

БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕСТИЛИЩЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

МЕТАМОРФОЗА ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Длительность 1 минута

Ваше тело наполняют потусторонние энергии. Вы становитесь похожи на одного из служителей вашего божества, но всё ещё узнаваемы. Выберите одну из составляющих мировоззрения своего божества (добро, зло, принципиальность или хаос). Если у вас нет божества или ваше божество нейтральное по обоим осям мировоззрения, вы не можете сотворить это заклинание. Заклинание получает дескриптор выбранного мировоззрения. Если вы среднего размера или меньше, вы становитесь крупным (эффект аналогичен увеличению). Вам требуется пространство для увеличения в размере, иначе заклинание тратится впустую. Вы получаете следующие преимущества:

pf2.ru

Эфирная Прогулка

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Необычный | Воплощение | Телепортация

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Длительность поддерживаемое до 1
минуты

Вы перемещаетесь на Эфирный план, который переплетается с Материальным планом. Вы можете перемещаться сквозь предметы на Материальном плане, а существа на нём не могут вас видеть. Вы перемещаетесь с половиной обычных скоростей, зато можете двигаться в любом направлении (в том числе вверх или вниз). Вы можете видеть Материальный план в радиусе 60 футов, но он серый, затуманенный и в состоянии плохой видимости для вас. Вы неспособны влиять на Материальный план. Материальный план не может как-то влиять на вас,

pf2.ru

БОЖЕСТВЕННОЕ ПОВЕЛЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация Манипуляция Освященный Дух

Источник Основная книга игрока
Традиция сакральная
Сотворение ➡
Дистанция 40 фт.; **Область** 40-фт.ая
эманация
Защита Стойкость; **Длительность**
варьируется

Вы произносите могущественную литанию своей веры, причиняющую вред любому, кто выступает против ваших идеалов. Вы наносите врагам в области 7d10 урона духом; каждый из них проходит испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает половину урона.

Провал существо получает полный урон и слабость 2 на 1 минуту.

Критический провал существо

pf2.ru

ВЗРЫВ ЗАТМЕНИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 7

Холод	Концентрация	Тьма	Манипуляция
Пустота			

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первовыбитная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** 60-фт.
взрыв
Защита Реакция

Вы создаёте сферу ледяной тьмы, которая взрывается, нанося всем существам в области 8сР0 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 света, это заклинание пытается нейтрализовать эффект света.

Критический успех существо избегает

pf2.ru

Эффекта.
Успех существует половину
Урона.
Провал существует по полныи
Урон.
Критический провал существует по полнает
Двойной урон и слепоту с
неограниченной длительностью из-за
Тьмы.

получает двойной урон и слабость 2 на 1 минуту. Если вы на вашем родном плане, а существо нет, оно отправляется на свой родной план. Существо 10 уровня или ниже также проходит испытание Воли. При провале оно парализовано на 1 минуту, при критическом провале оно умирает (эффект с дескриптором «смерть»).

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10, а максимальный уровень существ, обзаванных при критическом провале, проходить второе испытание, увеличивается на 2.

«сила», когда закиньте дескрипторы «преждевание» или кроме исходных с него эффектов с «силой», когда закиньте дескрипторы, вы возвращаетесь на Материальный план. Если при этом вы окажетесь в воздухе, вы падаете (если не умеете летать), а если вы выйдете за пределы пространства и получите 1d6 урона за каждые 5 футов, на которые так переместились. Если вы сотворите это закидание, находясь не на Материальном плане, оно трагится впустую.

● 40 временных 113.

● Скорость полёта, равную вашей скорости.

● Уязвимость 10 к мировоззрению.

противоположному выбранному.

● Бонус состояния +1 к испытаниям против

заклинаний.

● Ночное зрение.

● Базе оружие и безоружные атаки

дополнительно наносят 1 урон выбранным

мировоззрением.

