

Кипящая кровь	Заклиание 8	Пылающие лепестки	Заклиание 8	Вихрь	Заклиание 8	Радужная фумарола	Заклиание 8
Эвокация Огонь	Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, вербальный Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Испытание Стойкость	Очарование Огонь Растение	Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область цилиндр радиусом 30 фт. и высотой 100 фт. Испытание Воля; Длительность 1 минута	Воздух Эвокация	Источник Secrets of Magic Традиции первобытная Сотворение ♦♦♦ М, Ж, вербальный Дистанция 500 фт.; Область цилиндр 15фт. радиус, 80 фт. высота Испытание Реакция; Длительность поддер- живаемое до 1 минуты	Концентрация Огонь Устранение Свет	Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 500 фт.; Область цилиндр радиус 20 фт., высота 60 фт. Защита обычное испытание Реакции; Дли- тельность 1 минута
Вы нагреваете кровь врага, доводя её до кипения в венах. Цель получает 10d10 урона огнём и должна совер- шить проверку Стойкости. На неживых существ с кровью в теле (например, вампиром) заклинание действует, но существа без крови невосприимчивы к нему. Критический успех Цель избегает эф- фекта. Успех Цель получает половину урона. Провал Цель получает полный урон и истощение 2.	Неосязаемое полое дерево прорастает из земли и достигает огромной высоты, излучая огненную страсть и завораживая зрителей. Основание де- рева занимает одну клетку и растёт на 100 футов вверх, а его ветви простираются наружу на 30 фу- тов, образуя цилиндрическую область заклина- ния. Затем дерево расцветает нежными белыми цветами, горящими раскаленным добела огнем. Когда ветви дерева мягко шелестят на ветру, ле- пестки цветов осыпаются на землю огненным ливнем. Любое существо, заканчивающее свой ход под ветвями дерева, получает 6d6 урона ог- нем от горящих лепестков. Любой враг, который видит дерево, даже если находится вне области заклинания, должен со- вершить испытание Воли. Это эффект эмоции, ментальный, и зрение. Существа замороженные	Мощные ветра сгущаются в разрушитель- ный торнадо. Вы можете Сотворить это за- клинание только находясь под открытым небом или если потолок находится на вы- соте 80 футов или выше. Все клетки внутри смерча являются пересечённой местно- стью. Все существа в области получают 5d10 дро- бящего урона, так как мощные порывы ветра и обломки обрушиваются на них; пройдите испытании Реакции. Каждый раз, когда вы Поддерживаете заклинание, вы можете переместить смерч до 30 футов по прямой линии. Каждое существо, через	Разноцветное пламя прорывается сквозь трещины в земле, взмывая высоко в небо и распространяя опасные пары. Когда вы Со- творяете заклинание, сделайте бросок 1d8 и по таблице ниже определите эффекты фума- ролы. Любое существо, попавшее в область радуж- ной фумаролы, когда вы её сотворяете, полу- чает указанный урон и проходит обычное ис- пытание Реакции, после чего, в случае про- вала, получает один из нижеперечисленных дополнительных эффектов. Существа также				
pf2.ru n7zjd	pf2.ru n7zjd	pf2.ru n7zjd	pf2.ru n7zjd	pf2.ru n7zjd	pf2.ru n7zjd		
Критический провал Цель получает двойной урон и истощение 3	Критический провал Существо заморожено до конца своего следующего хода. Если в этот момент оно ещё видит дерево, оно должно снова совер- шить спасбросок. Провал Существо заморожено до конца своего следующего хода. Если в этот момент оно ещё видит дерево, оно должно снова совер- шить спасбросок. Успех Существо избегает эффекта, но должно со- вершить новый спасбросок в конце своего хода.	Критический успех Существо избегает эффекта и получает временный иммунитет на 24 часа Успех Существо избегает эффекта, но должно со- вершить новый спасбросок в конце своего хода.	Критический успех Существо получает полновиную урона. Успех Существо получает половину урона. Провал Существо получает двойной урон и истощение 2. Критический провал Существо получает двойной урон и истощение 2.	Критический успех Существо получает двойной урон и истощение 2. Успех Существо получает половину урона. Провал Существо получает двойной урон и истощение 2. Критический провал Существо получает двойной урон и истощение 2.	Критический успех Существо получает двойной урон и истощение 2. Успех Существо получает половину урона. Провал Существо получает двойной урон и истощение 2. Критический провал Существо получает двойной урон и истощение 2.		

