

Укол Пурпурного Червя

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Некромантия Яд

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Испытание Стойкости

Вы магически воссоздаёте смертоносную атаку пурпурного червя. Вы наносите 6d6 колющего урона существу, которого коснулись, и отравляете его ядом пурпурного червя. Цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает 3d6 урона ядом.

Провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 1.

Критический провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 2.

pf2.ru
pf2.ru

КАМЕНЬ В ПЛОТЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЗЕМЛЯ ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** окаменевшее существо или каменный объект размером с человека

Вы управляете фундаментальными частицами материи, чтобы превратить камень в плоть и кровь. Вы возвращаете в обычное состояние окаменевшее существо или превращаете каменный объект в кусок безжизненной плоти (без твёрдости камня) примерно той же формы.

pf2.ru
pf2.ru

СОПРЯЖЕНИЕ СТИХИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Воздух Воплощение Земля Огонь

Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы вызываете четыре типа элементарей, которые, объединяясь, образуют хаотичный шторм невероятной силы. У этого сопряжения КБ 28 и 120 ПЗ, уязвимость 10 к эффектам по области и невосприимчивость к кровотокациям и ядам. Существа могут перемещаться через сопряжение. Существа внутри сопряжения плохо видимы, а существа вне сопряжения плохо видимы для существ внутри. Когда вы сотворите или поддерживаете это заклинание, вы можете выбрать до двух элементарей разных типов, которые войдут в состав слияния.

Вы можете заменить стандартных элементарей элементом металла, элементом дерева или обими сразу.

SECRETS OF MAGIC

● ВОЗДУХ (ВОЗДУХ, ЭЛЕКТРИЧЕСТВО) ЭЛЕМЕНТАЛЬНО ВЫПУСКАЕТ ЗАРЯД ЭЛЕКТРИЧЕСТВА ИЗ СОПРЯЖЕНИЯ, НАНОСЯ 404 УРОНА ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ СУЩЕСТВАМ, НАХОДЯЩИМСЯ В РАДИУСЕ 20 ФУТОВ ОТ СОПРЯЖЕНИЯ, С ОБЫЧНЫМ ИСПЫТАНИЕМ РЕАКЦИИ. ЭТО НЕ ВЛИЯЕТ НА СУЩЕСТВ, НАХОДЯЩИХСЯ ВНУТРИ СОПРЯЖЕНИЯ.

● ЗЕМЛЯ (ЗЕМЛЯ) СОПРЯЖЕНИЕ ПОЛУЧАЕТ СИТУАТИВНЫЙ БОНУС +2 К КБ И

pf2.ru
pf2.ru

[illegible]

6 ПЛАМЕННЫЙ ВИХРЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Воздух Эвокация Огонь

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 120 фт.; Область цилиндр
радиусом 5 фт., высотой 40 фт.

Испытание обычное Реакции; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы объединяете пылающее пекло и воздушные потоки в Пламенный вихрь. Вы можете сотворить заклинание, только если находитесь на открытом пространстве или если высота потолка в помещении составляет 40 футов или выше. Все квадраты в вихре представляют собой пересечённую местность для летающих существ.

Все существа в этой местности получают 3d4 дробящего урона и 3d6 урона

pf2.ru
pf2.ru

огнём, когда порывы огненного ветра обрушиваются на них, с обычным испытанием Рёккун. Поддержав заклинание, вы можете переместить вихрь до 20 футов по прямой линии. Каждое существо, через которое проходит вихрь, получает вышеописанный урон с обычным испытанием Рёккун. Существо может получить урон от *Пламенного вихря* лишь 1 в раз.

11. **Максимальная длительность** 6 минут. Стадия 1: 3дб урона ядом и слаб-
достью 2 (1 район). Стадия 2: 4дб урона
ядом и слабостью 2 (1 район). Стадия 3:
6дб урона ядом и слабостью 2 (1 район).

