

Поле Антимгии Заклинение 8 Редкий Препраждение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Область 10-фт.ая эманация, которая действует и на вас. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы вытесняете всю магию из области, не давая заклинаниям и прочей магии работать. Заклинания не могут проникнуть в область, магические предметы перестают работать внутри, а все находящиеся в области не могут использовать заклинания или магические способности. Заклинания (например, рассеивание магии) не могут повлиять на поле, если их круг не выше. Покинув пределы поля, магические эффекты моментально возобновляются. Так, луч, выпущенный с одной стороны поля, может выбрать pf2.ru ru:zjd	Слово Силы: Шок Заклинение 8 Необычный Слух Очарование Ментальный Источник Основная книга правил Традиции мистическая Сотворение ♦ С Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность варьируется Вы произносите мистическое слово силы, повергающее цель в шок. После применения цель становится временно невосприимчива к это му заклинанию на 10 минут. Эффект зависит от уровня цели: 13 и ниже цель получает шок на 1d6 раундов. 14-15 цель получает шок на 1 раунд. 16 и выше цель получает шок 1. Повышенное (+1) значения уровней pf2.ru ru:zjd	Радужная Стена Заклинение 8 Препраждение Свет Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Дистанция 120 фт. Длительность 1 час Вы создаёте непрозрачную стену, мерцающую и переливающуюся всеми цветами радуги. Стена абсолютно прямая и вертикальная, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Вы сами можете проходить через стену, игнорируя её эффекты. Стена испускает яркий свет на 20 футов с каждой стороны (и тусклый свет ещё на 20 футов). Все существа, кроме вас, оказывающиеся в освещённой стеной области, проходят испытание Воли. При успехе они получают растерянность на 1 раунд, при провале — слепоту на 1 раунд, при критическом провале — слепоту на 1 минуту. После этого существо временно невосприимчиво к ослепляющему эффекту на 1 час. Радужная стена состоит из семи слоёв разных цветов. Эффекты красного, оранжевого, жёлтого и pf2.ru ru:zjd	Кипящая кровь Заклинение 8 Эвокация Огонь Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, вербальный Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Испытание Стойкость Вы нагреваете кровь врага, доводя её до кипения в венах. Цель получает 10d10 урона огнём и должна совершить проверку Стойкости. На неживых существ с кровью в теле (например, вампиром) заклинание действует, но существа без крови невосприимчивы к нему. Критический успех Цель избегает эффекта. Успех Цель получает половину урона. Провал Цель получает полный урон и истощение 2. pf2.ru ru:zjd
--	---	---	--

Водоворот

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** цилиндр радиусом 25 фт., высотой 20 фт.
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Движением руки вы создаёте вращающийся штормовой вихрь. Вся область водоворота становится пересечённой местностью. Постоянное бурление яростных волн приводит к тому, что существа поочерёдно погружаются в воду и вновь оказываются на поверхности, позволяя существам дышать внутри водоворота, как тем, кто дышит воздухом, так и способным дышать в воде. Существа, обладающие скоростью плавания, могут использовать Плавание вместо Перемещения для передвижения в пределах водоворота; СЛ для

pf2.ru
nj7id

ПРИЗВАТЬ ВЕСТНИКА СТИХИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

[1]

КОНЦЕНТРАЦИЯ

ВОПЛОЩЕНИЕ

Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Магическая традиция Стихийная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 100 фт.
Длительность до конца вашего следующего хода

Ваша медитация на различные стихийные планы глобоко соединяет вас с ними, и эта связь позволяет вам вызывать вестника повелителя стихий. Вестник прибывает в виде стихийного бедствия, сосредоточенного на ваших врагах. Вестник занимает пространство огромного существа. Когда вы Сотворяете это заклинание, выберите одного из стихийных вестников для призыва; если вы сакральный заклинитель, то служит повелителю стихий, вы должны сделать выбор соответствующий стихии вашего божества. Это заклинание получает дескриптор (воздух, земля, огонь, металл, вода, или дерево) соответственно вашему выбору.

