

Хождение По Воздуху

Заклинение 4

Воздух Превращение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 5 минут

Цель получает способность ходить по воздуху, как по твёрдой земле. Оно может подниматься или спускаться таким образом под углом не более 45 градусов.

pf2.ru
nuzjd

Плотный Туман

Заклинение 4

Воплощение Вода

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте облако настолько густого тумана, что он мешает не только видеть, но и перемещаться. Заклинение аналогично непроглядному туману, но область также считается пересечённой местностью. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru
nuzjd

Ржавящее Прикосновение

Заклинение 4

Превращение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 металлическое существо, 1 немагическая металлическая опасность либо 1 немагический металлический предмет весом не больше 1
Вы заставляете цель быстро заржаветь. Магическая ржавчина разъедает любые металлы, но цель должна быть полностью или по большей части металлической. Небесные металлы вроде адамантина или хоракалка невосприимчивы к этой ржавчине, ведущий также может решить, что на другие ценные материалы она тоже не действует. При наличии сомнений, может ли существо или объект стать целью этого заклинания, последнее слово остаётся за ведущим.
Весь наносимый этим заклинанием урон игнорирует твёрдость. Если заклинание наносит продолжительный урон ржавчиной, существо может попытаться её соскоблить, чтобы помочь цели прекратить продолжительный урон (подобные действия снижают СЛ чистой проверки для прекращения постоянного урона до 10 и позволяют немедленно пройти дополнительную чистую проверку). Эффект заклинания зависит от цели.
• **Существо или опасность** существо или опасность должны полностью или по большей части состоять из металла (как, например, большинство механических ловушек). Цель получает 8d6 урона (обычное испытание

pf2.ru
nuzjd

Шипастые Камни

Заклинение 4

Воплощение Земля

Источник Руководство опытного игрока
Традиции первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 час

Земля в области покрывается длинными и острыми каменными шипами, превращающими её в пересечённую и опасную местность. Существо, перемещающееся по земле в области, получает 3 колющего урона при входе на каждую клетку области.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1.

pf2.ru
nuzjd

Стойкости) и дополнительно 2d6 продолжительного урона при провале испытания. Прикосновение к опасностям для применения заклинания может вызвать её срабатывание (по решению ведущего).
• **Предмет** ржавчина наносит 2d6 урона. Если существо носит или держит предмет, оно проходит обычное испытание Реакции; бесхозные предметы автоматически проваливают Крикископий провал. При провале испытания предмет дополнительно получает 1d6 продолжительного урона. Если предмет в распоряжении существа, продолжительный урон наносится в конце хода этого существа. Если при Сотворении заклинания предмет был бесхозным, продолжительный урон наносится в конце вашего хода.
Если целью заклинания является броня, которую носит существо, её вес для заклинания считается на 1 больше указанного, поскольку переноска брони в рюкзах гораздо неудобнее её ношения. У тонких железных и стальных предметов (например, 20 пт 10, а у типичных предметов (броня, щит, доспехи) 36 пт 13 и 18 пт 18.
Повышенное (+1) начальный урон существам и опасностям увеличивается на 2d6, максимальный вес предмета, который может стать целью, увеличивается на 1.

ВЫКАЧИВАНИЕ КРОВИ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНЫЙ СМЕРТЬ НЕКРОМАНТИЯ

НЕГАТИВНЫЙ

Источник Зловещие катакомбы
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание обычное Стойкости

С помощью слова и жеста вы заставляете кровь выплеснуться изо рта, ноздрей, ушей и иных анатомических отверстий на голове цели и устремиться в ваш рот. При этом вы наносите цели 8d4 негативного урона. Если цель получает урон, её кровь течёт вам в рот. Если вы живое существо без негативного исцеления, вы

pf2.ru
nj7id

Повыше
на 2d4.

Повышенное (+1) Урон увеличиваётся

ПРОКЛЯТИЕ ФОНТАНА КРОВИ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОКЛЯТИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Источник Secrets of Magic
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы насылаете на цель проклятие, от которого её раны фонтанируют кровью. Цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех на 1 минуту, когда существо впервые за раунд получает не менее 10 колющего или режущего урона от одного Удара, она получает дополнительно 2d6 урона того же типа.

Провал аналогичен успеху, но вместе с

pf2.ru
nj.71d

Повышенное (+2) дополнительный урон от кровотечения повышается на 1db. Продолжительный урон от кровотечения повышается на 1db.

Повышенное (+2) дополнителный урон повышается на 1д6. Продолжи-
тельный урон от кровотечения повышается на 1д6.

шається на 1 dB.

Стихийный подарок

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Secrets of Magic
Традиции первобытная
Магическая традиция стихийная
Сотворение ♦ Ж, вербальный
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 минута

Стихийная сила наполняет вашу цель, даруя ей стремительность воздуха, мощь земли, обжигающую ярость огня или гибкость воды, в зависимости от того, какую стихию вы выберете. Выберите стихию, когда сотворяете заклинание. Цель получает преимущество этой стихии, как описано ниже, и это заклинание получает соответствующий стихийный дескриптор.

Secrets of Magic

- **Воздух** Цель получает бонус состояния +30 футов к своей наземной скорости и получает скорость полёта, равную её наземной скорости без учёта этого бонуса состояния.

- **Земля** Находясь на земле, цель получает бонус состояния +2 к испытаниям Стойкости и Реакции против эффектов, которые совершают против неё действия Толчок или Сбивание с ног, а также к испытаниям против эффектов, пытающихся сделать её распластанной. Кроме того, земля рядом с целью

pf2.ru
nj7id

стационарные пересеченные местности, которая передвигается вместе с целью, хотя сама цель неподвижна. Иглы пересеченной местности при своем перемещении ударяют в близлежащие объекты и продолжают движение в направлении цели, пока не достигнут скорости падения, равной ее элементной скорости.

