

Холодный шквал Заклинание 7 ХолодЭвокацияВода Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область линия в 120 фт. Испытание обычная Реакция Вы складываете ладонь в трубочку и прикладываете к губам, выдыхая холодный воздух, вызывая порыв ветра, который замораживает влагу в воздухе, превращая её в шквал зазубренных осколков. Шквал наносит 9d6 урона холодом и 9d6 режущего урона всем противникам, с обычным испытанием Реакции, но порыв ветра не причиняет вреда вашим союзникам. Затем ветер подхватывает вас и уносит на другой конец области его применения. Хотя передвижение в порыве ветра всё pf2.ru nr'zjd	Призматическая броня Заклинание 7 Преграждение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута Вы облачаете цель в броню из разноцветного света. Она действует как призматическая броня, состоящая из всех цветов (даёт устойчивость 5 к кислоте, электричеству, огню, силе, ментальному урону, яду и звуку). Атакующий получивший критический провал в испытании против этого заклинания, становится ослепшим, а не растерянным. Повышенное (9 круг) каждая устойчивость увеличивается до 10. pf2.ru nr'zjd	Теневое нападение Заклинание 7 ИллюзияТень Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 30 фт. взрыв Испытание обычная Реакция или Воля (на выбор цели); Длительность 1 минута Вы создаёте иллюзии летающих теней по всей области. Тени нападают и скачут, нанося вред вашим врагам и закрывая им обзор извивающимися тенями. Враги в области сотворяемого вами заклинания получают 6d8 дробящего, колющего или режущего урона, с обычным испытанием Реакции или Воли, откуда тени обретают форму. Вы выбираете тип урона, когда сотворяете заклинание, и каждое существо выбирает испытание, которое пытается пройти. Затем тени остаются в этой области в течение 1 минуты, нанося 3d8 выбранного вами типа урона любому врагу, pf2.ru nr'zjd	Мгновенное восстановление Заклинание 7 ВоплощениеТелепортация Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт. Вы мгновенно телепортируете себя и все предметы, которые на вас надеты или которые вы держите в руках, из вашего текущего местонахождения в открытое пространство, которое можете видеть. Если вы попытаетесь взять с собой другое существо (даже если вы несёте его в межпространственном контейнере), заклинание не сработает. После того, как вы исчезнете, но до того, как появитесь, вы можете предпринять 2 действия (или столько действий, сколько вы потратили на <i>Мгновенное восстановление</i>, если действий pf2.ru nr'zjd
Повышенное (+1) Урон холодом и режущим урон увеличивается на 1d6. ещё может спровоцировать по вам ответное действие, буря из ледяных кристаллов защищает вас от каких-либо эффектов, за исключением тех, что могут нейтрализовать заклинание, или тех, которые, по мнению ведущего, могут повлиять на сам лед.	Повышенное (9 круг) Первоначально урон увеличивается на 2d8, а урон существу, что заканчивает свой ход в области увеличивается на 1d8. заклинания. храняются до окончания действия мешают ему видеть. Эти предметы в со-урон, наносимый тенями, и тени больше не пытаются вступить в перебранку. Внимание, чтобы разоблачить его. В случае успеха существо вдвое уменьшает получаемый урон, наносимый тенями, и тени больше не мешают ему видеть. Эти предметы в со-храняются до окончания действия.	который завершает свой ход в этой области. Все существа вне этой области похожими врагам внутри, так как иллюзорные тени нависают над ними и блокируют свет. Существо, которое тратит свое действие на Поиск или как-то пытается взаимодействовать с <i>Теневым нападением</i>, может попытаться вступить в перебранку. Внимание, чтобы разоблачить его. В случае успеха существо вдвое уменьшает получаемый урон, наносимый тенями, и тени больше не мешают ему видеть. Эти предметы в со-храняются до окончания действия. Повышенное (9 круг) Первоначально урон увеличивается на 2d8, а урон существу, что заканчивает свой ход в области увеличивается на 1d8.	было меньше 2). Во время этих действий вы не можете целиться ни в каких других существ или в объекты, и любой эффект с длительностью, который вы можете создать во время этих действий, не прекращается. После появления вы замедлены 1 до конца вашего следующего хода.