- **Воздух** Скорость полёт 60 футов; **Прибытие** (воздух) *Сверхдурный фронт* Вестник воздуха прибывает в форме завихряющегося торнадо вместе с бующими ветрами обрушивающимися на ваших врагов.

pf2.ru
nj.71d

ПРИЗВАТЬ ВЕСТНИКА СТИХИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

[2]

60-футовой линии получает 6db урона огнём и 3db продолжительного урона огнём с обычным испытанием Реакции, в то время как вестник огня исчезает в столбе пламени.

- **Метал** Скорость 50 футов, полёт 50 футов; **Прибытие** (металл) *Облако осколков* Вестник металла появляется как облако металлических осколков и статического электричества, нанося 4д8 режущего урона и 4д12 урона электричеством всем врагам в 50-футовой эманации с обычным испытанием Реакции; **Уход** (металл) *Жгучий туман* Осколки в облаке быстро ржавеют и цепляются к врагам в 50-футовой эманации, нанося 10д6 урона металлическим существам и объектам в области с обычным испытанием Реакции, игнорируя твёрдость. Бесхозные объекты автоматически критически проваливают это испытание.
- **Вода** Скорость 40 футов, плавание 60 футов; **Прибытие** (холод, вода) *Форма урагана* Вестник воды формируется как миниатюрный ураган. Каждый враг в 60-футовой эманации получает 4д10 дробящего урона от ужасного ливня и 4д10 урона холодом от града с обычным испытанием Стойкости; **Уход** (холод, вода) *Катастрофический потоп* Ураган превращается в стремительный поток, нанося 6д8 дробящего урона всем врагам в 120-футовом конусе с обычным испытанием Стойкости. Существо провалившее испытание отталкивается на 20 футов от вестника (40

pf2.ru
nj7id

ПОЛЯРНЫЙ РАЗЛОМ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Холод

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 120-ф.ая линия
Защита Стойкость

В воздухе открывается зубчатый разлом, буквально всасывающий тепло: он наносит 12d8 урона холодом. Каждое существо на линии проходит испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает половину урона.

Провал существо получает полный урон и замедление 1 до начала вашего следующего хода.

Критический провал существо

pf2.ru
nj.710

Повышенное (+1) уро́дн увеличивается на 18%, а ПЗ льда — на 5.

• **Лягушка** (лат. *Rana*) – самый распространенный вид лягушек в Европе. Она имеет зеленую окраску с темными пятнами и полосами. Длина тела достигает 10 см. Лягушка живет в прудах, озерах, болотах, а также в лесах и парках. Она питается насекомыми, червями, моллюсками и другими мелкими животными. Лягушка размножается в прудах и озерах. Ее икра развивается в личинки, которые живут в воде. Личинки превращаются в лягушек.

[illegible]

Все существа в области получают 6d10
добротного урона, когда волны обрушива-
ются на них. В последующие раунды, когда
вы впервые за раунд используете *Подер-
живание этого заклинания*, волны снова об-
рушиваются, вызывая тот же эффект.
Критический успех существо избегает эф-
фекта.
Успех существо получает половину урона.
Полная существо получает полный урон
и втягивается на 10 футов к центру *Водо-
ворота*.
Повышенное (+1) добрый урон увеличи-
вается на 1d10.