● **Метал** / **Удары** цели с использованием металлических орудий или безоружными атаками наносит дополнительный удар электрической силой под напряжением 14 вольт.

Иглы состоят из 14 элементов, 14 к повреждению и цель сделана из металла или носит металлический дощеч.

● **Лезвие** / **Цель** получает количество временных ПЗ, равное количеству заклинаний, а затем получает половину этого количества временных ПЗ в начале каждого своего хода.

Повышенные (8 кру) Вы можете выбрать цель до 5 согласных существ.

своего рода.

этого количества временных ПЗ в начале каждого

равное крпу заклинания, а затем получает половину

● **Лезвие** Лезвие получает количество временных ПЗ, которое доспех.

если не сделана из металла или носит металличес-

и получают бонус составляя +1 к повреде атаке,

интервью 144 урона электричеством при попадании

ского дружника или безоружной атаки наносит до пол-

● **Металл** Дарды черни с использованием металличе-

rage or elements

и оружием в ближнем бою наносит 160 продольно-тепловых уронов огнём при попадании.

ГЛАЗНАЯ ПЕРЕГРУЗКА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Непредвиденные Обстоятельства Иллюзия

УСТРАНЕНИЕ

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут (М, Ж, вербальный)
Длительность 24 часа

Как только существо собирается вас атаковать, вы поражаете его потрясающими иллюзиями, полностью ослепляя его глаза вспышками движения и цвета. Как только заклинание начнёт своё действие, вы получите ответное действие Перегрузка зрения; как только вы используете ответное действие, заклинание прекратит своё действие.

Перегрузка зрения

pf2.ru
nj.71d

2) (концентрация) **Условие** Существо в 60 минут от вас пытается провести проверку атаки против вас; **Эффекты** Спровоцированное существо должно пройти испытание Стойкости. **Критический успех** Цель избегает эффекта. **Успех** Цель растеряна до конца этого раунда. **Провал** Цель ослепна до конца этого раунда. **Критический провал** Цель ослепна до конца этого хода и растеряна на 1 минуту.

Критический успех Цель избирает эффект.
Успех Цель растеряна до конца этого периода.
Повал Цель ослепла до конца этого периода.
Критический повал Цель ослепла до конца этого хода и растеряна на 1 минуту.

проверку атаки против вас, **эффекты** спровоцированное существо должно пройти испытание Стойкости.

60 футов от вас пытается провести

Лепестковый шторм Закливание 4 ВоздухВолпложениеРастениеДерево Источник Secrets of Magic Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 15-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте облако из острых, как бритва, лепестков, которые яростно кружатся в порывах ветра. Существо, входящее в бурю или начинающее в ней свой ход, получает 2d10 режущего урона от острых лепестков, с обычным испытанием Реакции. Существо может получить урон от лепестков только один раз за раунд. В конце действия заклинания буря стихает, и лепестки безвредно осыпаются на землю. Повышенное (+2) Урон увеличивается pf2.ru nu'zjd	Целительный источник Закливание 4 ИсцелениеНекромантияПозитивный Вода Источник Secrets of Magic Традиции сакральная, первобытная Сотворение 1 минута (М, Ж, С) Дистанция 30 фт. Длительность 1 час Пар поднимается в воздух, когда в земле возникает облицованный камнем бассейн, наполняющийся горячей водой, пробивающейся из недр земли. Вода приятно горячая и обладает лёгким сернистым запахом, который не вызывает отвращения. Вы умеете извлекать всю бодрящую силу из насыщенной минералами воды. Любое существо, которое проводит полный час, нежась в горячем источнике или покрывшись грязью со дна ямы, восстанавливает 10d8 ПЗ и pf2.ru nu'zjd	Мягкая посадка Закливание 4 Преграждение Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 1 миля; Область цилиндр высотой 20 фт. и радиусом 60 фт., дно которого касается земли Длительность 1 минута Вы создаёте магическое поле, которое поддерживает любое существо или предмет, падающий в эту область, обеспечивая безвредное приземление с любой высоты. Поскольку обычно вы падаете на 1 500 футов за раунд, вы можете сотворить это заклинание во время падения, чтобы гарантировать безопасную посадку, при условии, что вы видите точку приземления и она pf2.ru nu'zjd	Воздушный лифт Закливание 4 ВоздухКонцентрацияМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 10-фт.ая эманация Защита Реакция Мощный порыв ветра подхватывает вас и всё вокруг, мгновенно перенося в нужное вам место. Вы, все существа в области и каждый предмет весом 10 или менее поднимаются этим мощным порывом. Вы и все подверженные воздействию существа и предметы пролетают расстояние вплоть до 60 футов и приземляются на твёрдую поверхность в том же положении относительно друг друга. Если в пункте назначения не хватает места для всего, что вы переносите, заклинание не срабатывает, pf2.ru nu'zjd
на 1d10. чувствует прилив сил, теряя состояние утомлённости. Как и в случае с другими эффектами, снимающими утомлённость, это не устраняет первопринципу состояния — например, недосып — и состояние возвращается, если первопринципа не устранена. Бассейн имеет размеры 20 футов с каждой стороны и глубину 5 футов. Он вмещает одновременно до 16 Средних или более мелких существ. Существо крупного размера заволакует за воюем Среднего, а Огромное заполняет весь бассейн. Этот бассейн обладает дескриптором строения и подчиняется тем же ограничениям, что и магические предметы, созданные из него. Повышенное (+1) лечение увеличивается на 2d8.	находятся в пределах дистанции.	однако ведущий может позволить вам немного изменить расположение группы, чтобы соответствовать требованиям заклинания. Любое несогласное существо может пройти испытание Реакции чтобы избежать эффекта. Воздушный лифт не переносит каким-либо образом зафиксированные объекты (например, двери на петлях или существо прикованное к стене). Повышенное (6 круг) дистанция полёта увеличивается до 120 футов, а максимальный вес предмета, поднимаемого воздушным лифтом, увеличивается до 20.	

