

Защита От Смерти	Закливание 5	Преобразование Камня И Грязи	Закливание 5	Пылающий Разлом	Закливание 5	Благословение Неповиновения	Закливание 5
Преграждение Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 живое существо, которого коснулись Длительность 10 минут Вы защищаете существо от воздействия негативной энергии. Оно получает бонус состояния +4 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «негативный» и «смерть», устойчивость 10 к негативному урону. Кроме этого, подавляются эффекты состояния обречённости. pf2.ru nuzjd	Земля Преобразование Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Дистанция 60 фт.; Область 2 куба со стороной 10 фт. рядом друг с другом Вы изменяете структуру природных материалов, превращая камень в грязь или наоборот. Выберите желаемый эффект при Сотворении заклипания. • Грязь в камень грязь в области превращается в необработанный камень. Если при превращении в ней были существа, они проходят испытание Реакции. Критический успех существо вовремя выпрыгивает из грязи и оказывается на сотворённом камне, избегая эффекта. Успех существо выползает из затвердевающей грязи и распластывается на сотворённом камне. Провал существо частично застревает в грязи и оказывается в захвате на 1 раунд либо до Освобождения (смотря что случится раньше). Критический провал существо полностью застревает и получает обездвиженность на 1 раунд либо pf2.ru nuzjd	Земля Эвокация Огонь Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, вербальный Область 120-фт.ая линия Испытание Реакция Тонкая трещина разрывает землю, извергая магму, а затем быстро смыкается. Каждое существо вдоль линии и стоящее на твёрдой поверхности получает 4db дробящего урона и 6db урона огнём с проверкой Реакции. Критический успех Существо избегает эффекта. Успех Существо получает половину урона. Провал Существо получает полный урон, и падает распластавшись. Критический провал Цель получает pf2.ru nuzjd	Преграждение Источник Secrets of Magic Традиции сакральная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели варьируется Длительность 1 раунд Направляя силу на выдержку перед лицом невзгод, вы даёте цели возможность противостоять опасности и избежать серьёзного вреда. Выберите одно испытание: Стойкость, Реакция или Воля. Цель получает бонус состояния +4 к этому испытанию на 1 раунд. Решите, сколько действий вы собираетесь потратить, прежде чем начнёте Сотворение этого заклипания. Эффекты зависят от количества потраченных действий. ♦ (жестовый): закливание нацелено pf2.ru nuzjd				
	до Освобождения (смотря что случится раньше). • Камень в грязь превращается в такой же объём грязи. При сотворении на каменистой местности грязь превращается в пересечённую местность, если глубина получившейся грязи 3 фута и более, она считается сильной пересечённой местностью, для перемещения по которой можно использовать Плавание (проверка Атлетики со СЛ 10). Если грязь настолько глубока, что существо не может плавать до дна, оно должно использовать Плавание для перемещения. При сотворении на потолок падающая грязь наносит 8db дробящего урона (обычное испытание Реакции) и растекается, создавая пересечённую местность в области с радиусом на 10 футов больше начальной области заклипания. Образовавшаяся после превращения грязь не обладает магическими свойствами и существует, пока не засохнет или не будет устранена иным образом. Повышенное (+2) область увеличивается наполовинительный куб со стороной 10 футов, который должен быть рядом хотя бы с одним из других.	двойной урон, и падает распластавшись. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 1db дробящий и 1db огонь.	ника в пределах дистанции. ♦♦ (словесный): закливание нацелено на вас или на одного союзника в пределах дистанции. ♦♦ (словесный): закливание нацелено на вас или на одного союзника в пределах дистанции. Если вы выбрали Стойкость, то цель получает устойчивость 15 к ядам. Если вы выбрали Реакцию, то цель получает бонус состояния +15 футов к скорости. Если вы выбрали Волю, то цель получает устойчивость 15 к ментальному урону. ♦♦♦ (словесный): закливание нацелено на вас и всех союзников в радиусе 30 футов.				

Легковоспламеняющиеся газы Заклинание 5

Воплощение Яд

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент
Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Направляя магию глубоко под землю, вы призываете облако токсичных газов, которые быстро превращаются в летучие испарения. Газы невидимы, и для их обнаружения требуется успешная проверка Внимания против вашей СЛ заклинания, хотя их едкий запах и токсическое воздействие становятся очевидны, как только существо входит в облако. Существо, которое входит в облако или находится внутри него в

pf2.ru
nu'zjd

начале своего хода, получает 2д6 урона адом. Существо может получить урон адом от *легковоспламеняющихся газов* только 1 раз в раунд. Через один раунд после того, как вы призывали облако, газы начинают стабильно и становятся горючими. Если в облако внести открытый огонь или кто-то в этой области попытается использовать огонь, облако детонирует мощным пламенем, нанесящим 10д6 урона огнём всем существам в радиусе 20 футов. Обычное испытание Реакции, после чего заклинание заканчивается.

