

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Иллюзия Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С
Длительность 1 минута

Три ваших иллюзорных отражения вращаются вокруг вашего пространства, из-за чего атакующие рискуют попасть по ним вместо вас. Любая атака, которая должна попасть по вам, с определённой вероятностью вместо этого попадает в отражение. Если существуют все три отражения, то шанс попасть по вам составляет 1 из 4 (1 на 1d4). Если существуют два отражения, то шанс попадания по вам возрастает до 1 из3 (1 или 2 на 1d6). Когда остаётся последнее отражение, шанс попадания становится равным 1 из 2 (1,2 или 3 на 1d6). Если в отражение попали, оно уничтожено. Если результат проверки

pf2.ru

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Иллюзия

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (Ж, С)
Дистанция 30 фт.; **Цели** 2 существа или
объектаobjects
Длительность до следующей вашей
ежедневной подготовки

Вы видоизменяете магическую ауру одного существа или объекта, маскируя её под ауру другого. Вы выбираете одну цель как первичную, а другую как вторичную. Эффекты, позволяющие обнаружить ауру на первичной цели, вместо этого обнаруживают ауру того же типа на вторичной цели. Читающее ауру существо может попытаться разоблачить иллюзию. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, но на расстоянии не более 1 мили.

pf2.ru

ПАУТИНА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте в области липкую паутину, которая замедляет существ, пытающихся через неё пройти. Покрытые паутиной клетки считаются пересечённой местностью. Паутину можно убрать с клетки, нанеся ей одной атакой или эффектом хотя бы 5 режущего урона или 1 урон огнём. У паутины в клетке КБ 5, она автоматически проваливает все испытания. Всякий раз, когда существо в паутине начинает совершать действие с дескриптором «движение» или входит в паутину при совершении такого действия, оно должно пройти проверку Атлетики или испытание Реакции против вашей СЛ заклинаний и при провале получает ситуативный штраф к своим скоростям или состоянию неподвижности. Покинув

pf2.ru

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ШТОРМ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт.
взрыв
Испытание обычное **Реакции**;
Длительность поддерживаемое до 1
минуты

Вы управляете бесхозными объектами в области силой разума, временно оживляя их и заставляя атаковать. Объекты парят в воздухе, затем устремляются в ближайших существ, осыпая их беспорядочным потоком обломков и сора. Шторм наносит 2d 10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции). В последующих раундах при первом Поддержании заклинания за раунд оно наносит 1d10 дробящего

pf2.ru

атаки против вашего КР — провал, но не критический провал, он уничтожает одно из отражений без долготелениях эффектов (даже если при провале оно есть). Если проверка атаки критически успешна, но попадает по отражению, одно из отражений уничтожается и атака попадает в вас, но не считается при этом простым успехом. Заливание прекращается, когда все отражения уничтожены.

Критический успех существо избегает прохода в затылочный шпалак и с коротким лаутином, существо изобавляется от критического шпалака к скоростям. **Успех** существо избегает эффекта во время этого действия. Если существо совпало поверну Атриетиким, оно убират паутину с каждой клетки, которую покидает, после ухода с этой клетки.

Успех существо избегает эффекта во время этого действия. Если существо совпало поверну Атриетиким, оно убират паутину с каждой клетки, которую покидает, после ухода с этой клетки.

Критический успех существо изобавляется от критического шпалака к скоростям. **Успех** существо избегает эффекта во время этого действия. Если существо совпало поверну Атриетиким, оно убират паутину с каждой клетки, которую покидает, после ухода с этой клетки.

Плохо существо до начала своего следующего хода получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям. **Плохо** существо до начала своего следующего хода, после чего получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям. Существо может совершить попытку освобождения, чтобы избежать от неподвижности.

Повышение (4 кул) область заклинания увеличивается до 20-футового радиуса, а его дистанция увеличивается до 60 футов.

Повышенное (+2) урон в первом раунде увеличивается на 2д10, урон в последующих раундах уменьшается на 1д10.

