КБ И

pf2.ru
n.r'zjd

Пламенный вихрь

Заклинание 6

Воздух **Эвокация** **Огонь**

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦

Дистанция 120 фт.; **Область** цилиндр радиусом 5 фт., высотой 40 фт.

Испытание обычное Реакции; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы объединяете пылающее пекло и воздушные потоки в Пламенный вихрь. Вы можете сотворить заклинание, только если находитесь на открытом пространстве или если высота потолка в помещении составляет 40 футов или выше. Все квадраты в вихре представляют собой пересечённую местность для летающих существ. Все существа в этой местности получают 3d4 дробящего урона и 3d6 урона

pf2.ru
n.r'zjd

Некроз

Заклинание 6

НЕКРОМАНТИЯ **НЕГАТИВНЫЙ**

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, сакральная, первобытная

Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы поражаете некрозом часть тела существа, калечите его, вызывая гниение тела, имитирующее природный процесс. Цель получает 12d6 урона пустотой и одну из этих контузий: выберите случайным образом броском 1d4. Эффекты зависят от испытания Стойкости.

- 1. Кости: некроз поражает кости цели, делая их пористыми и слабыми. Цель получает уязвимость 3 к дробящему урону.
- 2. Мышцы: некроз поражает мышцы цели, иссушая их. Цель получает слабость 1.
- 3. Ноги: некроз поражает ноги цели или те

pf2.ru
n.r'zjd

Урон 2d8+12 колющий; **В ближнем бою** ♦ копыто (быстрое, нечестивый, магический), **Урон** 1d4+12 дробящий и 1d6 огонь; **В ближнем бою** ♦ кнут (разоружающее, сбивающее, несмертельное, длинное 10 футов, нечестивый, магический), **Урон** 2d4+10 рубящий; **Дистанционное** ♦ трезубец (нечестивый, магический, метательное 20 футов), **Урон** 2d8+10 колющий;

Устойчивость 10 ко всем физическим атакам (кроме атак атака не учитывается при штрафе за последовательные бьющего урона (улавливание иди или оло иди при критическом ударе). Эта атака не учитывается при штрафе за последовательные атаки. **Ярость элементов** **Металл** (металл) Швыряет металлические осколки **Сквозь сопряжение**, нанося 2d6 рубящего урона тем, кто частично или полностью находится внутри сопряжения, с обычным испытанием Реакции, которое критически провалило испытание так же по-лучает 1d6 рубящего урона кровотечением. **Дерево** (дерево) Корни и шишки растут, превращая землю в этой области в пересечённую местность.

огнём, когда порывы огненного ветра обрушиваются на них, с обычным испытанием Реакции. Поддержав заклинание, вы можете переместить вихрь до 20 футов по прямой линии. Каждое существо, через которое проходит вихрь, получает вышеописанный урон с обычным испытанием Реакции. Существо может получить урон от *Пламенного вихря* лишь 1 в раунд. **Повышенное (+2)** Вихрь наносит до 1d6 урона огнём.

pf2.ru
n.r'zjd

конечности, что она используется для перемещения, мешая ей двигаться. Цель получает штраф состояния на 10 футов ко всем Скоростям. **4. Суставы:** некроз поражает суставы цели, мешая им функционировать. Цель получает неуклюжесть 1. **Критический успех:** цель получает дополнительное урона. Эффект длится до конца вашего следующего хода. **Провал:** цель получает полный урон. Эффект длится 1 минуту. **Критический провал:** цель получает двойной урон. В дополнение к случайному эффекту вы можете сами выбрать для неё до 10 дополнительных эффектов. Оба длятся 1 минуту. **Повышенное (+1)** Урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru
n.r'zjd

НЕВЕСОМОСТЬ

Заклинание 6

Необычный Эвокация

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤➤ М, Ж, вербальный
Дистанция 120 фт.; **Область** цилиндр 20-фт. радиус, 40-фт. высота
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы отменяете действие гравитации в области. Существа плавают на месте, если не могут оттолкнуться от поверхности. Отталкивание — это одно действие с дескриптором движение, позволяющее существу переместиться на половину своей скорости по прямой через область. После отталкивания от поверхности существо продолжает двигаться на это же расстояние в начале каждого своего хода, пока не

pf2.ru
nr'zjd

ПОПРАВКА

Заклинание 6

Редкий Прорицание Удача

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤ С; **Условие** существо в пределах дистанции проваливает или критически проваливает испытание, или же его ПЗ снижаются ДоО.
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо

Как всем хорошим писателям известно, главный герой должен дожить до конца истории. Когда вы сотворяете поправку, то изменяете ход реальности: в момент, когда могло бы произойти непоправимое, вы спасаете существо от незаслуженной участи. Если активировавшее этот эффект существо провалило испытание, оно повторно проходит испытание. Если активировавшее этот эффект существо критически провалило испытание, результат повышается до провала. Если ПЗ существа, активировавшего этот эффект, снижаются до 0, оно остаётся с 1 ПЗ

pf2.ru
nr'zjd

ФАНТОМНЫЙ ОРКЕСТР

Заклинание 6

Воздух Концентрация Манипуляция

Звук

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.
Защита обычное испытание Стойкости;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы дирижируете невидимым ансамблем потерянных звуков, пойманных блуждающими ветрами на плане Воздуха, и вы можете направить эту симфонию чтобы атаковать противников в пределах дистанции. Звуки материализуются и образуются по вашему указу, появляясь как силуэты инструментов и музыкантов, которые танцуют и раскачиваются на ветру. Когда вы сотворяете это заклинание,

pf2.ru
nr'zjd

ОСТЕКЛЕНЮЩИЙ ВЗРЫВ

Заклинание 6

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Ярость элементов
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 60 фт.; **Область** 15-фт. конус
Защита Реакция; **Длительность** варьируется

Вы запускаете конус стеклянных осколков, которые застревают в существах, частично обращая их в стекло. Осколки наносят 8d6 колющего урона существам в области, в зависимости от результатов испытания Реакции каждого существа.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает половину урона и получает уязвимость 3 к урону звуком и дробящему урону на 1 раунд.
Провал цель получает полный урон, состояние замедление 1, и уязвимость к урону звуком и дробящему урону. Уязвимость равна утроенному значению состояния

pf2.ru
nr'zjd

покинет область или не оттолкнется от чего-либо ещё. Существо, отталкиваясь, может двигаться на это же расстояние в начале каждого своего хода, пока не достигнет скорости, которую, в он в состоянии поддерживать или летать, могут использовать способностями. Вы можете отменить это заклинание, когда *невесомость* заканчивается, все существа и объекты в области падают обратно на землю.

и сохраняют любые другие ослабляющие эффекты, связанные с источником урона. Если существо одновременно критически провалило испытание, какое из двух событий изменится. После воздействия поправки существо становится временно невосприимчиво к её эффектам на 24 часа, ведь даже смерть слишком опасна для него. Если вы активировали заклинание в пределах дистанции, в момент активирования заклинания вы можете выбрать (9 кру): вы можете выбрать ПЗ существа, активировавшего этот эффект, снижаются до 0, оно остаётся с 1 ПЗ. Если ПЗ существа, активировавшего этот эффект, снижаются до 0, оно остаётся с 1 ПЗ. Если ПЗ существа, активировавшего этот эффект, снижаются до 0, оно остаётся с 1 ПЗ.

pf2.ru
nr'zjd

заточённые дыхи вы можете использовать для создания взрыва в музыке. Каждый взрыв звука *фантомного оркестра* наносит 8d6 урона звуком всем существам в 10-футовом взрыве (обычное испытание Стойкости). *Фантомный оркестр* не занимает места, не может брать в тиски и не имеет никаких других черт свойственных другим существам.

pf2.ru
nr'zjd

замедление, полученное от этого заклинания. Если до конца каждого своего хода проходить испытание Стойкости, это «устранение». При провале испытание замедления увеличивается на 1 (при критическом провале — на 2), с максимумом замедления 3. Успешное испытание уменьшает состояние замедления на 1 (при критическом успехе — на 2). Если существо оканчивает ход с состоянием замедления 0, эффект завершается. **Критический провал** аналогично провалу, но цель изначально получает состояние замедления 2.

