

Прогнать СКВОЗЬ ВРЕМЯ	ЗАКЛИНАНИЕ 6	ЦВЕТНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ	ЗАКЛИНАНИЕ 6	НЕВЕСОМОСТЬ	ЗАКЛИНАНИЕ 6	ПОПРАВКА	ЗАКЛИНАНИЕ 6
ПРИОЦАНИЕ 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.ru ru'zjd	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.ru ru'zjd	НЕОБЫЧНЫЙЭВОКАЦИЯ 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 ru'zjd	РЕДКИЙПРИОЦАНИЕУДАЧА 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 до0. Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Как всем хорошим писателям известно, главным 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 ru'zjd				
Повышенное (+1) Дробящий урон увеличивается на 2d6. Критический провал Существо проваливает полный урон и тошнота 1. Провал Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает двойной урон тошнота 2. Критический успех Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает половину урона. Успех Существо проваливается во времени. Когда оно возвращается, то получает половину урона. Критический успех Существо избегает эффекта. из которого пропало; если это произошло, то оно появляется в ближайшем незанятом месте на выбор	● Зелёный 5 урона ядом и 5 ментального урона. ● Жёлтый 5 урона электричеством и 5 ментального урона. ● Оранжевый 5 урона кислотой и 5 ментального урона.	покинет область или не оттолкнётся от чего-либо ещё. Существо, отталкиваясь от неподвижного объекта своей размера или меньшего, засчитывает его скорость, как и объект с одинаковой скоростью, но в противоположном направлении. Существо, способное левитировать или летать, могут использовать эти способности для перемещения в области без необходимости отталкиваться. Существо, не умеющее левитировать или летать, обречено находиться на земле и могут оттолкнуться от неё. Вы можете отменить это заклинание. Когда невесомость заканчивается, все существа и объекты в области падают обратно на землю.	Повышенное (9) крпг: вы можете выбрать до 10 существ в пределах дистанции. В момент активации заклинания цели должны находиться под условием заклинания. Например, если вы провалили или критически провалили испытание, лишь те, кто провалил или критически провалил испытание, или те, кто снизился до 0, получают эффект этого заклинания.				

ФАНТОМНЫЙ ОРКЕСТР	Закливание 6	ПРОКЛЯТИЕ ПОЛИМОРФА	Закливание 6	ПОДЧИНЕНИЕ	Закливание 6	ФОРМА ДРАКОНА [1]	Закливание 6
Воздух Концентрация Манипуляция Звук	Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Полиморф	Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Полиморф	Необычный Концентрация Устранение Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Полиморф			
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт. Защита обычное испытание Стойкости; Длительность поддерживаемое до 1 минуты	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута			
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,	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	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.	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.	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 ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd			
Повышенное (+1) уроном увеличивается на других существам. имеет никаких других черт свойственных не имеет места, не может быть в тиски и не (Стойкости): Фантомный оркестр не заливает в 10-футовом взрыве (обычное испытание наносит 8d6 урона звуком всем существам каждый взрыв звука фантомного оркестра создаёт ещё один взрыв музыки. пределах дистанции (если они существуют) и нуть вашу созданную мелодию в место в живах заклинания, вы можете переждать-ный первый раз в ряду когда вы подерж-станции. На последующих хиты, как-ж-в месте по вашему выбору в пределах дивающего величия и мощи, что оно взрывается в мелодию мимолётной мелодии заточённое дыхание мимолётной мелодии	видоизменяются и смешаются, вызывая тошноту 1. Когда цель избавляется от состояния вины тошноты, она возвращается к началу формы. Провал цель превращается на 1 минуту, если она не сохраняет свой разум. Если она продолжает все свои действия в ход, чтобы сэкономить, она может пройти испытание Воли, чтобы немедленно прекратить. Критический провал цель превращается в выбранное безобидное животное, так и умственно с неограниченной длительностью.	Успех цель сопротивляется вашим приказам и контролирует цель. Она под контролем, но в конце каждого своего хода может пройти испытание Воли, чтобы при успехе прекратить за-клинание. Критический провал аналогия провалу, но цель получает возможность пройти новое испытание, только если вы отдаёте новый приказ, который противоречит её природе, например убить союзников. Повышенное (10 крп) длительность становится неограниченной	лазания 40 футов, скорость плавания 60 футов, скорость прыга 20 футов. - Устойчивость 10 к урону того же типа, что у вас (см. ниже). - Ночное зрение и нюх (вспомогательный) 60 футов. - Средующие безоружные атаки в ближнем бою. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совещать Удар только ими. Ваш модификатор +22, бонус икак +6. Атаки зависят от силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш модификатор атаки безоружных атак вы можете использовать его. Подробное об этих атаках расписано в его. ближнем бою ♦♦ : членности, уроно 2d12 (колпущий) и 2d6 (тип урона дрыхал). В ближнем бою ♦♦ : котти (быстрое), уроно 3d10 (режущий). В модификатор Атаки +23 (если ваш собственный, уроно 3d10 (дробящий)). ближнем бою ♦♦ : хвост (заноно досягаемость 10 футов). Модификатор Атаки +23 (если ваш собственный, уроно 3d10 (дробящий)). Выберите один из них при сотворении. Величина				