Дубовая кожа

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Растение

Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Кожа цели становится крепкой, словно кора или древесина. Цель получает устойчивость 2 к дробящему и колющему урону и уязвимость 3 к огню. После того как цель получает урон огнём, она может использовать Прекращение для этого заклинания в качестве свободного действия, спровоцированного уроном огнём, но это не снизит полученный урон огнём.

Повышенное (+2) устойчивости увеличивается на 2, уязвимость увеличивается на 3.

pf2.ru

nr2jd

Посмертный покой

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 труп
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Цель не подвержена разложению и не может быть превращена в нежить. Если труп подвергается действию заклинания, которое требует, чтобы со смерти прошло не более определённого срока (например, возвращение к жизни), длительность посмертного покоя не включается в этот срок. Также это заклинание защищает тело от поедания простыми вредителями и насекомыми (например, личинками мух).

Повышенное (5 круг) длительность заклинания — неограниченная, но оно

pf2.ru

nr2jd

требует одно дополнительное действие для сотворения и получает стоимость (бальзамировочная жидкость на 6 зм).

Устойчивость к энергии

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 10 минут

Щит из энергии стихий защищает существо от энергетического урона одного из следующих типов на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель и всё её снаряжение получают устойчивость 5 к выбранному типу урона.

Повышенное (4 круг) устойчивость увеличивается до 10, и вы можете выбрать целями 2 или менее существа.
Повышенное (7 круг) устойчивость увеличивается до 15, и вы можете выбрать целями 5 или менее существ. creatures.

pf2.ru

nr2jd

Озаряющий свет

Закливание 2

Концентрация Свет Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Реакция; **Длительность** варьируется

Область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают растерянность. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть плохо видимым.

Критический успех цель избегает эффекта.

pf2.ru

nr2jd

Успех свет действует на существо 2 раунда.
Провал свет действует на существо 1 минуту.
Критический провал свет действует на существо 10 минут.

ВИДЕНИЕ НЕВИДИМОГО

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Разоблачение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ♦♦

Длительность 10 минут

Ваш взгляд находит невидимых существ и духов и проникает сквозь иллюзии. Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они не были невидимыми: они выглядят размытыми и считаются для вас плохо видимыми (также их сложно опознать). Вы также видите бестелесных существ вроде привидений, которые погрузились в объекты на 10 и менее футов от их поверхности, как размытые образы. Закливание также даёт вам бонус состояния +2 к проверкам для разоблачения иллюзий.

Повышенное (5 круг) длительность

pf2.ru

nrzjd

закливание 8 — 8 часов

ПРЕОБРАЖЕНИЕ ДЕРЕВА

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Растение

ДЕРЕВО

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** необработанный кусок дерева объёмом не более 20 кубических фт.

Вы грубо видоизменяете кусок дерева, придавая ему нужную вам форму. Закливание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Закливание нельзя использовать, чтобы увеличить стоимость деревянного объекта.

pf2.ru

nrzjd

УМЕНЬШЕНИЕ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо

Длительность 5 минут

Вы искажаете пространство, уменьшая существо до маленького размера. Снаряжение цели уменьшается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Зона досягаемости цели равна 0 футов. На существ маленького размера заклинание не действует.

Повышенное (6 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

nrzjd

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы затуманиваете разум цели. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает ошеломление 1 до начала вашего следующего хода.

Провал цель получает ошеломление 2 на 1 минуту.

Критический провал цель получает ошеломление 3 на 1 минуту.