pf2.ru
nr'zjd

Поле лезвий	Заклинание 6	Металлическая стена	Заклинание 6	Ледяной столб	Заклинание 6	Объятия океана	Заклинание 6
Концентрация Манипуляция Металл		Концентрация Манипуляция Металл		Холод Концентрация Манипуляция Вода		Концентрация Манипуляция Вода	
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 60 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции; Длительность 1 минута		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Реакция; Длительность под-держиваемое до 1 минуты		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута	
Руками вы измельчаете выбранный вами кусок металла в мелкую пыль и рассеиваете его в воздухе своим дыханием, где он превращается в заросли спутанной проволоки, покрытой острыми как бритва лезвиями. Образец металла должен быть в вашем распоряжении. Покрытая область считается пересечённой местностью. Существо, которое передвигается через область, получает 5 режущего урона за каждую клетку, через который оно переместилось. Если существо получает режущий, колющий или продолжительный урон		Вы вызываете к металлу, создавая стену из железа, низкокачественного холодного железа, или стандартного серебра длиной до 60 футов, высотой 30 футов и толщиной в четверть дюйма. Стена не обязана быть вертикальной, но должна быть создана только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Каждый участок стены размерами 10 на 10 футов имеет КБ 10, а также невосприимчивость к критическим ударам и урону за		Вокруг существа кристаллизуется лёд, заточая его в ледяной столб. При успешной проверке испытания существо отталкивается на соседнюю клетку по своему выбору; иначе оно замерзает внутри столба и становится обездвиженным, так как тело цели едва может двигаться в толще льда. Лёд имеет КБ 10, Твёрдость 10, и 60 ПЗ; он иммунен к критическим ударам,		Вы окутываете себя похожей на пузырь пеленой из морской воды, которое полностью заполняет вашу клетку и перемещается вместе с вами. Вы можете дышать, говорить и воспринимать окружающее как обычно, находясь в объятиях океана . Если у вас нет скорости плаванья, вы получаете её, равную вашей скорости передвижения по земле. На вас распространяются правила подводного боя — как для атак, нацеленных на вас, так и для атак, проходящих через вашу клетку. Например, ближние атаки с дробящим или режущим уроном, нацеленные на вас, получают ситуативный	
pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd	
Повышенное (+1) урон за передвижение увеличивается на 2 за клетку.		Повышенное (7 крл) стена создаётся из высококачественного холодного железа или стандартного адамантина.		Если лёд уничтожен, существо внутри также имеет уязвимость 15 к огню. Урону холодом и урону за точность, а освобождается, и заклинание немедленно завершается.		Штраф –2, а вы не можете сотворять заклинания и использовать действия с дескриптором «голова» Каждый раз при перемещении вы тушите немагические источники огня в клетках, через которые проходите, и можете попытаться нейтрализовать магические источники огня, через которые проходите. Если вы успешно нейтрализуете огонь, превращая его по разному пройденные вами клетки, но просто вытесняется из них. Если попытка нейтрализации проваливается, вы больше не можете нейтрализовать этот конкретный источник огня до конца действия заклинания. Вы можете использовать Прекращение для завершения действия заклинания.	

