

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ЧУМА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ХАОС БОЛЕЗНЬ ЗЛО НЕКРОМАНТИЯ

Источник Основная книга правил
Традиция сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Испытание Стойкости

Ваше прикосновение заражает цель демонической чумой. Это заболевание истончает душу жертвы, подпитывая ей саму Бездну. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает 2 урона злом за каждый круг заклинания и штраф состояния -2 к испытаниям против демонической чумы либо на 1 день, либо пока не заразится ею (смотря что

pf2.ru
pf2.ru

случаются раньше).
Провал цель заражается демононией чумой на стадии 1.
Критический провал чумой заражается демононией чумой на стадии 2.
Демононическая чума (болезнь). **Уро-**
вень 9. Цель не может снять вызван-
 тошения, пока болезнь не исцелена.
 Стадия 1: истощение 1 (1 день). Стадия
 2: значение истощения увеличивается на 2 (1 день).

ЗАЩИТА ОТ СМЕРТИ

ЗАКЛИНАНИЕ 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
pf2.ru

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Discussion**
 6. **Conclusion**
 7. **References**
 8. **Appendix**
 9. **Figure 1**
 10. **Figure 2**
 11. **Figure 3**
 12. **Figure 4**
 13. **Figure 5**
 14. **Figure 6**
 15. **Figure 7**
 16. **Figure 8**
 17. **Figure 9**
 18. **Figure 10**
 19. **Figure 11**
 20. **Figure 12**
 21. **Figure 13**
 22. **Figure 14**
 23. **Figure 15**
 24. **Figure 16**
 25. **Figure 17**
 26. **Figure 18**
 27. **Figure 19**
 28. **Figure 20**
 29. **Figure 21**
 30. **Figure 22**
 31. **Figure 23**
 32. **Figure 24**
 33. **Figure 25**
 34. **Figure 26**
 35. **Figure 27**
 36. **Figure 28**
 37. **Figure 29**
 38. **Figure 30**
 39. **Figure 31**
 40. **Figure 32**
 41. **Figure 33**
 42. **Figure 34**
 43. **Figure 35**
 44. **Figure 36**
 45. **Figure 37**
 46. **Figure 38**
 47. **Figure 39**
 48. **Figure 40**
 49. **Figure 41**
 50. **Figure 42**
 51. **Figure 43**
 52. **Figure 44**
 53. **Figure 45**
 54. **Figure 46**
 55. **Figure 47**
 56. **Figure 48**
 57. **Figure 49**
 58. **Figure 50**
 59. **Figure 51**
 60. **Figure 52**
 61. **Figure 53**
 62. **Figure 54**
 63. **Figure 55**
 64. **Figure 56**
 65. **Figure 57**
 66. **Figure 58**
 67. **Figure 59**
 68. **Figure 60**
 69. **Figure 61**
 70. **Figure 62**
 71. **Figure 63**
 72. **Figure 64**
 73. **Figure 65**
 74. **Figure 66**
 75. **Figure 67**
 76. **Figure 68**
 77. **Figure 69**
 78. **Figure 70**
 79. **Figure 71**
 80. **Figure 72**
 81. **Figure 73**
 82. **Figure 74**
 83. **Figure 75**
 84. **Figure 76**
 85. **Figure 77**
 86. **Figure 78**
 87. **Figure 79**
 88. **Figure 80**
 89. **Figure 81**
 90. **Figure 82**
 91. **Figure 83**
 92. **Figure 84**
 93. **Figure 85**
 94. **Figure 86**
 95. **Figure 87**
 96. **Figure 88**
 97. **Figure 89**
 98. **Figure 90**
 99. **Figure 91**
 100. **Figure 92**
 101. **Figure 93**
 102. **Figure 94**
 103. **Figure 95**
 104. **Figure 96**
 105. **Figure 97**
 106. **Figure 98**
 107. **Figure 99**
 108. **Figure 100**
 109. **Figure 101**
 110. **Figure 102**
 111. **Figure 103**
 112. **Figure 104**
 113. **Figure 105**
 114. **Figure 106**
 115. **Figure 107**
 116. **Figure 108**
 117. **Figure 109**
 118. **Figure 110**
 119. **Figure 111**
 120. **Figure 112**
 121. **Figure 113**
 122. **Figure 114**
 123. **Figure 115**
 124. **Figure 116**
 125. **Figure 117**
 126. **Figure 118**
 127. **Figure 119**
 128. **Figure 120**
 129. **Figure 121**
 130. **Figure 122**
 131. **Figure 123**
 132. **Figure 124**
 133. **Figure 125**
 134. **Figure 126**
 135. **Figure 127**
 136. **Figure 128**
 137. **Figure 129**
 138. **Figure 130**
 139. **Figure 131**
 140. **Figure 132**
 141. **Figure 133**
 142. **Figure 134**
 143. **Figure 135**
 144. **Figure 136**
 145. **Figure 137**
 146. **Figure 138**
 147. **Figure 139**
 148. **Figure 140**
 149. **Figure 141**
 150. **Figure 142**
 151. **Figure 143**
 152. **Figure 144**
 153. **Figure 145**
 154. **Figure 146**
 155. **Figure 147**
 156. **Figure 148**
 157. **Figure 149**
 158. **Figure 150**
 159. **Figure 151**
 160. **Figure 152**
 161. **Figure 153**
 162. **Figure 154**
 163. **Figure 155**
 164. **Figure 156**
 165. **Figure 157**
 166. **Figure 158**
 167. **Figure 159**
 168. **Figure 160**
 169. **Figure 161**
 170. **Figure 162**
 171. **Figure 163**
 172. **Figure 164**
 173. **Figure 165**
 174. **Figure 166**
 175. **Figure 167**
 176. **Figure 168**
 177. **Figure 169**
 178. **Figure 170**
 179. **Figure 171**
 180. **Figure 172**
 181. **Figure 173**
 182. **Figure 174**
 183. **Figure 175**
 184. **Figure 176**
 185. **Figure 177**
 186. **Figure 178**
 187. **Figure 179**
 188. **Figure 180**
 189. **Figure 181**
 190. **Figure 182**
 191. **Figure 183**
 192. **Figure 184**
 193. **Figure 185**
 194. **Figure 186**
 195. **Figure 187**
 196. **Figure 188**
 197. **Figure 189**
 198. **Figure 190**
 199. **Figure 191**
 200. **Figure 192**
 201. **Figure 193**
 202. **Figure 194**
 203. **Figure 195**
 204. **Figure 196**
 205. **Figure 197**
 206. **Figure 198**
 207. **Figure 199**
 208. **Figure 200**
 209. **Figure 201**
 210. **Figure 202**
 211. **Figure 203**
 212. **Figure 204**
 213. **Figure 205**
 214. **Figure 206**
 215. **Figure 207**
 216. **Figure 208**
 217. **Figure 209**

Благословение неповиновения

ЗАКЛИНАНИЕ 5

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 заклинания. Эффекты зависят от количества потраченных действий.

◆ (жестовый): заклинание нацелено

pf2.ru
pf2.ru

на вас или на одного согласного союз-
ника в пределах дистанции.
◆◆ (словесный): закливание нацелено
на вас или на одного согласного союз-
ника в пределах дистанции. Если вы
выбрали Стойкость, то цель получает
устойчивость 15 к ядам. Если вы вы-
брали Реакцию, то цель получает бонус
состояния +15 футов к скорости. Если
вы выбрали Волю, то цель получает
устойчивость 15 к ментальному урону.
◆◆ (словесный): закливание наце-
лено на вас и всех согласных союзни-
ков в радиусе 30 футов.

5 Мудрость ВЕТРОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

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, анемои 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 рассердились всех духов воздуха, они не будут вводить вас в заблуждение, но откажутся направлять вас.

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

pf2.ru
pf2.ru

лучшие обстоятельства и хорошие припоры.
Они не приваут вас в место, о котором вы уже
знаете, если только это не приведет вас к позо-
вому решению, которое вы или кто-то другой
намерены реализовать в какой-то момент при-
бытия, в зависимости от того, что наступит раньше, когда
вы прибудете, ветер захватит вас в ирригационный вихрь и
затем рассеется, чтобы дать понять, что вы на ме-
сте.

● **Голос Невес** (слух, язык, предсказание) голос на-
ветру, четкий слышимый вами, даёт совет о
курсе действия, который может быть для вас бла-
гоприятным. Этот совет может быть для вас бла-
гоприятным, если вы не можете слышать духа
двигателя, или язык жестикуляции, или слышать
несогласия или язык жестов. Если следование совету
не имеет значения, или риск, духи обычно указывают
на это ясно. Если вы не можете слышать духа
двигателя, или язык жестикуляции, или слышать
несогласия, или язык жестов, то вы должны по-
пытаться узнать, что вы должны сделать, чтобы
получить совет, который вы можете слышать. Со-
вет даёт мгновенно, так что у вас нет времени на
длительности.

ИЗГНАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

БОЖЕСТВЕННОЕ ИСПЕПЕЛЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

5 Воззвание к духам

ЗАКЛИНАНИЕ 5

КОНЦЕНТРАЦИЯ УСТРАНЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

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. Заклинание не срабатывает, если вы пытаетесь

pf2.ru
nrzjd

созворить его не на своём родном
плане.
Критический успех вы получаете shock
1. Цель не изгоняется.
Успех цель не изгоняется.
Провал цель изгоняется.
Критический провал цель изгоняется и
в течение 1 недели никаким образом
была изгнана.

Повышенное (9 крп) вы можете вы-
брать целями 10 или менее существ.
Дополнительная стоимость влияет
только на цели, для которых данный
объект является табу.

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИСЦЕЛЕНИЕ ЖИЗНЬ

Источник Основная книга игрока

Традиции сакральная

Сотворение ☞; **Условие** в пределах дистанции должно умереть живое существо

Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавшее существо

Ваше благословение вновь вдыхает жизнь в умирающее существо. Вы предотвращаете смерть цели и восстанавливаете её 5d8 ПЗ. Это заклинание нельзя применить, если у эффекта дескриптор «смерть» или после него не остаётся останков (как при дезинтеграции).

Повышенное (+2) исцеление увеличивается на 1d8.

pf2.ru
ru.zjd

КОНЦЕНТРАЦИЯ ОГОНЬ МАНИПУЛЯЦИЯ

ОСВЯЩЕННЫЙ ДУХ

Источник Основная книга игрока

Традиции сакральная

Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв

Защита Реакция

Божественное пламя опалая существ в области. Они получают 6d6 урона огнём и 2d6 продолжительного урона огнём. Пламя пронизано божественной энергией, опалаяющей дух: существо получит урон духом вместо урона огнём от заклинания, если тот для него более опасен (по усмотрению ведущего).

Критический успех существо избегает эффекта.

pf2.ru
pf2.ru

Успех существа получает половину урона и не получает подолжительный урон.
Правая существа получает полный урон и подолжительный урон.
Критический удар существа получает двойной урон и двойной подолжительный урон.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1д6, подолжительный урон увеличивается на 1д6.

КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИИ УЖАС

Манипуляция Ментальный Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; Область 10-фт.

ВЗРЫВ

Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд.

pf2.ru
n.r.zjd

В последующие районы, когда вы впер-
вые за район используете Поддержку
этого зачисления, вы можете пере-
местить область на расстояние до 30
футов в пределах дистанции закина-
ния. Живые существа в новой области
должны пройти испытание с теми же
эффектами, но критический провал не
вызывает панику.