pf2.ru

nrzjd

<div> Призыв Элементалей Заклинание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция Призыв </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение >>> Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <p> Вы призываете существо с дескриптором «элементаль» 1 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. </p> <p> Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. 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. </p> </div>	<div> Телекинетический манёвр Заклинание 2 </div> <div> Атака Концентрация Сила Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение >> Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо </p> <p> Вы используете телекинез, чтобы переместить врага или его вещи. Вы можете совершить против цели попытку Перестановки, Разоружения, Сбивания с ног или Толчка, используя проверку атаки заклинанием вместо проверки Атлетики. </p> </div>	<div> Перевод Заклинание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение >> Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 час </p> <p> Цель становится способна понимать один язык, который слышит или читает, когда вы творите заклинание. Заклинание не даёт ей возможность понимать зашифрованные тексты, витиеватые метафоры и тому подобное (по усмотрению ведущего). Если цель может слышать несколько языков и знает это, она может выбрать, какой язык хочет понимать; в противном случае язык определяется случайным образом. </p> <p> Повышенное (3 круг) цель также сможет говорить на языке. Повышенное (4 круг) вы можете </p> </div>	<div> Дыхание под водой Заклинание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция Вода </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее существ Длительность 1 час </p> <p> Цели могут дышать под водой. </p> <p> Повышенное (3 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до следующей вашей ежедневной подготовки. </p> </div>
<div> </div>	<div> </div>	<div> </div>	<div> </div>

НЕСЛЫХАННАЯ ЩЕДРОСТЬ ЗАКЛИНАНИЕ 2

Очарование | Устранение | Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воли; **Длительность** варьируется

Вы прославляете добродетель щедрости, побуждая цель расстаться со своим имуществом. Цель проходит испытание Воли. Если у неё при себе нет никаких предметов, заклинание тратится впустую.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель сопротивляется эффекту и получает шок 1.
Провал в свой следующий ход до совершения каких-либо иных действий цель должна подарить ближайшему

pf2.ru

ДЕКОНСТРУКЦИЯ ЗАКЛИНАНИЕ 2

Превращение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 немагический объект весом не больше 1 в вашем распоряжении
Длительность 1 минута

Вы касаетесь объекта, и он немедленно разделяется на составные части. Заклинание не сработает, если у цели нет составных частей (например, если это выточенная из монолитного камня статуя), а его применение на опасный объект вроде западни или ловушки в большинстве случаев вызовет его срабатывание. Объект считается сломанным, а его составные части становятся достаточно мелкими, чтобы их можно было спрятать под

pf2.ru

ПОСЛЕДНЯЯ ЖЕРТВА ЗАКЛИНАНИЕ 2

Эвокация | Огонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо с дескриптором «подручный», призванное или под вашим постоянным контролем.

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 6d6 урона огнём (обычное испытание Реакции).
Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон холодом и получает дескриптор «холод» вместо дескриптора «огонь».

pf2.ru

РАСКАЛЁННЫЙ МЕТАЛЛ ЗАКЛИНАНИЕ 2

Эвокация | Огонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 предмет или существо из металла

Заклинание на секунду раскаляет металл докрасна. Бесхозные металлические предметы не проходят испытание против этого эффекта, и он для них, как правило, безвреден, хотя по решению ведущего соединённые с предметом горючие объекты могут загореться или расплавиться. Если целью заклинания становится находящийся в распоряжении существа или надетый на него предмет либо если это существо, по большей части состоящее из металла, нагрев наносит 4d6 урона огнём и 2d4 продолжительного урона огнём существу, которое проходит испытание Реакции.

pf2.ru

существом из предметов в её распоряжении на свой выбор. Если единственными имеющимися в её распоряжении предметами являются оружие во время сражения, она может получить шок на 1 раунд, чтобы не отдавать предмет. Если вполне может считаться сломанным, а его ПЗ возвращается к значению на момент Сотворения заклинания. Взаимодействие, чтобы достать предмет, передача предмета целью всегда требует Взаимодействия. **Критический провал** аналогичен провалу, но длительнось 4 раунда, в каждом из которых цель в течение своего хода должна попытаться избежать эффекта своего провала. В конце каждого своего хода цель может попытаться избежать эффекта, чтобы уменьшить оставшуюся продолжительность заклинания. Если вы не можете избежать заклинания, вы можете избежать его при критическом успехе).

обычной одеждой или броней. Вы можете использовать Превращение для этого заклинания. Когда заклинание завершается, объект собирается обратно в первичное состояние и возникает в вашей руке или руках, а если оно заняты — на земле перед вами. После этого объект перестает считаться сломанным, а его ПЗ возвращается к значению на момент Сотворения заклинания.