Жуткое иссушение			Исчезновение			Землетрясение			Соккрытие разума		
Закливание 8			Закливание 8			Закливание 8			Закливание 8		
Концентрация Манипуляция Пустота			Иллюзия Манипуляция Незаметное			Концентрация Земля Манипуляция			Необычный Концентрация Манипуляция		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Цели любое количество живых существ Защита обычное испытание Стойкости Вы испаряете влагу из тел целей, нанося 10d10 урона пустотой. Для существ, состоящих из воды (например, элементарей воды), и существ-растений степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Если в теле существа почти нет жидкости (как у элементарей земли), оно невосприимчиво к этому заклинанию. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Вы скрываете существо от восприятия окружающих. Цель становится необнаруженной не только для зрения, но и для остальных способов восприятия, что позволяет ей считаться невидимой вне зависимости от того, какими точными и вспомогательными способами восприятия обладает наблюдающий. Цель по-прежнему можно найти при помощи Поиска, следам в пыли, внезапной тишине среди множества звуков или иным способом обнаружить присутствие необнаружимого иными			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв Длительность 1 раунд Вы сотрясаете землю, сталкивая существ в разломы и разрушая строения. Ведущий может добавить дополнительные эффекты в определённых областях. Утёсы могут обрушиться, а существа на них — упасть, озеро может обмелеть и оставить после себя зыбун, если в его дне образуется разлом. ● Подземные толчки земля становится пересечённой местностью, и все стоящие на ней существа получают ситуативный штраф -2 к проверкам атак, навыков и КБ. ● Разломы каждое стоящее на земле существо в начале своего хода проходит испытание Реакции, чтобы удержаться на ногах и не упасть в открывшийся под ним разлом глубиной 40 футов. Разломы остаются навсегда, и для Лазания по их стенам требуется проверка Атлетики со СЛ			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Могущественные обереги скрывают существо от магии, которая следит за ним или влияет на разум. Цель получает бонус состояния +4 к испытаниям против ментальных эффектов. Это заклинание пытается нейтрализовать любые эффекты с дескрипторами «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», причём как если бы круг сокращения разума был на 1 выше. При успехе эффект действует как обычно, но не обнаруживает ничего о цели и её		
pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd		

ЧУДОВИЩНАЯ ФОРМА [1]

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Концентрация Манипуляция Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы принимаете боевую форму легендарного чудовища огромного размера. Когда вы сотворите это заклинание, вы выбираете, в кого обратитесь: морского змея, пещерного червя или феникса. Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «животное» (если выбрали морского змея или пещерного червя) или «зверь» (если выбрали феникса). Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

- КБ = 20 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 20 временных ПЗ.
- Ночное зрение.
- Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной

pf2.ru

pt2.ru

формы. Эти атаки считаются для вас разрушительными, и вы можете совершать удар по лавам. Ваш модификатор атак +28, и при попадании вы наносите указанный урон. Атакать как из Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабо-сти). Если вы модификатор атак +17 без-оружия, атак выше, вы можете использо-вать его.

- Модификатор Атлетики +30 (если ваш соответствующий выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способ-ности в зависимости от выбранной формы.
- **Морской змеи** скорость 20 футов, ско-рость плаванья 90 футов.
- ◆ **В ближнем бою** (зона досягаемости 15 футов), удар 2d12 + 20 (колющий). **В ближнем бою** ◆: хвост (зона досягаемости 25 футов), удар 2d8 + 20 (дробящий). **Полосование ши-пами** ◆◆ (двигание): вы поднимаете шипы и совершаете перемещение или плавание. Все чувствуете, козависимость рядом с вами в любой момент этого движения, получаю-4d8 + 10 разжигает урона (обычное испыта-ние Реакции против вашей СЛ заклинаний).

ЧУДОВИЩНАЯ ФОРМА [2]

ЗАКЛИНАНИЕ 8

- **Пещерный червь** скорость 40 футов, скорость плавания 20 футов, скорость рытья 30 футов. **В ближнем бою** ♦: челюсти (зона досягаемости 10 футов), урон 2d12 + 20 (колющий). **В ближнем бою** ♦: жало (быстрое, зона досягаемости 10 футов), урон 2d8 + 15 (колющий) и 2d6 (продолжительный, яд). **В ближнем бою** ♦: тело (зона досягаемости 10 футов), урон 2d8 + 20 (дробящий). **Неудержимый** в конце каждого своего хода вы автоматически избавляетесь от замедления, паралича и шока. Вы невосприимчивы к неподвижности и игнорируете пересечённую и сильно пересечённую местность.
- **Феникс** скорость 30 футов, скорость полёта 90 футов. **В ближнем бою** ♦: клюв (зона досягаемости 15 футов), урон 2d6 + 12 (колющий), 2d4 (огонь) и 2d4 (продолжительный, огонь). **В ближнем бою** ♦: лапы (быстрое, зона досягаемости 15 футов), урон 2d8 + 12 (режущий). **Пламенное оперение** (аура, огонь, первобытный): 20 футов.

