

| | | | |
|---|--|---|---|
| <div> <div>Цветная Стена</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ◆◆ реagent, Ж, С Дистанция 120 фт. Длительность 10 минут</p> <p>Вы создаёте непрозрачную вертикальную стену света, окрашенную в один из ярких цветов. Стена абсолютно прямая, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена при создании должна пройти через существо, заклинание тратится впустую. Стена создаёт яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет ещё на 20 футов. Вы сами можете игнорировать эффекты стены.</p> <p>Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый из цветов оказывает определённое действие на проходящие сквозь неё предметы, эффекты и существ. Цветную стену нельзя нейтрализовать обычным образом: каждый из её цветов автоматически нейтрализуется, если становится целью определённого заклинания, даже если круг этого заклинания ниже круга цветной стены.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Красный стена уничтожает боеприпасы, дистанционного оружия (например, стрелы и болты), которые сквозь неё пролетают, и наносит 20 урона огнём всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Конус холода может нейтрализовать красную цветную стену. • 2. Оранжевый стена уничтожает метательное оружие, которое сквозь неё пролетает, и наносит 25 урона кислотой всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Порыв ветра может нейтрализовать оранжевую цветную стену. • 3. Жёлтый стена не пропускает эффекты с дескрипторами «звук», «кислота», «негативный», «огонь». </div> </div> | <div> <div>Цветной Покров</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Иллюзия Зрение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ◆ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута</p> <p>Цель оказывается укрыта переливающимися всеми цветами покровом. Существа получают растерянность, когда находятся рядом с ней, а любая попытка атаковать цель вызывает ярчайшую вспышку света. Существо, успешно попавшее по цели атакой в ближнем бою, проходит испытание Воли.</p> <p>Успех атакующий избегает эффекта. Провал атакующий получает слепоту на 1 раунд.</p> <p>Критический провал атакующий получает шок на 1 раунд. Существо получает временную невосприимчивость к этому эффекту</p> </div> </div> | <div> <div>Имитация Смерти</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Необычный Иллюзия Зрение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная</p> <p>Сотворение ↷ Ж; Условие врага попадает по существу в пределах дистанции Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Цель заклинания, кажется, падает замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит неправдоподобной, как, например, если совершенно здоровый варвар вдруг умер, получив 2 урона, ведущий может позволить атаковавшему немедленно совершить проверку</p> </div> </div> | <div> <div>Теневое Замещение</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Иллюзия Тень</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ↷ С; Условие заклинание или магический эффект наносит урон Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавший эффект</p> <p>Вы замещаете материальную энергию заклинания энергией Теневого плана, делая его отчасти иллюзорным. Совершите попытку нейтрализации заклинания-цели; уровень нейтрализации теневого замещения при этом считается на 2 выше. При успехе существа получают от заклинания в два раза меньше урона, но в остальном оно действует как обычно.</p> </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>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> </div> |

ПРЕВРАЩЕНИЕ Камня И Грязи

Закливание 5

Земля

Преобразование

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 вовремя выпрыгивает из грязи и оказывается на сотворённом камне, избегая эффекта.

Успех существо выполняет из затвердевающей грязи и расплывается на сотворённом камне.

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

pf2.ru

Изгнание

Закливание 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. Закливание не срабатывает, если вы пытаетесь сотворить его не на своём родном плане.

Критический успех вы получаете шок

pf2.ru

Власть над водой

Закливание 5

Концентрация

Манипуляция

Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** 50 на 50 фт.
Защита Стойкость (см. описание);
Длительность 1 час

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).

pf2.ru

Форма элементаля

Закливание 5

Концентрация

Манипуляция

Полиморф

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

Вы вызываете к силам планов, чтобы принять боевую форму элементаля среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете, в какого элементаля обратитесь: 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:

- 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).

pf2.ru

Повышенное (9) крул

Повышенное (7) крул

Повышенное (6) крул

Цель не изгоняется. Успех цель не изгоняется. Провал цель изгоняется. Критический провал существо полностью застревает и получает обезвреживающую способность на 1 раунд либо до Освобождения (смотря что случится раньше).

