

Эфирная Прогулка

Заклинание 7

Необычный Воплощение Телепортация

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы перемещаетесь на Эфирный план, который переплетается с Материальным планом. Вы можете перемещаться сквозь предметы на Материальном плане, а существа на нём не могут вас видеть. Вы перемещаетесь с половиной обычных скоростей, зато можете двигаться в любом направлении (в том числе вверх или вниз). Вы можете видеть Материальный план в радиусе 60 футов, но он серый, затуманенный и в состоянии плохой видимости для вас. Вы неспособны влиять на Материальный план. Материальный план не может как-то влиять на вас, кроме исходящих с него эффектов с

pf2.ru
nuzjd

Радужные Брызги

Заклинание 7

Эвокация Свет

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Область 30-фт. конус

Из вашей раскрытой ладони вырывается радужный свет. Каждое существо в области бросает 1d8, чтобы определить, луч какого цвета действует на него, а затем проходит указанное испытание. В приведённой ниже таблице указано, какими дополнительными дескрипторами обладают лучи. Если в существо попало несколько лучей, оно использует результат одного броска 620 для всех своих испытаний. Для каждого луча успешное испытание отменяет эффект для этого существа.

РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ

pf2.ru
nuzjd

Обратная Гравитация

Заклинание 7

Необычный Эвокация

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** цилиндр радиусом 20 фт., высотой 40 фт.
Длительность 1 минута

Вы обращаете вспять гравитацию, отчего все незакреплённые на земле объекты и существа в области немедленно падают вверх к верхней её границе. Существо может попытаться совершить Хватание за уступ, чтобы прервать падение, если пролетает мимо подходящей поверхности. Если существо падает на твёрдый объект (например, потолок), оно получает урон от падения и приземляется на поверхности. Если объекты и существа достигают

pf2.ru
nuzjd

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
nuzjd

дескрипторами «преграждение» или «сила», когда заклинание прекращается, вы возвращаетесь на Материальный план. Если при этом вы оказывались в воздухе, вы падаете (если не умеете летать), а если вы внутри объекта, вас выкидывает в ближайшее свободное пространство и вы получаете 1d6 урона за каждые 5 футов, на которые так переместились. Если вы сотворяете это заклинание, находясь не на Материальном плане, оно трагически вступает.

Повышенное (9 круг) вы можете выбрать цель или пять или меньше дополнительных существ в радиусе 30 футов от вас. Длительность заклинания поддерживается до 10 минут.

1d8 Цвет Испытание Эффект (дескрипторы) 1 Красный Реакция 50 урона от-нём (Огонь) 2 Оранжевый Реакция 60 урона кислотой (Кислота) 3 Жёлтый Реакция 70 урона электричеством (Электричество) 4 Зелёный Стойкость 30 урона ядом и Слабость 1 на 1 минуту (Яд) 5 Голубой Стойкость Эффект Плоть в камне 6 Синий Воли Замешательство, аналогичное эффекту Искажение Разума (Ментальный) 7 Фиолетовый Воли Замешательство 1 на 1 минуту; при критическом провале существо перемещается на другой план аналогично плану перехода (Телепортация) 8 Матовый Переходный луч - в цель попадает два луча: союзник бросок, перебрасывая одинаковые результаты и восьмёрки

верхней границы области, оно падает между областями обычной и обратной гравитации. Существа могут перемещаться вдоль этой границы областей. Если существо способно летать или летать, оно может использовать эти способности, чтобы избежать эффекта обратной гравитации. Если существа об объектах перемещаются, все существа и объекты в области гравитации. Когда заклинание прекращается, все существа и объекты в области падают обратно вниз.

ТЕНЕВОЕ НАПАДЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Иллюзия Тень

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, покуда 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

pt2.ru

Свет.

Существо, которое тратит свое действие на Поиск или как-то пытается взаимодействовать с *Теневым нападением*, может попытаться пройти проверку Внимания, чтобы разогнать его. В случае успеха существо вдвое уменьшает получаемый урон, наносимый тенями, и тем больше не мешают ему видеть. Эти преимущества сохраняются до окончания действия.

Повешенное (9 крл) Первоначальный урон увеличивается на 2д8, а урон существу, что заканчивает свой ход в области увеличиваются на 1д8.

МГНОВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Воплощение Телепортация

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 *Мгновенное восстановление*, если дейст

pf2.ru

pt2.ru

было меньше 2). Во время этих действий вы не можете чувствовать ни в каких других существах или в объектах, и любой эффект с длительностью, который вы можете создать во время этих действий, немедленно прекращается, когда вы появляетесь. После появления вы замедляны 1 до конца вашего текущего хода.

ШОК ДЛЯ СИСТЕМЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Воздух Концентрация Электричество

Исцеление Манипуляц

Источник Ярость стихий
Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо или труп существа которое умерло в течение предыдущего раунда

Длительность 1 минута

Плотное грозное облако нисходит на клетку цели, заполняя его, затем испускает в цель удар молнии возвращающий к жизни. Если цель — труп существа, которое умерло в течение последнего раунда, существо возвращается к жизни с 0 ПЗ и со всеми эффектами и состояниями которыми оно обладало когда умерло, за исключением при смерти, и его состояние ранение увеличивается на 1. Инициатива существа меняется так, чтобы действовать непосредственно перед вашей.

pf2.ru

pt2.ru

внзависимости от того возвращались ли существа к жизни или были живы, оно получает 8д8 ПЗ, и заряд продолжает его если оно было без сознания. На протяжении существования цель становится суперзаклятой. Существо получает состояние ускорение и может использовать своё дополнительное действие чтобы Встать, Переместиться, Дарить, или Летать, если у него есть скорость полёта. Кроме того, оно может неограниченно совершать заклинания 5 круга заклятия грома как Оракул, совершавшее на существо, остаётся до конца следующего хода цели. Существа в облаке спрыгивают, и существуют вне облака.

Повышенное (+1) лечение увеличивается на 12д8, и круг заклятия грома увеличивается на 1

ДВОЙНИК ВРАГА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

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 невосприимчивости, устойчивости и уязвимости. У двойника нет магических предметов, кроме руны 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 снижаются до 0.

pf2.ru

042.ru

Двойник атакует ваших противников по мере своих возможностей. Вы можете отдавать ему дополнительные приказаныя: при **Поддержании** за-
крываясь вы можете в качестве части того же действия отдавать приказ **Подручничью**; послать весте двойник или нет – решает ведущий. Двойник имеет всех своих действий он теряет 4дб ПЗ. Двой-
ник – не живое существо, он не может восстано-
вить потерянные ПЗ никаким образом.

Критический успех вам не удастся создать двой-
ника.

Успех удары двойника наносит лишь половину обычного урона, а длительность заклинания не мо-
жет превышать 2 раунда.

Плохая вы создаете двойника, он действует со-
гласно описанию.

Плохое/плохо (-1) максимальный возможный ро-
вень существа (-1) увеличивается на 2. У двой-
ника на 10 больше ПЗ.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация Манипуляция

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
nj.7ld

МЕЖПЛАНАРНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Необычный	Концентрация	Манипуляция
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
ru:zld

МАСКА УЖАСА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация	Эмоции	Ужас	Иллюзия
Манипуляция	Ментальный	Зрение	

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 наблюдателя: 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
nj7id

ПлАНАРНЫЙ ДВОРЕЦ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ
МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ МАНИПУЛЯЦИЯ

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 заклинания вы выбираете, кому позволено ходить 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
nj.7.10

статье о заклинании времени невосприимчиво к эффекту до конца своего следующего хода.

Усики существа избегают эффекта.

Провал существо получает искуп 2 перед совершением своего действия.

Критический провал существо получает искуп 2, а его действие тратится впустую.

Повышенное (8 кпул) вы можете брать целями 5 или менее существ. Если существо совершает враждебное действие или ответное действие, оказывающее эффект сразу на несколько целей заклинания одновременно, ему требуется только одно испытание против маски ужаса.

Позволять.

Время совершения преступления вычисляется как разность между временем задержания и временем, когда вступил в силу закон, которым предусмотрено наказание за данное преступление. В соответствии с п. 1 ст. 15 УК РФ, если закон, которым предусмотрено наказание за данное преступление, вступил в силу до совершения преступления, то применяется закон, действовавший на момент совершения преступления. Если же закон, которым предусмотрено наказание за данное преступление, вступил в силу после совершения преступления, то применяется закон, действовавший на момент совершения преступления.

pf2.ru
nj.7ld

pf2.ru
ru:zld

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj.7.10

Планарная преграда

Закливание 7

Необычный Концентрация Манипуляция

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
nuzjd

Вселение

Закливание 7

Необычный Концентрация Устранение
Манипуляция Ментальный Вселение

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная

Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 живое существо
Защита Воля; **Длительность** 1 минута

Вы вселяете свой разум и душу в тело цели, пытаетесь захватить над ней контроль. Цель проходит испытание Воли. Если вы хотите, то можете использовать эффекты более благоприятной для цели степени успешности, получая меньше контроля. Когда вы вселились в цель, ваше собственное тело без сознания и не приходит в чувство. Вы можете воспринимать всё то же, что и существо, в которое вы вселились. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если тело, в которое вы вселились, умирает, заклинание прекращается, а вы проходите испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При провале вы парализованы на 1 час, при критическом провале — на 24 часа. Если заклинание прекращается во время сцены, вы действуете непосредственно перед значением инициативы существа, в которое вселились.

pf2.ru
nuzjd

Критический успех цель избегает эффекта. Успех вы вселяетесь в цель, но не можете её контролировать и остаетесь в её теле, пока длится заклинание. Провал вы вселяетесь в цель и получаете возможность частично контролировать её. Вы более не решаете отдельный ход: вместо этого вы можете попытаться взять контроль над целью. В начале каждого хода цели она проходит новое испытание Воли. При провале в течение этого хода она под вашим контролем; при успехе она действует самостоятельно. Критический провал вы в полной мере вселяетесь в цель, она может лишь беспомощно наблюдать, как вы ей манипулируете. Вы полностью контролируете цель.

Повышенное (9 крп) длительность заклинания — 10 минут, вы можете физически вселившись в цель, чтобы защитить своё физическое тело, пока длится заклинание.

заклинании призывает.

Проекция образа

Закливание 7

Концентрация Иллюзия Манипуляция
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
nuzjd

Иллюзия и потому не получает преимуществ от заклинаний, хотя все их зримые эффекты проявляются. У двойника такие же модификаторы испытания, как у вас. Если по двойнику попадает атака или он провалит испытание, заклинание прекращается.

Повышенное (+2) максимальная длительность поддерживаемая заклинания увеличивается до 10 минут.

Ретрокогниция

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 заклинание 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

pf2.ru
nuzjd

испытание Воли со СЛ от 30 до 50 (в зависимости от серьёзности произошедшего), и при провале заклинание прекращается. Ведущий определяет СЛ и считает ли событие шокирующим.

Повышенное (8 крп) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последний год, но они размыты и становятся менее детальными; хорошо выделяются только масштабыные события.

Повышенное (9 крп) за каждую минуту концентрации вы получаете образы событий за последний век, но они размыты и становятся менее детальными; можно различить только самые масштабные события.

Верная цель	Закливание 7	Искажение разума	Закливание 7	Перенаправление заклинания	Закливание 7	Опасные видения	Закливание 7
Концентрация Удача Предсказание		Концентрация Эмоции Устранение		Необычный Манипуляция		Слух Концентрация Иллюзия	
Источник Основная книга игрока		Источник Основная книга игрока		Источник Основная книга игрока 2		Источник Основная книга игрока 2	
Традиции мистическая, оккультная		Традиции мистическая, оккультная		Традиции мистическая, сакральная, оккультная		Традиции оккультная	
Сотворение ♦		Сотворение ♦♦		Сотворение ♩; Условие Вы стали целью заклинания и вы осведомлены об этом.		Сотворение ♦♦♦	
Дистанция 60 фт.; Цели 4 или менее существа		Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо				Дистанция 500 фт.; Область 30-фт. взрыв	
Длительность до начала вашего следующего хода.		Защита Воля				Защита обычное испытание Воли; Длительность 1 минута	
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 заклинания, атакующий делает бросок дважды и берёт лучший результат. Атакующий также игнорирует ситуативные штрафы к проверке		Вы спутываете восприятие и мысли цели. Цель проходит испытание Воли. Вне зависимости от результата испытания цель затем становится временно невосприимчива на 10 минут. Эффекты заклинания происходят мгновенно, поэтому рассеивание магии и подобные эффекты нейтрализации заклинаний против них не действуют. Тем не менее желание и способности, снимающие немагические эффекты, могут		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).		В области заклинания появляются кошмарные иллюзорные существа. Иллюзия выглядит как стая существ маленького размера, внешний вид которых выбираете вы сами: например, это могут быть мухи-бестии или ожившие циркулярные пилы. Иллюзия наносит 8d8 ментального урона (обычное испытание Воли) каждому существу,	
pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd	
атаки и чистые проверки, если выбранное существо спрятано или плохо видно.		Критический успех цель избегает эффекта.				в область или начинается в ней свой ход. Существо, критически успешно прошедшее испытание Воли, может немедленно попытаться разоблачить иллюзию. Если существо попытается разоблачить иллюзию, оно перестает получать от неё урон.	
		Критический успех цель избегает эффекта.				Повышенное (+1) ментальный урон увеличивается на 1d8.	

УДЕЛ ПОВЕЛИТЕЛЯ ВОЙСКА
САРАНЧИ

Закливание 7

Редкий

Концентрация

Воплощение

Манипуляция

Мифический

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
nj'zjd

МАЯК ВРЕМЕНИ

Закливание 7

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 *Маяк времени* 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 *Маяк времени*, 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
nj'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 противиться нейтрализации против каждого эффекта. Если он провалится в проверке хотя бы одного из этих эффектов — вы не сможете вернуться. После возвращения к *Маяку времени* заклинание завершается.

создаётся облаками саранчи, окружающими существо в пределах 60-футовой эманации. Стойкости со следуют имитируют эффекты: **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 глухоты на всю длительность заклинания. **Наступление (яд)** *Праздество Воинства саранчи* Миллионы насекомых и паразитов, пирующих на Дескари, выпрыгивают 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 и испытывает Реакцию. Существо, критически проваляющееся, получает состояние тошноты 2.