Вакуум Закливание 7 ВоздухКонцентрацияУстранение Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Область 15-фт.ая эманация Защита Стойкость; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы вдыхаете весь воздух в окружающей области, забирая возможность дышать у существ поблизости. Во время действия вакуума вы получаете ситуативный штраф –1 против вдыхаемых угроз, таких как вдыхаемые яды. Если вы сотворяете вакуум в среде, где вы не можете дышать, заклинание не срабатывает и вы сразу начинаете задыхаться. Существа в области должны пройти испытание Стойкости. Существо, которое задерживает своё дыхание, увеличивает степень успеха на одну ступень, а pf2.ru nu'zjd	Вздыхающая земля Закливание 7 КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо или объект на земле Защита Реакция Вы бьёте по земле и вызываете волну, которая проходит через поверхность к цели. Эффект заканчивается как только он не может проходить сквозь твёрдую поверхность, например каменный пол. Каждое существо в линии между вами и целью затронуто подземными толчками и должны пройти испытание Реакции против вашей СЛ заклинания. Существо провалившее испытание отталкивается на 10 футов от вас. pf2.ru nu'zjd	Обезглавливающая дисковая пила Закливание 7 КонцентрацияМанипуляцияМеталл Источник Ярость стихий Традиции мистическая Сотворение ➡ Область 60-фт.ая линия Защита Реакция Вы извлекаете из плана Металла расплавленные обломки и спрессовываете их во вращающийся диск с острыми лезвиями, выступающими на его краях. Он несётся вперёд, кромсая все на своём пути. Каждое существо в области заклинания получает 5d10 режущего урона, 4d6 продолжительного урона от кровотечения и проходит испытание Реакции. Успех существо избегает эффекта. Провал существо получает полный урон. pf2.ru nu'zjd	Танцующий фонтан Закливание 7 КонцентрацияМанипуляцияВода Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Область 30-фт. взрыв с центром на вас Длительность поддерживаемое до 1 минуты Касанием земли вы создаёте неглубокую водную гладь, растекающуюся по области, из которой с великолепием вырываются величественные фонтаны, струи и водяные брызги в ослепительном водном шоу. Когда вы Сотворяете заклинание и когда вы первый раз используете Поддержание этого заклинания в каждом раунде, вы можете приказать фонтану исполнить одно из следующих представлений, сопровождающееся мощным музыкальным аккордом. Однако танцующий фонтан прихотлив и стремится к новизне — он отказывается повторять одно и то же шоу два хода подряд. ● Взмывающие струи вертикальные струи вырываются вверх одна за другой, имитируя погоню. Одно существо в пределах фонтана pf2.ru nu'zjd
Критический провал Повышенное (9 крп) Успех Повышенное (+1) Критический провал	Критический провал Повышенное (9 крп) Успех Повышенное (+1) Критический провал	Критический провал Повышенное (9 крп) Успех Повышенное (+1) Критический провал	Критический провал Повышенное (9 крп) Успех Повышенное (+1) Критический провал

НЕНАСЫТНАЯ ПУЧИНА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

САЖЕНЦЫ С ПЫЛЬЦОЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЗАГОТОВКА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ДВОЙНИК ВРАГА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

ПУСТОТА

Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 5-фт. взрыв (смотри ниже)
Защита обычное испытание Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

На земле возникает водоворот из тёмной, осквернённой воды, словно раскрывающий врата в бездну, уходящую будто бы на мили вниз. Бестелесные светящиеся глаза и щёлкающие зубы кружат внутри водоворота, пожирая всё, что оказывается на их пути. Все существа в области получают 4d8 колющего урона и 4d4 урона пустотой

pf2.ru
n.r.zid

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

РАСТЕНИЕ

ДЕРЕВО

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 100 фт.; **Область** четыре незанятых 5-фт.ых клетки, каждая из которых удалена от другой не более чем на 20 фт.

Длительность 12 часов

Вы выращиваете четыре деревянных луковицы, каждая из которых наполнена токсичной пылью и чувствительна к движению. Когда существо входит в пространство рядом с луковицей или когда луковицу трогают или повреждают (у каждой луковицы КБ 5), луковица расцветает и выпускает пыльцу в 15-футовой эманации. Существа в этой области

pf2.ru
ru.ztd

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая

Сотворение 10 минут

Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы подготавливаете заклинание для срабатывания в определённых условиях. Для этого при сотворении заготовки вы творите и другое заклинание 4 круга или ниже со временем сотворения не более 3 действий. В качестве заготовленного заклинания можно использовать только то, что может подействовать на вас. Создавая заготовку, вы заранее принимаете все решения для этого заклинания, например выбираете тип урона для устойчивости к энергии. Во время сотворения вы задаёте условие, при котором сработает заклинание, — ограничения те же, что и для выбора условия при Подготовке действия. Когда

pf2.ru
n.r.2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Основная книга игрока

Традиции мистич

Сотворение ▶▶▶
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 противник 15 уровня или ниже

Защита Стойкость; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте недолговечного двойника цели, который будет сражаться на вашей стороне. Цель может пройти испытание Стойкости, чтобы сорвать заклинание. Двойник появляется в незанятом пространстве рядом с целью. У двойника такой же КБ и модификаторы атаки, испытаний, Внимания и навыков, что и у цели, но у него 70 ПЗ и нет особых способностей цели, включая невозприимчивости, устойчивости и уязвимости. У двойника нет магических предметов, кроме руна усиления оружия. Двойник обладает дескриптором «подручный» и способен совершать только действия Перемещение и Удар. Удары двойника наносят обычный урон, но не обладают дополнительными эффектами, поскольку двойник лишён особых способностей. Заклинание автоматически прекращается, если ПЗ двойника снижается до 0.

pf2.ru
ru.2pf

042.ru

(обычное испытание Реакции). Каждый раз, когда вы подерживаете заклини-
ние, вы можете увеличить радиус водо-
ворота на 5 футов (до максимума в 15
футов) или переместить водоворот на 10
футов по прямой. Каждое существо, че-
рез которое проходит водоворот, полу-
чает урон с обычным испытанием Peak-
чи. Существо может получить урон от
ненасытной лущины только один раз за
раунд.
Если заклинивание сотворено под водой,
ненасытная лущина создаёт цилиндр вы-
сотой 40 футов и радиусом 5 футов.
Повышенное (9 круг) водоворот наносит
5d8 колоссального урона и 5d4 урона
пустой.

получают 88g урона в доли секунды
протит испытание Стойкости со следую-
щими результатами.
Критический урон эффект
Урон эффект
получает полонив
урона и становится растерянным на 1
раунд.
Повал существо получает полный урон
становится растерянным на 1 раунд, а
также получает состояние ошеломление
на 1 минуту.
Критический провал существо получает
двойной урон, становится растерянным
на 1 раунд, а также получает состояние
ошеломление 2 на 1 минуту.
Повышенное (+1) урон увеличивается на

затовка сотоврена, вы можете активировать затовку заклинание в качестве оветного действия с заданным вами условием. Заклинание действует только на вас, даже если в орочной ситуации могло бы оказывать эффект на несколько целей. Если вы задаете слитком сложное условие (на усмотрение будущего), заклинание в нудный момент может не сработать. Если вы повторно сотворите затовку, новая заклинание заменяет старое.

Повышенное (8 KPL) выберите заклинание 5 KPL или ниже.

Повышенное (9 KPL) выберите заклинание 6 KPL или ниже.

Повышенное (10 KPL) выберите заклинание 7 KPL или ниже.

[illegible]