ВОЗМЕЗДИЕ ПРИРОДЫ

Заклинание 6

РАСТЕНИЕ ЯД ПРЕВРАЩЕНИЕ ДЕРЕВО

Источник Secrets of Magic
Традиции первобытная
Сотворение ♦♦♦ Ж, вербальный, М
Дистанция 120 фт.; **Область** все клетки на земле, в которых есть растения, в радиусе взрыва 80 фт.
Длительность 1 минута

Растительность в области начинает извиваться и хлестать ваших врагов, когда вы призываете силу природы, чтобы помешать им. Для ваших врагов эта зона становится труднопроходимой местностью, а участки, которые изначально были труднопроходимы из-за растений, превращаются в сильно труднопроходимую местность и становятся опасной местностью, наносящей 6 урона ядом каждый раз, когда враг

pf2.ru
nuzjd

Повышенное (+1) The poison damage of the hazardous terrain increases by 1.

НЕКРОЗ

Заклинание 6

НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы поражаете некрозом часть тела существа, калечите его, вызывая гниение тела, имитирующее природный процесс. Цель получает 12d6 урона пустотой и одну из этих контузий: выберите случайным образом броском 1d4. Эффекты зависят от испытания Стойкости.

- 1. Кости: некроз поражает кости цели, делая их пористыми и слабыми. Цель получает уязвимость 3 к дробящему урону.
- 2. Мышцы: некроз поражает мышцы цели, иссушая их. Цель получает слабость 1.
- 3. Ноги: некроз поражает ноги цели или те

pf2.ru
nuzjd

Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6.
минуту.
полнительный эффект. Оба для 1
нот урон. В дополнение к случайному эффекту вы можете сами выбрать для нее до-
Критический провал: цель получает двой-
фект длится 1 минуту.
Провал: цель получает полный урон. Эф-
хода.
эффект длится до конца вашего следующего
Успех: цель получает половину урона. Эф-
цель избегает эффекта.
лучает неуклюжесть 1. **Критический успех:**
цели, мешая им функционировать. Цель по-
• 4. Суставы: некроз поражает суставы
коротким.
нает штраф состояния -10 футов ко всем
мешания, мешая ей двигаться. Цель полу-
конечности, что она использует для пере-

ФАНТОМНЫЙ ОРКЕСТР

Заклинание 6

ВОЗДУХ КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ

ЗВУК

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.
Защита обычное испытание Стойкости;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы дирижируете невидимым ансамблем потерянных звуков, пойманных блуждающими ветрами на плане Воздуха, и вы можете направить эту симфонию чтобы атаковать противников в пределах дистанции. Звуки материализуются и образуются по вашему указу, появляясь как силуэты инструментов и музыкантов, которые танцуют и раскачиваются на ветру. Когда вы сотворяете это заклинание,

pf2.ru
nuzjd

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.
другим существам.
имеет никаких других черт собственных
мает места, не может брать в тиски и не
Стойкости). **Фантомный оркестр** не зани-
в 10-футовом взрыве (обычное испытание
наносит 8d6 урона звуком всем существам
каждый взрыв звук **фантомного оркестра**
создает еще один взрыв музыки.
предлагают дисципину (если необходимо) и
нута вашу созданную мелодию в место в
живаешь заклинание, вы можете переори-
даль первый раз в раунд когда вы подде-
созаний. На последующих раундах, каж-
в месте по вашему выбору в пределах ди-
взрывающегося великим криком, появляясь
заточенное дыхание вине мелодий

ОСТЕКЛЯЮЩИЙ ВЗРЫВ

Заклинание 6

КОНЦЕНТРАЦИЯ ЗЕМЛЯ МАНИПУЛЯЦИЯ

Источник Ярость элементов
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 60 фт.; **Область** 15-фт. конус
Защита Реакция; **Длительность** варьируется

Вы запускаете конус стеклянных осколков, которые застревают в существах, частично обращая их в стекло. Осколки наносят 8d6 колющего урона существам в области, в зависимости от результатов испытания Реакции каждого существа.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает половину урона и получает уязвимость 3 к урону звуком и дробящему урону на 1 раунд.
Провал цель получает полный урон, состояние замедление 1, и уязвимость к урону звуком и дробящему урону. Уязвимость равна утроенному значению состояния

pf2.ru
nuzjd

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.
замедление 2.
но цель изначально получает состояние
Критический провал аналогично провалу.
медление 0, эффект завершается.
щество оканчивается ход с состоянием за-
(при критическом успехе — на 2). Если су-
уменьшает состояние замедление на 1
ном значении 3. Успешное испытание
тическом провале — на 2), с максимумом
замедление увеличивается на 1 (при кри-
ром «устранение». При провале испытания
это длительный эффект с декоратив-
его хода проходить испытание Стойкости;
нания. Цель должна в конце каждого сво-
замедление, полученного от этого заклинания