● Одна или несколько безоружных атак в

принципиальность, ваши атаки кулаком

наносит 2д8 урона. Если вы выбрали хаос,

то получаете безоружную атаку 1кулом,

наносящую 2д10 комбинированного урона. Если вы

выбрали зло, то получаете безоружную

атаку комбинированную 2д8 разжужгающего

урона и безоружную дескрипторами

«быстрое» и «фехтовальное».

Повышенное (9 кру) количество

временных 113 увеличивается до 60,

уязвимость возрастает до 15, а

длительность заклинания увеличивается

до 10 минут.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Закливание 7

Концентрация Манипуляция

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.

pf2.ru

nrzjd

КАЗНЬ

Закливание 7

Концентрация Смерть Манипуляция

Пустота

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

МЕЖПЛАНАРНАЯ

Закливание 7

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Необычный Концентрация Манипуляция

Телепортация

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 предмета магический планарный ключ из

pf2.ru

nrzjd

ПЛАНАРНАЯ ПРЕГРАДА

Закливание 7

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 60-фт. взрыв
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы создаёте видимую магическую преграду, которая пытается нейтрализовать эффекты с дескриптором «телепортация» и планарные путешествия в область или из неё, включая и предметы, дающие доступ к межпространственным карманам. Это заклинание пытается нейтрализовать и любую попытку призвать существо в область, но не препятствует существу вернуться по завершении призыва.

pf2.ru

nrzjd

Материала с плана назначения. Планарные ключи сами часто помещаются в планарный карман, а для редкости, как и само заклинание, в более странном плане и в основном планарные ключи являются редкостью, а то и уникальные. Заклинание весьма неточное, и вы появляетесь на расстоянии 1d20 x 25 миль от места, где одна из целей (на ваш выбор) находилась, когда последний раз посещала этот план. Если все цели путешествуют на этот план впервые, вы появляетесь в случайном выбранном месте. Заклинание не даёт возможности вернуться, он повторяет его сотворение позволит вам переместиться на предыдущий план, если обстоятельства будут это позволять.

<div>РЕГЕНЕРАЦИЯ</div> <div>Закливание 7</div> <div>КонцентрацияИсцелениеМанипуляция</div> <div>Жизнь</div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции сакральная, первобытная</p><p>Сотворение ♦♦</p><p>Дистанция касание; Цели 1 согласное живое существо</p><p>Длительность 1 минута</p></div> <div>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 сознания, пока её раны не излечат. Если цель получает урон кислотой или</div> <div>pf2.ru</div>	<div>СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА</div> <div>Закливание 7</div> <div>КонцентрацияОгоньСветМанипуляция</div> <div>Жизнь</div> <div><p>Источник Основная книга игрока</p><p>Традиции сакральная, первобытная</p><p>Сотворение ♦♦</p><p>Дистанция 500 фт.; Область 60-фт. взрыв</p><p>Защита Реакция</p></div> <div>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.</div> <div>Критический успех существо избегает эффекта.</div> <div>Успех существо получает половину урона.</div> <div>Провал существо получает полный урон.</div> <div>Критический провал существо</div> <div>pf2.ru</div>
<div>Повышенное (9 кру) регенерация</div> <div>увеличивается до 20.</div> <div>отрублены.</div> <div>обратно к месту, где они были</div> <div>взаимодействия, чтобы приложить их</div> <div>отрубленные части тела, трагические</div> <div>может приписать обратное</div> <div>пока длится заклинание, существо</div> <div>(если тактовые имеются). Кроме этого,</div> <div>повреждённый или утёрванный орган</div> <div>регенерации, но оно отращивает один</div> <div>восстанавливает ПЗ благодаря</div> <div>всякий раз, когда существо</div> <div>конца следующего хода цели.</div> <div>огнём, регенерация деактивируется до</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Повышенное (+1) урон огнём</div> <div>увеличивается на 1d10, урон жизнью по</div> <div>нежити увеличивается на 1d10.</div> <div>заклинание пытаясь еитрализовать</div> <div>эффект тьмы.</div> <div>Если область заклинания пересекается</div> <div>с областью магической тьмы, это</div> <div>навсегда.</div> <div>получает полный урон и слепоту</div> <div>pf2.ru</div>