ЖЕЛЕЗНЫЙ ОБЛИК

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

МЕТАЛЛ

Полиморф

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

Ваше тело полностью превращается в гибкое железо. Вы получаете устойчивость 10 к физическому урону, кроме адамантинового. Вы иммунны к эффектам смерти, болезни, истощения, утомления, исцеления, несмертельных атак, параличу, ядам, тошноте, жизни, и пустоты; если на момент сотворения заклинания на вас действовали какие-либо из этих эффектов, они временно подавляются и возвращаются по окончании действия заклинания. Пока ваше тело состоит из железа, вы подвержены эффектам ржавчины, как например, от заклинания облако ржавчины.

pf2.ru

pt2.ru

Водоворот

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** цилиндр ради-
усом 25 фт., высотой 20 фт.
Защита Реакция; **Длительность** поддержи-
ваемое до 1 минуты

Движением руки вы создаёте вращающийся штормовой вихрь. Вся область водоворота становится пересечённой местностью. Постоянное бурление яростных волн приводит к тому, что существа поочерёдно погружаются в воду и вновь оказываются на поверхности, позволяя существам дышать внутри водоворота, как тем, кто дышит воздухом, так и способным дышать в воде. Существа, обладающие скоростью плавания, могут использовать Плавание вместо Перемещения для передвижения в пределах водоворота: СЛ для

pf2.ru

pt2.ru

ПРИЗВАТЬ ВЕСТНИКА СТИХИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

[1]

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Воплощение

Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Магическая традиция Стихийная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 100 фт.
Длительность до конца вашего следующего хода

Ваша медитация на различные стихийные планы глобоко соединяет вас с ними, и эта связь позволяет вам вызывать вестника повелителя стихий. Вестник прибывает в виде стихийного бедствия, сосредоточенного на ваших врагах. Вестник занимает пространство огромного существа. Когда вы Сотворяете это заклинание, выберите одного из стихийных вестников для призыва; если вы сакральный заклинитель, то служит повелителю стихий, вы должны сделать выбор соответствующий стихии вашего божества. Это заклинание получает дескриптор (воздух, земля, огонь, металл, вода, или дерево) соответственно вашему выбору.

- **Воздух** Скорость полёт 60 футов; **Прибытие** (воздух) **Сверхзвездный** торнадо Вестник воздуха прибывает в форме завихряющегося торнадо вместе с бующими ветрами обрушивающимися на ваших врагов.

pf2.ru

pt2.ru

ПРИЗВАТЬ ВЕСТНИКА СТИХИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

[2]

60-футовой линии получает 6d6 урона огнём и 3d6 продолжительного урона огнём с обычным испытанием Реакции, в то время как вестник огня исчезает в столбе пламени.

- **Метал** Скорость 50 футов, полёт 50 футов; **Прибытие** (металл) *Облако осколков* Вестник металла появляется как облако металлических осколков и статического электричества, нанося 4д8 режущего урона и 4д12 урона электричеством всем врагам в 50-футовой эманации с обычным испытанием Реакции; **Уход** (металл) *Ржавый туман* Осколки в облаке быстро ржавеют и цепляются к врагам в 50-футовой эманации, нанося 10д6 урона металлическим существам и объектам в области с обычным испытанием Реакции, игнорируя твёрдость. Бесхозные объекты автоматически критически проваливают это испытание.
- **Вода** Скорость 40 футов, плавание 60 футов; **Прибытие** (холод, вода) *Форма урагана* Вестник воды формируется как миниатюрный ураган. Каждый враг в 60-футовой эманации получает 4д10 дробящего урона от ужасного ливня и 4д10 урона холодом от града с обычным испытанием Стойкости; **Уход** (холод, вода) *Катастрофический потолок* Ураган превращается в стремительный поток, нанося 6д8 дробящего урона всем врагам в 120-футовом конусе с обычным испытанием Стойкости. Существо провалившее испытание отталкивается на 20 футов от вестника (40

pf2.ru

072.70

[illegible]

Фторопластик критично опасен, поэтому при его применении необходимо соблюдать следующие меры предосторожности:

- 1. Избегать контакта с кожей и глазами. В случае попадания на кожу немедленно промыть большим количеством воды.
- 2. Не вдыхать пыль и пары. Работать в хорошо проветриваемом помещении или на открытом воздухе.
- 3. Не употреблять пищу и напитки во время работы.
- 4. Надевать защитную одежду и средства индивидуальной защиты (очки, перчатки).
- 5. Соблюдать правила пожарной безопасности. Фторопластик горит при температуре выше 300°C.
- 6. Не выбрасывать отходы в мусорные баки. Утилизировать в соответствии с требованиями законодательства.

Фторопластик является одним из самых прочных и долговечных материалов. Он не подвержен коррозии, не боится агрессивных сред и имеет высокую термостойкость. Поэтому он широко применяется в различных отраслях промышленности и строительстве.

Ваша ладья кулаком использует кость
рулона 1d10, а ваши металлические закли-
навания наносят дополнительную кость
рулона (такого же размера и типа, как у са-
мого заклинания). Вы можете сорвать
иглы-дротики как вращённое заклинание,
и для вас его сотворение занимает 1 дей-
ствие вместо 2.

