

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

НАРЫВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕКРОМАНТИЯ

Источник Руководство опытного игрока

Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦ Ж, С

Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо

Испытание Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы указываете на цель в пределах дистанции, и на её коже появляются жгучие нарывы, наполненные едкой жидкостью. Цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех на цели вырастает один нарыв. Вы можете взорвать нарыв в качестве одиночного действия с дескриптором «концентрация». При этом цель и все существа в области 15-футового конуса с начальной точкой на цели

pf2.ru

ПЛАЩ ХАМЕЛЕОНА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИЛЛЮЗИЯ

Источник Руководство опытного игрока

Традиции первобытная

Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С

Дистанция 15 фт.; **Цели** 8 или менее существ

Длительность 10 минут

Вы изменяете окраску внешнего слоя одежды и снаряжения целей так, что они сливаются с окружением, будучи неподвижными. Находящиеся под эффектом заклинания существа получают бонус состояния +3 к проверкам Скрытности, чтобы Спрятаться.

Изменение окраски всегда подстраивается под окружение, каким бы пёстрым оно ни было. Если существо лишается любого предмета одежды или снаряжения, изменённого этим заклинанием, эффект заклинания

pf2.ru

ЖУТКОЕ РАЗРАСТАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Руководство опытного игрока

Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦ Ж, С

Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 небестелесное существо

Испытание обычное Стойкости

На теле жертвы этого ужасного заклинания вырастают дополнительные органы и конечности — это может быть как огромное количество пальцев, покрывающих руки плотным слоем, так и распахивающиеся повсеместно глаза, вырастающие из спины ноги и тому подобное. Цель получает 10d6 колющего урона (обычное испытание Стойкости) из-за появления новых органов. Заклинание не действует на существ с аморфной анатомией или лишённых конечностей, например жиг

pf2.ru

pf2.ru

на 1d6.

Повышенное (+1) урон увеличивается

Критический провал аналогичен успеху, вырастает два нарыва.

Повал аналогичен успеху, но на цели заклинание прекращается.

теле цели не остаётся нарывов, не должна в него попадать. Когда на выбираете направление конуса, но цель испытание Стойкости). Вы сами получаете 7d6 урона кислотой (обычное

pf2.ru

увеличивается до +4.

Повышенное (6 крл) если находящееся под эффектом этого заклинания существо критически провалит проверку Скрытности при попытке красться в пределах 30 футов от наблюдающего, заклинание отводит наблюдателя к глазу и и критический провал считается провалом.

Повышенное (8 крл) аналогично заклинанию 6 крл, но бонус состояния увеличивается до +4.

для этого существа прекращается.

Повышенное (6 крл) если находящееся под эффектом этого заклинания существо критически провалит проверку Скрытности при попытке красться в пределах 30 футов от наблюдающего, заклинание отводит наблюдателя к глазу и и критический провал считается провалом.

Повышенное (8 крл) аналогично заклинанию 6 крл, но бонус состояния увеличивается до +4.

pf2.ru

разрушаются и отваливаются через 1 раунд.

Если результат первого испытания не критический успех, существа в пределах 30 футов вокруг цели, включая её саму, проходят испытание Воли и становятся временно невозможными к дополнительному эффекту жуткого разрастания на 1 час. Дополнительный эффект обдаёт дескрипторами «зрение» и «мента́льный».

Успех существо избегает эффекта. **Повал** существо получает тошноту 1. **Критический провал** существо получает тошноту 2.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

и протекан. Новобразования быстро разрушаются и отваливаются через 1 раунд.

Если результат первого испытания не критический успех, существа в пределах 30 футов вокруг цели, включая её саму, проходят испытание Воли и становятся временно невозможными к дополнительному эффекту жуткого разрастания на 1 час. Дополнительный эффект обдаёт дескрипторами «зрение» и «мента́льный».

Успех существо избегает эффекта. **Повал** существо получает тошноту 1. **Критический провал** существо получает тошноту 2.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

увеличивается до +4.

Повышенное (6 крл) если находящееся под эффектом этого заклинания существо критически провалит проверку Скрытности при попытке красться в пределах 30 футов от наблюдающего, заклинание отводит наблюдателя к глазу и и критический провал считается провалом.

Повышенное (8 крл) аналогично заклинанию 6 крл, но бонус состояния увеличивается до +4.

для этого существа прекращается.

Повышенное (6 крл) если находящееся под эффектом этого заклинания существо критически провалит проверку Скрытности при попытке красться в пределах 30 футов от наблюдающего, заклинание отводит наблюдателя к глазу и и критический провал считается провалом.