Град из стрел Закливание 6	Одеревенение Закливание 6	Цепь молний Закливание 6	Проклятие полиморфа Закливание 6
Концентрация Манипуляция Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 100 фт.; Область 30-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции Вы создаёте исполинский деревянный лук, который запускает град огромных стрел во всех близлежащих врагов. Все существа в области получают 8d10 колющего урона с обычным испытанием Реакции. При критическом провале цель распластана по земле от силы удара. Повышенное (+1) увеличьте урон на 1d10. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из плоти Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы медленно превращаете плоть цели в дерево. Цель проходит испытание Стойкости. Существа с дескриптором «растение» получают ситуативный бонус +2 к испытаниям этого заклинания. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд. Провал цель получает замедление 1 и pf2.ru nr'zjd	Концентрация Электричество Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Цели 1 существо плюс любое количество дополнительных. Защита обычное испытание Реакции Вы выпускаете в цель мощный электрический разряд, наносящий 8d12 урона электричеством. Цель проходит обычное испытание Реакции. Электрическая дуга после этого перескакивает на другое существо в пределах 30 футов от первой цели, с него — на другое существо в пределах 30 футов от второй и так далее. Вы можете прервать pf2.ru nr'zjd	Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы превращаете существо-цель в подходящее данной местности безобидное животное. Эффект заклинания зависит от того, насколько успешно испытание Стойкости цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех тело цели приобретает поверхностные черты безобидного животного. Её внутренности незначительно pf2.ru nr'zjd
	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12. Критический провал аналогичен провалу, но изначально цель получает замедление 2.	Цепь молний в любой момент. Одно существо нельзя выбрать целью более одного раза, и у вас должно быть ли-индоспособности до каждой из целей. Бросок урона совершается единожды, его результат применяется ко всем целям (и в зависимости от результата испытания цели может удвоиться или уменьшиться вдвое). Если любая цель критически успешно прошла испытание, цепь молний на ней прекращается. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12.	Провал цель превращается на 1 минуту, сохраняется при этом разуме. Если она потратит все свои действия в ход, чтобы сконцентрироваться на неравноценной форме, она может пройти испытание Воли, чтобы немедленно прекратить эффект. Критический провал цель превращается в выбранное безобидное животное, становясь им как физически, так и умственно с неограниченной длительностью.

Дезинтеграция Закливание 6 АтакаКонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая Сотворение ➡ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо, бесхозный объект или конструкция из силы. Защита КБ и обычное испытание Стойкости Вы выпускаете в цель тонкий чёрный луч, который усиливается при попадании. Совершите атаку заклинанием. При попадании в объект или конструкцию из силы (например, силовую стену) они уничтожаются (без испытаний), если только это не артефакт или нечто схожей мощи. Одним заклинанием можно уничтожить не более 10-футового куба материи. pf2.ru n:zjd	Подчинение Закливание 6 НеобычныйКонцентрацияУстранениеМанипуляцияМентальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➡ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы полностью подчиняете себе цель, заставляя её исполнять ваши приказы. Если вы отдадите явно саморазрушительный приказ, цель не будет действовать, пока вы не прикажете что-то другое. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели. Критический успех цель избегает эффекта. pf2.ru n:zjd	Форма дракона [1] Закливание 6 КонцентрацияМанипуляцияПолиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➡ Длительность 1 минута Вы используете могучую магию, чтобы принять боевую форму дракона крупного размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете один из видов обычных драконов (или другой вид, к которому ведущий даст доступ). Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «дракон». В форме дракона 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. ● КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. ● 10 временных ПЗ. ● Скорость 40 футов, скорость полёта 100 футов. Также вы получаете дополнительные скорости, если они есть у выбранного дракона: скорость pf2.ru n:zjd	Форма дракона [2] Закливание 6 области — это 30 футов для конуса или 100 футов для линии. После использования Губительного дыхания вы можете применить его повторно только через 1d4 раунда. Ваше Губительное дыхание обладает дескрипторами, соответствующими магической традиции дракона и типу наносимого им урона (если это применимо). ● Устойчивость традиции если магическая традиция дракона совпадает с вашей магической традицией для этого заклинания, вы получаете следующую способность. Мистическая устойчивость 5 к урону от заклинаний. Окультная устойчивость 10 к ментальному. Первобытная устойчивость 5 к физическому урону, Сакральная устойчивость 10 к духу, жизни и пустоте. Повышенное (8 круг) у боевой формы огромный размер, вы получаете бонус состояния +20 футов к скорости полёта, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 10 футов (15 футов, если изначально зона досягаемости была 10 футов). Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +28, бонус урона +12, модификатор Атлетики +28. Губительное дыхание дополнительно наносит 4d6 урона. Форма дракона pf2.ru n:zjd
---	---	---	--