Повышенное (+2) Урон адом увеличивается на 1д6, а урон огнём при взрыве увеличивается на 2д6.

Гейзер Заклинание 5

Эвокация Огонь Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; Область цилиндр радиусом 10 фт., высотой 50 фт..
Испытание Реакция; Длительность 1 раунд

Мощный гейзер вырывается из земли, потенциально выталкивая находящихся на нём существ в воздух. Основание области этого заклинания должно находиться на твердой почве. Каждое существо в области получает 3д6 дробящего урона и 4д6 урона огнём с испытанием Реакции. Существо, вытолкнутое гейзером в воздух, не может быть поднято выше верхней точки гейзера. После того как существо подброшено в воздух, оно падает, если только не летит или не имеет иных способов оставаться в воздухе, получая урон от

pf2.ru
nu'zjd

падения (обычно равный половине пройденного при падении расстояния). После ундр заполнения облаком пар. Все существа в радиусе 20 футов в воздухе. **Критический успех** Существо избегает эффекта. **Успех** Существо получает половину урона адом. **Провал** Существо получает полный урон и не выталкивается в воздух. **Критический провал** Существо получает двойной урон и выталкивается на 40 футов в воздух.

Повышенное (+1) Урон увеличивается на 1д6 дробящего и 1д6 урона огнём.

Проблеск очарования Заклинание 5

Аура Эмоции Очарование Устранение

Ментальный

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 20-фт.ая эманация с центром на вас
Испытание Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы окутаны гладкой, почти сверкающей аурой, которая улучшает настроение окружающих. Любое существо, завершающее свой ход в ауре, должно пройти испытание Воли с приведёнными эффектами. Независимо от результата, существо становится временно невосприимчиво к *Проблеску очарования* на 24 часа. Эффект сохраняется даже после того, как существо покинет ауру, и будет действовать до тех пор, пока заклинание не завершится. **Критический успех** Существо избегает эффекта и осознаёт наличие ауры. **Успех** Отношение существа к вам улучшается

pf2.ru
nu'zjd

на одну категорию. Если его отношение к вам было отрицательным, оно не сможет предпринять какие-либо враждебные действия против вас, однако эффект заклинания не распространяется на существ, которые не могут предпринять враждебные действия против этого существа или его союзников. Пока это существо не будет готово к помощи, оно не может предпринять враждебные действия против этого существа. Как только вы предпринимаете враждебные действия против этого существа, эффект заканчивается, как только вы предпринимаете действия до готовности помочь, однако эффект заклинания не распространяется на существ, которые не могут предпринять враждебные действия против вас, однако эффект заклинания не распространяется на существ, которые не могут предпринять враждебные действия против вас.

Мантия ледяного сердца Заклинание 5

Холод Метаморфоза Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 1 минута

Вы окружаете себя мантией ледяной магии холода, а ваша кожа и доспехи превращаются в холодный синий лёд. Ледяной воздух исходит от вашего тела, вызывая дрожь у любого, кто приблизится слишком близко, и оставляя за вами тонкий налет инея. При Сотворении этого заклинания выберите два варианта из списка ниже. В качестве одиночного действия с дескриптором концентрация вы можете заменить одну из выбранных способностей на другой вариант из списка.

- **Пронизывающий лёд** Лёд вокруг вашего тела утолщается, подтаивая для защиты от жара и закаливая вас против холода. Вы получаете устойчивость 10 к холоду.
- **Ледяное сердце** Температура вашего тела падает до обжигающего холода. Любое существо, которое касается вас или попадает по вам безоружной атакой ближнего боя или не длинным

pf2.ru
nu'zjd

дружием ближнего боя, получает 2д6 урона холодом.

- **Скольжение по льду** Под вашими ногами мгновенно возникают ледяные дорожки, позволяя вам быстро скользить. Вам не нужно совершать действие Удержания равновесия на льду, и вы игнорируете пересечённую местность, создавая льдом или снегом. При инициации по крайней мере одной попытке боя вы получаете статус нин +20 футов к своей скорости движения по земле.
- **Ледяные когти** Ваши руки превращаются в заострённые ледяные когти, пригодные для атак или лазания. Пока обе ваши руки орудуют, вы получаете скорость движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле.

ставляет 1д6 холода урона много доплат инициации. Безоюзный урон вашей атаки котами со-быстрое восстановление в течение 10 минут кудляние. Взаимодействие с дескрипторами ете безоружную атаку котами с дескрипторами вашей скорости движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле. Вы получаете скорость движения по земле.

МАГМАТИЧЕСКАЯ МАНТИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Зона давления

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Мудрость ВЕТРОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Высечь воспоминание

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Огонь Метаморфоза Превращение

Концентрация Манипуляция

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Длительность 1 минута

Вы укутываетесь в сотканную из жара и огненной магии мантию. Ваша кожа и ваша одежда превращаются в раскалённую лаву, воздух вокруг вас расклевается, а при движении за вами остаётся шлейф искр. При Сотворения заклинания выберите два из перечисленных ниже преимуществ. Во время действия заклинания можете использовать Поддержание, чтобы заменить одно из выбранных преимуществ на любое другое.