Взрыв затмения Заклинание 7 ХолодКонцентрацияТьма МанипуляцияПустота Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв Защита Реакция Вы создаёте сферу ледяной тьмы, которая взрывается, нанося всем существам в области 8d10 урона холодом и дополнительно 8d4 урона пустотой живым существам. Все существа в области проходят испытание Реакции. Если область сферы пересекается с областью магического света или в ней существо под действием магического pf2.ru nrzjd	Энергетическая защита Заклинание 7 КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы окружаете цель мощным энергетическим щитом. Цель получает устойчивость 5 к жизни, звуку, кислоте, огню, пустоте, силе, холоду и электричеству. Повышенное (9 круг) устойчивости увеличиваются до 10. pf2.ru nrzjd	Огненное тело Заклинание 7 КонцентрацияОгоньМанипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы превращаетесь в живое пламя и получаете невосприимчивость к огню, устойчивость 10 к урону за точность, а также уязвимость 5 к воде и холоду. Каждое существо, которое касается вас или наносит вам урон безоружной атакой или оружием ближнего боя без дескриптора «длинное», получает 3d6 урона огнём. Ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d4 урона огнём, а ваши заклинания с дескриптором pf2.ru nrzjd	Межпланарная телепортация Заклинание 7 НеобычныйКонцентрацияМанипуляция Телепортация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут; Требования у вас есть планарный ключ для плана назначения, применяемый как фокусирующий предмет. Дистанция 5 фт.; Цели 8 или менее согласных существ Вы и ваши союзники перемещаетесь через границы между планами бытия. Цели перемещаются на другой план, например на план Огня или Теневой план. Вы должны обладать особыми знаниями о плане, на который направляетесь, и использовать в качестве фокусирующего pf2.ru nrzjd
Повышенное (+1) урон холодом увеличивается на 1d10, а урон пустотой живым существам увеличивается на 1d4. Критический провал существо получает двойной урон и слепоту с неограниченной длительностью из-за тьмы. Критический успех существо получает половину урона. Критический успех существо избегает тразировать эффект света. Критический успех существо избегает света, это заклинание пытается ней-		«Огонь» наносит одну дополнительную кость урона огнём (той же величины, что использовалась в заклинании). Вы можете творить заклинание поджигания в качестве врождённого заклинания; его время сотворения уменьшается с 2 действий до 1. В форме огня у вас скорость полёта 40 футов и вам не нужно дышать. Повышенное (9 круг) коснувшись вас существа получают 4d6 урона огнём (вместо 3d6), ваши безоружные атаки дополнительно наносят 2d4 урона огнём, а ваша скорость полёта — 60 футов.	предмета магический планарный ключ из материала с планом назначения. Планарные ключи самых часто посещаемых планов — необычной редкости, как и само заклинание, а для более странных планов и демипланарных планарных ключей редкость, а то и уникальные. Заклинание весьма неточное, и вы можете оказаться на расстоянии в 1d20 x 25 миль от места, где вы находитесь (на расстоянии 1d20 x 25 миль). Если вы находитесь в пределах 100 футов от места назначения, вы можете оказаться в случайном месте. Заклинание не даёт возможности вернуться, но повторное его сотворение позволит вам переместиться в любую часть плана, если обстоятельства будут это позволять.

Маска ужаса Закливание 7 КонцентрацияЭмоцииУжасИллюзия МанипуляцияМентальныйЗрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Цель кажется отвратительным на вид и пугающим существом, внешний вид которого уникален для каждого наблюдающего: человек может видеть вместо цели ужасного демона с окровавленной пастью, а демон — источающего божественный свет ангела. Когда любое существо пытается совершить против цели враждебное действие, оно проходит испытание Воли, после чего pf2.ru ru'zjd	Планарный дворец Закливание 7 НеобычныйКонцентрация МежпространственныйМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы создаёте межпространственный демиплан, состоящий из просторного жилища с единственным входом. Вход соединяется с планом, на котором вы использовали Сотворение заклинания, и появляется в любом месте в пределах дистанции заклинания в виде полупрозрачного мерцающего вертикального прямоугольника шириной 5 и высотой 10 футов. При сотворении заклипания вы выбираете, кому позволено входить внутрь. Будучи внутри, вы можете закрыть вход, сделав его невидимым. Вы и выбранные ранее существа могут неограниченно открывать его вновь, как обычную дверь. Внутри демиплан выглядит как особняк с роскошным холлом и множеством богатых покоев. pf2.ru ru'zjd	Планарная преграда Закливание 7 НеобычныйКонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 60-фт. взрыв Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы создаёте видимую магическую преграду, которая пытается нейтрализовать эффекты с дескриптором «телепортация» и планарные путешествия в область или из неё, включая и предметы, дающие доступ к межпространственным карманам. Это заклинание пытается нейтрализовать и любую попытку призвать существо в область, но не препятствует существу вернуться по pf2.ru ru'zjd	Проекция образа Закливание 7 КонцентрацияИллюзияМанипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте проекцию иллюзорного двойника. Вы должны оставаться в пределах дистанции относительно двойника; если вы перестаёте его видеть, заклинание прекращается. Когда вы используете Сотворение заклинания (кроме заклинаний с областью в виде эманации), то можете сделать так, что заклинание будет исходить от двойника вместо вас. Двойник — pf2.ru ru'zjd
Повышенное (8 круг) вы можете брать целыми 5 или менее существ. Если существо совершает враждебное действие или ответное действие, оказывающее эффект сразу на несколько целей заклинания одновременно, ему необходимо пройти только одно испытание против маски ужаса. Успех существо избегает эффекта. Пред существо получает испыт 2 не-ред совершаем своего действия. Критический провал существо получает испыт 2, а его действие тратится впустую. Повышенное (8 круг) вы можете вызывать других планарных. Обслуживанием тех, кто внутри, занимается штат планарных. ан 150 персон.	Планировку особняка вы выбираете сами во время Сотворения заклинания, но он должен умещаться в просторство 40 футов в длину, 40 футов в ширину и 30 футов в высоту. Когда вход в особняк закрыт, эффект извне не могут проникнуть внутрь, а изнутри — вовне, за исключением межпланарной телепортации, с помощью которой мой компаньон может войти в особняк. Вы можете наблюдать за происходящими событиями при помощи тайновидения и анализа событий или иных способностей. Обслуживанием тех, кто внутри, занимается штат планарных. из 24 или менее слуг. Они аналогичны слугам, созданным заклинанием слуга, но они видны и выглядят так, как вы пожелае во время сотворения. В особняке достаточно пищи, чтобы устроить пир с переменной девяти блюд на 150 персон.	завешенный призыва.	Иллюзия и потому не получает премия-цеств от заклинаний, хотя все их двой-мые эффекты проявляются. У двой-ника такие же модификаторы испытания и кб, как у вас. Если по двойнику попадает атака или он проваляет испытание, заклинание прекращается. Повышенное (+2) максимальная длительность поддержания заклинания увеличивается до 10 минут.