pf2.ru

pt2.ru

Вы получаете отенную ару. Существо, вошедшее в область ары или завершившее в ней свой ход, получает 2д6 урона отём, но не чаще одного раза за ход для каждого существа. Вы можете активировать или деактивировать ару, используя ав.

Поддержание.

Повышенное (9 кпу) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 22 + ваш уровень, 25 временных ЛЗ, модификатор атаки +31 и дополнительный кость урона, модификатор Атлетики +33.

Выявление местоположения Заклинение 8

Я ЗАКЛИНАНИЕ 8

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ОБНАРУЖЕНИЕ

Манипуляция	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная
--------------------	---

Сотворение 10 минут

Дистанция неограниченная; **Цели** 1 существо или объект

Вы узнаете название точного местоположения цели: план бытия, страну, район и дом. Выбрать целью можно только существо, которое вы видели лично или ценной вещью либо частью тела которого располагаете (вроде локона волос). При выборе целью объекта требуется, чтобы вы когда-то касались его или располагали его фрагментом. Заклинание автоматически преодолевает защиту от эффектов

pf2.ru

pt2.ru

обнаружения с кругом ниже своего, даже если по обычным правилам та могла бы его блокировать.

Головоломка

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ

Манипуляция Телепортация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность поддерживаемое

Вы отправляете существо в загадочную межпространственную комнату-головоломку и оставляете его там. Один раз за каждый ход цель может потратить 1 действие, чтобы совершить проверку Внимания, Воровства или Оккультизма против вашей СЛ заклинаний и разгадать головоломку. Эффекты телепортации не в состоянии помочь существу освободиться, если неспособны переместить его с одного плана

pf2.ru

072.70

на другую, как межпланетная теплота. Когда заклинивание прекратится, цель возвращается в простор — цель была в момент изгнания, или в ближайшее свободное пространство, если это место занято.

Критический успех Цель освобождается, разгадывая головоломку.

Успех Цель на верном пути к разгадке. Если она уже была на верном пути, она освобождается, разгадывая головоломку.

Провал Цель не приближается к разгадке.

Критический провал Цель не приближается к разгадке и если уже была на верном пути, то сбивается с него.