Град из стрел Закливание 6 Концентрация Манипуляция Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 100 фт.; Область 30-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции Вы создаёте исполинский деревянный лук, который запускает град огромных стрел во всех близлежащих врагов. Все существа в области получают 8d10 колющего урона с обычным испытанием Реакции. При критическом провале цель распластана по земле от силы удара. Повышенное (+1) увеличьте урон на 1d10.	Одеревенение Закливание 6 Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из плоти Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы медленно превращаете плоть цели в дерево. Цель проходит испытание Стойкости. Существа с дескриптором «растение» получают ситуативный бонус +2 к испытаниям этого заклинания. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд. Провал цель получает замедление 1 и	Цепь молний Закливание 6 Концентрация Электричество Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Цели 1 существо плюс любое количество дополнительных. Защита обычное испытание Реакции Вы выпускаете в цель мощный электрический разряд, наносящий 8d12 урона электричеством. Цель проходит обычное испытание Реакции. Электрическая дуга после этого перескакивает на другое существо в пределах 30 футов от первой цели, с него — на другое существо в пределах 30 футов от второй и так далее. Вы можете прервать	Проклятие полиморфа Закливание 6 Концентрация Проклятие Устранение Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы превращаете существо-цель в подходящее данной местности безобидное животное. Эффект заклинания зависит от того, насколько успешно испытание Стойкости цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех тело цели приобретает поверхностные черты безобидного животного. Её внутренности незначительно
--	--	--	---

Форма дракона [1]	Закливание 6	Форма дракона [2]	Закливание 6	Поле жизни	Закливание 6	Окаменение	Закливание 6
КонцентрацияМанипуляцияПолиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ❖❖ Длительность 1 минута Вы используете могучую магию, чтобы принять боевую форму дракона крупного размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете один из видов обычных драконов (или другой вид, к которому ведущий даст доступ). Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «дракон». В форме дракона у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности. - КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. 10 временных ПЗ. - Скорость 40 футов, скорость полёта 100 футов. Также вы получаете дополнительные скорости, если они есть у выбранного дракона: скорость pf2.ru n7zjd		области — это 30 футов для конуса или 100 футов для линии. После использования Губительного дыхания вы можете применить его повторно только через 1d4 раунда. Ваше Губительное дыхание обладает дескрипторами, соответствующими магической традиции дракона и типу наносимого им урона (если это применимо). Устойчивость традиции если магическая традиция дракона совпадает с вашей магической традицией для этого заклинания, вы получаете следующую способность. Мистическая устойчивость 5 к урону от заклинаний. Оккультная устойчивость 10 к ментальному. Первобытная устойчивость 5 к физическому урону, Сакральная устойчивость 10 к духу, жизни и пустоте. Повышенное (8 круг) у боевой формы огромный размер, вы получаете бонус состояния +20 футов к скорости полёта, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 10 футов (15 футов, если изначально зона досягаемости была 10 футов). Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +28, бонус урона +12, модификатор Атлетики +28. Губительное дыхание дополнительно наносит 4d6 урона. Форма дракона pf2.ru n7zjd		КонцентрацияИсцелениеМанипуляция Жизнь Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ❖❖ Дистанция 30 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность поддерживаемое до 1 минуты Энергия жизни заполняет область, согревая и исцеляя всякого, кто в ней находится. Каждое живое существо, которое начинает свой ход в области, восстанавливает 1d8 ПЗ, а каждое существо-нежить, которое начинает в ней свой ход, получает 1d8 урона жизнью. Повышенное (8 круг) исцеление и урон увеличиваются до 1d10. pf2.ru n7zjd		КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ❖❖ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из органического материала. Защита Стойкость; Длительность варьируется Тело существа медленно обращается в камень. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффект с pf2.ru n7zjd	
взберитесь. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности. ● КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. ● 10 временных ПЗ. ● Скорость 40 футов, скорость полёта 100 футов. Также вы получаете дополнительные скорости, если они есть у выбранного дракона: скорость pf2.ru n7zjd		области — это 30 футов для конуса или 100 футов для линии. После использования Губительного дыхания вы можете применить его повторно только через 1d4 раунда. Ваше Губительное дыхание обладает дескрипторами, соответствующими магической традиции дракона и типу наносимого им урона (если это применимо). ● Устойчивость традиции если магическая традиция дракона совпадает с вашей магической традицией для этого заклинания, вы получаете следующую способность. Мистическая устойчивость 5 к урону от заклинаний. Оккультная устойчивость 10 к ментальному. Первобытная устойчивость 5 к физическому урону, Сакральная устойчивость 10 к духу, жизни и пустоте. Повышенное (8 круг) у боевой формы огромный размер, вы получаете бонус состояния +20 футов к скорости полёта, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 10 футов (15 футов, если изначально зона досягаемости была 10 футов). Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +28, бонус урона +12, модификатор Атлетики +28. Губительное дыхание дополнительно наносит 4d6 урона. Форма дракона pf2.ru n7zjd		Энергия жизни заполняет область, согревая и исцеляя всякого, кто в ней находится. Каждое живое существо, которое начинает свой ход в области, восстанавливает 1d8 ПЗ, а каждое существо-нежить, которое начинает в ней свой ход, получает 1d8 урона жизнью. Повышенное (8 круг) исцеление и урон увеличиваются до 1d10. pf2.ru n7zjd		Тело существа медленно обращается в камень. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффект с pf2.ru n7zjd	

ОПУТЫВАЮЩИЕ ПОБЕГИ			ДРЕВО ВРЕМЁН ГОДА			ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ			ЗВЁЗДНАЯ ПЕЛЕНА		
Закливание 6			Закливание 6			Закливание 6			Закливание 6		
Концентрация	Манипуляция	Растение	Концентрация	Манипуляция	Растение	Концентрация	Манипуляция		Концентрация	Иллюзия	Манипуляция
Дерево			Дерево			Разоблачение					
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 40-фт. взрыв Длительность 10 минут Густые заросли вьющейся лозы вырастают из всех поверхностей и заполняют все водоёмы в области. При попытках Лазания, Плавания или перемещения по земле в зарослях существо получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область. Один раз за раунд вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы заставить одну из плетей лозы			Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт. Длительность 1 минутa По вашему велению деревце небольшого размера немедленно прорастает на земле в незанятом пространстве. На его ветвях появляются четыре жёлудя, каждый из которых несёт в себе магию одного из четырёх времён года. Существо может Взаимодействием сорвать один из них и либо метнуть на расстояние до 30 футов в качестве части того же действия, либо сделать это позже отдельным			Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы видите всё в пределах 60 футов в истинном облике. Ведущий совершает тайную проверку нейтрализации против каждого эффекта с дескриптором «иллюзия», «метаморфоза» или «полиморф» в области, но лишь затем, чтобы определить, видите ли вы сквозь него или нет (например, успешная проверка нейтрализации против полиморфа позволит вам увидеть истинную форму существа, но сам полиморф не отменит).			Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Защита Воля; Длительность 10 минут Вас окутывает пелена непроглядной тьмы, в которой крупицы света мерцают, словно далёкие звёзды. Пелена наполняет вас космическим покоем, даруя бонус состояния +2 к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться или Красться. Находясь на открытом воздухе под звёздным небом, вы получаете невидимость, если неподвижны, или плохую видимость, если перемещаетесь. Попытки вглядеться в звёздную пелену дезориентируют. Любое существо, завершающее свой ход рядом с		
pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd		
Вам, проходите испытание Воли. Это эффект с дескрипторами «зрение» и «ментальный».			Взаимодействием. При метании жёлудя взрывается в 5-футовом взрыве, нанося 6d6 урона (обычное испытание Реакции против вашей СЛ за клинаний). Тип урона зависит от времени года, связанного с жёлудём: весна наносит урон электричеством, лето — огнём, осень — ядом, а зима — холодом. Когда заклинание заканчивается, дерево высыхает, а оставшиеся жёлуди сгнивают.			Успех существо избегает эффекта. Провал существо получает состояние растерянности до конца своего следующего хода.			Критический провал существо получает состояние замешательства и растерянности до конца своего следующего хода.		
из любой клетки в области попытаться схватить существо. Совершите проверку атаки заклинанием в ближнем бою против цели в зоне досягаемости лозы (15 футов). При успехе лоза затаскивает цель в зарослях. Цель при этом получает непонятность либо на 1 раунд, либо до Освобождения (СЛ равна вашей СЛ заклинаний), в зависимости от того, что случится раньше.			Повышенное (+1) урон взрыва увеличинвается на 1d6.								

Слепящая ярость	Заклинание 6	Блещающий заслон	Заклинание 6	Щедрость небес	Заклинание 6	Тотальное разрушение	Заклинание 6
Концентрация Проклятие Эмоции Устранение Ментальный		Манипуляция		Редкий Концентрация Исцеление Манипуляция Мифический		Необычный Смерть Звук Пустота	
Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➤; Условие существо наносит вам урон. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавшее существо Защита Воля; Длительность варьируется		Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➤; Условие эффект наносит физический или энергетический урон вам или существу в пределах дистанции. Дистанция 30 фт.; Цели до 5 согласных существ, которым спровоцировавший эффект может нанести урон		Источник Война бессмертных Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная, сакральная, первобытная Область 30-фт.ая эманация Длительность 1 минута		Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя Традиции мистическая, оккультная, первобытная Дистанция 120 фт.; Область 30-фт. конус Испытание Стойкость	
Вы проклинаете цель, застилая ей глаза испытываемым вами гневом. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех вы перестаёте быть видимым		Все цели окружает искрящаяся магическая преграда, защищающая их от вредоносного эффекта. Выберите один из типов наносимого эффектом физического или энергетического урона. Все цели получают устойчивость 10 к этому типу урона данного эффекта. Устойчивость применяется только к		Вы призываете стаю гусей, которые сбрасывают с неба целебные фрукты и хлеб, пролетая над вами. Вы или ваш союзник в этой области можете использовать Взаимодействие, чтобы собрать один из этих даров. Затем можете либо использовать его частью того же действия, либо сделать это отдельным действием Взаимодействие позже, в течение длительности заклинания. Враги, которые пытаются подобрать один из		Вы испускаете потусторонний визг, полный разрушительной энергии, крушащей всё на вашем пути. Существа в области получают 4d8 урона звуком и 4d8 урона пустотой. Все эти существа должны пройти испытание Стойкости. Бесхозные предметы в области с твёрдостью 5 и менее уничтожаются. Критический успех: существо получает половину урона. Успех: существо получает половину	
pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
для цели до конца её хода. Если вы в настоящий момент для неё видите, вы становитесь для неё скрытым. Повал аналогичен успеху, но также в течение 1 минуты вы перестаёте быть видимым для цели до конца её хода всякий раз, когда она наносит вам урон. Критический провал аналогичен успеху, но длительность эффекта не ограничена. Когда цель впервые падает наносит урон любому существу, это существо перестаёт быть видимым для цели до конца её хода. Если одновременно нанесла урон нескольким существам, случайно выбранное существо из их числа перестаёт быть видимым для неё до конца её хода.		начальному урону и никак не защищает от продолжительного урона и прочих последствий. Повышенное (+1) устойчивость увеличивается на 1.		этих даров, обнаруживая, что он превращается в пепел в их руках. Каждый раз, когда персонаж потребляет один из этих даров, он может выбрать один из следующих эффектов. ● Персонаж восстанавливает 4d6 ПЗ. ● Персонаж снижает стадио одного ада или одной болезни на один шаг. Этот эффект не может снизить значение ста-дии ниже 1 или исцелить недуг. ● Персонаж снижает значение своего состояния неуклюжесть, истощение, слабость или ошеломление на 2 или двух состояний из перечисленных на 1. Повышенное (+2) Количество ПЗ, которые персонаж восстанавливает, приняв дар, увеличивается на 2d6.		урона и глухоту на 1 разд. Повал: существо получает полные урон и глухоту на 1 минуту. Критический провал: существо получает двойной урон и глухоту навсегда. Повышенное (+1): урон звуком и пустотой повышаются до 1d8. Предет Твёр-дости разрушаемых предметов повышается на 1.	