Ретрокогниция	Закливание 7	Верная цель	Закливание 7	Искажение разума	Закливание 7	Клетка из живого дерева	Закливание 7
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Длительность поддерживаемое Ваш разум открывается ментальным отголоскам, воспринимая образы событий, происходивших в прошлом в месте, где вы находитесь. Во время первой минуты длительности закливание показывает экстрасенсорные образы событий, произошедших за последний день, во время следующей — за день, предшествующий первому, и так далее. Образы вы воспринимаете не как видения, а как эмоции и метафоры, дающие загадочные намёки и раскрывающие подробности прошлого. Если вы воспринимаете отголоски особенно тревожного или шокирующего события, вы должны пройти		Концентрация Удача Предсказание Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦ Дистанция 60 фт.; Цели 4 или менее существа Длительность до начала вашего следующего хода. Заглянув в будущее на несколько секунд, вы узнаете, как именно цель может избежать урона, и передаёте это видение окружающим. Выберите существо. Когда каждая цель впервые за ход совершает проверку атаки против этого существа в течение длительности этого закливания, атакующий делает бросок дважды и берёт лучший результат. Атакующий также игнорирует ситуативные штрафы к проверке		Концентрация Эмоции Устранение Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита Воля Вы спутываете восприятие и мысли цели. Цель проходит испытание Воли. Вне зависимости от результата испытания цель затем становится временно невосприимчива на 10 минут. Эффекты закливания происходят мгновенно, поэтому рассеивание магии и подобные эффекты нейтрализации заклиний против них не действуют. Тем не менее желание и способности, снимающие немагические эффекты, могут		Концентрация Манипуляция Жизнь Дерево Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 1 куб со стороной 20 фт. Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте неподвижную, невидимую клетку из прочного дерева, наполненного жизненной энергией из Кузни творения. Клетка представляет собой 20-футовый куб, сделанный из ветвей толщиной в полдюйма и расположенных с шагом в полдюйма друг от друга. Каждое существо в области, в которой вы создаёте клетку, должно пройти испытание Реакции. Если существо терпит неудачу, оно оказывается в ловушке внутри клетки. Если существо преуспевает, то выталкивается из клетки в выбранное им	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
испытание Воли со СЛ от 30 до 50 (в зависимости от серьёзности произошедшего), и при провале закливание прекращается. Ведущий определяет СЛ и чинится ли событие шокирующим. Повышенное (8 крп) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последний год, но оно разнообразно и становится менее детальными, хорошо выделяются только масштабыные события. Повышенное (9 крп) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последний век, но оно разнообразно и становится менее детальными, можно различить только самые масштабыные события.		атаки и чистые проверки, если выбранное существо спрятано или плохо видимо.		нейтрализовать их. Критический успех цель избегает эффекта. Успех в свой следующий ход цель совершает первое действие в состоянии замешательства. Провал цель в замешательстве на 1 минуту. Критический провал цель навсегда в замешательстве.		место. Если существо в области слишком велико, чтобы поместиться внутри тюрьмы, клинание автоматический проваливается. Клетка имеет КБ 10, Твёрдость 20 и 40 ПЗ, она невосприимчива к критическим удам и урону за точность, имеет уязвимость 5 к негативному урону. Существо, способное пройти через пространство между ветвями (как правило, Маленького размера), может самостоятельно выйти наружу. Жизненная самоотверженность вынуждает выжить, не позволяя, наполнившись драгоценной силой, лезть бесцельной нежити проходить через ветви. Если оружие или жезл слишком велико, уместиться между линиями, клетка блокирует атаки им. Стены клетки дают обильное укрытие даже от атак, способных прийти между линиями. Закливание и болыши-стелу эффектов, действующих на область (так как драконье дыхание), клетка не препятствует.	

Перенаправление заклинания	Закливание 7	Удел повелителя войска саранчи	Закливание 7	Маяк времени	Закливание 7
НеобычныйМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤; Условие Вы стали целью заклинания и вы осведомлены об этом. Вы пытаетесь нейтрализовать спровоцировавшее заклинание. Если заклинание может быть нейтрализовано, оно продолжает своё действие, выбирая целью заклинателя вместо вас. <i>Перенаправление заклинания</i> не действует на заклинания, которые не имеют цели (например, если оно действует на область).	pf2.ru nu'zjd	РедкийКонцентрацияВоплощение МанипуляцияМифический Источник Война бессмертных Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 500 фт. Длительность до конца вашего следующего хода Вы призываете гниющий труп Дескари, бывшего Повелителя Воинств саранчи, на поле битвы. Труп Дескари занимает пространство исполинского существа. Труп кишит паразитами, включая бесчисленное множество саранчи, чьё коллективное движение даёт трупу скорость 60 футов и скорость полёта 60 футов. Прибытие Узрите Гнилого Лорда Труп Дескари невыразимо вонюч, испускает гнилостный смрад и постоянно дёргается из-за движения миллионов насекомых и паразитов, которые его пожирают. Громкое, постоянное жужжание	pf2.ru nu'zjd	Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Длительность до конца вашего следующего хода Вы создаёте маяк во времени, чтобы вернуться к нему, если случится что-то плохое. Вы сотворяете <i>Маяк времени</i> в свой ход. Внимательно следите за всем, что происходит после того, как вы сотворите маяк. В конце вашего хода вы можете повернуть время вспять и вернуться к тому моменту, когда был сотворён <i>Маяк времени</i>, обнуляя все эффекты, наложенные на вас. Проклятия, ловушки и другие вредоносные эффекты, случившиеся во время вашего хода, могут помешать вам вернуться к маяку, если они	pf2.ru nu'zjd

достаточно сильны. Если вы были поражены любым вредоносным эффектом во время своего хода после сотворения *Маяка времени*, то, чтобы вернуться к маяку, *Маяк времени* должен попытаться пройти проверку нейтрализации против каждого эффекта. Если он провалился в проверке хотя бы одного из этих эффектов — вы не сможете вернуться. После возвращения к *Маяку времени* заклинание завершается.

создаётся облаками саранчи, окружающими его, словно дымок. Каждое живое вражеское существо в пределах 60-футовой эманации должно пройти испытание Стойкости со следующими эффектами:

Критический успех Существо избегает эффекта.

Успех Существо получает состояние тошноты 2.

Провал Существо получает состояние тошноты 3 и глухоты на всю длительность заклинания.

Критический провал Существо получает состояние тошноты 4, шок 1 и глухоту на всю длительность заклинания.

Наступление(я) *Прозрачность Воинства саранчи* Миллионы насекомых и паразитов, пирующие на Дескари, вырываются из его трупа и устремляются по полю битвы, поглощая ваших врагов. Этот рой наносит 5d8 колоссального урона и 5d8 урона вражеским существам в 60-футовой эманации с обычной инициативой. Реакция. Существо, критически провалившее испытание, дополнително получает состояние истощения 2.