• **Взрывной рост:** из вас начинает извергаться лава, которая застывает поверх вашего тела до тех пор, пока вы не достигнете крупного размера. Вы получаете неуклюжесть 1, ваша зона досягаемости увеличивается на 5 футов (или на 10 футов, если изначально вы были маленького размера), и вы получаете бонус состояния +2 к

pf2.ru

pt2.ru

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 500 фт.; Область 20-фт. взрыв
Защита Стойкость; Длительность 1
минута

Атмосферное давление резко падает, вызывая болезненный удар по внутреннему уху существ. Каждое живое существо в области в момент сотворения заклинивания или которое входит в его область во время его действия должно пройти испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо глохнет и становится неуклюжим 1 до конца своего следующего хода, после чего оно временно невосприимчиво на 1 час.

Провал существо глохнет и становится

pf2.ru

pt2.ru

НЕОБЫЧНЫЙ Воздух КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Ярость Стихий
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Длительность варьируется

Вы задаёте вопрос духам воздуха, умоляя их послать сигналы через ветры, чтобы помочь вам найти путь. Вам могут помочь воздушные элементы, аномии или даже Владыки Воздуха. Вы получаете руководство в виде мудрых слов или порыва ветра, указывающего вам путь — в зависимости от того, что духи сочтут наиболее полезным. Духи не дадут вам указания, которым вы не сможете следовать, например, ветры не приведут вас в место, куда вы не можете попасть, и не дадут советов, которые могут нанести вам ущерб. Если вы рассердили всех духов воздуха, они не будут вводить вас в заблуждение, но откажутся направлять вас.

- **Направляющий Бриз** (обнаружение) осязаемый ветер постоянно дует в сторону места, которое духи считают ценным для вас. Хотя вы не можете запросить конкретное место, духи понимают ваши

pf2.ru

pt2.ru

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** 1 камень весом 1 или больше

Вы храните воспоминания в камне. Это воспоминание может вмещать вплоть до 10 минут событий. Когда вы Сотворяете заклинание, выберите командное слово. Этот процесс создаёт символ, высеченный в камне, который намекает на слово. Любое существо может получить доступ к воспоминаниям сохранёнными в камне, используя действие, чтобы произнести командное слово.

pf2.ru

072.7u

Время передвигания воспоминаний, как-
то не происходит в пылу, но воспоминания
ни не остаются доступными сразу, а
которое активировало его в следующе-
щие 24 часа. После этого чувство по-
лагается на работу собственной па-
мяти, чтобы вспомнить переданное
каким-то воспоминанием. Будущий опре-
деляет выгоды от переданного воспо-
минания, от ситуативного бонуса к про-
веркам связанным с воспоминанием
или точная информация о темах, охва-
ченных воспоминанием.

[illegible]

Критический провал существа грозит и становится неуклюжим 2 до конца дей-ствия закланная. Существо, которое было оглушено этим нить состояние, может попытаться закончить состояние пытаясь прописать уши. Оно может потратить 1 действие чтобы вновь пройти испытание Стойкости, теряя состояние глухоты от этого закланная при успехе. Некоторые существа, у кото-рых нет внутреннего уха, могут быть не-восприимчивы к этим эффектам по реше-нию ведущего.

5 к огню и холоду.

разы, так и от жара. Вы получаете устойчивость

● **Соразмерный огонь:** грядущие вокруг вас являки пламени защитят вас как от мороза, так и от жара.

чует 2д6 урона огнём.

теор "длинное" оружием в ближнем бою, получа-
ет безоружный атакой или не имеющим дескрип-
тивом, которое вас касается или попадает по вам
становится настолько высокой, что любое суще-
ство, которое касается вас, получает по вам

● **Пламенное сечение:** температура вашего тела
1д6 продолжительного урона огнём.

и не доводило бы нас до этого. 2д6 урона огнём и
лака — 1д6, тип урона — дробящий. Кроме того,
иной группе оружия. Кость урона лавового ку-
патак лавовым кулаком, относящаяся к кулач-
еющейся к ним лавы. Вы получаете безоружную атаку
● **Жгучая хватка:** ваши руки набивают от стека-
ющей разряда или больше.