Удушающий покой				Закливание 4				Скольжение Зефира				Закливание 4				Стеклянный облик				Закливание 4				Хватка земли				Закливание 4			
Воздух		Концентрация		Манипуляция		Яд		Воздух		Манипуляция		Движение		Концентрация		Земля		Манипуляция		Концентрация		Земля		Манипуляция							
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычная Стойкость; Длительность 1 минута								Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ↻ ; Условие существо входит в пространство в пределах 5 фт. от вас. Ошеломляющий бриз мгновенно подхватывает вас и переносит в безопасное место. Вы совершаете Полёт на 15 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это ответное действие. Повышенное (6 круг) вы и один ваш союзный союзник совершаете Полёт на 25 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это ответное действие. Повышенное (8 круг) вы и до 5 ваших союзников в пределах 30 футов совершаете Полёт на 25 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это								Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 10 минут Вы придаёте цели свойства матового, прозрачного стекла. Цель становится плохо видимой, теряет запах и не может истекать кровью. Она получает устойчивость 5 к урону кислотой, холодом, электричеством и колющему урону, и уязвимость 5 к урону звуком и дробящему урону. Существо в этом облике, затронутое заклинанию разбивающий звук считается бесхозным объектом. Каждый раз когда цель получает урон, к которому <i>стеклянный</i>								Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв на поверхности Защита Стойкость; Длительность подерживаемое до 1 минуты Рукоподобные выступы скал и почвы хватают и заваливают собой существ. Каждое существо в области, когда вы Сотворяете заклинание, и каждое существо, которое заканчивает свой ход в этой области во время действия заклинания, должно пройти испытание Стойкости. В первый раз в каждом раунде, когда вы Поддерживаете это заклинание, каждое существо, всё ещё захваченное поверхностью земли,							
pf2.ru nr'zjd								pf2.ru nr'zjd								pf2.ru nr'zjd								pf2.ru nr'zjd							
Повышенное (+2) урон увеличивается на 3д6. Стойкости и становятся утомлёнными. урона в 2д6 с обычным испытанием выдохнутый воздух, получают 3д6 ещё вдыхают в основном собственны								ответное действие.								Повышенное (+2) устойчивость и уяз- вимость увеличиваются на 5. нания на 1 минуту. мось, уменьшите длительность заклин- облик придаёт устойчивость или уязви-								Получает 1д6 дробящего урона, а как- образом получает 2д6 дробящего урона. Существо может попытаться Освободиться, пройдя проверку против вашей СЛ заклинаний. Успех существо избегает эффекта. Провал существо захвачено землёй. Критический провал существо обез- двигают землёй. Повышенное (+2) дробящий урон, нано- симый при Поддерживании этого закля- нания, увеличивается на 1д6 для захва- ченных существ и на 2д6 для обезвре- живаемых существ.							

Скользящие кубы

Заклинание 4

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы вызываете вплоть до шести 5-футовых каменных кубов, которые вы можете плавно передвинуть движением руки. Каждый куб появляется в любой клетке в пределах дистанции, они способны левитировать. Если вы пытаетесь создать куб в занятой клетке или в клетке которая не может его вместить, он не появляется. На каждый 5-футовый куб можно Залезть с успешной проверкой Атлетики против СЛ 10, кубы обладают КБ 10, Твёрдостью 10, и

pf2.ru
nuzjd

Жгучий рой

Заклинание 4

Концентрация Огонь Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость или обычное испытание Реакции (см. текст); **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы вдыхаете жизнь в массу огненных насекомых. Они роятся около цели и создают вокруг неё ауру в 5-футовой эманации. Цель и враги в ауре подвержены эффекту в зависимости от выбранных вами насекомых. В последующих раундах, в первый раз, когда вы Поддерживаете это заклинание в каждом раунде, вы повторяете эффект на цели и всех своих врагах в ауре насекомых. Выберите тип насекомых, чтобы определить эффекты.

• **Огненные муравьи** вы создаёте огненных летающих муравьёв, которые наносят 3d6 колющего урона и 2d6 продолжительного урона огнём. Поражённые существа проходят обычное испытание Реакции. Существо, которое проваливает испытание, должно переместиться на 5 футов в направлении по вашему выбору, пытаться убежать от кусающихся муравьёв. Это происходит после того, как

pf2.ru
nuzjd

Оберег феникса

Заклинание 4

Концентрация Огонь Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 1 минута

Вы поднимаете пламенный щит вокруг себя, получая устойчивость 10 к урону огнём. Если вы получаете урон огнём, который должен снизить ваши ПЗ до 0, оберег феникса поглощает урон сверх того, что довёл бы вас до 1 ПЗ. После, опека излечивает вас в блестящей вспышке пламени в форме крыльев феникса и окутывает вас светом. Вы восстанавливаете ПЗ равные 4d8 + поглощённый урон; Это эффект с дескрипторами «исцеление» и «жизнь». После, опека феникса заканчивается, и вы не можете его сотворять 24 часа.