Если заклинание сотворено на цель без дескриптора «неразумный», оно получает дескриптор «зло». Любая попытка сотворить это заклинание на цель, взятую под временный контроль (например, на подчинённого Власти на дикую зверя), автоматически провалится и урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет.

Если целью заклинания стал предмет, который существо держит, оно может совершить Отпущение предмета, чтобы улучшить степень успешности испытания на одну ступень. Продолжительный урон связан с предметом, поэтому его получает тот, кто держит или носит этот предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет. Если заклинание не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему считается, что заклинание не держит предмет.

ФАНТОМНОЕ СОКРОВИЩЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Эмоции | Иллюзия | Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание Воли; Длительность варьируется

Вы создаёте фантомный образ величайшей ценности для цели заклинания, размещая его в выбранном месте в пределах дистанции заклинания. Сокровище видит только цель, вам видны лишь его общие очертания, будь то груда предметов, воплощение божества или дорогое цели существо. Реакция цели на иллюзорное сокровище зависит от результата испытания Воли.

Критический успех цель избегает

pf2.ru

ИЗРЫГАНИЕ СТАИ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Область 30-фт. конус
Испытание обычное Реакции

Вы изрыгаете стаю магических вредителей. Поскольку они порождены воображением, вы можете свободно менять их вид (обычно это смесь многоножек, тараканов, ос и червей), но на эффект заклинания это не влияет. Вредители накидываются на всех существ в области, нанося 2d8 колющего урона (обычное испытание Реакции). Существо, провалившее испытание, также получает тошноту. Как только заклинание завершается, стая рассеивается.

Повышенное (+1) урон увеличивается

pf2.ru

Кислотная хватка

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Кислота Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция

Эфемерная когитастая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния -10 футов к скоростям.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает половину урона и не получает продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.

pf2.ru

Всполох пламени

ЗАКЛИНАНИЕ 2

АТАКА КОНЦЕНТРАЦИЯ ОГОНЬ МАНИПУЛЯЦИЯ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение от **◆** до **◆◆◆**
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 или более существ
Защита КБ

Вы выпускаете луч пламенного жара. Совершите проверку атаки заклинанием против одного существа. При попадании цель получает 2d6 урона огнём, а при критическом успехе — двойной урон.

За каждое дополнительное действие, потраченное на Сотворение заклинания, вы можете запустить дополнительный луч в другую цель, вплоть до максимума в три луча, направленных в три разные цели за 3 действия. Каждая атака учитывается при определении штрафа за последовательные атаки, но его

pf2.ru

Значение не увеличивается, пока вы не совершите все атаки заклинанья. Если вы тратите 2 или более действия на Сотворение заклинания, его урон увеличивается до 4д6 урона огнём при попадании (двойной урон при критическом успехе).

Повышенное (+1) урон для каждой цели увеличивается на 1д6 при сотворении за 1 действие или на 2д6 при сотворении за 2 и 3 действия.

Продв существо получает полный уро
 и продолжительный уро, а когистая
 рука передвигает его на 10 или менее
 футов в выбранном вами направлении.
Критический провал существо получает
 двойной уро и полный
 продолжительный уро, а когистая
 рука передвигает его на 20 или менее
 футов в выбранном вами направлении.

Эффекта. Успеха себя заворожена сокровищем до
конца своего хода. Цель может
попытаётся разоблачить иллюзию,
если коснётся сокровища, испугается
поиск, чтобы его осмотреть, либо
заговорит с ним, если сокровище
приняло облик способного на это
разрабатывать чувства. Если цели
удастся разоблачить иллюзию,
заключение прекращается.
Подход аналогичен успеху, но
длительность – 1 минута.
Критический подход аналогичен успеху,
но длительность – 1 минута. Цель
находит сокровище стол
притягательным, что тратит на него все
свои действия до завершения
заключения. Так, цель может пытаться
совершить Взаимодействие с
сокровищем или переместиться в его
направление, если находится не рядом
с ним. Если иллюзия приняла вид
существа, цель может использовать
Взаимодействие, чтобы попытаться с ним
говорить.

pt2.ru

на 1д8.