Обманка	Закливание 6	Слабоумие	Закливание 6	Окаменение	Закливание 6	Катастрофический Фантазм	Закливание 6
Концентрация Иллюзия Манипуляция	Концентрация Иллюзия Манипуляция	Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Ментальный	Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Ментальный	Концентрация Земля Манипуляция	Концентрация Земля Манипуляция	Концентрация Иллюзия Манипуляция Ментальный	Концентрация Иллюзия Манипуляция Ментальный
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы становитесь невидимы и создаёте своего иллюзорного двойника. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы мысленно решаете, что двойник будет делать в этом раунде. У двойника столько же действий, сколько у вас, но он никак не может повлиять на окружение. Невидимость и двойник существуют в течение длительности заклинания. Совершение враждебных действий не прекращает вызванную этим заклинанием невидимость, аналогично невидимости 4 круга. Даже если существо распознает в вашем двойнике иллюзию, оно может не знать, что вы невидимы, а существо, способное вас видеть в	Вы становитесь невидимы и создаёте своего иллюзорного двойника. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы мысленно решаете, что двойник будет делать в этом раунде. У двойника столько же действий, сколько у вас, но он никак не может повлиять на окружение. Невидимость и двойник существуют в течение длительности заклинания. Совершение враждебных действий не прекращает вызванную этим заклинанием невидимость, аналогично невидимости 4 круга. Даже если существо распознает в вашем двойнике иллюзию, оно может не знать, что вы невидимы, а существо, способное вас видеть в	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы существенно снижаете ментальные способности цели. Цель проходит испытание Воли. Эффект этого проклятия можно отменить только эффектом, который нацелен на проклятия. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает ошеломление 2 на 1 раунд. Провал цель получает ошеломление 4	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы существенно снижаете ментальные способности цели. Цель проходит испытание Воли. Эффект этого проклятия можно отменить только эффектом, который нацелен на проклятия. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает ошеломление 2 на 1 раунд. Провал цель получает ошеломление 4	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из органического материала. Защита Стойкость; Длительность варьируется Тело существа медленно обращается в камень. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффекта с	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из органического материала. Защита Стойкость; Длительность варьируется Тело существа медленно обращается в камень. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффекта с	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 30-фт. взрыв Защита Воля Разум всех существ в области наполняют видения чудовищных разрушений, бедствий и катаклизмов. Видение наносит 11d6 ментального урона (обычное испытание Воли). При критическом провале существо дополнительно проходит испытание Реакции, при провале которого верит, что оказалось в западне (застряло в разломе, оказалось брошено в море, или его	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 30-фт. взрыв Защита Воля Разум всех существ в области наполняют видения чудовищных разрушений, бедствий и катаклизмов. Видение наносит 11d6 ментального урона (обычное испытание Воли). При критическом провале существо дополнительно проходит испытание Реакции, при провале которого верит, что оказалось в западне (застряло в разломе, оказалось брошено в море, или его
pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd
невидимости, может не знать, что двойник иллюзорный. Если вы используете Сотворение заклинания, атакуете или иным способом взаимодействуете с существом, то в качестве действия этого действия вы можете совершить проверку Обмана против СЛ Внимания наблюдателя, чтобы убедить их, что действие совершил двойник. Обман не сбрасывается, если существо знает, что двойник или иллюзорен, а также если атака попросту не могла быть им совершена. Например, если вы выпустили в цель луч, вы можете попытаться сделать так, чтобы казалось, что его выпустил двойник, если его местоположение это позволяет, но если вы атаковали мечом, а двойник находится в другом конце комнаты, проверка Обмана будет автоматически провалена.	невидимости, может не знать, что двойник иллюзорный. Если вы используете Сотворение заклинания, атакуете или иным способом взаимодействуете с существом, то в качестве действия этого действия вы можете совершить проверку Обмана против СЛ Внимания наблюдателя, чтобы убедить их, что действие совершил двойник. Обман не сбрасывается, если существо знает, что двойник или иллюзорен, а также если атака попросту не могла быть им совершена. Например, если вы выпустили в цель луч, вы можете попытаться сделать так, чтобы казалось, что его выпустил двойник, если его местоположение это позволяет, но если вы атаковали мечом, а двойник находится в другом конце комнаты, проверка Обмана будет автоматически провалена.	неограниченной длительностью. Критический провал цель навсегда становится невидимой. Успех цель получает ошеломление 2 на 1 раунд. Провал цель получает ошеломление 4	неограниченной длительностью. Критический провал цель навсегда становится невидимой. Успех цель получает ошеломление 2 на 1 раунд. Провал цель получает ошеломление 4	медленнее 2. Критический провал аналогичен провалу, но изначально цель получает замедление 2. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффекта с	медленнее 2. Критический провал аналогичен провалу, но изначально цель получает замедление 2. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффекта с	на 2d6. Повышенное (+1) урон увеличивается	на 2d6. Повышенное (+1) урон увеличивается

ОТТОРЖЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Аура	Концентрация	Манипуляция
Ментальный		

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Область 40-ф.ая или меньшая эманация

Защита Воля; Длительность 1 минута

Вы окружаете себя аурой, которая не даёт существам к вам приблизиться. Когда вы сотворяете заклинание, вы можете создать область любого радиуса вплоть до 40 футов. Все существа, которые оказались в области при сотворении заклинания или вошли в неё, пока длится заклинание, проходят испытание Воли. После того как

pf2.ru
nj7id

ТАЙНОВИДЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Необычный Концентрация Манипуляция Тайновидение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение 10 минут

Дистанция планета; Цели 1 существо

Защита Воля; **Длительность** поддерживаемое до 10 минут

Вы магически наблюдаете за выбранным существом. Тайновидение работает аналогично ясновидению, но получаемое вами изображение менее точное, его нельзя использовать для телепортации и аналогичных заклинаний. Вы также создаёте невидимый глаз не в определённом месте, а непосредственно над целью. Вы выбираете цель либо по имени, либо прикоснувшись к частице её тела или принадлежавшему ей предмету. Если вы лично не встречали цель, СЛ тайновидения снижается на 2, а

pf2.ru
nj7id

ДЕФОРМАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Концентрация	Проклятие	Сила
Манипуляция		

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо

Защита Воля

Любые сотворённые на цель заклинания деформируются и выплёскивают энергию в виде разрушительных выбросов. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех всякий раз, когда на цель начинает действовать заклинание с длительностью, она получает 2d12

pf2.ru
nj7id

ОПУТЫВАЮЩИЕ ПОБЕГИ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

КОНЦЕНТРАЦИЯ **МАНИПУЛЯЦИЯ** **РАСТЕНИЕ**

ДЕРЕВО

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 500 фт.; Область 40-фт.
ВЗРЫВ

Длительность 10 минут

Густые заросли вьющейся лозы вырастают из всех поверхностей и заполняют все водоёмы в области. При попытках Лазания, Плавания или перемещения по земле в зарослях существо получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область. Один раз за раунд вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы заставить одну из плетей лозы

pf2.ru
nj.71d

и любой клиентки в области попытаться свернуть атаку заклинаний в ближнем бою против цели в зоне досягаемости (15 футов). При успехе лоза заставит цель в заросли. Цель при этом получает неограниченный лифтбокс равной СЛ до Освобождения (СЛ равная вашей СЛ заклинаний), в зависимости от того, что случится раньше.

подложительного уровня силой. Каждый раз, когда цель поглатает подложительный урон силой от деформации зажиманий, оставшаяся длительность действующих на нее зажиманий уменьшается на 1 раунд. Снять подложительный урон с цели можно лишь при помощи успешной проверки Министрства против вашей СЛ зажима-ний, проклятия и подложительный урон автоматически прекращаются через 1 минуту.

Провал аналогичен успеху, но проклятие и подложительный урон не прекращаются автоматически.

Критический провал аналогичен провалу, но подложительный урон силой увеличивается до 4д12.

если вы не не осведомлены о цели (потому что, например, нашли на месте преступления или кляп неизвестного существа). Сл снисжается на 10.
Эффект зависит от результатата испытания
Волн цели.
Критический успех закивание не сработает, и цель становится временно невос-
примчива на 1 негнун. Кроме этого, она
мелком успеваеа вас заметить и при-
мерно узнать, в каком направлении и на ка-
ком расстоянии вы находитесь.
Успех закивание не сработывает, и цель
днб.
Проваа закивание сработывает.
Критический проваа
вает, и если цель перемещается, глаз сле-
дует за ней со скоростью до 60 футов за
раунд.

существо проходило испытание, оно все-гда исполняет этот же результат для этого отторжения. Все отрицания на переживание существа налагаются лишь в том случае, если оно само добровольно к вам приближается. Если вы сами приближаетесь к существу, оно не должно отсутствовать.

Критический успех переживание существа не отрицается.

Успех при перемещении к вам все клетки в области ауры считаются для существа пережёванной местностью.

Повая существо не может переместиться ближе к вам в пределах области.

Телепортация Закливание 6 НеобычныйКонцентрацияМанипуляция Телепортация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция 100 миль; Цели вы и 4 или менее цели, которых коснулись (согласные существа или объекты размером примерно с существо). Вы и другие цели мгновенно перемещаетесь в любое место в пределах дистанции, если можете точно определить местоположение точки назначения относительно текущей позиции и знаете, как она выглядит (или какими особенностями обладает). Если ваши знания о том, как выглядит точка назначения, неверны, заклинание не срабатывает, но оно может и переместить вас в другое место или сработать необычным образом (как именно — решает ведущий). Телепортация на большие расстояния менее точна. Как правило, цели появляются на расстоянии от точки назначения, равном около 1 % общей дистанции перемещения (в каком направлении — решает ведущий). При перемещении на короткие pf2.ru nrzjd	Истинное зрение Закливание 6 КонцентрацияМанипуляция Разоблачение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы видите всё в пределах 60 футов в истинном облике. Ведущий совершает тайную проверку нейтрализации против каждого эффекта с дескриптором «иллюзия», «метаморфоза» или «полиморф» в области, но лишь затем, чтобы определить, видите ли вы сквозь него или нет (например, успешная проверка нейтрализации против полиморфа позволит вам увидеть истинную форму существа, но сам полиморф не отменит). pf2.ru nrzjd	Вампирическое обескровливание Закливание 6 КонцентрацияСмертьМанипуляция Пустота Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт. конус Защита обычное испытание Стойкости Вы распахиваете объятия и втягиваете в себя кровь и жизненные силы других существ. Вы наносите 12d6 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Стойкости). Вы получаете временные ПЗ в количестве, равном половине наибольшего урона, который одно существо получило от этого заклинания. Временные pf2.ru nrzjd	П пульсирующий узор Закливание 6 ИллюзияУстранениеМанипуляция НезаметноеЗрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте узор пульсирующих огней. Существа получают растерянность, пока находятся в области узора. Кроме этого, существо проходит испытание Воли, если оказывается в области узора, когда вы сотворяете его, перемещается в область узора или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие pf2.ru nrzjd
Повышенное (7 крл) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах 1 000 миль. Повышенное (8 крл) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах той же планеты. Если вы перемещаетесь более чем на 1 000 миль, то отклоняетесь от цели лишь на 10 миль. Повышенное (9 крл) вы и другие цели можете переместиться в любое место другой планеты в пределах той же солнечной системы. Если вы располагаете точными сведениями о местоположении и вешнем виде точки назначения, после перемещения на другую планету вы оказывае- Повышенное (10 крл) аналитическое восприятие вы и другие цели можете переместиться на любую планету в пределах галактики. ПЗ исчезают через 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.			Успех существо избегает эффекта. Правал существо ослеплено узором. Если оно выйдет из области узора, то может в конце каждого своего хода проходить новое испытание, чтобы избавиться от слепоты. Максимальная длительность эффекта — 1 минута. Критический провал существо получает слепоту на 1 минуту. применительно к узору. Если существо ослеплено узором, оно не проходит никаких испытаний.

СИЛОВАЯ СТЕНА

Закливание 6

Концентрация Сила Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 30 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте из чистой силы невидимую стену до 50 футов в длину и до 20 футов в высоту — толщины как таковой у неё нет. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У стены КБ 10, твёрдость 30,60 ПЗ, невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. Стена препятствует прохождению физических эффектов, а также бестелесных и эфирных существ

pf2.ru
nr'zjd

КОЛЛЕКТИВНАЯ ПЕРЕСТАНОВКА

Закливание 6

Концентрация Манипуляция

Телепортация

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Область 30-фт.ая эманация; **Цели** до 2 существ
Защита Воля

Вы телепортируете цели на новые места в области. Каждое из существ должно поместиться в новое пространство, которое должно быть не занято, полностью входить в область заклинания и находиться на вашей линии видимости. Если существо не согласно телепортироваться, оно может пройти испытание Воли.

Критический успех существо может

pf2.ru
nr'zjd

ЩЕДРОСТЬ НЕБЕС

Закливание 6

Редкий Концентрация Исцеление

Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная, сакральная, первобытная
Область 30-фт.ая эманация
Длительность 1 минута

Вы призываете стаю гусей, которые сбрасывают с неба целебные фрукты и хлеб, пролетая над вами. Вы или ваш союзник в этой области можете использовать Взаимодействие, чтобы собрать один из этих даров. Затем можете либо использовать его частью того же действия, либо сделать это отдельным действием Взаимодействие позже, в течение длительности заклинания. Враги, которые пытаются подобрать один из

pf2.ru
nr'zjd

КРАЖА ЛИЧНОСТИ

Закливание 6

Редкий Концентрация Иллюзия

Манипуляция Ментальный Мифический

Зрение

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 разумное существо
Испытание Воля; **Длительность** Поддерживаемое до 1 минуты

С радостной насмешкой вы захватываете голос человека и поглощаете его. На время действия вы выглядите и говорите как цель, в то время как цель не может говорить. Эффект зависит от результата испытания Воли цели.

Критический успех Существо избегает эффекта.

Успех Вы принимаете облик цели, с эффектами заклинания 3 круга иллюзорный

pf2.ru
nr'zjd

Повышенное (+2) ПЗ стены увеличивается на 20.
Время дезинтеграции любого круга.
Восприимчивость к эффектам нейтрализации равна или меньше круга, но ав-томатически уничтожается заклинание.
С дескриптором «зрение» (поскольку стена невидимая). Силловая стена невосприимчива к эффектам нейтрализации.
С дескрипторами «телепортация» про-ходят сквозь неё, равно как и эффекты (поскольку создана из силы). Эффекты

телепортироваться, если захочет, но само выбирает место назначения в пределах области.
Успех цель избегает эффекта.
Повал вы телепортируете цель и выбираете место.
Повышенное (+1) количество целей увеличивается на 1.

этих даров, обнаруживая, что он пре-вращается в пепел в их руках. Каждый раз, когда персонаж потребляет один из этих даров, он может выбрать один из следующих эффектов.
● Персонаж восстанавливает 4д6 ПЗ.
● Персонаж снижает стадио одного яда или одной болезни на один шаг. Этот эффект не может снизить значение ста-дии ниже 1 или исцелить недуг.
● Персонаж снижает значение своего состояния неуклюжесть, истощение, слабость или ошеломление на 2 или двух состояний из перечисленных на 1.
Повышенное (+2) Количество ПЗ, кото-рые персонаж восстанавливает, приняв дар, увеличивается на 2д6.

облик, а цель не может говорить, как с эф-фектами заклинания 2 круга тишина.
Повал Аналогичен успеху, но цель также получает 4д6 ментального урона от транс-формации.
Критический провал Аналогичен успеху, но цель также получает 8д6 ментального урона от трансформации.
Поддерживаете это заклинание, когда вы стро старает, получаая 2д8 урона пустотой (обычное испытание Воли). При провале цель так же получает состояние слабость 1 или увеличивает значение этого состояния на 1.
Повышенное (9 круг) Ментальный урон увеличивается на 4д6, урон пустотой уве-личивается на 1д8.

ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Заклинание 6

Необычный

Смерть

Звук

Пустота

Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя

Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Дистанция 120 фт.; **Область** 30-фт. конус

Испытание Стойкость

Вы испускаете потусторонний визг, полный разрушительной энергии, крушащей всё на вашем пути. Существа в области получают 4d8 урона звуком и 4d8 урона пустотой. Все эти существа должны пройти испытание Стойкости. Бесхозные предметы в области с твёрдостью 5 и менее уничтожаются.

Критический успех: существо получает половину урона.

Успех: существо получает половину

pf2.ru

ru:zjd

Повышенное (+1): урон звуком и пустотой повышаются до 1d8. Предель Твёрдости разрушаемых предметов повышается на 1.

Критический провал: существо получает двойной урон и глухоту навсегда.

Правал: существо получает полный урон и глухоту на 1 минуту.

Правал: существо получает полный урона и глухоту на 1 раунд.