Повышенное (8 крл) аналогично заклинанию 6 крл, но бонус состояния увеличивается до +4.

ГРОЗОВОЕ ОБЛАКО

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЭВОКАЦИЯ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции первобытная
Сотворение **◆◆◆** реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Испытание обычное Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте чёрную тучу, из которой бьёт молния. Молния бьёт по вертикальной линии в землю под тучей, нанося всем существам на линии 4d12 урона электричеством (обычное испытание Реакции). Когда вы впервые используете Поддержание заклинания в каждом последующем раунде, вы можете создать ещё одну молнию в области. При Сотворении заклинания под открытым небом вы можете создать два облака вместо

pf2.ru

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАМНЯ И

ЗАКЛИНАНИЕ 5

І РЯЗИ

Земля ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Область** 2 куба со стороны
10 фт. рядом друг с другом

Вы изменяете структуру природных материалов, превращая камень в грязь или наоборот. Выберите желаемый эффект при Сотворении заклинания.

- **Грязь в камень** грязь в области превращается в необработанный камень. Если при превращении в ней были существа, они проходят испытание Реакции.

Критический успех существо ввремя выпрыгивает из грязи и оказывается на сотворённом камне, избегая эффекта.

Успех существо выползает из затвердевающей грязи и расплывается сотворённом камне.

Провал существо частично застревает в грязи и оказывается в захвате на 1 раунд либо до Освобождения (смотря что случится раньше).

pf2.ru

СТЕНА ПЛОТИ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕКРОМАНТИЯ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ реагент, Ж
Дистанция 20 фт.
Длительность 10 минут

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 существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Починка предмета не может восстановить ПЗ стены — это можно сделать только позитивной энергией 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,

pf2.ru

ИЗГНАНИЕ

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 сотворить его не на своём родном плане.

Критический успех вы получаете шок

pf2.ru

одного, но их области не должны пересекаться и вы всё равно не можете создать больше одной молнии за ход.

Повышенное (+2) урон каждой молнии увеличивается на 1d12.

«Каме́нь» — это название не только камня, но и драгоценного камня, а также драгоценного камня. В древности камнем называли все, что было твердым и блестящим. В настоящее время камнем называют только те вещества, которые являются твердыми и блестящими. В древности камнем называли все, что было твердым и блестящим. В настоящее время камнем называют только те вещества, которые являются твердыми и блестящими.

• **Рты** поверхность стены усеяна бесчисленными дырочками.

1. Цель не изгоняется.
Успех цель не изгоняется.
Правая цель изгоняется.
Критический провал цель изгоняется и в течение 1 недели никаким образом не может вернуться на план, с которого

[illegible][illegible]

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

<div> <div>Власть над водой</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Вода</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Дистанция 500 фт.; Область 50 на 50 фт.</p> <p>Защита Стойкость (см. описание);</p> <p>Длительность 1 час</p> </div> <div> <p>Вы диктуете воде свою волю и способны поднять или понизить уровень воды в выбранной области на 10 футов. На существ с дескриптором «вода» в области этот эффект действует как замедление с обычной длительностью (испытание Стойкости).</p> </div> <div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>Форма элементаля</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Полиморф</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Длительность 1 минута</p> </div> <div> <p>Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратиться: воды, воздуха, земли или огня. Пока вы в этой форме, вы получаете соответствующий стихии дескриптор и дескриптор «элементаль». В форме элементаля 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • КБ = 19 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. • 10 временных ПЗ. • Ночное зрение. • Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы не можете использовать другие атаки. Ваш модификатор атаки +18, бонус урона +9. Атаки зависят от Силы (для элементалей воды и земли) или Ловкости (для элементалей воздуха и огня). Если ваш модификатор атаки для соответствующей безоружной атаки выше, вы можете использовать его. • Модификатор Акробатики (для элементалей воздуха и огня) или Атлетики (для элементалей воды и земли) +20 (если ваш собственный выше, используйте его). </div> <div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>Воющая выюга</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Воздух</div> <div>Холод</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение от ◆◆ до ◆◆◆</p> <p>Область варьируется</p> <p>Защита Реакция</p> </div> <div> <p>Холодные потоки воздуха срываются с ваших ладоней и с жуткой силой отбрасывают от вас существ. Если вы сотворили это заклинание за 2 действия, его область — 60-футовый конус; если же за 3 действия, то это 30-футовый взрыв на дистанции до 500 футов. Каждое существо в области получает 10d6 урона холодом (обычное испытание Реакции). Из-за того, что в области теперь лежат сугробы и гуляют ледяные ветра, она становится пересечённой местностью до начала вашего следующего хода.</p> </div> <div> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.</p> </div> <div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>Пронзающий шип</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Метал</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита Реакция; Длительность 1 минута</p> </div> <div> <p>Вы создаёте шип, вырывающийся из земли под целью с достаточной силой, чтобы пронзить её. Шип состоит из холодного железа и наносит 8d6 колющего урона. Цель проходит испытание Реакции.</p> <p>Критический успех цель уклоняется от шипа и избегает эффекта.</p> <p>Успех шип задевает цель, нанося половину урона.</p> <p>Провал шип пронзает ногу или иной не жизненно важный орган цели, нанося полный урон. Если цель при этом стоит на твёрдой поверхности, то получает неподвижность, но может</p> </div> <div> <div>pf2.ru</div> </div>
<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>