pf2.ru
nuzjd

Знак Имери

Заклинание 4

Концентрация Проклятие Обнаружение

Огонь Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная

Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы помещаете огненную метку Имери на цель, сжигая самую эссенцию существа. Метка испускает жар, который можете почувствовать только вы. Пока вы находитесь на том же плане, что и цель, вы можете чувствовать направление, в котором она находится. Цель находится в состоянии утомление и не может уменьшить значение этого состояния обычным образом. Вы можете взорвать метку в любой момент её действия, прекратив заклинание.

pf2.ru
nuzjd

40 ПЗ. Если любой из кубов в какой-то момент оказывается за пределами дистанции заклинания, то он рассыпается в пыль. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить вплоть до двух созданных кубов на 10 футов каждый в любом направлении, включая вертикальные. Вы можете вбросить разные кубы каждый раз, когда вы используете Поддержание. **Повышенное (+2)** у кубов 10 дополнительных телльных ПЗ, и вы можете передвинуть выбранные кубы на дополнительные 5 футов каждое использование Поддержания заклинания.

все существа пройдут испытание. Попадая в ауру существа во время движения основной цели не считаются поддерживаемыми эффектам ауры. • **Светлячки** (устрашение) вы создаёте шкавал светлячков, которые наносят 3d6 урона огнём и могут ввести в расстройство или ослепить существо, в зависимости от результата испытанной Стойкости цели. **Критический успех** существо не получает урона. **Успех** существо получает половину урона и становится расстроенным на 1 раунд. **Провал** существо получает полный урон и получает состояние слепота на 1 раунд. После этого существования временно невосприимчиво к ослеплению от жгучего роя на 24 часа. **Критический провал** аналогично провалу, но существо получает двойной урон и состояние слепота на 1 минуту. **Повышенное (+1)** колющий урон муравьёв и огненный урон светлячков увеличивается на 2d6.

Повышенное (+1) лечение увеличивается на 1d8.

Руна взрывается 10-футовой эманацией, с центром на цели, которая наносит 5d6 урона огнём (обычное испытание Реакции). Вы выбираете, будет ли цель метки повреждена эффекту взрыва. Когда вы сотворяете заклинание, цель проходит испытание Стойкости, чтобы определить, как долго поддерживается метка. Если действие заклинания истекает, руна не взрывается. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** длительность составляет 1 минуту. **Провал** длительность составляет 1 недолго. **Критический провал** продолжительность неограниченна. **Повышенное (+1)** урон увеличивается на 2d6.

Облако ржавчины	Закливание 4	Хватка глубин	Закливание 4	Туманное воспоминание	Закливание 4	Иссушающие жизнь корни	Закливание 4
Концентрация Манипуляция Металл		Концентрация Манипуляция Ментальный Вода		Необычный Концентрация Манипуляция Вода		Концентрация Манипуляция Растение Дерево	
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Стойкости; Длительность 1 минута В воздухе кружатся красноватые частицы ржавчины, образуя облако бурлящих частиц. Все существа внутри облака становятся плохо видимы, а все существа вне облака становятся плохо видимыми для тех, кто находится внутри. Облако наносит 5d10 режущего урона каждому существу, начинающему свой ход в области (обычное испытание Стойкости). Ржавеющий металл, осыпающийся с		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута Вы охватываете цель фантомным давлением глубин океана, дезориентируя её и сжимая её лёгкие и суставы. Цель получает 6d6 дробящего урона и подвергается дополнительным эффектам в зависимости от результата испытания Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех цель получает половину урона. Провал цель получает полный урон, и		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Цели 1 водоём площадью хотя бы 5 квадратных фт. Длительность поддерживаемое вплоть до 10 минут Говорят, что вода хранит воспоминания или отпечатки прошлого, и вы можете поднять эти воспоминания на поверхность, чтобы мельком взглянуть на недавние события. Когда вы Сотворяете заклинание, вы мысленно сосредотачиваетесь на отрывке времени в прошлом, вплоть до 24 часов назад. Над выбранным водоёмом поднимается туман, заполняя собой 30-футовый взрыв и сливаясь в туманную сцену событий, которые произошли в выбранное время в		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая линия Защита обычное испытание Реакции Колючие корни вырываются из ваших рук спутанным каскадом, прокалывая существ на пути их роста, восстанавливая вас. Вы наносите 8d6 колющего урона существам в линии с обычным испытанием Реакции. Вы получаете 1d4 временных ПЗ за каждое живое существо в линии, получая питательные вещества из раненых через корни. Временные ПЗ длятся 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
Повышенное (+2) облако наносит на 1d10 больше режущего урона, а продолжительность урона увеличивается на 1d4.		Повышенное (6 кру) вы можете брать до 5 существ в качестве целей. Критический провал как при провале, но цель получает двойной урон. Она становится захваченной. Цель может попытаться освободиться, СЛ освобождения равна вашей СЛ заклинаний.		пределяет 60 футов от воды. Всякое существо, которое видит облако, может наблюдать полупрозрачные изображения белого цвета, достаточно детальные чтобы показать силуэт, очертания или контур существ или объектов, которые прошли через область, и движения которые они совершили. Мелкие детали, такие как черты лица или буквы, слишком точны для формирования тумана, а также сцена не передаёт звуков. Вы можете использовать Поддержание, чтобы проигрывать сцену назад или вперёд, каждая минута Поддержания соответствует минуте воспроецируемой. Сильный ветер из магического источника может сорвать это заклинание, если эффект преуспешает в проверке неитрализации против вашей СЛ заклинания.			

ЖЁСТКАЯ ФОРМА

Заклинание 4

Концентрация Манипуляция Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦
Длительность 1 минута

Вы используете жёсткость дерева, чтобы предотвратить вредоносные эффекты сменяющие облик. Во время действия этого заклинания, когда вы становитесь целью вредоносного эффекта с дескриптором «полиморф», вы можете использовать своё ответное действие, пройти проверку нейтрализации этого эффекта.