Кровавая Месть Заклинание 2

Проклятие

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ➤; **Условие** существо наносит вам колющий или режущий урон или продолжительный урон от кровотечения; **Требования** вы можете получить кровотечение
Дистанция 30 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель за то, что она имела наглость пролить вашу кровь. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения и проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает половину продолжительного урона от

pf2.ru

Расплывчатость Заклинание 2

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 1 минута

Силуэт цели размывается, и она становится плохо видимой. Из-за того, что эффект не скрывает местоположение цели, она не может использовать эту плохую видимость, чтобы Спрятаться или Красться.

pf2.ru

Создание Еды Заклинание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 1 час
Дистанция 30 фт.

Вы создаёте достаточно еды, чтобы прокормить шесть существ среднего размера в течение дня. Еда безвкусная и неприглядная, но питательная. Через 1 день после сотворения несъеденная еда портится и становится непригодной. Существам небольшого размера еды обычно требуется в четыре раза меньше, чем средним (а маленьким существам — обычно в шестнадцать раз меньше), крупным же, напротив, — в 10 раз больше (а существам огромного размера — в 100 раз больше и так далее).

Повышенное (4 круг) вы можете прокормить 12 существ среднего

pf2.ru

Тьма Заклинание 2

Концентрация Тьма Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте покров тьмы, не дающий свету проникнуть в область или возникнуть в ней. Свет не может проникнуть в область, а все немагические источники света, например факелы и фонари, не создают свет, когда находятся в области, даже если радиус их света выходит за её пределы. В области тьмы подавляется и магический свет, если его круг не превышает круга заклинания *тьмы*. Свет сквозь область не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны

pf2.ru

кровотечения.
Провал цель получает полный продолжительный урон от колющему и режущему урону, пока кровотечение не прекратится.
критический провал аналогичен провалу, но цель получает двойной продолжительный урон от кровотечения.
Повышенное (+2) продолжительный урон от кровотечения увеличивается на 2d6.

pf2.ru

видимыми.
цели за ней для них считаются плохо зрением) крайне плохо видят во тьме, ночным зрением (но не острым ночным зрением) (4 круг) даже существа с черная сфера.
Повышенное (6 круг) вы можете прокормить 50 существ среднего размера.
Повышенное (8 круг) вы можете прокормить 200 существ среднего размера.

pf2.ru

Повышенное (4 круг) даже существа с черная сфера.
Повышенное (6 круг) вы можете прокормить 50 существ среднего размера.
Повышенное (8 круг) вы можете прокормить 200 существ среднего размера.

pf2.ru

Повышенное (4 круг) даже существа с черная сфера.
Повышенное (6 круг) вы можете прокормить 50 существ среднего размера.
Повышенное (8 круг) вы можете прокормить 200 существ среднего размера.

pf2.ru

Ночное зрение

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 час

Вы обрываете способность видеть даже в темноте. Вы получаете ночное зрение.

Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо.

Повышенное (5 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Длительность — до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

ГЛУХОТА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Защита Стойкость

Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает глухоту на 1 раунд.

Провал цель получает глухоту на 10 МИНУТ.

Критический провал цель получает глухоту навсегда.

pf2.ru

РАССЕИВАНИЕ МАГИИ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет.

Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

pf2.ru

НАЧЕРТАНИЕ ПОСЛАНИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция касание; Цели 1 объект или согласное существо

Длительность неограниченная

Вы устанавливаете условие и оставляете послание длиной не более 25 слов. Когда заданное условие выполнится в пределах 30 футов от цели, вокруг неё появляется иллюзорный текст послания, сопровождаемый бестелесным голосом. Вы можете выбрать известный вам язык для текста и речи, а также то, как она звучит. После завершения послания заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) вы можете добавить простой сенсорный компонент, чтобы подчеркнуть суть

pf2.ru

Повышенное (6 кру) аналогично версии 4 круа, но вы можете выбрать, сколько раз последнее повторится, прежде чем заклинивание прекратится; ограничение числа повторов нет.

УВЕЛИЧЕНИЕ **Закливание 2**

Концентрация **Манипуляция** **Полиморф**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Цель магическим образом увеличивается до крупного размера. Снаряжение цели увеличивается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Существо получает неуклюжесть 1. Его зона досягаемости увеличивается на 5 футов (если изначально существо было маленького размера — на 10 футов), и существо получает бонус состояния +2 к урону в ближнем бою. Если существо крупного и большего размера заклинание не действует.

Повышенное (4 круг) существо вместо

pf2.ru

ОПУТЫВАНИЕ **Закливание 2**

Концентрация **Манипуляция** **Растение**

ДЕРЕВО

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** все клетки в 20-фт.ом взрыве
Длительность 1 минута

Растения и грибы в области быстро растут и опутывают существ. Все поверхности в области считаются пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно пройти испытание Реакции и при провале получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область; при критическом провале существо также получает неподвижность на 1 раунд. Существа могут использовать Освобождение, чтобы отменить эти эффекты.

pf2.ru

ЗАЩИТА ОТ НЕПОГОДЫ **Закливание 2**

Концентрация **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы защищаете цель от опасных температур. Выберите сильный холод или сильную жару. Цель защищена от воздействия выбранной температуры (но не от лютого холода или лютой жары).

Повышенное (3 круг) цель защищена и от сильного холода, и от сильной жары.
Повышенное (5 круг) цель защищена от лютого холода, лютой жары, сильного холода и сильной жары.

pf2.ru

ВЕЧНЫЙ СВЕТ **Закливание 2**

Концентрация **Свет** **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше
Длительность неограниченная

Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Заклинание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.

pf2.ru

pf2.ru

или менее согласных существ.
выбор, он не может выбрать 10
версии 2 круга или 4 круга на ваш
Повышенное (6 круг) заклинание не действует.
существо огромного размера
маленького размера — на 15 футов). На
футов (если существо было
зона досягаемости увеличивается на 10
ближнем бою увеличивается до +4, а
размера. Бонус состояния к урону в
этого увеличивается до огромного

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Ложная жизнь

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Длительность 8 часов

Вы усиливаете свою плоть энергией, которую обычно применяют для управления нежитью, и получаете 10 временных ПЗ.

Повышенное (+1) количество временных ПЗ увеличивается на 3.

pf2.ru

nr2jd

Порящее пламя

Закливание 2

Концентрация Огонь Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Область** 1 5-фт.ая клетка
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте пламя, пылающее без топлива и перемещающееся по вашему приказу. При первом появлении пламя наносит 3d6 урона огнём всем существам в клетке, каждое из которых проходит обычное испытание Реакции. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить пламя на 10 или менее футов. Оно наносит такой же урон огнём всем существам, через чьё пространство переместилось (с тем же испытанием). Вы совершаете один бросок урона для каждого

pf2.ru

nr2jd

Лапы геккона

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 10 минут

На ступнях и ладонях цели вырастают крошечные жёсткие волосы, позволяющие уцепиться за почти любую поверхность. Цель получает скорость лазания, равную её наземной скорости.

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

nr2jd

Призрачная фигура

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте полубестелесную фигуру выбранной вами формы и маленького размера. Она парит рядом с вами, пока длится заклинание. Всякий раз при Сотворении заклинания с дистанцией «касание» вы можете сделать так, что фигура переместится к существу в пределах дистанции, коснётся его, подвергнув воздействию заклинания, и вернётся к вам. При совершении атаки заклинанием фигура использует ваши обычные бонусы. У фигуры ваш КБ и испытания, но она уничтожается, получив любой урон.

pf2.ru

nr2jd

Поддержание. Каждое существо может получить урон от этого заклинания только один раз за раунд.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.

ФОРМА ГУМАНОИДА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 10 минут

Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, присущих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое

pf2.ru

Иллюзорное существо

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Слух | Концентрация | Иллюзия

Манипуляция Обоняние Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.