ура в этом преимущество, если вы уже криу-
дуют в огонь. Вы не можете воспользо-

Тропа огня	Закливание 5	Пламенный танцор	Закливание 5	Пламя эго	Закливание 5	Мантия тающего сердца	Закливание 5
Необычный Концентрация Огонь Манипуляция Телепортация Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 1 минута Вы ступаете в пылающий огонь, достаточно большой чтобы вместить вас внутри и мгновенно телепортируетесь в любой другой огонь в пределах 5 миль, тоже нужного размера. Когда вы входите в первый огонь, вы сразу узнаете примерное местонахождение других достаточно больших источников огня в пределах дистанции и можете выйти из начального огня, если пожелаете. Вы не можете переносить с собой межпространственные контейнеры; если вы предпринимаете попытку это сделать, заклинание не	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Огонь Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➡ Дистанция 60 фт.; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута Огонь покрывает руки и ноги цели, а её глаза и волосы вспыхивают искрами. Безоружные Удары цели наносят дополнительно 2d6 урона огнём. Критические попадания этими Ударами также наносят 2d4 продолжительного урона огнём. Кроме того, когда цель пытается Деморализовать врага, она может использовать навык Исполнение вместо Запугивание; при использовании Исполнения для Деморализации	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Огонь Устранение Свет Манипуляция Ментальный Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➡ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Эlegantные языки пламени невероятной красоты вспыхивают на теле цели, придавая её излишнюю самоуверенность и беспечность. Цель пытается пройти испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель излучает яркий свет в 20-футовой эманации (и тусклый свет в следующих 40 футах) и становится замороженной сама собой на 1 раунд. Она должна	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Металл Метаморфоза Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Длительность 1 минута Вы омываетесь в мантии жидкого металла, позволяющая кожу и доспехи маслянистым блеском. При Сотворении этого заклинания выберите два из приведённых ниже вариантов. В качестве одинокного действия, имеющего дескриптор концентрация, вы можете изменить одну из выбранных вами способностей на другой вариант из списка. ● Медный сердечник вы притягиваете к себе электричество, а затем рассеиваете его. Вы получаете устойчивость 10 к урону электричеством. Все эффекты электричества в радиусе 30 футов от вас должны преуспеть в проверке нейтрализации против вашей СЛ заклинания. В случае провала такие эффекты могут выбрать своей целью и воздействовать только вас. ● Золотая плоть ваше тело приобретает	pf2.ru nr'zjd
Повышенное (6 кпул) Повышенное (8 кпул) Повышенное (9 кпул) Пого вы выхаживаете может быть в любом месте на той же планете.	pf2.ru nr'zjd	Повышенное (7 кпул) Повышенное (9 кпул) Пого вы выхаживаете может быть в любом месте на той же планете.	pf2.ru nr'zjd	Повышенное (7 кпул) Повышенное (9 кпул) Пого вы выхаживаете может быть в любом месте на той же планете.	pf2.ru nr'zjd	Повышенное (7 кпул) Повышенное (9 кпул) Пого вы выхаживаете может быть в любом месте на той же планете.	pf2.ru nr'zjd

ЛЕДЕНЯЩИЙ ДОЖДЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Холод Концентрация Манипуляция

Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Реакция (см. ниже); **Длительность** поддерживаемое вплоть до 10 минут

Холодный проливной дождь появляется из ниоткуда, но он лишь тень внезапного ливня, и магическая поправка может превратить этот дождь в ледяний мокрый снег. Проливной дождь и образующиеся лужи превращают область в пересечённую местность и тушат немагическое пламя. При первом Поддержании заклинания в каждом из последующих

pf2.ru
nrzjd

Повышенное (+1) урон увеличивается на 16.

ПЕРЕПЛЕТЕННЫЕ КОРНИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

КОНЦЕНТРАЦИЯ
МАНИПУЛЯЦИЯ
ДЕРЕВО

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение 1 минута
Область 20-фт. взрыв; **Цели** до 5 со-
гласных существ
Длительность 10 минут

Скользкие корни опоясывают вас и ваших союзников слоями гибкой деревянной защиты. Каждое подверженное существо получает устойчивость 5 к дробящему и колющему урону. Всякий раз, когда существо под защитой этих корней становится целью дистанционного оружия, но не получает урона (например если атакующий промахнулся или урон был уменьшен до 0 устойчивостью), корни хватают снаряд или метательное оружие и держат его у себя.

pf2.ru
ru.zjd

Защищённое оружие может под-
даться метательное оружие или снаряд
действием Взаимодствие.

Повышенное (7 крп)	Повышенное (9 крп)
увеличивается до 10.	увеличивается до 15.

МАНТИЯ НЕПОКОЛЕБИМОГО

ЗАКЛИНАНИЕ 5

СЕРДЦА

КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ

МЕТАМОРФОЗА РАСТЕНИЕ ДЕРЕВО

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

Лозы и ветви мгновенно окутывают вас, прорастая диким цветением цветов, которые раскрываются, чтобы показать вашу новую форму. При Сотворении этого заклинания выберите два из приведённых ниже вариантов. В качестве одиночного действия, имеющего дескриптор «концентрация», вы можете изменить одну из выбранных вами способностей на другой вариант из списка.