Повышенное (6 круг) длительность заклинания увеличивается до 10 минут.

pf2.ru
nuzjd

СТИХИЙНОЕ ЧУВСТВО

Заклинание 4

Концентрация Манипуляция

Разоблачение

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Магическая традиция стихийная
Сотворение ♦♦
Длительность 10 минут

Стихии усиливают ваши способности восприятия. Выберите один из вариантов ниже. Заклинание приобретает перечисленные в выбранном варианте дескрипторы.
• **Водная эхолокация** (вода) ваш слух становится точным способом восприятия, когда вы находитесь под водой.
• **Теплочувствительность** (огонь) вы можете ощущать существ с температурой тела от 90 градусов по Фаренгейту (32 градуса по Цельсию) или выше, это считается точным способом восприятия.
• **Магниторецепция** (металл) вы можете чувствовать существ, несущих металлические предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из металла или имеет дескриптор металл, вы можете обнаружить его, как если бы магниторецепция была точным способом восприятия.

pf2.ru
nuzjd

КРЫЛАТАЯ ФОРМА [1]

Заклинание 4

Концентрация Манипуляция Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 1 минута

Вы используете свою власть над небом, чтобы принять боевую форму летающего животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь птицей, вы можете стать орлом или совой), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и

pf2.ru
nuzjd

КРЫЛАТАЯ ФОРМА [2]

Заклинание 4

клыки, урон 2d8 (колющий). **В ближнем бою** ♦: крыло (быстрое), урон 2d6 (дробящий).
• **Оса** скорость 20 футов, скорость полёта 40 футов. **В ближнем бою** ♦: жало, урон 1d8 (колющий) и 1d6 (продолжительный, яд).
• **Птерозавр** скорость 10 футов, скорость полёта 40 футов; нюх (вспомогательный) 30 футов. **В ближнем бою** ♦: клюв, урон 3d6 (колющий).
• **Птица** скорость 10 футов, скорость полёта 50 футов. **В ближнем бою** ♦: клюв, урон 2d8 (колющий). **В ближнем бою** ♦: лапы (быстрое), урон 1d10 (режущий).

Повышенное (5 круг) у боевой формы крупный размер, скорость полёта получает бонус состояния +10 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете 10 временных ПЗ, модификатор атаки

pf2.ru
nuzjd

Кроме того, вы постоянно знаете, в каком направлении находится север.
• **Механорецепция** (воздух) вы можете видеть невидимых существ и вневидимых объектов. Они кажутся вам полупрозрачными и считаются плохих видимыми для вас.
• **Виброчувствительность** (земля) вы получаете вибрационную чувствительность (вспомогательный) с радиусом восприятия в 30 футов.
• **Древочувствительность** (растение, дерево) вы можете чувствовать существ, несущих деревянные предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из дерева или имеет дескриптор растение или дерево, вы можете обнаружить его, как если бы древочувствительность была точным способом восприятия.

Повышенное (6 круг) продолжительность увеличивается до 8 часов, и вы можете потратить 1 минуту, чтобы переключиться с текущего стихийного чувства на другое.

способности.
• КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
• 5 временных ПЗ.
• Сумеречное зрение.
• Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной боевой формы. Эти атаки считаются для вас излучающими, и вы можете совещать удар толяком ими. Ваш модификатор атаки +16, бонус урона +5. Атаки зависят от ловкости (это важно учитывать, например, для сопротивления неуклюжести). Если ваш модификатор атаки для зависящих от ловкости безоружных атак выше, вы можете использовать его.
• Модификатор Акробатик +16 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы.
• **Летающая мышь** скорость 20 футов, скорость полёта 30 футов; эхолокация (точ-ный) 40 футов. **В ближнем бою** ♦:

+18, бонус урона +8, модификатор Акробатики +20.
Повышенное (6 круг) у боевой формы огромный размер, скорость полёта получает бонус состояния +15 футов, ваш атаки обладают зоной досягаемости 10 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +21, бонус урона +4 и +14 у повреждения костей урона (в том числе продолжительного), модификатор Акробатики +23.

Творение	Заклинание 4	Форма динозавра [1]	Заклинание 4	Форма динозавра [2]	Заклинание 4	Огненный щит	Заклинание 4
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 0 фт. Длительность 1 час Вы создаёте недолговечный объект из магических энергий. Он состоит из земляной или растительной материи (например, дерева, бумаги, камня или кирпича) и не может быть больше 5 кубических футов. Он не может быть искусно сделан, содержать сложные движущиеся части, не может быть использован для уплаты стоимости или чего-то подобного и не может состоять из ценных, необычных или более редких материалов. Недолговечность объекта настолько очевидна, что его нельзя	pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы используете первобытные силы природы, чтобы принять боевую форму животного крупного размера, а именно — могучего и ужасного динозавра. Вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в кого обратитесь: в анкилозавра, бронтозавра, дейнониха, стегозавра, тираннозавра или трицератопса. Вы можете выбрать конкретный вид животного, но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой форме, вы получаете дескрипторы «динозавр» и «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности: КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете	pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф бою ♦: лапы (быстрое), урон 2d4 (колющий) и 1 (продолжительный урон от кровотечения). В ближнем бою ♦: челюсти, урон 1d10 (колющий). - Стегозавр скорость 30 футов. В ближнем бою ♦: хвост (зона досягаемости 10 футов), урон 2d8 (колющий). - Тираннозавр скорость 30 футов. В ближнем бою ♦: челюсти (зона досягаемости 10 футов, смертоносное d12), урон 1d12 (колющий). - В ближнем бою ♦: хвост (зона досягаемости 10 футов), урон 1d10 (дробящий). - Трицератопс скорость 30 футов. В ближнем бою ♦: рога, урон 2d8 (колющий) и 1d6 (продолжительный урон от кровотечения) при крикическом ударе. В ближнем бою ♦: нога, урон 2d6 (дробящий). Повышенное (5 круг) у боевой формы огромный размер, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 15 футов (20 футов, если изначально зона досягаемости была 15 футов). Вместо описанных преимуществ вы получаете 20 временных ПЗ, модификатор атаки +18,	pf2.ru ru:zjd	Концентрация Огонь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы создаёте парящий щит из пламени. Пока он существует, у вас устойчивость 5 к холоду, также вы невосприимчивы к холоду и сильному холоду окружающей среды. Вы можете использовать Поднятие щита аналогично обычному щиту, получая ситуативный бонус +1 к КБ. Также после этого вы можете применить ответное действие Блок щитом (у огненного щита твёрдость 10, невосприимчивость к огню и 40 ПЗ; у него нет ПП). Твёрдость щита уменьшается вдвое против эффектов с дескриптором	pf2.ru ru:zjd
Продать или выдать за настоящий. Заклинание получает соответствующий предмету дескриптор, например «деревяно», «земляно» или «растение». Повышенное (5 круг) вы можете создать предмет из металла, возможно, вложить в него обычные минералы, вложить в него обычные минералы, вложить в него обычные минералы. При создании предмета вы можете использовать дескриптор «металл». Клинивание получает дескриптор «металл».	pf2.ru ru:zjd	Штрафы за броню к навыкам и скорости. 15 временных ПЗ. - Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение. - Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для извлечения, и вы не можете использовать другие атаки. Ваш модификатор атаки +16 бонус урона +9. Атаки зависят от Силы (это важно). Если ваш модификатор атаки слабее, использовать, например, для состояния слабое. - Модификатор Атлетики +18 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы. - Анкилозавр скорость 25 футов. В ближнем бою ♦: хвост (зона досягаемости 10 футов, смертоносное d12), урон 1d12 (колющий). - Бронтозавр скорость 25 футов. В ближнем бою ♦: хвост (зона досягаемости 15 футов), урон 2d8 (дробящий). - Дейноних скорость 40 футов. В ближнем бою ♦: лапы (быстрое), урон 2d4 (колющий) и 1 (продолжительный урон от кровотечения).	pf2.ru ru:zjd	бонус урона +6 и удвоенное количество костей урона, модификатор Атлетики +25. Вместо описанных преимуществ вы получаете 20 временных ПЗ, модификатор атаки +25, бонус урона +15 и удвоенное количество костей урона, модификатор Атлетики +25. Вместо описанных преимуществ вы получаете 20 временных ПЗ, модификатор атаки +25, бонус урона +15 и удвоенное количество костей урона, модификатор Атлетики +25.	pf2.ru ru:zjd	«вода». Если вы используете Блок щитом против атаки в ближнем бою и атакующий рядом с вами либо это безоружная атака, атакующий получает 2d6 урона огнём. Повышенное (+2) устойчивость к холоду увеличивается на 5, ПЗ щита — на 10, а урон огнём — на 1d6.	pf2.ru ru:zjd

Преображение камня	Заклинание 4	Свобода движений	Заклинание 4	Газообразность	Заклинание 4	Светоч жизни	Заклинание 4
Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели куб камня размерами 10 фт. в поперечнике или меньше. Вы грубо видоизменяете камень, придавая ему нужную вам форму. Заклинание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Если при видоизменении камня на нём стоят существа, они должны совершить проверку Акробатики или испытание Реакции. Успех существо избегает эффекта. Провал существо расплывается по поверхности камня. Критический провал существо падает с		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо, которого коснулись Длительность 10 минут Вы подавляете эффекты, которые могли бы помешать существу перемещаться. Пока заклинание действует на цель, она игнорирует эффекты, дающие ситуативные штрафы к скорости. Когда существо совершает попытку Освобождения от эффекта, налагающего состояние захвата, неподвижности или обездвиженности, она автоматически успешна, если только это не магический эффект более высокого круга, чем		Воздух Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 5 минут Существо превращается в пар. В этом состоянии оно становится аморфным и теряет бонусы предметов к КБ, прочие эффекты и бонусы от брони и использует уровень умения для защиты без брони. Оно получает устойчивость 8 к физическому урону и невосприимчиво к урону за точность. Оно не может творить заклинания, активировать		Концентрация Исцеление Манипуляция Жизнь Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы излучаете жизнь и здоровье, что позволяет окружающим молить вас об исцелении. Один раз за раунд вы или ваш союзник можете использовать Взаимодействие, чтобы возложить на вас руки и восстановить ПЗ. Всякий раз, когда светоч исцеляет кого-либо, он слабеет. Первое существо восстанавливает 4d10 ПЗ, второе — 4d8 ПЗ, третье — 4d6 ПЗ, четвёртое — 4d4 ПЗ, после чего заклинание прекращается. У вас может быть активен только один	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
расплывается (если это возможно) и		это заклинание.		предметы или использовать действия с дескрипторами «атака» или «манипуляция». Оно получает скорость полёта 10 футов и может просачиваться сквозь маленькие трещины. Цель может использовать [прекращение для этого заклинания.		светоч жизни единственно. Повышенное (+1) светоч восстанавливает одну дополнительную кость ПЗ при исцелении (той же величиной, что и остальные для этого существа).	

ОГНЕННАЯ СТЕНА			ЗАКЛИНАНИЕ 4			БУРЯ КЛИНКОВ			ЗАКЛИНАНИЕ 4			ЗАЗЫВАЮЩИЙ ВОПЛЬ			ЗАКЛИНАНИЕ 4			ЗМЕИНЫЕ КЛЫКИ			ЗАКЛИНАНИЕ 4														
Концентрация			Огонь			Манипуляция			Концентрация			Манипуляция			Слух			Концентрация			Устранение			Манипуляция			Ментальный			Концентрация			Метаморфоза		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута						Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 30-фт. конус от 10-фт.ая эманация Защита Реакция						Источник Рёв дикой природы Традиции оккультная, первобытная Область 60-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты						Источник Рёв дикой природы Традиции первобытная Длительность 1 минута																	
Вы создаёте пылающую стену, обжигающую существ, которые пытаются сквозь неё пройти. Вы можете создать либо стену на прямой линии 5 футов в толщину, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину, либо кольцо огня той же высоты и толщины и радиусом 10 футов. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете, но в обоих случаях стена вертикальная. Всё с противоположной стороны стены считается плохо видимым. Существо, проходящее сквозь стену или находящееся в						Вы взмахиваете оружием, которое держите, и оно магически разделяется на множество своих копий, повторяя удар по всем существам в области (эманации или конусе). Заклинание наносит четыре кости урона всем существам в области. Величина кости урона и его тип те же, что у оружия. Величина кости урона определяется как при атаке оружием: например, если вы используете оружие с дескриптором «полукотное» двумя руками, то берёте						Вы издаёте жалобный крик, чтобы заманить ваших врагов ближе. Каждое слышащее существо в эманации проходит испытание Воли. Если вы произносите имя существа как часть сотворения этого заклинания, то оно получает ситуативный штраф -2 к испытанию. Каждое существо в области действия на своём ходу также проходит испытание. Если вы атакуете или совершаете враждебные действия, состояние завожённость заканчивается только для						Ваша челюсть расширяется, а зубы превращаются в ужасные клыки. На время действия заклинания вы получаете безоружную атаку клыками. Это атака с дескрипторами «фехтовальное», «хваткое», «безоружное», которая наносит 1d8 колющего урона и дополнительно 2d10 урона ядом. Если вы удерживаете в состоянии захват вашими клыками существо хотя бы на один размер меньше вашего, вы можете использовать способность Проглотить целиком, которая наносит 4d6 дробящего урон и имеет значение																	
pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd																	
Повышенное (+1) урон огнём увеличивается на 1d6.						Повышенное (+1) добавляет дополнительную кость урона.						Успех существо получает состояние замедления 1 на 1 раунд.						Повышенное (+3) дополнительные урон от безоружной атаки клыками увеличивается на 1d10, урон, нанесённый способностью Проглотить целиком, увеличивается на 6d6, а значение Прорыва увеличивается на 9.																	
Критический успех цель получает половинный урона.						Критический успех цель получает полный урон.						Критический успех существо получает состояние завожённость и вынуждено двигаться навстречу вашему крику на своём ходу. Пока оно находится в эманации и способно слышать, оно должно тратить свой ход, чтобы двигаться ближе к вам.						Критический успех существо получает состояние завожённость и вынуждено двигаться навстречу вашему крику на своём ходу. Пока оно находится в эманации и способно слышать, оно должно тратить свой ход, чтобы двигаться ближе к вам.						Критический успех существо получает состояние завожённость и вынуждено двигаться навстречу вашему крику на своём ходу. Пока оно находится в эманации и способно слышать, оно должно тратить свой ход, чтобы двигаться ближе к вам.											
Критический успех существо избегает «торное» кость урона.						Критический успех существо избегает соответствующую дескриптору «полу-						Критический успех существо избегает затронутото существа.						Критический успех существо избегает затронутото существа.																	

ЗВЕРИНОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Заклинание 4

Концентрация Проклятие Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦**Дистанция** касание; **Цели** 1 живой гуманоид**Защита** Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы проникаете во внутреннюю сущность цели и проклинаете её, придавая ей звериные черты. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.

Критический успех цель избегает эффекта.**Успех** Тело цели приобретает незначительные звериные черты. Внутренности цели также претерпевают частичные изменения, отчего она получаетpf2.ru
nu'zjd

НЕИСЧИСЛИМЫЕ ОЧИ

Заклинание 4

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо**Длительность** 1 минута

Вы касаетесь существа, и его тело покрывается множеством глаз, смотрящих во все направления сразу. Цель нельзя взять в тиски, пока длится заклинание. Кроме того, если при Поиске цель получает успех, он становится критическим успехом.

pf2.ru
nu'zjd

ЛЕДЯНАЯ БУРЯ

Заклинание 4

Холод Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦♦**Дистанция** 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв**Защита** обычное испытание Реакции; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте тёмное грозовое облако, осыпающее существ осколками льда. При Сотворении заклинания магические градины наносят существам в области под облаком 2d8 дробящего урона и 2d8 урона холодом (обычное испытание Реакции). На протяжении всей оставшейся длительности из облака падает мокрый снег, превращающий область под ним в пересечённую

pf2.ru
nu'zjd

ПЕРЬЯ ТРИКСТЕРА

Заклинание 4

Редкий Концентрация Иллюзия

Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Длительность 24 часа

Вы призываете четыре магических пера, каждое из которых может иметь одну иллюзорную форму. Эти перья имеют незначительный вес и сохраняют свойства в течение всей длительности заклинания. Взаимодействием вы можете поместить одно из этих перьев в свои волосы или шапку или снять уже надетое перо. При таком ношении перо заставляет вас выглядеть как другое существо той же формы тела и примерно такого же роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов), как и вы. Маскировка обычно достаточно хороша, чтобы скрыть вашу личность, но не выдавать себя за конкретного человека. Эта маскировка также изменяет ваш голос и запах, но она не скрывает ваши манеры или поведение. Вы можете изменить внешний вид своей одежды и надетых предметов,

pf2.ru
nu'zjd

неуклюжесть 1 на 1 раунд. Когда цель из-бавляется от неуклюжести, то возвраща-ется в исходный облик, а заклинание пре-кращается.
Проваз цель принимает вероподобный облик на 1 час, получает неуклюжесть 1 и уязвимость 1 к серебру. Кроме этого, она получает возможность наносить удары когтями, копытом, рогами или иными частями тела (по вашему выбору); используйте для них параметры безоружья/удара цели, и, если режущий в зависимости от типа атаки. Когда цель пытается совершить действие с дескриптором «манипуляция», ей необходимо пройти проверку со СЛ 5; димо пройти проверку со СЛ 5; при провале действие тратится впустую. **Критический провал** аналогичен провалу, но длительность неограничена.

Повышенное (+2) начальный дробя-щий урон и урон холодом увеличива-ются на 1d8, а урон холодом, получае-мый при завершении инициации, увеличиваётся на 1.
местность. Каждое существо, завер-шившее свой ход в области, получает 2 урона холодом. При Сотворении заклинания под открытым небом вы можете создать два облака вместо одного, но их области не должны пересекаться. Если занимаемое существом простран-ство попадает в оба облака, оно полу-чает начальный урон едннжиды, а урон при завершении хода в области — один раз за ход.

например, сделать свои доспехи похожими на платье. На удерживаемые предметы это не вли-яет, а любой носимый предмет, который вы счи-маете, возвращается к своему истинному облику. Когда вы впервые надеваете перо, вы определяе-те и иллюзорный облик, который оно вам дарует, выбирая происхождение, возраст, пол, одежду и другие внешние особенности. На время дей-ствия это перо связано с этой маскировкой. Но-шение его в волосах или шляпе всегда придаёт связанный облик. Выбор внешнего вида, создан-ного с помощью пера, в первую раз считается идентичным использованию маскировочного бора для проверки Маскировки при Обмане. Вы проходите эту проверку Обмана на мифическом уровне умения.
Вы можете носить только одно перо за раз. Ко-гда вы снимаете перо, вы возвращаетесь к сво-ему истинному облику. Если вы даёте перо дру-гому существу, перо больше не может давать маскировку.

Сияющий плащ	Заклинание 4	Отражающая чешуя	Заклинание 4	Увечье	Заклинание 4
Концентрация Исцеление Свет Манипуляция Жизнь Источник Сакральные таинства Традиции сакральная, первобытная Длительность Поддержание до 1 минуты Вы окружаете себя святым светом, который восстанавливает живых и вредит нежити. Вы ярко светитесь в радиусе 30 футов и тускло светитесь ещё на 30 футов дальше. Живые существа, начинающие свой ход рядом с вами, восстанавливают 4d6 ПЗ. Нежить, начинающая свой ход рядом с вами, получает 4d6 урона жизнью (обычное испытание Стойкости). Повышенное (+2) Восстановление повышается на 2d6, а урон по нежити		Концентрация Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Длительность 1 минута Вы обрастаете набором цветных светящихся чешуек или чешуйчатой броней, которые накапливают энергию, прежде чем высвободить её в последнем взрыве. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите урон кислотой, холодом, огнём, электричеством или ядом. Вы получаете устойчивость 5 к этому типу урона. Цвет чешуек зависит от выбранного вами типа урона: например, красный или оранжевый — для урона огнём. Защищая вас, чешуя накапливает энергию. Следите за тем, сколько урона чешуйки предотвратили. Занятием в 2		Необычный Манипуляция Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя Традиции мистическая, оккультная, первобытная Дистанция 40 фт.; Цели 1 существо на линии видимости Испытание обычное Стойкости Вы ритуально кромсаете собственное тело, нанося аналогичный урон существу на линии видимости. Ваши порезы — лишь царапины, наносящие всего 1d4 режущего урона, а вот на цели появляются глубокие раны. Цель получает 5d8 режущего урона, а при критическом провале испытания также 1d8 продолжительного урона от кровотечения. Если вы сотворили заклинание из трёх действий, его область действия —	
pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd	
Действия, обладающие дескрипторами концентрации и манипуляции, вы можете взорвать свои и чужие в 20-футовой области, нанося 1d6 урона всей области. Каждый тип существа в области за каждые 10 ед. ПЗ предотвращает определённый тип урона, что составляет максимум 10d6 урона (после предотвращения урона в этой области). Каждое существо в этой области должно пройти обычные испытания реакции. Как только вы это делаете, действие заклинания закончится. Повышенное (+2) Устойчивость увеличивается на 5, а максимальный урон от взрыва чешуи увеличивается на 5d6.		Действия, обладающие дескрипторами концентрации и манипуляции, вы можете взорвать свои и чужие в 20-футовой области, нанося 1d6 урона всей области. Каждый тип существа в области за каждые 10 ед. ПЗ предотвращает определённый тип урона, что составляет максимум 10d6 урона (после предотвращения урона в этой области). Каждое существо в этой области должно пройти обычные испытания реакции. Как только вы это делаете, действие заклинания закончится. Повышенное (+2) Устойчивость увеличивается на 5, а максимальный урон от взрыва чешуи увеличивается на 5d6.		5-футовый взрыв. Повышенное (+1): урон цели повышается на 1d8, а продолжительный урон от кровотечения на 1.	