Глаз-разведчик Закливание 5	Послание Закливание 5	Теневой выброс Закливание 5	Разговор с камнями Закливание 5
Концентрация Манипуляция Тайновидение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция см. описание Длительность поддерживаемое Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит. Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед pf2.ru nr'zjd нм, либо переместить его на 10 или менее футов, но при этом видеть во всех направлениях сразу. Глаз может отдалиться от вас на неограниченное расстояние, но заклинание немедленно прекращается, если вы по любой причине окажетесь на разных планах бытия. Чтобы совершить проверку инициативы, вам нужно использовать Поиск с его помощью. Если глаз получает урон, он унывается и заклинание прекращается.	Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение >>> Дистанция планета; Цели 1 хорошо известное вам существо Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Тень Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение >> Дистанция варьируется; Область варьируется; Испытание обычное испытание Воли или Реакции (по выбору цели) Вы осуществляете выброс квазиреальной материи Теневого плана. Вы выбираете область заклинания (30-футовый конус, 50-футовая линия или 15-футовый взрыв в пределах дистанции 120 футов) и тип урона (дробящий, дух, звук, колющий, кислота, огонь, режущий, сила, холод, электричество). Выброс наносит всем существам в области 6d8 урона выбранного вами типа. Повышенное (+1) урон увеличивается pf2.ru nr'zjd на 1d8.	Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение >> Длительность 1 час Вы можете задавать природному или обработанному камню вопросы и получать ответы. Камни сами по себе неразумны, но вы говорите с природными духами камня, чей характер зависит от типа камня, а в случае обработанного камня — ещё и от типа строения, частью которого он является. Восприятие, знания и точка зрения камней существенно ограничены и отличаются от человеческих, поэтому и важными они считают совсем другие вещи. Камни в основном могут отвечать на pf2.ru nr'zjd Повышенное (6 круг) Длительность за-кливания 8 — 8 часов. вопросы о существах, которые в прошлом их касались, а также рассказать, что находится за ними или под ними.

ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАЖ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРИЗЫВ НЕБОЖИТЕЛЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРИЗЫВ ДРАКОНА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРИЗЫВ БЕСТИИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

ОСВЯЩЕННЫЙ

Дух

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте из магической силы стража среднего размера в незанятом пространстве в пределах дистанции. Страж выглядит как полупрозрачная фигура, использующая призрачное отражение одного оружия, которое вы носите или используете. Если у вас есть божество, страж принимает форму его помощника или служителя. Если вы дали заклинанию дескриптор «священный» или «нечестивый», атаки стража также получают этот дескриптор. Существа могут перемещаться через пространство стража, но не могут заканчивать в нём свой ход. Вы и ваши союзники можете использовать стража, чтобы браться противника в тиски. Страж не обладает параметрами существ, кроме 50 ПЗ, которые может потерять, только защищая существ (см. далее), и не может восстановиться.

При Сотворении заклинания и всякий раз, когда вы

pf2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

СВЯЩЕННЫЙ

Манипуляция

Призыв

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «небожитель» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых небожителей. Например, Калестрия обычно не позволяет последователям призывать архонов.

Повышенное (6 круг) Уровень 7.

Повышенное (7 круг) Уровень 9.

pf2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Призыв

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.

pf2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Призыв

НЕЧЕСТИВЫЙ

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «бестия» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых бестий. Например, архидьяволы обычно позволяют последователям призывать дьяволов, но не других бестий.

pf2.ru

pt2.ru

Повышенное (6 крл) /
Повышенное (7 крл) /
Повышенное (8 крл) /
Повышенное (9 крл) /
Повышенное (10 крл) /
Повышенное (11 крл) /
Повышенное (12 крл) /
Повышенное (13 крл) /
Повышенное (14 крл) /
Повышенное (15 крл) /

Повышенное (9 кпул) уровень 13.
Повышенное (10 кпул) уровень 15.

Повышенное (8 кпул) уровень 11.
Повышенное (9 кпул) уровень 13.
Повышенное (10 кпул) уровень 15.

«Правильно» (+2) — наносимый стражем урон увеличивается на 1d8, а его ЛП увеличивается на 20.

Призыв наблюдателя	Заклинание 5	Истинная речь	Заклинание 5	Дезориентирующий крик	Заклинание 5	Имитация смерти	Заклинание 5
Концентрация Манипуляция Призыв	Необычный Концентрация Манипуляция	Необычный Концентрация Манипуляция	Слух Концентрация Эмоции Устранение Манипуляция Ментальный	Слух Концентрация Эмоции Устранение Манипуляция Ментальный	Необычный Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение	Необычный Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение	Необычный Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ◆◆ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 час	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ◆◆ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 час	Источник Рёв дикой природы Традиции сакральная, первобытная Область 20-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность 1 минута	Источник Рёв дикой природы Традиции сакральная, первобытная Область 20-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность 1 минута	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ↻ ; Условие Существо в пределах дистанции заклинания атаковано врагом. Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Длительность поддерживаемое до 1 минуты	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ↻ ; Условие Существо в пределах дистанции заклинания атаковано врагом. Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Длительность поддерживаемое до 1 минуты	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ↻ ; Условие Существо в пределах дистанции заклинания атаковано врагом. Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Длительность поддерживаемое до 1 минуты
Вы призываете существо с дескриптором «наблюдатель» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых наблюдателей. Например, Ургатоа обычно не позволяет последователям призывать психопомпов.	Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.	Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.	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	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	Цель заклинания падает словно замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит	Цель заклинания падает словно замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит	Цель заклинания падает словно замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит
Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd
Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.			каждого своего хода, чтобы прекратить замешательство. Критический провал аналогично провалу, и существо сразу же атакует себя. Этот Удар не позволяет существу пройти чистую проверку, чтобы прийти в себя и прекратить замешательство.	каждого своего хода, чтобы прекратить замешательство. Критический провал аналогично провалу, и существо сразу же атакует себя. Этот Удар не позволяет существу пройти чистую проверку, чтобы прийти в себя и прекратить замешательство.	Повышенное (7 круг) заклинание не прекращается, если цель использует враждебное действие.	Повышенное (7 круг) заклинание не прекращается, если цель использует враждебное действие.	Повышенное (7 круг) заклинание не прекращается, если цель использует враждебное действие.

СТЕНА ПЛОТИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

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 существа, 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 заклинений и дистанционных атак, но сама стена блокирует линию досягаемости.

▲ Рты поверхность стены усыяна бесчисленным

pf2.ru

pt2.ru

Успехи в развитии науки и техники в последние десятилетия привели к созданию новых материалов, способных выдерживать экстремальные нагрузки. Одним из таких материалов является **композитный материал**, который состоит из двух или более компонентов, обладающих различными свойствами. В зависимости от назначения и состава композитные материалы могут быть жесткими, эластичными, прочными, легкими и т.д. В настоящее время композитные материалы широко используются в строительстве, авиации, космонавтике, машиностроении и других областях науки и техники.

ДИАДЕМА БОЖЕСТВЕННОГО

ЗАКЛИНАНИЕ 5

сияния

РЕДКИЙ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

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

pt2.ru

Повышенное (+2) Урон духом от диска увеличивается на 2д8, а продолжительность урона увеличивается на 1д4.

ВЕТРА ПРЕДКОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНЫЙ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Эмоции

УЖАС

Манипуляция

МЕНТАЛЬНЫЙ

ПУСТОТА

Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Дистанция 120 фт.; Область 20-фт.
ВЗРЫВ

Испытание Воля; Длительность Поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете ту энергию, что воплощается в бурях предков, и обрушиваете завывающих духов на врагов, вселяя ужас. Живые существа в области получают 5д6 урона пустотой и 1д6 ментального урона и должны пройти испытание Воли. Неживые существа

pf2.ru

pt2.ru

невосприимчивы к эффектам закл
ния.
Критический успех: чувство избега
эффекта.
Успех: чувство получает полови
улона и испыт 1.
Повар: чувство получает полно
улона и испыт 2.
Критический провал: потер провалу,
но чувство получает двойной уро
шок 1.
Когда вы впервые используете Подд
жание заклания в каждом последу
щем раунде, вы можете переместить
область эффекта на расстояние до 30
футов в пределах дистанции. Живые су
щества в новой области должны
пройти испытание с описанными выше
эффектами.