- **Вечнозелёная жизненная сила** вы получаете способность быстрое исцеление 3 и бонус +2 к испытаниям против ядов и болезней. Этот эффект имеет дескрипторы «исцеление» и «жизнь».

pf2.ru
nf2.ru

Оптом (а не рознично) приобретайте аппараты, имеющие сертификат соответствия от производителя. Это гарантирует, что аппарат действительно соответствует заявленным характеристикам. Проверьте, чтобы аппарат был сертифицирован в соответствии с требованиями ГОСТ Р 51330-2006.

5 Стихийное дыхание

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Магическая традиция стихийная
Сотворение ♦♦ от ♦♦♦
Дистанция 30 фт.; **Область** 60-фт. конус
Защита обычное испытание Реакции

Вы открываете миниатюрный портал в стихийный план в своём рту, после чего с выдохом выпускаете наружу мощный поток энергии. Сделайте бросок 1d6, чтобы определить элемент. Если вы использовали 3 действия, чтобы повторить это заклинание, вы можете выбрать элемент самостоятельно, не делая бросок. Это заклинание получает дескриптор соответствующей стихии.

Каждое существо в области конуса должно пройти обычное испытание Реакции.

- **Воздух** могучие ветры и удары молний ударяют по существам в конусе, нанося 6d10 урона электричеством. Существо, провалившее испытание, также отталкивается на 10 футов.
- **Земля** конус грязи наносит 5d10 дробящего урона существам в области. Существо на

pf2.ru
ru.zf2

поверхности земли, которое проваливается и падает распада-
нием.
7d10 урона огнём.
● **Огонь** взрывающийся огненный конус наносит 7d10 урона огнём.
● **Металл** конус ржавчины режет плоть и повре-
ждает металл. Каждое существо в области полу-
чает 5d10 рубящего урона. Существо, сделанное
из металла, считает свой результат на одну сте-
пень успеха хуже, а бесхвостый металлический
предмет получает критический провал автомати-
чески.
● **Вода** подокладывает воды наносит 3d10
урона холодом и 3d10 рубящего урона.
● **Дерево** ветви пронзают существ, нанося 3d10
конюшего урона и 3d10 рубящего урона. Земля в
этой области становится пересечённой местно-
стью на 1 минуту.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.
Два воды и дерева вы можете выбрать, какой
тип урона увеличивает с каждым кругом заклинания.

Изгнание	Закливание 5	Власть над водой	Закливание 5	Форма элементаля [1]	Закливание 5	Форма элементаля [2]	Закливание 5
КонцентрацияУстранениеМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо, которое не на родном плане. Защита Воля Вы возвращаете цель на её родной план. Цель должна пройти испытание Воли. При Сотворении заклинания вы можете потратить дополнительное действие и стоимость, чтобы существо получило ситуативный штраф -2 к этому испытанию. В качестве стоимости должен выступать специально подобранный объект, который для существа является табу. Закливание не срабатывает, если вы пытаетесь	КонцентрацияМанипуляцияВода Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 50 на 50 фт. Защита Стойкость (см. описание); Длительность 1 час Вы диктуете воде свою волю и способны поднять или понизить уровень воды в выбранной области на 10 футов. На существ с дескриптором «вода» в области этот эффект действует как замедление с обычной длительностью (испытание Стойкости).	КонцентрацияМанипуляцияПолиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратитесь: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля 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 = 19 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.	КонцентрацияМанипуляцияПолиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратитесь: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля 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 = 19 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.	• Элементаль воздуха скорость полёта 80 футов, перемещение не провоцирует ответных действий. В ближнем бою ♦: порыв, урон 1d4 (дробящий). • Элементаль земли скорость 20 футов, скорость рытья 20 футов. В ближнем бою ♦: кулак, урон 2d10 (дробящий). • Элементаль огня скорость 50 футов; устойчивость 10 к огню, уязвимость 5 к воде и 5 к холоду. В ближнем бою ♦: язык пламени, урон 1d8 (огонь) и 1d4 (продолжительный урон огнём). Повышенное (6 круг) у боевой формы крупный размер, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 10 футов. Вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 22 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +23, бонус урона +13, модификатор Акробатики или Атлетики +23. Повышенное (7 круг) у боевой формы			
pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd
сотворить его не на своём родном плане. Критический успех вы получаете шок 1. Цель не изгоняется. Успех цель не изгоняется. Провал цель изгоняется. Критический провал цель изгоняется и в течение 1 недели никаким образом не может вернуться на план, с которого была изгнана. Повышенное (9 круг) вы можете брать целями 10 или менее существ. Дополнительная стоимость влияет только на цели, для которых объект является табу.	моншопу цель на 5 футов (как при успешном толчке). • 10 временных ПЗ. • Ночное зрение. • Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изчуженными, и вы не можете использовать другие. • Ваш модификатор атаки +18, бонус урона +9. Атаки зависят от Силы (для элементалей воды и земли) или Ловкости (для элементалей воздуха и огня). Если ваш модификатор атаки для соответствующей безоружной атаки выше, вы можете использовать его. • Модификатор Акробатики (для элементалей воздуха и земли) +20 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы: • Элементаль воды скорость 20 футов, скорость плаванья 60 футов; устойчивость 5 к огню. В ближнем бою ♦: волна, урон 1d12 (дробящий), (пробуша), (пробуша) вы можете потратить действие, чтобы толкнуть цель на 5 футов (как при успешном толчке).	зона досягаемости 15 футов. Вам требуется пространство для увеличения в размере. Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 22 + ваш уровень, 20 временных ПЗ, модификатор атаки +25, бонус урона +11 и удержание колющего урона (в том числе продолжительного), модификатор Акробатики или Атлетики +25.					