<div> <div>Магический проход</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Земля</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ❖❖ Дистанция касание; Область участок гипсовой, деревянной или каменной стены 5 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 10 фт. в толщину Длительность 1 час </p> <p> Вы создаёте видимый проход сквозь выбранный участок стены, заменяя его на пустое пространство. Если стена толще 10 футов, заклинание создаёт в ней 10-футовое углубление. Если в стене есть хотя бы тончайший слой металла, заклинание не срабатывает. На устойчивость строения проход не влияет. Когда заклинание прекращается, все в проходе выбрасываются через ближайший выход. </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Проклятие моряка</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Проклятие</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ❖❖ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля </p> <p> Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли. </p> <p> Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Если значение тошноты снижается до 0, проклятие прекращается. Провал цель получает тошноту 1 и не может снизить значение тошноты ниже 1, пока проклятие действует. Снять проклятие можно избавлением от недуга 4 круга или другой подобной магией. Пока цель находится на воде на расстоянии не менее 1 мили от </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Лунное бешенство</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Метаморфоза</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ❖❖ Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее согласных существ. Длительность 1 минута </p> <p> В целях пробуждаются первобытные инстинкты, делая их сильнее и яростнее. Цели получают 5 временных ПЗ, бонус состояния +10 футов к скоростям и уязвимость 5 к серебру. Кроме того, они отрачивают острые когти и клыки, которые могут применять для безоружных атак. Клыки наносят 2d8 колющего урона; когти наносят 2d6 режущего урона и обладают дескрипторами «быстрое» и «фехтовальное». Для этих атак цели используют свой наивысший уровень умения в оружии или безоружных атаках и добавляют урон за привычное или улучшенное привычное оружие (если он есть). При критическом ударе этими </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Природный путь</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Растение</div> <div>Телепортация</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение 1 минута </p> <p> Вы входите в живое дерево с достаточно большим стволом, чтобы вы в нём поместились, и мгновенно телепортируетесь в другое дерево в пределах 5 миль (также с достаточно большим стволом). Войдя в первое дерево, вы мгновенно узнаете, где примерно находятся другие подходящие по размеру деревья в пределах дистанции, и также при желании можете выйти из того же дерева, в которое зашли. У вас с собой не должно быть межпространственных карманов, в противном случае заклинание тратится впустую. </p> <p> Повышенное (6 круг) дерево, из </p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div> <p> безоружными атаками существ, в которое попали, получает 1dd продолжительного урона от кровотечения. Цели заклинания не могут использовать действия с дескриптором «концентрация» за исключением «Поска», если у них нет ещё и дескриптора «ярось». Существо заклинания не может использовать действие с дескриптором «ярось», чтобы пройти испытание Воли против вашей СЛ заклинания; при успехе эффект заклинания прекращается для этой цели. Если цель среднего или меньшего размера находится под светом полной луны, она также увеличивается на одну категорию размера. При этом зона досягаемости средних и маленьких существ увеличивается на 5 футов. </p> <p> Повышенное (6 круг) 10 временных ПЗ, уязвимость 10 к серебру, атаки наносят три кости урона. Повышенное (10 круг) 20 временных ПЗ, уязвимость 20 к серебру, атаки наносят четыре кости урона. </p> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <p> которого вы выходите, должно быть в пределах 50 миль. Повышенное (8 круг) дерево, из которого вы выходите, должно быть в пределах 500 миль. Повышенное (9 круг) дерево, из которого вы выходите, должно быть на этой же планете. </p> <div>pf2.ru</div> </div>