● **Камень в грязь** не магический необработанный камень в области превращается в такой же объём грязи. При сотворении заклинания вы можете превращать его в пересечённую грязь 3 фута и если глубина получившейся грязи 3 фута и более, она засильно пересечённой местностью. Для перемещения по которой можно использовать Плавание (проверка Атлетики со СЛ 10). Если грязь настолько глубока, что существо не достаёт до дна, оно должно исползовать Плавание для перемещения. При сотворении заклинания падаетая грязь вькваносит 8d6 dropping урона (обычное испытание Реакции) и растекается, создавая пересечённую местность в области радиусом на 10 футов большешаньяной области заклинания. Образовавшаяся после превращения грязь не облагает магическим свойствами и существует, пока не засохнет или не будет устранена естественным образом.

Повышенное (9) крул область увеличивается на 2 фута в сторону 10 футов, который должен быть рядом хотя бы с одной из других.

pf2.ru

Повышенное (9) крул

Повышенное (7) крул

Повышенное (6) крул

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

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

pf2.ru

Повышенное (9) крул

Повышенное (7) крул

Повышенное (6) крул

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

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

pf2.ru

Повышенное (9) крул

Повышенное (7) крул

Повышенное (6) крул

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

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

● **Камень в грязь** не магический необработанный камень в области превращается в такой же объём грязи. При сотворении заклинания вы можете превращать его в пересечённую грязь 3 фута и если глубина получившейся грязи 3 фута и более, она засильно пересечённой местностью. Для перемещения по которой можно использовать Плавание (проверка Атлетики со СЛ 10). Если грязь настолько глубока, что существо не достаёт до дна, оно должно исползовать Плавание для перемещения. При сотворении заклинания падаетая грязь вькваносит 8d6 dropping урона (обычное испытание Реакции) и растекается, создавая пересечённую местность в области радиусом на 10 футов большешаньяной области заклинания. Образовавшаяся после превращения грязь не облагает магическим свойствами и существует, пока не засохнет или не будет устранена естественным образом.

Повышенное (9) крул область увеличивается на 2 фута в сторону 10 футов, который должен быть рядом хотя бы с одной из других.

pf2.ru

| | | | |
|---|---|--|---|
| <div> <div>Ложная картина</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Иллюзия</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция касание; Область 100-фт. взрыв</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы создаёте иллюзию, которая вводит в заблуждение любые средства тайновидения в области. Любое заклинание с дескриптором «тайновидение» увидит, услышит, почует и иным способом обнаружит в пределах области то, что вы пожелаете, вместо того, что там на самом деле. В каждом раунде вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы изменять иллюзию на своё усмотрение, в том числе и разыгрывая с её помощью сложную</p> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Галлюцинация</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Иллюзия</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Незаметное</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Длительность 1 час</p> <p>Вы изменяете восприятие цели, заставляя её что-то не замечать, принимать одно за другое или видеть что-то, чего на самом деле нет, хотя убеждений цели это никак не меняет. Вы выбираете, какой из эффектов применяется, и определяете подробности галлюцинации. Например, все эльфы могут казаться цели людьми, она может в упор не замечать присутствия своего брата, видеть, что талисман удачи по-прежнему у неё, хотя его давно нет, или увидеть новую башню прямо в центре города. Цель может пройти начальное испытание Воли с описанными ниже эффектами. Кроме этого, цель может проходить испытание Воли для разоблачения галлюцинации всякий раз, когда совершает Поиск или напрямую взаимодействует с ней. В вышеописанных примерах цель могла бы попытаться</p> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Воющая вьюга</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> <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> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.</p> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Иллюзорная сцена</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Слух</div> <div>Концентрация</div> <div>Иллюзия</div> <div>Манипуляция</div> <div>Обояние</div> <div>Зрение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция 500 фт.; Область 30-фт. взрыв</p> <p>Длительность 1 час</p> <p>Вы создаёте иллюзорную сцену из 10 или менее отдельных существ или объектов разных размеров. Они должны уместаться в пределы области заклинания. Составляющие сцены издадут соответствующие звуки и запахи и правдоподобны на ощупь, но говорить не могут. Это заклинание, в отличие от иллюзорного существа, не наделяет существ боевыми способностями и параметрами. Иллюзорная сцена не изменяет окружение, но её можно разместить в пределах миража. Когда вы создаёте сцену, вы выбираете, будет ли она статичной или станет следовать сценарию. Статичная сцена неподвижна, но включает в себя простые естественные движения: например, ветер перевернёт иллюзорные страницы книги. Сценарий</p> <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> |