ФОРМА ДРАКОНА [2]

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ОБМАНКА

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Слабоумие

ЗАКЛИНАНИЕ 6

КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ФАНТАЗМ ЗАКЛИНАНИЕ 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. **Окультиная** 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
nj7id

Концентрация Иллюзия Манипуляция

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

pf2.ru
nj7id

Если вы используете Сотворение заклинаний, атакующие или иным способом взаимодействуют с существом, то в качестве части этого действия вы можете совершить бдительную атаку против СЛ Внимания на бдительных, чтобы убить их, что дей-ствие совершил двойник. Обман не рабо-тает, если существо знает, что двойник ил-люзорен, а также если атака напрямую не могла быть им совершена. Например, если вы выпустили в цель луч, вы можете попы-таться сделать так, чтобы казалось, что это был луч двойник, если его местопо-ложение это позволяет, но если вы атако-вали мечом, а двойник не находился в другом конце комнаты, проверка Обмана будет ав-томатически провалена.

КОНЦЕНТРАЦИЯ
ПРОКЛЯТИЕ
УСТРАНЕНИЕ

Манипуляция

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

pf2.ru
nj7id

Критический подход к цели является самым эффективным и длительным. С неограниченными возможностями.

Концентрация Иллюзия Манипуляция

МЕНТАЛЬНЫЙ

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 (застрелял в разломе, оказалось брошено в море, или его

pf2.ru
nj.71d

Повышенное (+1) уроп увеличивается на 2д6.

Испытание в скоростной лодке
Патент на изобретение
Дамстантонский дракон Перовыттан
Рытье конусов дробящего Реакция Дракон-машина
Конус Оккуплтанная лааане конус а Стойкость Дья-
волоский дракон Сакарлыная — конус от огня Реак-
ция Эмпириеский дракон Сакралыная — конус
духа Реакция Дракон удачи Мистическая — конус
Лааане Реакция Ротатий дракон Перовыттан Пла-
вание конус ааа Стойкость Миражный дракон Ми-
стическая лааане конус ментального боя Дра-
кон судьбы Оккуплтанная — конус ментального боя

Отторжение	Закливание 6	Тайновидение	Закливание 6	Деформация заклинаний	Закливание 6	Духовный разрыв	Закливание 6
Аура Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➡ Область 40-фт.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	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	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	Концентрация Манипуляция Дух Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➡ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита обычное испытание Стойкости Вы атакуете дух существа сконцентрированной эфирной энергией, нанося 16d6 урона духом (обычное испытание Стойкости). Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.				
pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd			