Воющая вьюга	Закливание 5	Пронзающий шип	Закливание 5	Магический проход	Закливание 5	Проклятие моряка	Закливание 5
Воздух Холод Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение от ♦♦ до ♦♦♦ Область варьируется Защита обычное испытание Реакции Холодные потоки воздуха срываются с ваших ладоней и с жуткой силой отбрасывают от вас существ. Если вы сотворили это заклинание за 2 действия, его область — 60-футовый конус; если же за 3 действия, то это 30-футовый взрыв на дистанции до 500 футов. Каждое существо в области получает 10d6 урона холодом (обычное испытание Реакции). Из-за того, что в области теперь лежат сугробы и гуляют ледяные		Концентрация Манипуляция Метал Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Реакция; Длительность 1 минута Вы создаёте шип, вырывающийся из земли под целью с достаточной силой, чтобы пронзить её. Шип состоит из холодного железа и наносит 8d6 колющего урона. Цель проходит испытание Реакции. Критический успех цель уклоняется от шипа и избегает эффекта. Успех шип задевает цель, нанося половину урона. Провал шип пронзает ногу или иной не жизненно важный орган цели, нанося		Необычный Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Область участок гипсовой, деревянной или каменной стены 5 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 10 фт. в толщину Длительность 1 час Вы создаёте видимый проход сквозь выбранный участок стены, заменяя его на пустое пространство. Если стена толще 10 футов, заклинание создаёт в ней 10-футовое углубление. Если в стене есть хотя бы тончайший слой металла, заклинание не срабатывает. На устойчивость строения проход не		Концентрация Проклятие Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Если значение тошноты снижается до 0, проклятие прекращается. Провал цель получает тошноту 1 и не может снизить значение тошноты ниже 1, пока проклятие действует. Снять проклятие можно избавлением	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6. Полный урон. Если цель при этом стоит на твёрдой поверхности, то получает неподавимость, он может совершить Озобождение (СЛ равна вашей СЛ за-кланания). Пока цель остаётся про-зённой, в конце каждого своего хода она получает урон от уязвимости к хо-лодному железу (если таковая есть). Критический провал аналогичен про-валу, но шип пронзает жизненно важ-ный орган или центр масс существа, нанося двойной урон и делая существо застигнутым врасплох, пока оно остаётся прозённым. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.		Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.		Повышенное (7 крул) максимальная длина прохода — 20 футов. Участки стены, в которых находятся входы в проход, выглядят совершенно обын- (если не смотреть с истинным эффектом). зрением или аналогичным эффектом). Вход представляет собой сплошную стену, но вы можете назначить парол или условие, позволяющее существо свободно входить в проход.		Критический провал аналогичен про-валу, но цель получает тошноту 2. от друга 4 круга или другой подобной магией. Пока цель находится на воде на расстоянии не менее 1 мили от бе- рега и у неё тошнота, она дополнит- тельно получает замедление 1. Критический провал аналогичен про-валу, но не цель получает тошноту 2.	

Призыв дракона			Призыв великана			Токсичное облако			Стена льда			
Заклинание 5			Заклинание 5			Заклинание 5			Заклинание 5			
Концентрация	Манипуляция	Призыв	Концентрация	Манипуляция	Призыв	Концентрация	Смерть	Манипуляция	Яд	Холод	Концентрация	Манипуляция
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «дракон» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Если у дракона есть дескриптор магической традиции (мистический, сакральный, оккультный, или первобытный), вы можете призвать его только заклинанием соответствующей традиции. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11.			Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «великан» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11. Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Стойкости; Длительность 1 минута Вы создаёте облако ядовитого тумана. Заклинание действует как непроглядный туман, но область перемещается от вас на 10 футов каждый раунд. Вы наносите 6d8 урона ядом каждому дышащему существу, начинающему свой ход в области заклинания (обычное испытание Стойкости). Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Повышенное (+1) урон увеличивается			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Вы создаёте блокирующую зрение ледяную преграду, обломки которой могут заморозить противников. Вы можете создать либо ледяную стену на прямой линии в 1 дюйм толщиной, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину (необязательно вертикальную, но оба её края должны крепиться к твёрдой поверхности), либо ледяную полусферу радиусом 10 футов и толщиной в 1 фут. Вы можете сделать стену короче, ниже или меньшего радиуса, если пожелаете. Лёд, из которого состоит стена, непрозрачный. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны			
pf2.ru ru:zjd			pf2.ru ru:zjd			pf2.ru ru:zjd			pf2.ru ru:zjd			
Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.						на 1d8.			проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится вступо. У каждого участка стены размеры 10 на 10 футов kb 10, твёрдость 10 и 40 ПЗ, уязвимость 15 к огню, а также невосприимчивости к критическим ударам, урон холодом и урон за точность. Если участок убит, жизнь огня, но тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду и пар. На месте убитого огня появляется ледяной участок, который не тает, превращаясь в воду			

Каменная стена			Дезориентирующий крик			Нарыв			Плащ хамелеона		
Заклинание 5			Заклинание 5			Заклинание 5			Заклинание 5		
Концентрация Земля Манипуляция			Слух Концентрация Эмоции			Концентрация Манипуляция			Концентрация Иллюзия Манипуляция		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Вы создаёте каменную стену в 1 дюйм толщиной, до 20 футов в высоту и до 120 футов в длину. Стену можно сформировать как угодно, но каждые 5 футов стены размещаются на границе между клетками. Стена может быть и не вертикальной, поэтому из неё можно сделать мост или ступени. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У каждого участка стены размерами 10			Устранение Манипуляция Ментальный Источник Рёв дикой природы Традиции сакральная, первобытная Область 20-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность 1 минута Вы издаёте тревожный, перяходящий в трель крик который заставляет ближайших существ бесконтрольно набрасываться на окружающих. Каждое слышавшее крик существо в области должно пройти испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта и невосприимчива к этому заклинанию на 1 минуту. Успех цель получает состояние шок 1. Провал цель получает состояние замешательство на 1 минуту. Она может проходить новое испытание в конце			Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность 1 минута Вы указываете на цель в пределах дистанции, и на её коже появляются жгучие нарывы, наполненные едкой жидкостью. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех на цели вырастает один нарыв. Вы можете взорвать нарыв, совершив одиночное действие с дескриптором «концентрация». При этом цель и все			Источник Основная книга игрока 2 Традиции первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 15 фт.; Цели до 8 существ Длительность 10 минут Вы изменяете окраску внешнего слоя одежды и снаряжения целей так, что они сливаются с окружением, будучи неподвижными. Находящиеся под эффектом заклинания существа получают бонус состояния +3 к проверкам Скрытности, чтобы Спрятаться. Повышенное (6 круг) если находящееся под эффектом этого заклинания существо критически провалит проверку Скрытности при попытке Красться в пределах 30 футов от способного заметить его наблюдающего, заклинание		
pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd			pf2.ru nr'zjd		
Повышенное (+2) ПЗ каждого участка стены увеличивается на 15. на 10 футов КБ 10, твёрдость 14 и 50 ПЗ, а также невосприимчивость к критическим ударам и урон за точность. На месте уничтоженного участка появляется брешь, через которую можно перемещаться, из-за каменной она считается пересечённой местностью.			каждого своего хода, чтобы прекратить замешательство. Критический провал аналогично провалу, и существо сразу же атакует себя. Этот Удар не позволяет существу пройти инициативную проверку, чтобы прийти в себя и прекратить замешательство.			существ в области 15-футового конуса с начальной точкой на цели получают 7дб урона кислотой (обычное испытание Стойкости). Вы сами выбираете на правление конуса, но цель не должна в него попадать. Когда на теле цели не остаётся нарывов, заклинание прекращается. Провал аналогичен успеху, но на цели появляется 2 нарыва. Критический провал аналогичен успеху, но на цели появляется 4 нарыва. Повышенное (+1) урон от взрыва увеличивается 1дб.			человек наблюдает глазу и критический провал считается провалом. Повышенное (8 круг) аналогично за- клинанию 6 круга, но бонус состояния увеличивается до +4.		

КОРРОЗИЙНАЯ ГРЯЗЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЖУТКОЕ РАЗРАСТАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ГРОЗОВОЕ ОБЛАКО

ЗАКЛИНАНИЕ 5

СТЕНА ПЛОТИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Кислота Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** все квадраты в двух 10-фт.ых взрывах
Длительность 1 минута

Вы создаёте две лужи кислотной слизи, которая затрудняет движение любого, кто проходит через неё. Площадь каждой лужи становится сильно пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в одной из луж или входит в лужу во время действия движения, которое оно использует, оно получает 8д6 урона кислотой с обычным испытанием Реакции. Существо, которое критически проваливает своё испытание, также

pf2.ru
n.r.ztd

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 материальное существо
Защита обычное испытание **Стойкости**

