

РАЗЪЕДАЮЩЕЕ ТЕЛО

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Кислота Полиморф Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆

Длительность 1 минута

Вы выдыхаете едкий газ, и кислотные выделения покрывают вашу кожу, по мере того как вы превращаетесь в существо, состоящее из живой кислоты. Вы приобретаете невосприимчивость к кислоте. Любое существо, что прикоснётся к вам, ударит безоружной атакой в ближнем бою или недлинным оружием, получит 3d6 урона кислотой, а ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d4 урона кислотой. Каждый раунд, когда вы впервые таким образом наносите существо урон кислотой, вы получаете 3d6 временных ПЗ, поскольку ваше тело переваривает разъеденный материал и

pf2.ru
nj7id

КОСМИЧЕСКАЯ ФОРМА

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ПОЛИМОРФ ПРЕВРАЩЕНИЕ

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

Вы полностью воссоздаёте своё тело из космической энергии, чтобы принять боевую форму крупного размера. Вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Выберите форму Луны или Солнца при сотворении этого заклинания. В космической форме 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 = 21 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.

- 20 временных ПЗ.

- Ночное зрение.

- Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для нас изученными. Ваш модификатор атаки +25, и при попадании вы наносите указанный урон. Атаки в ближнем бою зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости), а дистанционные атаки — от

pf2.ru
nj.71d

Холодный шквал

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Холод Эвокация Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➡➡

Область линия в 120 фт.

Испытание обычная Реакция

Вы складываете ладонь в трубочку и прикладываете к губам, выдыхая холодный воздух, вызывая порыв ветра, который замораживает влагу в воздухе, превращая её в шквал зазубренных осколков. Шквал наносит 9db урона холодом и 9db режущего урона всем противникам, с обычным испытанием Реакции, но порыв ветра не причиняет вреда вашим союзникам. Затем ветер подхватывает вас и уносит на другой конец области его применения. Хотя передвижение в порыве ветра всё

pf2.ru
nj7id

ШОК ДЛЯ СИСТЕМЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Воздух Концентрация Электричество

Исцеление Манипуляция Жизнь

Источник Ярость стихий

Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

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

Длительность 1 минута

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

pf2.ru
nj.710

Вне зависимости от того возвращались ли к существованию или были живы, оно получает бытие без сознания. На протяжении закаливания цель ставится сверхзадачей. Существо получает состояние ускорение и может использовать свое дополнительное действие чтобы Встать, Переместиться, Удаться, или Летать, если у него есть скорость полёта. Кроме того, оно может неограниченно совершать закаливание в кругу раскат грома как прототипное, используя вашу СЛ закаливания. Однако, снисхождёте на существование, остальное до конца следующего хода цели. Существова в облаке спрятались, и существуют вне облака.

ещё может спровоцировать по вам от-
ветное действие, будь из рядычих кри-
сталлов защищает вас от каких-либо
эффектов, за исключением тех, что мо-
гут нейтрализовать заминирование, или
тех, которые, по мнению ведущего, мо-
гут повлиять на сам лёд.

[illegible]

препятствует его в слои защитной кислоты. Когда действие закисляющих заканчивается, все оставшиеся временные ПЗ также исчезают. Также все ваши кислотные закислинания наносят дополнительно-ную кислоту рупона от кислот (из того же количества кислот рупона, которое используется в закислинании). Вы можете повторять всплеск кислоты как вродждённое закисление; урон брызг действует на всех существ в 15 футовом радиусе, вместо обычных 5 футов.

Вакуум Закливание 7 Закливание 7 Воздух Концентрация Устранение Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡ Область 15-фт. ая эманация Защита Стойкость; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы вдыхаете весь воздух в окружающей области, забирая возможность дышать у существ поблизости. Во время действия вакуума вы получаете ситуативный штраф –1 против вдыхаемых угроз, таких как вдыхаемые яды. Если вы сотворяете вакуум в среде, где вы не можете дышать, заклинание не срабатывает и вы сразу начинаете задыхаться. Существа в области должны пройти испытание Стойкости. Существо, которое задерживает своё дыхание, увеличивает степень успеха на одну ступень, а pf2.ru nr:zjd	Вздымающаяся земля Закливание 7 Закливание 7 Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо или объект на земле Защита Реакция Вы бьёте по земле и вызываете волну, которая проходит через поверхность к цели. Эффект заканчивается как только он не может проходить сквозь твёрдую поверхность, например каменный пол. Каждое существо в линии между вами и целью затронуто подземными толчками и должны пройти испытание Реакции против вашей СЛ заклинания. Существо провалившее испытание отталкивается на 10 футов от вас. pf2.ru nr:zjd	Танцующий фонтан Закливание 7 Закливание 7 Концентрация Манипуляция Вода Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡➡ Область 30-фт. взрыв с центром на вас Длительность поддерживаемое до 1 минуты Касанием земли вы создаёте неглубокую водную гладь, растекающуюся по области, из которой с великолепием вырываются величественные фонтаны, струи и водяные брызги в ослепительном водном шоу. Когда вы Сотворяете заклинание и когда вы первый раз используете Поддержание этого заклинания в каждом раунде, вы можете приказать фонтану исполнить одно из следующих представлений, сопровождающееся мощным музыкальным аккордом. Однако танцующий фонтан прихотлив и стремится к новизне — он оказывается повторять одно и то же шоу два хода подряд. ● Взмывающие струи вертикальные струи вырываются вверх одна за другой, имитируя погоню. Одно существо в пределах фонтана pf2.ru nr:zjd	Ненасытная пучина Закливание 7 Закливание 7 Концентрация Манипуляция Пустота Вода Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡➡ Дистанция 120 фт.; Область 5-фт. взрыв (смотри ниже) Защита обычное испытание Реакции; Длительность поддерживаемое до 1 минуты На земле возникает водоворот из тёмной, осквернённой воды, словно раскрывающий врата в бездну, уходящую будто бы на мили вниз. Бестелесные светящиеся глаза и щёлкающие зубы кружат внутри водоворота, пожирая всё, что оказывается на их пути. Все существа в области получают 4d8 колющего урона и 4d4 урона пустотой pf2.ru nr:zjd
---	---	---	--

Саженцы с пылью	Заклинание 7	Взрыв затмения	Заклинание 7	Энергетическая защита	Заклинание 7	Казнь	Заклинание 7
Концентрация Манипуляция Растение Дерево		Холод Концентрация Тьма Манипуляция Пустота		Концентрация Манипуляция		Концентрация Смерть Манипуляция Пустота	
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 100 фт.; Область четыре незанятых 5-фт.ых клетки, каждая из которых удалена от другой не более чем на 20 фт. Длительность 12 часов Вы выращиваете четыре деревянных луковицы, каждая из которых наполнена токсичной пылью и чувствительна к движению. Когда существо входит в пространство рядом с луковицей или когда луковицу трогают или повреждают (у каждой луковицы КБ 5), луковица расцветает и выпускает пыльцу в 15-футовой эманации. Существа в этой области		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв Защита Реакция Вы создаёте сферу ледяной тьмы, которая взрывается, нанося всем существам в области 8d10 урона холодом и дополнительно 8d4 урона пустотой живым существам. Все существа в области проходят испытание Реакции. Если область сферы пересекается с областью магического света или в ней существо под действием магического		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы окружаете цель мощным энергетическим щитом. Цель получает устойчивость 5 к жизни, звуку, кислоте, огню, пустоте, силе, холоду и электричеству. Повышенное (9 круг) устойчивости увеличиваются до 10.		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита обычное испытание Стойкости Вы указываете на существо и предрекаете его гибель. Цель получает 70 урона пустотой (обычное испытание Стойкости). Если цель — нежить или обладает пустотным исцелением, заклинание теряет дескрипторы «пустота» и «смерть», получает дескриптор «жизнь» и наносит 70 урона жизнью (обычное испытание Стойкости). Повышенное (+1) урон увеличивается на 10.	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d8.		Повышенное (+1) урон холодом увеличивается на 1d10, а урон пустотой живым существам увеличивается на 1d4.					
Критический провал существо получает 1 на 1 минуту. Также получает состояние ошеломление на 1 раунд, а становится растерянным на 1 раунд. Урона и становится растерянным на 1 раунд. Успех существо получает половину эффекта. Критический успех существо избегает щими результатами. пройти испытание Стойкости со следую-		Критический провал существо получает полный урон. Урона. Успех существо получает половину эффекта. Критический успех существо избегает трализовать эффект света. света, это заклинание не применяется					