ФОРМА РАСТЕНИЯ Заклинание 5

Концентрация Манипуляция Растение

Полиморф Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 1 минута

Вы вдохновляетесь растительными существами и принимаете боевую форму растения крупного размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете заменить одно растение другим похожим (например, обратиться не в мухоловку, а в иное плотоядное растение), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «растение». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 19 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 12 временных ПЗ.
- Устойчивость 10 к яду.
- Сумеречное зрение.

pf2.ru

РАЗГОВОР С КАМНЯМИ Заклинание 5

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 вопросы о существах, которые в прошлом их касались, а также рассказать, что

pf2.ru

ПРИЗЫВ ДРАКОНА Заклинание 5

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.
Повышенное (9 круг) Уровень 13.

pf2.ru

ПРИЗЫВ ВЕЛИКАНА Заклинание 5

Концентрация Манипуляция Призыв

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

Вы призываете существо с дескриптором «великан» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне.

Повышенное (6 круг) Уровень 7.
Повышенное (7 круг) Уровень 9.
Повышенное (8 круг) Уровень 11.
Повышенное (9 круг) Уровень 13.
Повышенное (10 круг) Уровень 15.

pf2.ru

pf2.ru

♦ Одн или несколько безоружных атак в ближнем бою, завесащих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать удар только ими. Ваш модификатор атаки +17, бонус урона +11. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для сопротивления). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его.

- Модификатор Атаки +19 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы.
- ♦ **Лесовик** скорость 30 футов. **В ближнем бою** : ветвь (зона досягаемости 15 футов), урон 2d10 (дробящий). **В ближнем бою** : ♦ : стопа, урон 2d8 (дробящий). В этой форме вы способны разаваривать.
- **Мухоловка** скорость 15 футов; устойчивость 10 к кислоте. **В ближнем бою** : лист (зона досягаемости 10 футов), урон 2d8 (колющий), и после попадания вы можете потратить действие, чтобы использовать хватку против цели.

Повышенное (6 круг) у боевой формы от противника, и зона досягаемости вашей атаки размер, и зона досягаемости вашей атаки увеличиваются на 5 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 22 + ваш уровень, 24 временных ПЗ, модификатор атаки +21, бонус урона +16 и модификатор Атаки +22.

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (6 круг) длительность заклинания — 8 часов.

находится за ними или под ними.

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (10 круг) Уровень 15.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

ТОКСИЧНОЕ ОБЛАКО

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Смерть Манипуляция Яд

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 120 фт.; Область 20-фт.
ВЗРЫВ

Защита обычное испытание Стойкости;
Длительность 1 минута

Вы создаете облако ядовитого тумана. Заклинание действует как непроглядный туман, но область перемещается от вас на 10 футов каждый раунд. Вы наносите 6д8 урона ядом каждому дышащему существу, начинающему свой ход в области заклинания (обычное испытание Стойкости). Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

СТЕНА ЛЬДА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Холод | Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 120 фт.

Длительность 1 минута

Вы создаёте блокирующую зрение ледяную преграду, обломки которой могут заморозить противников. Вы можете создать либо ледяную стену на прямой линии в 1 дюйм толщиной, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину (необязательно вертикальную, но оба её края должны крепиться к твёрдой поверхности), либо ледяную полусферу радиусом 10 футов и толщиной в 1 фут. Вы можете сделать стену короче, ниже или меньшего радиуса, если пожелаете. Лёд, из которого состоит стена, непрозрачный. Стену можно создать только в непрерывном свободном

pf2.ru

КАМЕННАЯ СТЕНА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ▶▶▶

Дистанция 120 фт.

Вы создаёте каменную стену в 1 дюйм толщиной, до 20 футов в высоту и до 120 футов в длину. Стену можно сформировать как угодно, но каждые 5 футов стены размещаются на границе между клетками. Стена может быть и не вертикальной, поэтому из неё можно сделать мост или ступени. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую.

У каждого участка стены размерами 10 на 10 футов КБ 10, твёрдость 14 и 50 ПЗ, а также невосприимчивость к

pf2.ru

pt2.ru

pt2.ru

pt2.ru

прозрачность, ее края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае закаливание тратится впустую. У каждого участка стены размерами 10 на 10 футов KB 10, твердость 10 и 40 ПЗ, уязвимость 15 к огню, а также невосприимчивость к критическим ударам, урон от холодом и и урон за точность. Если участок уничтожит огнем, он тает, превращаясь в воду и пар. На месте уничтоженного инвизиспособного участка появляется пар. Закаленная льдом брешь, которая составляет пересеченной местности и наносит 2d6 урона холодом любому существу, проходящему сквозь нее.

Повышенное (+2) ПЗ каждого участка
стенны увеличиваются на 15.