На теле жертвы этого ужасного заклинания вырастают дополнительные органы и конечности — это может быть как огромное количество пальцев, покрывающих руки плотным слоем, так и распахивающиеся повсеместно глаза, вырастающие из спины ноги и тому подобное. Цель получает 10db колющего урона (обычное испытание Стойкости) из-за появления новых органов. Заклинание не действует на существ с аморфной анатомией или лишённых конечностей, например жижи и протеан.

pf2.ru
ru.ztd

КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции первобытная
Сотворение **◆◆◆**
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв

Защита обычное испытание Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1
МИНУТЫ

Вы создаёте чёрную тучу, из которой бьёт молния. Молния бьёт по вертикальной линии в землю под тучей, нанося всем существам на линии 4d12 урона электричеством (обычное испытание Реакции). Когда вы впервые используете Поддержание заклинания в каждом последующем раунде, вы

pf2.ru
ru.ztd

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 60 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте на прямой линии стену из живой плоти 20 футов в высоту и до 30 футов в длину. Толщина стены составляет 3 фута, а у каждого её 5-футового участка КБ 10 и 75 ПЗ. По вашему желанию стена может быть короче или ниже. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Починка предмета не может восстановить ПЗ стены – это можно сделать только эффектами с дескриптором «жизнь» или заклинаниями исцеления и аналогичными способностями. При Сотворении заклинания вы выбираете одну из следующих особенностей для стены.

- **Глаза** на стене появляются сотни немигающих глаз. Вы можете смотреть через них, получая ситуативный бонус +2 к требующим зрения проверкам Внимания в пределах линии видимости стены. Кроме этого, вы можете использовать глаза для определения линии видимости заклинаний и дистанционных атак, но сама стена блокирует линию досягаемости.
- **Рты** поверхность стены усеяна бесчисленным

pf2.ru
nr2.ru

Множеством условий роста, чтобы предотвратить (предотвратить) каждую ситуацию, задерживая свой рост в пределах 5 футов от стены, при этом возросшая возможность роста. Рты способны поглощать зелья, поскольку стена живая, но может восстанавливать 13 зельями испечения, но эффект, дающий способность перемещаться, на нее не действует. В остальных случаях, на том, какие зелья действуют на стену, принимая во внимание, что каждое зелье, задерживающее свой ход в пределах 5 футов от стены, проходит испытание Реакции.

Узел существует из-за эффекта.

Проблема существует, оказывающая в захвате стены на 1 раз, чтобы от Освобождения винного (С) равной (С) заклинания, в зависимости от того, что случится равнореакции или от Освобождения (С) равная стена (С) за- (клинания), в зависимости от того, что случится равнореакции.

Повышение (+2) в каждом участке стены увеличивает на 10, и колоссальный урон, наносимый трам, увеличивается на 1д6.

можно создать еще одну молнию в области. При Сотворении закаливания под открытым небом вы можете создать два облака вместо одного, но их области не должны пересекаться и вы все равно не можете создать больше одной молнии за ход.

Новообразованные быстро раздуваются и отваливаются через 1 раздув. Если раздувать первичного испытуемого критический успех, существа в пределах 30 футов вокруг цели, включая ее саму, проходят испытание боли и становятся временно невосприимчивы к до-полнительному эффекту жуткого паразитания на 1 час. Дополнительный эффект обладает дескрипторами «зрение» и «ментальный».

Успех существо избегает эффекта. **Критический провал** существо получает тошноту 2.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2д6.

Повышенное (+2) создаётся допони-
тельная область в 10-футовом взрыве.

ДИАДЕМА БОЖЕСТВЕННОГО
СИЯНИЯ

Заклинание 5

Редкий

Концентрация

Свет

Манипуляция

Мифический

Освященный

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Длительность 1 минута

Вы надеваете сияющую светом диадему, которая испускает яркий свет на расстояние до 60 футов и тусклый свет ещё на 60 футов. Когда вы Сотворяете заклинание и когда вы Поддерживаете его во время действия, вы можете извлечь диск спиралевидного света из диадемы и бросить его в существо в пределах 120 футов. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием с мифическим уровнем умения против КБ цели. Это действие имеет дескрипторы атака и дух. При

pf2.ru
nuzjd

Кислотная буря

Заклинание 5

Кислота

Концентрация

Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

Вы вызываете бурю кислотного дождя, которая обрушивается на местность на время действия заклинания. Существо, начинающее свой ход в этой буре, получает 3d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции).

Повышенное (+2) Урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru
nuzjd

попадаюна 4d8 урона духом, а 1d4 продолжительно урона духом, цель получает состояние расстройств (на 1 раз) и при критическом попадании (или) продолжительно урона (или) попадании при критическом попадании. Если диск проходит через область материальной, световая попытка не удаётся, свечение диска пытается нейтрализовать вашу попытку. Диффузор урона в Религии или Оккультном в качестве модификатора против не нейтрализует и не половит верки в качестве круга нейтрализации. **Повышенное (+2)** Урон духом от диска увеличивается на 2d8, а продолжительность урона увеличивается на 1d4.