Пронзающий шип Закливание 5

Концентрация | Манипуляция | Метал

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

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.

Критический успех цель уклоняется от шипа и избегает эффекта.

Успех шип задевает цель, нанося половину урона.

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

pf2.ru

Воззвание к духам Закливание 5

Концентрация | Эмоции | Ужас | Манипуляция

Ментальный | Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Воля; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд. В последующие раунды, когда вы впервые за раунд используете Поддержание этого заклинания, вы

pf2.ru

Магический проход Закливание 5

Необычный | Концентрация | Земля

Манипуляция

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

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.

pf2.ru

Проклятие моряка Закливание 5

Концентрация | Проклятие | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Защита Воля

Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли.

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

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Повышенное (+2) ментальный урон и пустотой увеличивается на 1d4.

Вызов паники.

эффектами, но критический провал не приводит к испытанию с теми же последствиями, но критический провал не вызывает панику.

дистанции заклинания. Живые существа в новой области должны находиться в пределах расстояния до 30 футов в пределах можете переместить область на

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+2) ментальный урон и пустотой увеличивается на 1d4.

Вызов паники.

эффектами, но критический провал не приводит к испытанию с теми же последствиями, но критический провал не вызывает панику.

дистанции заклинания. Живые существа в новой области должны находиться в пределах расстояния до 30 футов в пределах можете переместить область на

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+2) ментальный урон и пустотой увеличивается на 1d4.

Вызов паники.

эффектами, но критический провал не приводит к испытанию с теми же последствиями, но критический провал не вызывает панику.

дистанции заклинания. Живые существа в новой области должны находиться в пределах расстояния до 30 футов в пределах можете переместить область на

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+2) ментальный урон и пустотой увеличивается на 1d4.

Вызов паники.

эффектами, но критический провал не приводит к испытанию с теми же последствиями, но критический провал не вызывает панику.

дистанции заклинания. Живые существа в новой области должны находиться в пределах расстояния до 30 футов в пределах можете переместить область на

pf2.ru

Зондирование Памяти **Закливание 5**

Необычный | Концентрация | Язык
Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы мысленно вторгаетесь в разум существа и копаетесь в нём в поисках нужных сведений. Вы получаете доступ к воспоминаниям и знаниям существа, если оно провалит испытание Воли.
Успех цель избегает эффекта.
Провал в течение длительности заклинания вы каждый раунд можете использовать Поддержание заклинания, чтобы задать новый вопрос и попытаться получить ответ. После каждого вопроса цель может совершить проверку Обмана против

pf2.ru

Глаз-Разведчик **Закливание 5**

Концентрация | Манипуляция | Тайновидение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция см. описание
Длительность поддерживаемое

Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит.
Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед ним, либо переместить его на 10 или менее футов, но при этом видеть во всех

pf2.ru

Послание **Закливание 5**

Концентрация | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение >>>
Дистанция планета; **Цели** 1 хорошо известное вам существо

Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов.

pf2.ru

Ползучие Гады **Закливание 5**

Концентрация | Манипуляция | Тень

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение >>>
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