В этой форме вы не нуждаетесь в дыха-
нии. Ваш вес удваивается (до 6, если вы
Небольшой, или до 12, если Средний), и вы
становитесь слишком тяжёлым, чтобы
главную, автоматическую толте на дно. Вы
можете использовать "прекращение для
забвения заклинания".

Повышенное (9 kpyr) устойчивость увели-
чивается до 15.

Планируемая равная вашим С/Л заклинаний, создающая в области получения бд10. приблизительного урожая, когда волны обрываются на них. В последующие районы, когда волны вновь за разную используют **Потеря** явление этого заклинания, волны снова обрываются, вызывая тот же эффект. **Критический успех** существо избегает аффекта. **Провал** существо получает половину урожая. **Критический провал** существо получает пятую часть урожая и втягивается прямо в центр водоворота.

Повышенное (+1) приблизительный урожай увеличения на 1d10.

[illegible][illegible]

Полярный разлом Закливание 8 ХолодКонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 120-фт.ая линия Защита Стойкость В воздухе открывается зубчатый разлом, буквально всасывающий тепло: он наносит 12d8 урона холодом. Каждое существо на линии проходит испытание Стойкости. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона. Провал существо получает полный урон и замедление 1 до начала вашего следующего хода. Критический провал существо pf2.ru nu'zjd	Жуткое иссушение Закливание 8 КонцентрацияМанипуляцияПустота Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Цели любое количество живых существ Защита обычное испытание Стойкости Вы испаряете влагу из тел целей, нанося 10d10 урона пустотой. Для существ, состоящих из воды (например, элементарей воды), и существ-растений степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Если в теле существа почти нет жидкости (как у элементарей земли), оно невосприимчиво к этому заклинанию. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10. pf2.ru nu'zjd	Землетрясение Закливание 8 КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв Длительность 1 раунд Вы сотрясаете землю, сталкивая существ в разломы и разрушая строения. Ведущий может добавить дополнительные эффекты в определённых областях. Утёсы могут обрушиться, а существа на них — упасть, озеро может обмелеть и оставить после себя зыбун, если в его дне образуется разлом. ● Подземные толчки земля становится пересечённой местностью, и все стоящие на ней существа получают ситуативный штраф -2 к проверкам атак, навыков и КБ. ● Разломы каждое стоящее на земле существо в начале своего хода проходит испытание Реакции, чтобы удержаться на ногах и не упасть в открывшийся под ним разлом глубиной 40 футов. Разломы остаются навсегда, и для Лазания по их стенам требуется проверка Атлетики со СЛ 15. pf2.ru nu'zjd	Миграция Закливание 8 КонцентрацияМанипуляцияПолиморф Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение 10 минут Дистанция 20 фт.; Цели вы и 5 или менее согласных существ Длительность 8 часов Цели заклинания принимают облик животных, который больше всего подходит под их способ перемещения и окружение. Все они получают следующие скорости: наземную, рытьё, лазание, полёт и плавание 40 футов. Кроме того, все цели могут сменить облик на животное маленького и небольшого размера, которое больше всего подходит под конкретный способ перемещения и окружение. Они получают невосприимчивость к холоду, сильному pf2.ru nu'zjd
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а ПЗ льда — на 5. Цели не могут совершать Удары, тво- рить заклинания или использовать большое действие с декрипто- ром «манипуляция» в обличье живот- ных, но могут вернуться в изначальную форму, применив Поддержание жизни. Чтобы вернуться в облик живот- ного, можно применить Поддержание заклинания снова.	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а ПЗ льда — на 5. Цели не могут совершать Удары, тво- рить заклинания или использовать большое действие с декрипто- ром «манипуляция» в обличье живот- ных, но могут вернуться в изначальную форму, применив Поддержание жизни. Чтобы вернуться в облик живот- ного, можно применить Поддержание заклинания снова.	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а ПЗ льда — на 5. Цели не могут совершать Удары, тво- рить заклинания или использовать большое действие с декрипто- ром «манипуляция» в обличье живот- ных, но могут вернуться в изначальную форму, применив Поддержание жизни. Чтобы вернуться в облик живот- ного, можно применить Поддержание заклинания снова.	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а ПЗ льда — на 5. Цели не могут совершать Удары, тво- рить заклинания или использовать большое действие с декрипто- ром «манипуляция» в обличье живот- ных, но могут вернуться в изначальную форму, применив Поддержание жизни. Чтобы вернуться в облик живот- ного, можно применить Поддержание заклинания снова.