Телепортация Закливание 6 Необычный Концентрация Манипуляция 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 ru:zjd расстояния это несущественно, но при дальних путешествиях возможно отклонение вплоть до 1 мили. 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-тесь в 100 милях от цели. Повышенное (10 крл) аналогично версее-9 крл, но вы и другие цели можете переме-ститься на любую планету в пределах галактики.	Истинное зрение Закливание 6 Концентрация Манипуляция 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 ru:zjd	Вампирическое обескровливание Закливание 6 Концентрация Смерть Манипуляция 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 ru:zjd ПЗ исчезают через 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.	П пульсирующий узор Закливание 6 Иллюзия Устранение Манипуляция Незаметное Зрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддержи-ваемое до 1 минуты Вы создаёте узор пульсирующих огней. Существа получают растерянность, пока находятся в области узора. Кроме этого, существо проходит испы-тание Воли, если оказывается в обла-сти узора, когда вы сотворяете его, пе-ремещается в область узора или завер-шает в ней свой ход, а также если ис-пользует Поиск или Взаимодействие pf2.ru ru:zjd применительно к узору. Если существо ослеплено узором, оно не проходит но-вых испытаний. Успех существо избегает эффекта. Провал существо ослеплено узором. Если оно выйдет из области узора, то может в конце каждого своего хода проходить новое испытание, чтобы из-бавиться от слепоты. Максимальная длительность эффекта — 1 минута. Критический провал существо полу-чает слепоту на 1 минуту.
---	---	---	--

СИЛОВАЯ СТЕНА Закливание 6 КонцентрацияСилаМанипуляция 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	Фанатичная Приверженность Закливание 6 КонцентрацияЭмоцииМанипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение >> Дистанция 30 фт.; Цели 10 или менее согласных существ Длительность 10 минут Вы временно подавляете рациональное мышление целей, наполняя их непоколебимой решимостью и фанатизмом. Сила убеждений настолько велика, что притупляет болевые ощущения и рассудок, поэтому каждая цель получает 12 временных ПЗ и бонус состояния +2 к испытаниям Воли против ментальных эффектов. Если вы pf2.ru nr'zjd	Звёздная Пелена Закливание 6 КонцентрацияИллюзияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции оккультная, первобытная Сотворение >> Защита Воля; Длительность 10 минут Вас окутывает пелена непроглядной тьмы, в которой крупичицы света мерцают, словно далёкие звёзды. Пелена наполняет вас космическим покоем, даруя бонус состояния +2 к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться или Красться. Находясь на открытом воздухе под звёздным небом, вы получаете невидимость, если неподвижны, или плохую видимость, если перемещаетесь. Попытки взглянуть в звёздную пелену дезориентируют. Любое существо, завершающее свой ход рядом с pf2.ru nr'zjd	Спящая Ярость Закливание 6 КонцентрацияПроклятиеЭмоции УстранениеМентальный Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение > ; Условие существо наносит вам урон. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавшее существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы проклинаете цель, застывая ей глаза испытываемым вами гневом. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех вы перестаёте быть видимым pf2.ru nr'zjd
Повышенное (+2) ПЗ стены увеличивается на 20. Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается	Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается	Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается	Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается Повышенное (9 кру) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается

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

БЛИСТАЮЩИЙ ЗАСЛОН Закливание 6

Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤; **Условие** эффект наносит физический или энергетический урон вам или существу в пределах дистанции.
Дистанция 30 фт.; **Цели** до 5 согласных существ, которым спровоцировавший эффект может нанести урон

Все цели окружает искрящаяся магическая преграда, защищающая их от вредоносного эффекта. Выберите один из типов наносимого эффектом физического или энергетического урона. Все цели получают устойчивость 10 к этому типу урона данного эффекта. Устойчивость применяется только к

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

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

начальному урону и никак не защищает от продолжительного урона и прочих последствий.
Повышенное (+1) устойчивость увеличивается на 1.

этих даров, обнаруживая, что он превращается 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, которые персонаж восстанавливает, приняв дар, увеличивается на 2д6.

облик, а цель не может говорить, как с эффектами заклинания 2 круга тишина.
Провал Аналогичен успеху, но цель также получает 4д6 ментального урона от трансформации.
Критический провал Аналогичен успеху, но цель также получает 8д6 ментального урона от трансформации.
 В первый раз в каждом раунде, когда вы поддерживаете это заклинание, цель бы-стро стареет, получая 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.