Длительность поддерживаемое

Вы создаёте иллюзорный образ существа крупного или меньшего размера. Оно издаёт соответствующие звуки и запахи и правдоподобно на ощупь. Если вы удалитесь от образа далее чем на 500 футов, заклинание прекращается. Образ не может разговаривать, но вы можете тратить действия, чтобы говорить с его помощью, — заклинание замаскирует ваш голос под нужный. Ведущий может решить, что вам требуется проверка Исполнения или Обмана, чтобы подражать существу. Скорее всего, это произойдёт, когда вы создали образ конкретного существа и пытаетесь общаться с его знакомыми.

В бою иллюзия может совершить 2 действия за ход, которые использует, когда вы применяете Поддержание заклинания. Для проверок атаки она использует вашу проверку атаки заклинанием, а в качестве КБ — вашу СЛ заклинаний. Все модификаторы испытаний иллюзии равны вашей СЛ заклинаний минус 10. Она достаточно материальна, чтобы быть в тиски существ. Если

pf2.ru

НЕВИДИМОСТЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Иллюзия Манипуляция Незаметное

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция касание; Цели 1 существо
Длительность 10 минут

Вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них спрятанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается.



Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 1 минута, но оно не прекращается, если цель совершает враждебное действие.

pf2.ru

Стук

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение  

Дистанция 30 ф

Дистанция 30 фт.; Цели 1 дверь, замок или контейнер

Длительность 1 минута

Цель проще открыть. Заклинание даёт бонус состояния +4 любому существу, пытающемуся открыть выбранную дверь, замок или контейнер при помощи проверки Атлетики или Воровства. В качестве части сотворения заклинания вы сами можете совершить проверку Воровства для открытия цели и добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен.

Стук нейтрализует замок.

pf2.ru

при необходимости также изменяет форму, чтобы соответствовать новой форме, но немедленно принимает обычный размер, если оказывается не у вас.

Это закивание даёт вам бонус состояния +4 к проверкам Омана при попытках выдвигать себя за типичного представителя выданного народа. При этом вы добавляете значение своего уровня, даже если навыки вами не изучен. Закивание не позволяет вам выдвигать себя за конкретное существо, и при попытке Маскировки под определённую личность вам придётся делать это как обычно, но великий при определении СЛ проверки Омана не будет считать вас существом другого народа. Вы можете использовать прекращение для этого закивания.

Повышенное (3 кпу) вы получаете нонное или сумеречное зрение, если у принятой вами формы есть подобные способности.

Повышенное (5 кпу) вы можете принять форму крупного гуманоида. Если это увеличивает ваш размер, вы получаете

[illegible]

[illegible]

<div> <div>Безудержный смех</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Эмоции</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение >>></p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо</p> <p>Защита Воля; Длительность поддерживаемое</p> <hr/> <p>Цель начинает безудержно хохотать и проходит испытание Воли.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель хохочет и не может совершать ответные действия.</p> <p>Провал цель получает замедление 1 и не может совершать ответные действия.</p> <p>Критический провал цель расплывается и в течение 1 раунда не может совершать действия или ответные действия, после чего</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Чудесный скакун</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Длительность 8 часов</p> <hr/> <p>Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается.</p> <p>Повышенное (3 круг) скакун может ходить по воде, но должен завершать свой ход на твёрдой поверхности или</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Непроглядный туман</div> <div>Закливание 2</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 120 фт.; Область 20-фт. взрыв</p> <p>Длительность 1 минута</p> <hr/> <p>Вы создаёте облако лёгкого тумана. Все существа в тумане становятся плохо видимыми, а все существа вне тумана становятся плохо видимыми для тех, кто в тумане. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Звуковой взрыв</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Звук</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение >>></p> <p>Дистанция 30 фт.; Область 10-фт. взрыв</p> <p>Защита Стойкость</p> <hr/> <p>Резкий взрыв шума наносит 2d10 урона звуком. Существа в области проходят испытание Стойкости.</p> <p>Критический успех существо избегает эффекта.</p> <p>Успех существо получает половину урона.</p> <p>Провал существо получает полный урон и глухоту на 1 раунд.</p> <p>Критический провал существо получает двойной урон, а также глухоту на 1 минуту и шок 1.</p> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div>получает эффект провала.</div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде.</p> <p>Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов, но он должен завершать свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть.</p> <p>Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов.</p> </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>