[illegible]

Призыв хранителя дикой природы [1] Заклинание 8

Редкий Концентрация Воплощение
Манипуляция

Источник Рёв дикой природы
Традиции первобытная
Дистанция 100 фт.
Защита см. текст; **Длительность** до конца вашего следующего хода

Вы ненадолго вызываете дух одного из легендарных хранителей дикой природы. Хранитель занимает пространство Исполинского существа. Когда вы Сотворяете заклинание, вы призываете того хранителя, который связан с биомом, в котором Сотворено заклинание (например, если хранитель вызван в пещере, каньоне или другой подземной среде, то на ваш призыв явится Хранитель нор и пещер). В естественной среде вами призывается хранитель, наиболее подходящий для последнего посещённого или похожего естественного биома региона (решение принимает ведущий).

• **Хранитель нор и пещер** скорость 60 футов, рытьё 100 футов.
Прибытие (земля) Обсидиановая клетка

Призыв хранителя дикой природы [2] Заклинание 8

успехе существо становится временно невосприимчивым к этому эффекту на 1 раунд.

Натиск Проницательность хитрой лисы
Хранитель воздействует на вас и всех ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями распыляемость и истинное зрение. Длительность обоих заклинаний сокращается до 3 раундов.

• **Хранитель рек и океанов** скорость 60 футов, плавание 120 футов.
Прибытие Я — прилив
Если хранитель призван в водоёме, он создаёт бурлящий водоворот, который наносит 10d6 дробящего урона всем существам в радиусе 30 футов с обычным испытанием Реакции. Существо, которое проваливает это испытание, притягивается на 15 футов ближе к хранителю (на 30 футов при критическом провале). Если хранитель вызван вне водоёма, он создаёт волну воды, которая наносит 8d6 дробящего урона всем существам в радиусе 30 футов с обычным испытанием Реакции. Существо, которое проваливает это испытание, отталкивается на 10 футов от хранителя.

Натиск Акклиматизация к глубине
Хранитель воздействует на вас и ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями ноги-ласты и дыхание под водой. Длительность обоих заклинаний

Разогнать туманы на пути в рай Заклинание 8 рай

Редкий Концентрация Исследование
Межпространственный Исцеление
Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** вы и до 6 согласных существ
Длительность 10 минут

Вы создаёте путь в рай, видимый только вам и вашим союзникам через густое облако магического тумана. Вы и другие цели в пределах досягаемости переноситесь через этот туман в экстрамерный рай, наполненный идиллическими географическими свойствами. Существом в этом раю не нужно есть или пить. За каждую минуту, которую вы проводите в этом раю, все существа в нём испытывают преимущества прохождения 24 часов, получая преимущества восстановления от

pf2.ru
n7zfd

Обсидиановые сталагмиты выпрыгивают из земли, когда хранитель появляется на поверхности, проносясь вверх по вертикали. В радиусе 60 футов от точки появления создаётся облако тумана, которое распространяется на 10 футов в радиусе 60 футов от точки появления. Хранитель воздействует на вас и всех ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями стойкости горы. Длительность заклинания составляет 10 раундов, оно сокращается до 3 раундов, когда затронутая цель получает колоссальный урон. Хранитель лесов и лугов скорость 120 футов. **Прибытие** (иллюзия, ментальный) Идиллическая палатка

Натиск (земля) Благополосивные глубины
Клетки, занятые хранителем, остаются разрывными и разрушительными, становясь пересечённой местностью. Хранитель воздействует на вас и всех ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями стойкости горы. Длительность заклинания составляет 10 раундов, оно сокращается до 3 раундов, когда затронутая цель получает колоссальный урон. Хранитель лесов и лугов скорость 120 футов. **Прибытие** (иллюзия, ментальный) Идиллическая палатка

pf2.ru
n7zfd

сокращается до 3 раундов. **Прибытие** (иллюзия, ментальный) Идиллическая палатка

Натиск (слух) Лесная небезопасность
Хранитель воздействует на вас и всех ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями стойкости горы. Длительность заклинания составляет 10 раундов, оно сокращается до 3 раундов, когда затронутая цель получает колоссальный урон. Хранитель лесов и лугов скорость 120 футов. **Прибытие** (иллюзия, ментальный) Идиллическая палатка

pf2.ru
n7zfd

полного очного сна, а также проходят процесс заклинаний с днём рождения. Однако для любых существ, находящихся в радиусе 60 футов от точки появления, создаётся облако тумана, которое распространяется на 10 футов в радиусе 60 футов от точки появления. Хранитель воздействует на вас и всех ваших союзников в радиусе 60 футов заклинаниями стойкости горы. Длительность заклинания составляет 10 раундов, оно сокращается до 3 раундов, когда затронутая цель получает колоссальный урон. Хранитель лесов и лугов скорость 120 футов. **Прибытие** (иллюзия, ментальный) Идиллическая палатка