Огненное тело Закливание 7	Межпланарная телепортация Закливание 7	Маска ужаса Закливание 7	Регенерация Закливание 7
Концентрация Огонь Манипуляция Полиморф	Необычный Концентрация Манипуляция Телепортация	Концентрация Эмоции Ужас Иллюзия Манипуляция Ментальный Зрение	Концентрация Исцеление Манипуляция Жизнь
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы превращаетесь в живое пламя и получаете невосприимчивость к огню, устойчивость 10 к урону за точность, а также уязвимость 5 к воде и холоду. Каждое существо, которое касается вас или наносит вам урон безоружной атакой или оружием ближнего боя без дескриптора «длинное», получает 3d6 урона огнём. Ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d4 урона огнём, а ваши заклинания с дескриптором	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут; Требования у вас есть планарный ключ для плана назначения, применяемый как фокусирующий предмет. Дистанция 5 фт.; Цели 8 или менее согласных существ Вы и ваши союзники перемещаетесь через границы между планами бытия. Цели перемещаются на другой план, например на план Огня или Теневой план. Вы должны обладать особыми знаниями о плане, на который направляетесь, и использовать в качестве фокусирующего	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Цель кажется отвратительным на вид и пугающим существом, внешний вид которого уникален для каждого наблюдающего: человек может видеть вместо цели ужасного демона с окровавленной пастью, а демон — источающего божественный свет ангела. Когда любое существо пытается совершить против цели враждебное действие, оно проходит испытание Воли, после чего	Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное живое существо Длительность 1 минута Вы наполняете цель энергией жизни, обеспечивая продолжительное исцеление. Цель временно получает регенерацию 15, которая в начале каждого хода цели восстанавливает 15 ПЗ. Пока у существа регенерация, оно не может умереть от урона и значение его состояния при смерти не может увеличиться до значения, которое его убьёт (обычно не выше при смерти 3), но если значение ранения равно 4 и выше, цель без
pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd
«огонь» наносят одну дополнительную кость урона огнём (той же величины, что используется в заклинании). Вы можете творить заклинание поджига-ние в качестве врождённого заклинания, его время сотворения уменьшас-я с 2 действий до 1. В форме огня у вас скорость полёта 40 футов и вам не нужно дышать. Повышенное (9 крл) коснувшись вас существа получают 4d6 урона огнём (вместо 3d6), ваши безоружные атаки дополнительно наносят 2d4 урона ог-нём, а ваша скорость полёта — 60 футов. Позволят.	предмета магический планарный ключ из материала с плана назначения. Пла-нарные ключи самых часто посещаемых планов — необычной редкости, как и само заклинание, а для более странных планов и демипланов планарные ключи зачастую редкие, а то и уникальные. Заклинание весьма неточное, и вы появ-ляетесь на расстоянии в 1d20 x 25 мил-я от места, где одна из целей (а не вы) находится, когда последний раз по-бор) находилась, если все цели путеше-ствуют на этот план впервые, вы появля-етесь в случайном выбранном его месте. Заклинание не даёт возможности вер-нуться, но повторное его сотворение поз-волит вам переместиться на предыду-щий план, если обстоятельства будут это позволять.	становится временно невосприимчиво к эффекту до конца своего следующего хода. Успех существо избегает эффекта. Повал существо получает испыт 2 пе-ред совершением своего действия. Критический провал существо полу-чает испыт 2, а его действие тратится впустую. Повышенное (8 крл) вы можете вы-брать целями 5 или менее существ. Если существо совершает враждебное действие или ответное действие, ока-зывается эффект сразу на несколько целей заклинания одновременно, ему необходимо пройти только одно испы-тание против маски ужаса.	создания, пока её раны не излечат. Если цель получает урон кислотой или огнём, регенерация временно деактивируется до конца следующего хода цели. Всякий раз, когда существо восстано-вливает ПЗ благодаря регенерации, оно отравляет один повреждённый или утраченный орган (если таковые име-ются). Кроме этого, пока длится заклинание, существо может приращивать обратно отрубленные части тела, тратя действие. Взаимодействие, чтобы при-ложить их обратно к месту, где они были отрублены. Повышенное (6 крл) регенерация уве-личивается до 20.

Солнечная вспышка			Неудержимая стая			Извержение вулкана			Призыв паникующего стада		
Заклинание 7			Заклинание 7			Заклинание 7			Заклинание 7		
Концентрация Огонь Свет			Концентрация Манипуляция			Концентрация Огонь Манипуляция			Концентрация Воплощение Манипуляция		
Манипуляция Жизнь											
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв Защита Реакция В области взрывается шар обжигающего солнечного света, нанося 8d10 урона огнём всем существам. Он дополнительно наносит существам-нежити 8d10 урона жизнью. Все существа в области проходят испытание Реакции. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину			Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 10 или менее существ Длительность 1 час Вы позволяете своим спутникам свободно перемещаться. Цели не получают ситуативных штрафов к скорости от растительности, камней, ветров и иных особенностей окружения и игнорируют созданную такими особенностями пересечённую местность. Повышенное (9 круг) цели также игнорируют и сильно пересечённую местность, созданную особенностями окружающей среды.			Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область цилиндр радиусом 5 фт., высотой 80 фт.. Защита Реакция Земля разверзается, и из неё высоко в воздух извергается столб лавы в вертикальном цилиндре, наносящий 14d6 урона огнём всем существам в области. Лава быстро застывает, сковывая движения существ в области. Существо, покрытое застывшей лавой, получает неуклюжесть 1 и штраф сопротивления -10 футов к своим скоростям. Для летающих существ любая обычная местность становится пересечённой, и, покрывшись застывшей лавой, они немедленно снижаются на 20 футов, но урона от этого падения не получают. Покрытое застывшей лавой существо может совершить попытку Освобождения против вашей СЛ заклинаний, чтобы			Источник Рёв дикой природы Традиции первобытная Дистанция 120 фт. Защита Воля или обычная Стойкость (см. описание); Длительность до конца вашего следующего хода Вы призываете паникующих зверей, неудержимо бегущих прочь от угрозы. Неважно, призываете ли вы диких зверей или приручённый скот, но несущееся в панике стадо — это сила, которая не оставляет ни единого шанса уцелеть чему-то на его пути. Паникующее стадо занимает пространство Исполинского существа и имеет скорость 60 футов. Прибытие (эмоции, ужас, ментальный) <i>Дрожь предчувствия</i> Чистая сила паникующего стада может вызывать страх даже у высших хищников. Каждое существо в пределах 60-футовой		
pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd		
Повышенное (+1) урон огнём увеличивает на 1d10, урон жизни по нежити увеличивается на 1d10. Критический провал существо получает полный урон. Критический успех существо получает половину урона. Если область заклинания пересекается с областью магической тьмы, это заставляет полный урон и слепоту навсегда. Кливание пытается еитрализовать эффект тьмы.			Повышенное (+1) урон в области увеличивается на 2d6, а урон от нестерпимого жара увеличивается на 1d6. Критический провал существо получает двойной урон и покрыто застывшей лавой. покрыто застывшей лавой. Критический успех существо получает полный урон и Критический успех существо избегает эффекта. симости от результатов испытания. урона огнём от нестерпимого жара вне зависимости от автоматического получения 3d6 столба лавы. после чего освобождается. Кроме этого, существа в области и в радиусе 5 футов от лавой, пока не получат суммарно 50 урона, чае существо остаётся покрыто застывшей лавой, пока не получит суммарно 50 урона, прекратит этот эффект. В противном слу			Критический успех существо избегает эффекта. Критический успех существо получает состояние испуг. Повал существо получает состояние испуг. 2. Критический провал существо получает состояние испуг. стояния испуг 3 и паника на 1 раунд. Натиск Встопать в землю Паникующее стадо перемещается с удвоенной скоростью, точна каждое существо крупного или меньшего размера, опасность и строения, в пространстве которых оно входит, наносит 8d8 доброго урона с обычным испытанием Реакции. Паникующее стадо игнорирует и пытается еитрализовать всю пересечённую местность, в которую оно входит, если та вызывает мушкет, зарослями, шибем или толстым-новым покровом.					

Клетка из живого дерева Закливание 7

Концентрация Манипуляция Жизнь

Дерево

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение >>>
Дистанция 30 фт.; **Область** 1 куб со стороны 20 фт.
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте неподвижную, невидимую клетку из прочного дерева, наполненного жизненной энергией из Кузни творения. Клетка представляет собой 20-футовый куб, сделанный из ветвей толщиной в полдюйма и расположенных с шагом в полдюйма друг от друга. Каждое существо в области, в которой вы создаёте клетку, должно пройти испытание Реакции. Если существо терпит неудачу, оно оказывается в ловушке внутри клетки. Если существо преуспевает, то выталкивается из клетки в выбранное им

pf2.ru
nuzjd

Удел повелителя войска Закливание 7

Саранчи

Редкий Концентрация Воплощение

Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 500 фт.
Длительность до конца вашего следующего хода

Вы призываете гниющий труп Дескари, бывшего Повелителя Воинств саранчи, на поле битвы. Труп Дескари занимает пространство исполинского существа. Труп кишит паразитами, включая бесчисленное множество саранчи, чьё коллективное движение даёт трупу скорость 60 футов и скорость полёта 60 футов.
Прибытие Узрите Гнилого Лорда Труп Дескари невыразимо вонюч, испускает гнилостный смрад и постоянно дёргается из-за движения миллионов насекомых и паразитов, которые его пожирают. Громкое, постоянное жужжание

pf2.ru
nuzjd

Лунный взрыв Закливание 7

Холод Концентрация Свет

Манипуляция Жизнь

Источник Сакральные таинства
Традиции сакральная, первобытная
Дистанция 500 фт.; **Область** 60-фт. взрыв
Защита Реакция

Мощный шар ледящего лунного света взрывается в области, нанося 8d10 урона холодом всем существам в зоне поражения, а так же 8d10 дополнительного урона жизнью всей заде-той нежити. Урон холодом наносимый Лунным взрывом считается как урон-серебром при обходе невосприимчивости, уязвимости, и устойчивости. Все задетые существа и объекты должны пройти испытание Реакции.
Критический успех Существо избегает

pf2.ru
nuzjd

место. Если существо в области слишком ве-
лико, чтобы поместиться внутри тюрьмы, за-
кливание автоматически проваливается.
Клетка имеет КБ 10, Твёрдость 20 и 40 ППЗ.
она невосприимчива к критическим ударам и
урону за точность, но имеет уязвимость 5 к
негативному урону. Существо, способное
пройти через пространство между ветвями
(как правило, Маленького размера), может
самостоятельно выйти наружу. Жизненная
энергия, падающая на поверхность, не позво-
ляет беспечной нежити или проходить через
ветви. Если оружие или слишком велико, чтобы
уместиться между линиями, клетка блоки-
рует атаки им. Стенки клетки дают обое
укрытие даже от атак, способных пройти
между линиями. Закливание и большинство
та-ств эффе-тов, действующих на область (та-
ких как драконье дыхание), клетка не
препятствует.

создаётся облаками саранчи, окружающими
его, словно дымящаяся живая вражеская
сущность в пределах 60-футовой зоны
должна пройти испытание Стойкости со следу-
ющими эффектами:
Критический успех Существо избегает эф-
фекта.
Успех Существо получает состояние тошнота 2.
Провал Существо получает состояние тошнота 3 и глухота на всю длительность заклинания.
Если область шара пересекается с об-
ластью магической тьмы, это заклина-
ние пытается нейтрализовать эффект
тьмы.
Повышенное (+1) Урон холодом увели-
чивается на 1d10, а дополнительный
урон жизнью против нежити увеличи-
вается на 1d10.

источник 2.