Безудержная пляска	Закливание 8	Неусыпное наблюдение	Закливание 8	Сбивчивые цвета	Закливание 8	Совместное сновидение	Закливание 8
Концентрация Устранение Манипуляция Ментальный		Концентрация Манипуляция Тайновидение		Иллюзия Устранение Манипуляция Незаметное Зрение		Концентрация Иллюзия Манипуляция Ментальный Сон	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Существо испытывает непреодолимое желание танцевать. Пока длится заклинание, цель становится застигнутой врасплох и не может совершать ответных действий. Кроме этого, она может использовать действия с дескриптором «движение» только для того, чтобы танцевать (совершая Перемещение, чтобы переместиться на расстояние вплоть до половины своей		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 100 фт.; Область 20-фт. взрыв; Цели 1 существо или объект, за которым следят, и 5 или менее других согласных существ. Длительность варьируется Это заклинание тайновидения даёт идеальное зрение, позволяя нескольким согласным существам точно отслеживать перемещение или местоположение одного существа или объекта. Выберите одно существо или объект в области, за которым хотите следить; оно становится сенсором для заклинания. Вы также выбираете пять или менее согласных существ в области: они видят это существо или объект как призрачную фигуру, когда те вне их линии видимости. Они идеально воспринимают это существо или объект, что позволяет им игнорировать невидимость или плохую видимость, но		Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты В воздухе появляется облако неоднородных, постоянно меняющихся цветов. Существа внутри облака и в области в 20 футах от него становятся потерянными. Существа должны пройти испытание Воли в случаях, когда вы Сотворяете это заклинание, когда существо входит в облако, оканчивает свой ход внутри облака, использует		Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция планета; Цели до 12 существ, которых вы встречали лично и знаете по имени Длительность 1 час При Сотворении заклинания каждая цель (в том числе вы) может, по своему выбору, немедленно погрузиться в сон. Если существо не желает засыпать, действие заклинания на него прекращается. Заснувшие попадают в совместное сновидение, где могут общаться друг с другом, как будто находятся в одной комнате. Каждое из существ покидает сновидение, когда	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Критический успех цель избегает эф- фекта. — 3 ра- унда, и в каждый свой ход цель дол- жна потратить хотя бы 1 действие, чтобы танцевать. Провал длительность заклинания — 1 минута, и в в каждый свой ход цель должна потратить хотя бы 2 действия, чтобы танцевать. Критический провал длительность за- клинания — 1 минута, и в каждый свой ход цель должна тратить все свои дей- ствия, чтобы танцевать.		Физические предметы по-прежнему дают тем- пкрытие. Следящие могут видеть это существо или об- ъект через любые предметы, кроме свинца или протоочной воды, которые блокируют зрение. Дистанция при этом неважна, но он о- бъект могут удалиться так сильно, что стан- ут слишком малы для восприятия. Следящие не видят окружение цели, и он не может направ- лять, которое существо носит или держит, и заме- чают, если оно оно то-только с себя. Если цель согласна на проверку, длительность составляет 1 час. Если же цель не согласна, чтобы за ней сле- дили, она продолжает испытывать Волю. Критический успех существо или объект избе- гают эффекта. Успех заклинание действует, как описано выше, но длительность составляет 1 минуту. Провал заклинание действует, как описано выше, но длительность составляет 1 час.		Действие Поиск или Взаимодействие внутри облака. Существо, на которое в данный момент действует облако, не нужно проходить испытание повторно. Успех существо избегает эффекта. Провал существо оказывается в заме- шательстве на 1d4 раундов. Критический провал существо полу- чает шок на 1d4 раундов. Когда это со- стояние заканчивается, существо остаётся в замешательстве до конца действия заклинания.		просыпается, и заклинание прекра- ется, когда проснутся все его цели.	

Разогнать туманы на пути в Заклинание 8 РАЙ

Редкий Концентрация Исследование
Межпространственный Исцеление
Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** вы и до 6 согласных существ
Длительность 10 минут

Вы создаёте путь в рай, видимый только вам и вашим союзникам через густое облако магического тумана. Вы и другие цели в пределах досягаемости переноситесь через этот туман в экстремальный рай, наполненный идиллическими географическими свойствами. Существам в этом раю не нужно есть или пить. За каждую минуту, которую вы проводите в этом раю, все существа в нём испытывают преимущества прохождения 24 часов, получая преимущества восстановления от

pf2.ru
ru:zjd

полного ночного сна, а также проходят процесс исцеления в период любых недугов или заклинаний с дневными и ночными периодами. Однако для любых действий или заклинаний с инициацией, измерениями более короткими периодами времени, только один из этих периодов проходит за каждую минуту, проводимую в раю. Это означает, что в конце минуты существо может пройти испытание против болезни с интервалом 1 день, яда с интервалом 1 минута и вредоносного заклинания, которое позволяет делать новое испытание каждый раз. Каждое испытание, проводимое в раю, даёт бонус состояния +4. Вы и ваши союзники можете действовать как обычно, находясь в раю, и можете использовать это время для сотворения заклинаний, фокусировки или выполнения хитрых исследований. Когда закончите, которые занимают менее 10 минут. Когда закончите заклинание, вы и все остальные цели покидаете рай, возвращаясь через туман в свои предыдущие местоположения или в ближайший незанятый пространство. Вы можете прекратить это заклинание.