Клубок теневых змей опутывает существ в области. При Сотворении заклинания каждое существо в области получает 3d6 колющего урона и 1d6 продолжительного урона ядом из-за змеиных укусов, также оно может оказаться в захвате либо обездвижено в зависимости от результата испытания Реакции. Существо, закончившее свой ход в области, тоже должно пройти это испытание, даже если оно уже в захвате или обездвижено змеями. Вы можете использовать Прекращение

pf2.ru

вашей СЛ заклинаний; при успехе вы узнаете, а при критическом успехе цель даёт вам ложный ответ, а вы читаете его правдивым. Если вы попытаетесь задать один и тот же вопрос несколько раз, вы каждый раз будете получать тот же ответ, даже если сотворите это заклинание повторно. Критический провал не влияет на подготовку заклинания, но цель получает ситуативный штраф -4 к проверкам Обмана против ваших вопросов.

направлений сразу. Глаз может отдалиться от вас на неограниченное расстояние, но заклинание немедленно прекращается, если вы по любой причине окажетесь на разных планках бытия. Чтобы совершить проверки внимания при помощи глаза, вам нужно использовать Поиск с его помощью. Если глаз получает урон, он уничтожается и заклинание прекращается.

для этого заклинания.
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо получает полный урон и оказывается в захвате змей. СЛ Освобождение равна вашей СЛ заклинаний. Существо может атаковать змею, чтобы освободить существо. КБ змеи равны вашей СЛ заклинаний, она уничтожена, если ей единоразово нанесут 12 или более урона. Пока длится заклинание, продолжают появляться новые змеи, так что их уничтожение не мешает захвату новых существ.
Критический провал аналогичен провалу, но существо получает двойной урон и обездвижено оно змеей.
Повышенное (+2) продолжительный урон ядом увеличивается на 6.

ПОДСОЗНАТЕЛЬНОЕ ВНУШЕНИЕ

| | | |
|--------------|------------|------------|
| Концентрация | Устранение | Язык |
| Манипуляция | Ментальный | Незаметное |

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

Вы внедряете глубоко в разум цели подсознательное внушение, и при соблюдении заданного вами условия она начинает ему следовать. 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

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. |

of2.ru

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ НОША ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Цели** один
бесхозный объект весом не более 80 и
размером не более 20 фт. по каждой
стороне.
Длительность поддерживаемое до 1
минуты

Вы перемещаете цель на 20 или менее футов и можете удерживать её в воздухе. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете либо вновь переместить объект, либо выбрать новую подходящую цель в пределах дистанции.

of2.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 создаёте облако ядовитого тумана. Заклинание действует как непроглядный туман, но область перемещается от вас на 10 футов каждый раунд. Вы наносите 6d8 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

бери.
Критический успех цель избирает эффект и знает, что вы пытаетесь ее контролировать.
Успех цель избирает эффект, но считает, что вы просто с ней разговаривали, а не творили заклинание.
Провозна вынашивание остается в подознании цели до вашей следующей ежедневной подготовки. Если до этого будет соблюдены условия, цель немедленно следует вашей внушению. Эффект длится 1 минуту, но прекращается раньше, если цель выполнит вынужденное или если вынашивание станет саморазрушительным или начнет вызывать иные очевидные негативные последствия.
Критический провал аналогичен провалу, но базовая длительность эффекта составляет 1 час.
Повышенное (9 крул) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

Повышенное (10 крпг) Уровень 15.

PT2.7U

04710

ИСТИННАЯ РЕЧЬ

Закливание 5

Необычный Концентрация Манипуляция

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

Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.

Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.

pf2.ru

Путь в ТЕНЯХ

Закливание 5

Необычный Концентрация Манипуляция

Тень Телепортация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; Цели вы и 10 или менее согласных существ, которых коснулись.
Длительность 8 часов

Вы частично переходите на Теневой план и используете его искажённую природу для более быстрого перемещения. За час вы проходите примерно такое расстояние, что обычно преодолели бы за 3 дня. Ориентиры весьма приблизительные и неточные, поэтому после Прекращения вами заклинания или окончания длительности цели оказываются примерно в 1 миле от желаемого места назначения.

pf2.ru

Стена льда

Закливание 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

Закливание 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

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru