

<div> <div>Выявление Лжи</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Прорицание</div> <div>Ментальный</div> <div>Разоблачение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Каждая произнесённая ложь режет ваш слух как фальшивая нота. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Внимания при чьей-то Лжи.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Силовая Сфера</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> <div>Сила</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо крупного или меньшего размера</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы окружаете существо неподвижной силовой сферой, которая может как защищать его, так и удерживать на месте, препятствуя проникновению чего-либо сквозь неё. У сферы КБ 5, твёрдость 10, 40 ПЗ, невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. Дезинтеграция мгновенно уничтожает сферу. Если цель не согласна, эффект зависит от результата её испытания Реакции.</p> <p>Критический успех существо нарушает целостность сферы, полностью разрушая её.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Плотный Туман</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Воплощение</div> <div>Вода</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы создаёте облако настолько густого тумана, что он мешает не только видеть, но и перемещаться. Закливание аналогично непроглядному туману, но область также считается пересечённой местностью. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Невосприимчивость К Заклинанию</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы защищаете существо от эффектов одного определённого заклинания. Вы выбираете заклинание, произнося его название вслух в качестве части словесного компонента. Невосприимчивость к заклинанию пытается нейтрализовать это заклинание всякий раз, когда защищённое существо становится целью названного заклинания или попадает в его область. При успешной <i>нейтрализации заклинания</i>, воздействующего на несколько целей</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>Успех сфера действует обычным образом, но у неё всего 10 ПЗ вместо 40.</p> <p>Провал сфера действует обычным образом.</p> </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>или на область, невосприимчивость к заклинанию отменяет его эффект только для защищённого существа.</p> </div>

<div> Огненная стена Заклинание 4 </div> <div> Концентрация   Огонь   Манипуляция </div> <div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, первобытная  <b>Сотворение</b> ♦♦♦  <b>Дистанция</b> 120 фт.  <b>Длительность</b> 1 минута </p> <hr/> <p> Вы создаёте пылающую стену, обжигающую существ, которые пытаются сквозь неё пройти. Вы можете создать либо стену на прямой линии 5 футов в толщину, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину, либо кольцо огня той же высоты и толщины и радиусом 10 футов. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете, но в обоих случаях стена вертикальная. Всё с противоположной стороны стены считается плохо видимым. Существо, проходящее сквозь стену или находящееся в области стены в начале своего хода, получает 4d6 урона огнём. </p> <hr/> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> Буря клинков Заклинание 4 </div> <div> Концентрация   Манипуляция </div> <div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, первобытная  <b>Сотворение</b> ♦♦  <b>Область</b> 30-фт. конус от 10-фт.ая эманация  <b>Защита</b> Реакция </p> <hr/> <p> Вы взмахиваете оружием, которое держите, и оно магически разделяется на множество своих копий, повторяя удар по всем существам в области (эманации или конусе). Заклинание наносит четыре кости урона всем существам в области. Величина кости урона и его тип те же, что у оружия. Величина кости урона определяется как при атаке оружием: например, если вы используете оружие с дескриптором «полуторное» двумя руками, то берёте соответствующую дескриптору «полуторное» кость урона. </p> <hr/> <div>pf2.ru</div> </div>
<div> <div>pf2.ru</div> <div> <div>Повышенное (+1) урон огнём</div> <div>увеличивается на 1d6.</div> </div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> <div> <div>Критический успех существо избегает эффекта.</div> <div>Успех цель получает половину урона.</div> <div>Провал цель получает полный урон.</div> <div>Критический провал цель получает двойной урон и подвергается критическому эффекту оружия.</div> <div>Повышенное (+1) добавляет дополнительно кость урона.</div> </div> </div>



ИСТОЩЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Некромантия

Негативный

**Источник** Руководство опытного игрока

**Традиции** мистическая, оккультная, сакральная

**Сотворение** ♦♦ Ж, С

**Область** 30-фуговая линия

**Испытание** Стойкости

С вашего пальца срывается луч негативной энергии, угнетающий жизненные силы любого существа, которого коснётся. Все живые существа на линии проходят испытание Стойкости.

**Критический успех** существо избегает урона.

**Успех** существо получает 2d8 продолжительного негативного урона.

**Провал** существо получает 4d8 продолжительного негативного урона и истощение 1.

**Критический провал** существо

pf2.ru

ЛЕДЯНАЯ БУРЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Холод

Эвокация

**Источник** Руководство опытного игрока

**Традиции** мистическая, первобытная

**Сотворение** ♦♦♦ реагент, Ж, С

**Дистанция** 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв

**Испытание** обычное Реакции;

**Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте тёмное грозовое облако, осыпающее существ осколками льда. При Сотворении заклинания магические градины наносят существам в области под облаком 2d8 дробящего урона и 2d8 урона холодом (обычное испытание Реакции). На протяжении всей оставшейся длительности из облака падает мокрый снег, превращающий область под ним в пересечённую местность. Каждое существо, завершившее свой

pf2.ru

ПРИГОВОР СУДЬБЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Проклятие

Смерть

Некромантия

**Источник** Руководство опытного игрока

**Традиции** мистическая, оккультная, сакральная

**Сотворение** ♦♦ Ж, С

**Дистанция** касание; **Цели** 1 живое существо

**Испытание** Стойкости

Вы проклинаете существо, приговаривая его к смерти через переохлаждение, усекновение или любым другим способом. Выберите тип урона: дробящий, звук, кислота, колющий, негативный, огонь, режущий, холод или электричество. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.

**Критический успех** цель избегает эффекта.

**Успех** цель получает уязвимость 2 к выбранному типу урона до конца

pf2.ru

ВАМПРИЧЕСКАЯ ДЕВА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Некромантия

Негативный

**Источник** Руководство опытного игрока

**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная

**Сотворение** ♦♦ Ж, С

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

**Испытание** Стойкости

Вы создаёте призрачную ловушку — железную деву, створки которой схлопываются вокруг цели и вытягивают её жизненную силу, передавая вам. Цель получает 4d4 колющего урона, 4d4 негативного урона и проходит испытание Стойкости. Вы получаете временные ПЗ в количестве, равном полученному целью негативному урону (после применения устойчивости, уязвимости и так далее). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.

**Критический успех** цель избегает

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+2) продолжительный негативный урон увеличивается на 1d8 при успехе и на 2d8 при провале или критическом провале.

pf2.ru

Повышенное (+2) дробящий урон и урон холодом увеличиваются на 1d8, а урон холодом, получаемый при завершении хода в области, увеличивается на 1.

pf2.ru

Повышенное (+2) уязвимость увеличивается на 1, а максимальный уровень цели, которая может быть автоматически убита, увеличивается на 4.

pf2.ru

Повышенное (+1) колющий урон увеличивается на 1d4, негативный урон увеличивается на 1d4.

<div> Видение Красоты Закливание 4 </div> <div> <div> Редкий Эмоции Иллюзия Устранение </div> <div> Ментальный </div> </div> <div> <p> <b>Источник</b> Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> ➡ Ж, С.  <b>Дистанция</b> 60 фт.; <b>Цели</b> 1 существо  <b>Испытание</b> Воля; <b>Длительность</b> варьируется </p> <p> Вы создаёте призрачный образ самого прекрасного существа, какое только можно себе представить, в радиусе действия заклинания. Эту красоту видит только цель заклинания, хотя вы можете разглядеть смутные очертания иллюзии по мере её проявления. Эффект видения зависит от результата испытания Воли цели.  <b>Критический успех</b> цель избегает эффекта.  <b>Успех</b> цель заинтригована видением и получает ошеломление 1 на 1 раунд. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Крылатая форма Закливание 4 </div> <div> <div> Концентрация Манипуляция Полиморф </div> </div> <div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, первобытная  <b>Сотворение</b> ➡  <b>Длительность</b> 1 минута </p> <p> Вы используете свою власть над небом, чтобы принять боевую форму летающего животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь птицей, вы можете стать орлом или совой), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.  • КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.  • 5 временных ПЗ.  • Сумеречное зрение.  • Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной боевой формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +16, бонус урона +5. Атаки зависят от Ловкости (это важно учитывать, например, для состояния неуклюжести). Если ваш модификатор атаки для зависящих от Ловкости безоружных атак выше, вы можете использовать его. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Ясновидение Закливание 4 </div> <div> <div> Концентрация Манипуляция Тайновидение </div> </div> <div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> 1 минута  <b>Дистанция</b> 500 фт.  <b>Длительность</b> 10 минут </p> <p> Вы создаёте невидимый парящий глаз в месте в пределах дистанции, причём место для глаза не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Глаз не может перемещаться, но через него вы можете смотреть во всех направлениях, как будто используете обычное собственное зрение. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Замешательство Закливание 4 </div> <div> <div> Концентрация Эмоции Манипуляция </div> <div> Ментальный </div> </div> <div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> ➡  <b>Дистанция</b> 30 фт.; <b>Цели</b> 1 существо  <b>Защита</b> Воля; <b>Длительность</b> 1 минута </p> <p> Вы наполняете разум жертвы противоречивыми желаниями, заставляя её совершать странные поступки. Эффект зависит от результата испытания Воли цели. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.  <b>Критический успех</b> цель избегает эффекта.  <b>Успех</b> цель получает шок 1 и бубнит что-то невнятное.  <b>Провал</b> цель приходит в замешательство на 1 минуту и может в конце каждого своего хода проходить повторное испытание, чтобы </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> <div>ТВОРЕНИЕ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, первобытная  <b>Сотворение</b> 1 минута  <b>Дистанция</b> 0 фт.  <b>Длительность</b> 1 час         </p> <p>Вы создаёте недолговечный объект из магических энергий. Он состоит из земляной или растительной материи (например, дерева, бумаги, камня или кирпича) и не может быть больше 5 кубических футов. Он не может быть искусно сделан, содержать сложные движущиеся части, не может быть использован для уплаты стоимости или чего-то подобного и не может состоять из ценных, необычных или более редких материалов. Недолговечность объекта настолько очевидна, что его нельзя продать или выдать за настоящий. Закливание получает соответствующий предмету</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>ОБНАРУЖЕНИЕ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Обнаружение</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆</b>  <b>Область</b> 30-фт. ая эманация  <b>Длительность</b> 1 час         </p> <p>Вы ищете остаточные ауры, чтобы определить присутствие в области эффектов тайновидения. Если круг этого заклинания выше круга эффекта тайновидения, вы мельком видите существо, которое использовало тайновидение, и примерно узнаете, в каком направлении и на каком расстоянии оно находится.</p> <p><b>Повышенное (6 круг)</b> заклинание длится до следующей вашей ежедневной подготовки.</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>СФЕРА РАССЕИВАНИЯ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆</b>  <b>Область</b> 10-фт. взрыв с центром в одном из углов вашего пространства.  <b>Длительность</b> 10 минут         </p> <p>Вы окружаете себя неподвижной сферой, которая пытается нейтрализовать все заклинания извне, чьи области или цели внутри сферы, как если бы была заклинанием рассеивание магии с кругом на 1 ниже, чем круг сферы рассеивания. Если проверка нейтрализации успешна, она отменяет лишь ту часть заклинания, которая оказалась бы внутри сферы (поэтому заклинание обычным образом действует на область или цели вне сферы). Сферу можно создать только в непрерывном</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>ОГНЕННЫЙ ЩИТ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Огонь</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, первобытная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆</b>  <b>Длительность</b> 1 минута         </p> <p>Вы создаёте парящий щит из пламени. Пока он существует, у вас устойчивость 5 к холоду, также вы невосприимчивы к холоду и сильному холоду окружающей среды.</p> <p>Вы можете использовать Поднятие щита аналогично обычному щиту, получая ситуативный бонус +1 к КБ. Также после этого вы можете применить ответное действие Блок щитом (у огненного щита твёрдость 10, невосприимчивость к огню и 40 ПЗ; у него нет ПП). Твёрдость щита уменьшается вдвое против эффектов с дескриптором «вода». Если вы используете Блок щитом против атаки в ближнем бою и атакующий рядом с</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <p>«Металл».</p> <p>закливание получает дескриптор создания металлического объекта вроде кварца или полевого шпата. При включении обычных минералов с включением обычных минералов создать предмет из металла, возможно, <b>Повышенное (5 круг)</b> вы можете «земля» или «растение».</p>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <p>свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую (однако после сотворения заклинания существа могут входить в сферу).</p>	<div>pf2.ru</div> <p>вами либо это безоружная атака, атакующий получает 2d6 урона от огня. <b>Повышенное (+2)</b> устойчивость к холоду увеличивается на 5, ПЗ щита — на 10, а урон от него — на 1d6.</p>



МЕРЦАНИЕ Закливание 4

Концентрация Манипуляция Телепортация

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Длительность** 1 минута

Вы мерцаете, быстро перемещаясь между этим планом и другим. Вы получаете устойчивость 5 ко всему урону (кроме урона силой). В конце каждого вашего хода вы автоматически телепортируетесь на 10 футов в случайном направлении по выбору ведущего. Вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы телепортироваться таким образом.

**Повышенное (+2)** устойчивость увеличивается на 3.

pf2.ru

nr2jd

Полёт Закливание 4

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Длительность** 5 минут

Цель может взмыть в воздух, получая скорость полёта, равную либо её скорости, либо 20 футам (смотря что выше).

**Повышенное (7 круг)** длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

nr2jd

Нарисованная дверь Закливание 4

Необычный Концентрация  
Межпространственный Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** 10 минут  
**Дистанция** касание  
**Длительность** 8 часов

Вы рисуете мелом очертания двери на непрерывной поверхности, и в дверном проёме открывается межпространственный проход. Любое существо, считающее нарисованную дверь настоящей, может Взаимодействием коснуться дверной ручки и войти. Искажённая нарисованная мелом абсолютно пустая комната за дверью имеет ширину, глубину и высоту 20 футов. Если рисунок уничтожить, если поверхность под ним сломана, а также если существо попытается войти в уже переполненную комнату, она начнёт

pf2.ru

nr2jd

исчезать. Комната будет выталкивать в ближайшее свободное пространство одно случайное существо каждый раз, пока все существа не окажутся снаружи.

Мираж Закливание 4

Необычный Концентрация Иллюзия  
Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная  
**Сотворение** 10 минут  
**Дистанция** 500 фт.; **Область** 50-фт. взрыв  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы создаёте иллюзию, заставляя природную местность выглядеть, звучать, пахнуть и ощущаться как другой тип местности. Строения и существа в области при этом не маскируются. Существо, дотронувшееся до иллюзии или использовавшее Поиск, чтобы изучить её, может попытаться разоблачить иллюзию.

**Повышенное (5 круг)** заклинание также может замаскировать

pf2.ru

nr2jd

имеющиеся строения или создать иллюзорные (но существа по-прежнему не маскирует).

Стойкость горы Закливание 4

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, первобытная  
Сотворение >>>  
Дистанция касание; Цели 1 существо  
Длительность 20 минут

Кожа цели отвердевает, словно камень скалы. Цель получает устойчивость 5 к физическому урону, кроме адамантина. Всякий раз, когда в цель попадает дробящая, колющая или режущая атака, оставшаяся длительность заклинания уменьшается на 1 минуту.

Повышенное (6 круг) устойчивость увеличивается до 10.  
Повышенное (8 круг) устойчивость увеличивается до 15.  
Повышенное (10 круг) устойчивость увеличивается до 20.

pf2.ru

Кошмар Закливание 4

Концентрация Иллюзия Манипуляция  
Ментальный

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, оккультная  
Сотворение 10 минут  
Дистанция планета; Цели 1 существо  
you know by name  
Защита Воля; Длительность 1 день

Вы насылаете на цель кошмарные сны. Когда она в следующий раз заснёт, ей придётся пройти испытание Воли. Если вы знаете цель только по имени и никогда с ней не встречались, она получает ситуативный бонус +4 к этому испытанию.

Критический успех цель избегает пагубных эффектов и временно невосприимчива на 1 неделю.

Успех цели снятся кошмарные сны, но пагубных эффектов, помимо неприятных воспоминаний, она избегает.

pf2.ru

Проклятие изгоя Закливание 4

Концентрация Проклятие Манипуляция  
Ментальный Неудача

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная  
Сотворение >>>  
Дистанция касание; Цели 1 существо  
Защита Воля

Вы проклинаете жертву, и её присутствие становится раздражающим и неприятным для окружающих. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех в течение 10 минут при проверках Обмана, Дипломатии, Запугивания, или Исполнения цель должна совершать бросок дважды и брать худший результат, а все встреченные ей существа изначально относятся к ней на одну ступень хуже

pf2.ru

Защитный пузырь Закливание 4

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, оккультная  
Сотворение 10 минут  
Дистанция касание; Область 100-фт. взрыв  
Длительность 24 часа

Область окружает непрозрачная оболочка из мерцающих рун. При сотворении вы можете сделать взрыв меньше (с шагом в 10 футов). Руны не мешают перемещению, но находящиеся в пузыре не воспринимают происходящее снаружи и наоборот. Эффекты обнаружения и тайновидения блокируются аналогичным образом. Существа, спящие в пузыре, невосприимчивы к сновидениям, созданным заклинаниями. Если проспать там 8 часов, значение обречённости снижается на 2 (а не на

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru



## ПлАНАРНЫЙ ЯКОРЬ

Закливание 4

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** Воля; **Длительность** варьируется

Вы приковываете цель к этому плану. Пока цель под эффектом заклинания, оно пытается нейтрализовать любой перемещающий цель эффект с дескриптором «телепортация» или эффект, который должен переместить цель на иной план. Длительность заклинания зависит от результата испытания Воли цели.  
**Критический успех** цель избегает эффекта.  
**Успех** длительность эффекта — 1 минута.  
**Провал** длительность эффекта — 10

pf2.ru

nrzjd

Критический провал длительность эффекта — 1 час.

## ПреОБРАЖЕНИЕ КАМНЯ

Закливание 4

Концентрация Земля Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** куб камня размерами 10 фт. в поперечнике или меньше.

Вы грубо видоизменяете камень, придавая ему нужную вам форму. Закливание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Если при видоизменении камня на нём стоят существа, они должны совершить проверку Акробатики или испытание Реакции.  
**Успех** существо избегает эффекта.  
**Провал** существо расплывается по поверхности камня.  
**Критический провал** существо падает с камня (если это возможно) и расплывается.

pf2.ru

nrzjd

## ВнуШЕНИЕ

Закливание 4

Концентрация Устранение Язык  
Манипуляция Ментальный Незаметное

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** Воля; **Длительность** варьируется

Вашим сладким речам сложно противиться. Вы побуждаете цель действовать определённым образом, но внушение должно формулироваться так, чтобы действия выглядели логичными; внушение, побуждающее к саморазрушению или очевидно идущее вразрез с интересами цели, не сработает. Цель проходит испытание Воли.  
**Критический успех** цель избегает эффекта и знает, что вы пытались её контролировать заклинанием.  
**Успех** цель избегает эффекта.

pf2.ru

nrzjd

Провал цель не может длительно следовать вашему внушению. Эффект длится 1 минуту, но прекращается раньше, если цель выполнит внятное или эгоистичное внушение, станет саморазрушительным или начнёт вызывать иные очевидные негативные последствия.  
**Критический провал** аналогичен провалу, но базовая длительность эффекта составляет 1 час.  
**Повышенное (8 круг)** вы можете выбрать целью 10 или менее существ.

## ТелеПАТИЯ

Закливание 4

Концентрация Язык Манипуляция  
Ментальный

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная  
**Сотворение** ♦♦  
**Длительность** 10 минут

Вы можете телепатически общаться с существами в пределах 30 футов. Когда вы связываетесь с существом, связь становится двусторонней. Вы можете общаться только с существами, с которыми у вас есть общий язык.

**Повышенное (6 круг)** заклинание теряет дескриптор «язык», вы можете телепатически общаться с помощью ментальных образов даже с существами, с которыми у вас нет общего языка.

pf2.ru

nrzjd

Транслокация Заклинание 4

Концентрация Манипуляция Телепортация

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

Вы моментально перемещаетесь вместе со всеми предметами, которые носите или держите, из своего пространства в другое свободное пространство, которое видите в пределах дистанции. Если вы попытаетесь взять с собой другое существо (даже в межпространственном контейнере), заклинание будет потрачено впустую.

Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 1 мили. Вам необязательно видеть место назначения, если вы бывали там в прошлом и знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас оно находится. Вы становитесь

pf2.ru

Свобода движений Заклинание 4

Концентрация Манипуляция

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

Вы подавляете эффекты, которые могли бы помешать существу перемещаться. Пока заклинание действует на цель, она игнорирует эффекты, дающие ситуативные штрафы к скорости. Когда существо совершает попытку Освобождения от эффекта, налагающего состояние захвата, неподвижности или обездвиженности, она автоматически успешна, если только это не магический эффект более высокого круга, чем это заклинание.

pf2.ru

Газообразность Заклинание 4

Воздух Концентрация Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, оккультная, первобытная  
Сотворение ♦♦  
Дистанция касание; Цели 1 согласное существо  
Длительность 5 минут

Существо превращается в пар. В этом состоянии оно становится аморфным и теряет бонусы предметов к КБ, прочие эффекты и бонусы от брони и использует уровень умения для защиты без брони. Оно получает устойчивость 8 к физическому урону и невосприимчиво к урону за точность. Оно не может творить заклинания, активировать предметы или использовать действия с дескрипторами «атака» или «манипуляция». Оно получает скорость

pf2.ru

Видение смерти Заклинание 4

Концентрация Смерть Эмоции Ужас

Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока  
Традиции мистическая, оккультная  
Сотворение ♦♦  
Дистанция 120 фт.; Цели 1 живое существо  
Защита Воля

Вы вынуждаете цель увидеть собственную смерть. Цель получает 8d6 ментального урона (испытание Воли). Если ПЗ цели снижены до 0 этим заклинанием, видение становится явью и немедленно убивает её.  
Критический успех существо избегает эффекта.  
Успех существо получает половину урона и испуг 1.  
Провал существо получает полный урон и испуг 2.  
Критический провал существо

pf2.ru

временно невосприимчивы к этому заклинанию на 1 час.

pf2.ru

pf2.ru

полёта 10 футов и может просачиваться сквозь маленькие трещины. Цель может использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

получает двойной урон, испуг 4 и панику, пока длится испуг.  
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru