

СТОРОЖЕВАЯ ПЕЧАТЬ **ЗАКЛИНАНИЕ 3**

ПРЕГРЖДЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 контейнер или область 10 на 10 фт.
Длительность неограниченная

Вы создаёте ловушку, вложив враждебное заклинание в символ. При Сотворении заклинания вы творите и заклинание меньшего круга, которое будет вложено в печать. Время сотворения вложенного заклинания не может превышать 3 действий, у него должен быть враждебный эффект, у него должна быть область или одна цель-существо. Вы можете установить для печати либо пароль, либо условие срабатывания, либо и то и другое. Когда любое существо перемещает или открывает выбранный целью контейнер или касается его либо входит в выбранную область, не сказав пароль

pf2.ru

или соответствия условиям, печать срабатывает, выпускает вредоносное заклинание. Если когда в печать вложено заклинание, она получает все его дескрипторы. Если вложенное заклинание может быть нацелено на одно или несколько существ, оно выбирает целью существо, вызвавшее активацию печати. Если у заклинания есть область, вызвавшее активацию существо становится её центром. Длительность сторожевой печати завершается сразу же, как только оно активируется. Печать считывается магической ловушкой и использует вашу Сл заклинаний в качестве Сл проверки. Внимание для её обнаружения и проверки воровства для её обезвреживания. Для успеха проверки существо должно быть умело хотя бы на изученном уровне.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Максимальное количество активных сторожевых печатей равно вашей характеристике вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

СФЕРА НЕВИДИМОСТИ **ЗАКЛИНАНИЕ 3**

Иллюзия

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ реагент, Ж
Область 10-фт.ая эманация; **Цели** вы и любое количество существ в области
Длительность 10 минут

Вы и все цели становитесь невидимыми (но не друг для друга), пока остаётесь в области заклинания. Ставшее невидимым из-за этого заклинания существо, которое покидает область, становится видимым и остаётся таковым, даже вернувшись в область заклинания. Если любое из ставших невидимым из-за этого заклинания существ совершит враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается. Во время исследования нетрудно медленно перемещаться группой, оставаясь невидимыми, но в

pf2.ru

любом подобном образом поступить не выйдет. Когда начинается сцена, существа остаются невидимыми в лучшем случае до конца первого раунда, после чего заклинание прекращается.

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

ТАЙНАЯ СТРАНИЦА **ЗАКЛИНАНИЕ 3**

Иллюзия Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** одна страница размером до 3 квадратных фт.
Длительность неограниченная

Вы меняете содержание текста цели на совершенно иное. Если изначальный текст записан в книге заклинаний или на свитке, его можно заменить на текст любого другого известного вам заклинания с кругом не выше, чем у тайной страницы. Подменное заклинание нельзя сотворить или использовать для подготовки заклинания. Вы также можете заменить текст на другой, к которому у вас есть доступ или который написали самостоятельно. Вы можете задать пароль, который

pf2.ru

позволит прикоснувшись к странице существу менять текст в обе стороны. Подменный текст и пароль (при желании) выбираются во время Сотворения заклинания.

pf2.ru

УМЕНЬШЕНИЕ ПРЕДМЕТА **ЗАКЛИНАНИЕ 3**

Полиморф Превращение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая
Сотворение 10 минут (Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 немагический объект объёмом до 20 кубических фт. и весом не более 80
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы уменьшаете цель примерно до размеров монеты, её вес становится незначительным. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, оно также заканчивается, если вы бросите объект на твёрдую поверхность. Вы не можете использовать объект для атаки или нанесения урона в процессе его возвращения в обычное состояние. Если при прекращении заклинания вокруг недостаточно места, чтобы вместить объект в его обычном

pf2.ru

состоянии, длительность продлевается до тех пор, пока объект не окажется в достаточно большом месте.

pf2.ru

<div>Терновая стена</div> <div>Закливание 3</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияРастение</div> <div>Дерево</div> <div><div>ИсточникОсновная книга игрока</div><div>Традициимистическая, первобытная</div><div>Сотворение◆◆◆</div><div>Дистанция60 фт.</div><div>Длительность1 минута</div></div> <div>Вы на минуту выращиваете толстую стену из очень густого колючего кустарника. Вы создаёте на прямой линии вертикальную стену толщиной в 5 футов, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Всё с противоположной стороны стены получает укрытие, а клетки стены</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Стена ветра</div> <div>Закливание 3</div> <div>ВоздухКонцентрацияМанипуляция</div> <div><div>ИсточникОсновная книга игрока</div><div>Традициимистическая, первобытная</div><div>Сотворение◆◆◆</div><div>Дистанция120 фт.</div><div>Длительность1 минута</div></div> <div>Вы создаёте преграду из бушующих ветров, через которую сложно пройти. Это стена ветра толщиной в 5 футов, 60 футов в длину, 30 футов в высоту. Стена вертикальная, но в остальном её можно сформировать как угодно. Стена искажает воздух, но не мешает зрению. Стена обладает следующими эффектами.<ul style="list-style-type: none">Боеприпасы физических дистанционных атак — стрелы, болты, пращные ядра и иные объекты сопоставимого размера — не могут пролететь сквозь стену. Более тяжёлое дистанционное оружие, такое как пилумы, получает ситуативный штраф -2</div> <div>pf2.ru</div>
<div>Повышенное (+1) ПЗ каждого участка</div> <div>можно свободно перемещаться.</div> <div>точность. Через уничтоженный участок критическим ударам и уроку за а также невосприимчивость к на 10 футов КБ 10, твёрдость 10 и 20 ПЗ, у каждого участка стены размерами 10 оно получает 3d4 колющего урона.</div> <div>чтобы войти в одну из клеток стены, действие с дескриптором «движение», всякий раз, когда существо совершает читаются пересечённой местностью.</div> <div>pf2.ru</div>	<div>к проварке атаки, если пролетает сквозь стену. Массивное дистанционное оружие и эффекты заклинаний, не создающие физических объектов, проходят сквозь стену без штрафа.</div> <div>● Стена считается пересечённой местностью для существ, пытающихся переместиться через неё по земле. Газы и существа под эффектом газозащитности сквозь стену пройти не могут.</div> <div>● Существа, пытающиеся пролететь сквозь стену, используя действие с дескриптором «движение», проходят испытание Стойкости.</div> <div>критический успех в этот ход летящее существо может перемещаться через стену без помех.</div> <div>Успех в этот ход летящее существо может перемещаться через стену, но она может перемещаться через стену, но она считается пересечённой местностью.</div> <div>Повал стена она остаётся перемещением летящего существа, и весь остаток перемещения от его текущего действия теряется.</div> <div>критический провал аналогичен провалу, но существо отталкивается</div> <div>pf2.ru</div>

СМРАДНОЕ ОБЛАКО ЗАКЛИНАНИЕ 3

Воплощение Яд

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Испытание Стойкости; **Длительность** 1 минута

Вы создаёте в области облако зловонного тумана. Облако аналогично непроглядному туману, но вызывает тошноту у существ, заканчивающих в нём ход. Плохая видимость в облаке не считается эффектом с дескриптором «яд».

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает тошноту 1.

Провал существо получает тошноту 1 и замедление 1, пока в облаке.

Критический провал существо получает тошноту 2 и замедление 1,

pf2.ru

БОЛЕЗНЕННОЕ ОТСАЖИВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЕ 3

Эмоции Очарование Ужас Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ➤ С, Ж
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воли

Разум цели погружается в пучины ужаса и до боли концентрируется на самых потаённых страхах и фобиях. Цель получает 4d6 ментального урона и проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает половину урона и испуг 1.

Провал цель получает полный урон и испуг 2.

Критический провал цель получает двойной урон и испуг 3.

Повышенное (+1) урон увеличивается

pf2.ru

БУРНАЯ ВОЛНА ЗАКЛИНАНИЕ 3

Эвокация Вода

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

Вы создаёте бурлящую волну, направляя её от себя и нанося 6d6 дробящего урона существам в области. Вода также гасит всё немагическое пламя в области.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

ПРОКЛЯТИЕ ПОТЕРЯННОГО ВРЕМЕНИ ЗАКЛИНАНИЕ 3

Проклятие Негативный Превращение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 объект, конструкция или живое существо крупного или меньшего размера
Испытание Стойкости; **Длительность** варьируется

Вы заставляете цель стареть или разрушаться. Конкретный эффект зависит оттого, выбрали ли вы целью объект, конструкцию или живое существо. Артефакты, а также объекты и конструкции из ценных материалов (по усмотрению ведущего) невосприимчивы к эффекту.

- **Объект:** если объект в чьём-либо распоряжении, его носитель может пройти испытание Стойкости. При провале испытания или если предмет бесхозный, он немедленно получает 4d6 урона (твёрдость применяется по обычным правилам) и становится проклятым (неограниченная

pf2.ru

Длительность. Пока длится проклятие, предмет становится инкредулибельным и его нельзя починить, также проклятие применяется к конструкции, которую можно выбрать целью снятия предмета. Этот эффект становится неограниченной критическом провале длительность этих эффектов.

- **Живое существо:** живое существо проходит испытание Стойкости. Нестареющее существо невосприимчиво к эффекту.

Критический успех живое существо избегает эффекта.

Успех живое существо временно стареет, получая неуклюжесть 1 и слабость 1 на 1 раунд.

Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 час.

Критический провал аналогичен успеху, он неограниченной длительностью.

Повышенное (+1) урон увеличивается на

pf2.ru

пока не покинет облако.

pf2.ru

на 2d6.

pf2.ru

pf2.ru

ФАМИЛЬЯР-СОГЛЯДАТАЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 1 миля; **Цели** 1 согласное существо — ваш верный зверь или фамильяр
Длительность поддерживаемое

Цель становится сенсором для тайновидения, что позволяет вам смотреть её глазами, ощущать запахи её нюхом и аналогичным образом использовать остальные её способы восприятия.

Если во время действия этого заклинания вы сотворите другое заклинание с дескриптором видение невидимого), вы получаете все его преимущества, когда пользуетесь восприятием цели вместо

pf2.ru

Видение органов

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Источник Secrets of magic
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 живое существо или нежить с наличием органов.
Длительность 1 минута

Вы видите свою цель так, будто с неё снята кожа. Пока длится заклинание, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с её органами, и ситуативный штраф -2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с необходимостью видеть её кожу.

При Сотворении заклинания совершите особую проверку Медицины, чтобы вспомнить информацию и распознать жизненно

pf2.ru

СЕТЬ ГЛАЗ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Источник Secrets of magic
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 5 или менее согласных существ
Длительность 10 минут

На лбу каждой цели вашего заклинания появляется невидимый сенсор тайновидения. Он смотрит туда же, куда тот, на чьём лбу он находится. Все цели заклинания могут объединить усилия, чтобы заметить то, что видит одна из целей. Для этого цель может в качестве действия с дескриптором «концентрация» разделить своё зрение с любым числом других целей заклинания до начала своего следующего хода и показать наблюдаемое. Только одно существо может делиться наблюдаемым за раз, так что если новая цель использует это действие, эффект

pf2.ru

Запись сражения

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Редкий Прорицание

Источник Серия приключений Kingmaker.
Руководство по спутникам
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (Ж, М, С)
Дистанция касание
Длительность 1 час

В вашей руке появляется лист бумаги, а на нём – подробное описание боя, который вы пережили в течение последнего часа, изложенное на известном вам языке на ваш выбор. Описание достаточно подробное, чтобы любой, кто потратит 1 минуту на чтение, мог попытаться вспомнить информацию о событии, как если бы он был там. Основная цель записанного сражения – дать вам понимание боя, позволить изучить его и извлечь уроки из тактических ошибок, которые могли совершить участники сражения.

Когда вы сотворяете это заклинание, выберите тип противника в записываемом вами бою и попытайтесь Вспомнить о нём информацию, используя для этого СЛ

pf2.ru

модифицирует соответствующего навыка. Во время этого действия вы не можете использовать спелые способности, которые и/или свободные действия, которые создаются, когда вы Вспомогаете сражаться. В случае успеха вы не только узнаете окончательные результаты, но и на оставшееся время действия записаны все изменения, которые вы сделали в боях, где вы сражались. Например, если вы сделали проверку против демона гнева, бонус будет применяться только против демона гнева, а не против других демонов. Входящий решает, получите ли вы этот бонус при встрече с замаскированным противником.

Повышенное (5 кр): бонус к инициативе увеличивается до +2, а длительность до 8 часов.

Повышенное (8 кр): бонус к инициативе увеличивается до +3, длительность до создающей жеждневной подготовки, а бонус к проверкам Инициативы может использоваться любыми союзниками, которые принимают участие в записанном вами сражении и если оно происходит в пределах 30 футов от вас при сотворении

составляющих. Кроме этого, вы можете разово вводить посредством цели — голос при этом очень похож на ваш собственный, и слезка меняет тембр и особенность в роде рывания или кликата. Вы можете отдать цели команду животному в качестве части Подержания заклипания. При Сотворении заклипания вам не обязательно иметь линию видности или досягаемости до цели.

важный орган. Если у вас есть
подходящее знание, можете совершить
проверку этого знания вместо
медицины. При успехе в предыдущий
раз, когда вы нанесли цели колющий
или режущий урон ударом или
заклинанием, вы дополнительно
наносите 4д6 урона за точность. Один
раз в каждой своей предыдущий ход вы
можете тратить одно действие, чтобы
повторно восполнить информацию.
Урон от данного эффекта не
суммируется, так что более чем одна
проверка перед ударом или
заклинанием не приносит
дополнительного эффекта.

Повышенное (+1) Урон за точность
увеличивается на 1д6.

для предыдущих представляется:
Эффект усиливает восприятие. Например, если существо не обнаружено целью, но внимание также становится видным для существа, как правило, существо видно как светящийся контур на его месте. Эффект может позволить выявить целью существо, однако открытие и отсутствие линии досягаемости могут этому помешать. Эффект не способен ухудшить восприятие: например, если враг был обнаруженным для разделяющего зрение, он видимым для цели, цель всё равно видит врага.
Как только цель заклинивания прекращает делиться зрением с другими, вся информация, полученная при разделении зрения, остаётся, и по ней следует судить, спрятано ли или не обнаружено каждое существо. Например, если существо за стеной и не двинулось с места, оно всё ещё спрятано, а не не обнаружено для тех, кому виден его местоположение с помощью сети глаз.

<div> <div>Водная сфера</div> <div>Закливание 3</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 60 фт.</p> <p>Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы создаёте водную сферу диаметром 10 футов в незанятом пространстве на поверхности земли или жидкости в пределах дистанции. При Сотворении заклинания и всякий раз при его Поддержании вы можете перекачать сферу, перемещая её на 10 или менее футов вдоль поверхности земли или жидкости. Сфера способна перемещаться через пространства, занятые существами и препятствиями, которые не способны остановить текущую воду. Сфера автоматически гасит немагическое пламя равного или меньшего размера, через которое перемещается, а магическое пламя пытается нейтрализовать. В случае провала нейтрализации конкретного источника пламени сфера не может нейтрализовать его, пока длится заклинание. Когда сфера перемещается через пространство, занятое существом крупного или меньшего размера, она может затянуть это существо. Ёмкость сферы ограничена количеством существ,</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Управление нежитью</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ❖❖</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 неразумное существо-нежить с уровнем, не превышающим круг этого заклинания.</p> <p>Длительность 1 день</p> <p>Произнеся слово силы, вы берёте цель под контроль. Она получает дескриптор «подручный». Если вы или ваши союзники совершите любое враждебное действие против цели, заклинание прекращается.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Слепота</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ❖❖</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита Стойкость</p> <p>Вы ослепляете цель. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего цель временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель получает слепоту до начала своего следующего хода.</p> <p>Провал цель получает слепоту на 1 минуту.</p> <p>Критический провал цель получает слепоту навсегда.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Яснослышание</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Тайновидение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 1 минута</p> <p>Дистанция 500 фт.</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Вы создаёте невидимое парящее ухо в месте в пределах дистанции, причём место для уха не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Ухо не может перемещаться, но вы можете слышать через него, как будто используете обычный собственный слух.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

Уютная хижина Заклинание 3

КонцентрацияМанипуляцияДерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.
Длительность 12 hours

Вы создаёте квадратную хижину со стенами длиной 20 и высотой 10 футов. Хижина обладает дескриптором «строение» и следует тем же ограничениям, что и магические предметы, позволяющие создавать строения. У хижины простые деревянные стены с небольшими квадратными застеклёнными окнами, а войти в неё можно через единственную деревянную дверь. Замка на двери нет, но есть крепления, куда его можно установить.
Внутри хижины есть три спальных места, один ночной горшок и

pf2.ru

Сообщение во сне Заклинание 3

КонцентрацияМанипуляцияМентальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция планета; Цели 1 существо, которое вы встречали лично и знаете по имени
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы посылаете сообщение в сновидение цели. Длина сообщения не должна превышать одной минуты (порядка 150 слов), ответ вы не получаете. Если цель спит, она получает послание мгновенно, если бодрствует — сразу же, как только уснёт. Как только цель получила сообщение, заклинание прекращается, а вы узнаете, что сообщение было доставлено.
Повышенное (4 круг) вы можете

pf2.ru

Приземление Заклинание 3

КонцентрацияЗемляМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; Цели 1 летающее существо
Защита Стойкость; Длительность варьируется

Вы используете силу земли, чтобы помешать цели летать. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели. Если существо безопасно опускается на землю, оно не получает урона от падения.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов.
Провал цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1

pf2.ru

Захватывающая речь Заклинание 3

СлухКонцентрацияЭмоцииМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; Цели все существа в пределах дистанции
Защита Воля; Длительность поддерживаемое

Ваши слова завораживают слушателей. При сотворении заклинания и в течение всей его длительности вы говорите или поёте без перерывов. Цели, заметившие вашу речь или песню, могут обратить всё своё внимание на вас; каждая цель проходит испытание Воли. Ведущий может дать цели ситуативный бонус (максимум +4), если цель придерживается иных политических взглядов, принадлежит к противостоящей религии или по иной причине не согласна с вашими словами.
Каждое существо в пределах дистанции должно проходить испытание, когда вы

pf2.ru

pf2.ru

небольшой очаг, в котором горит магическое пламя. Освещает хижину мягкий свет, который можно неограниченно зажигать или гасить, используя дугу власти. Поддерживает климат в помещении почти от любого враждебных погодных условий, он невидимая жаркая, невидимая и холода, особые сильные бури, а также порывы ураганного или более сильного ветра уличной хижин. Другие существа могут войти в хижину и выйти из неё, не повреждая, он когда вы выходите из хижины, заклинание завершается. Вы можете использовать прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

выбрать целями 10 или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени. Вы должны послать всем целям одно и то же сообщение; заклинание прекращается отдельно для каждой цели.

pf2.ru

раунда не может использовать [Полёт/Полёт], левитацию и иные способами отрываться от земли. Критический провал цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1 минуты не может использовать [Полёт, левитацию] и иные способами отрываться от земли.

pf2.ru

используете Поддержание заклинания. Если вы говорите, заклинание получает дескриптор «язык». Критический успех цель избегает эффекта и замечает, что вы пытались использовать магию. Успех цель не обязана обращать на вас внимание, но не замечает, что вы пытались использовать магию (хотя может заметить, что окружающие замечают, что окружающие замечают).

заворожены). Провал цель заворожена вами. Если она заметит действия или слова, с которыми не согласна, то может пройти испытание Воли повторно и при успехе перестает быть заворожена и получает временную невосприимчивость на 1 час. Если цель подвергнется враждебному действию или если другое существо успешно совершит против неё проверку Дипломатии или Запугивания, завороженность немедленно прекращается. Критический провал аналогичен провалу, он не может повториться, испытание, если с вами не согласна.

Ноги-ласты

Закливание 3

Концентрация Манипуляция Метаморфоза

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Длительность 10 минут

Ступни цели превращаются в ласты, увеличивая подвижность в воде, но мешая перемещаться по суше. Цель получает скорость плавания, равную её обычной наземной скорости, но её наземная скорость становится равной 5 футам.

Повышенное (6 круг) заклинание длится до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

nrzjd

Огненный шар

Закливание 3

Концентрация Огонь Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция 500 фт.; **Область** 20-фт.

Взрыв

Защита обычное испытание Реакции

В указанной вами точке происходит огненный взрыв, наносящий 6d6 урона огнём.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

nrzjd

Оружие против призраков

Закливание 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое вами или согласным союзником).

Длительность 5 минут

Выбранное оружие становится полупрозрачным и призрачным и способно действовать как на материальных, так и на бестелесных существ и объекты. Оружие получает эффекты атрибутивной руны призрачного касания (см. «Основную книгу ведущего») и становится магическим, если ещё не было таковым. Оно особенно эффективно против бестелесных. Его может использовать как небестелесное, так и бестелесное существо.

pf2.ru

nrzjd

Ускорение

Закливание 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Длительность 1 минута

Магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение.

Повышенное (7 круг) вы можете выбрать целями 6 или менее существ.

pf2.ru

nrzjd

Гипноз

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт.
ВЗРЫВ

Защита Воля; Длительность
поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте в воздухе облако заволаживающих узоров и цветов. Существа получают растерянность, пока находятся в области. Кроме того, существо проходит испытание Воли, если оказывается в области, когда вы сотворяете заклинание, перемещается в область или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие применительно к облаку. Если существо заморожено заклинанием, оно не проходит новых испытаний.

pf2.ru

ФОРМА НАСЕКОМОГО

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Концентрация Манипуляция Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡
Длительность 1 минута

Представив простое насекомое, вы принимаете боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворите это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь жуком, вы можете стать божьей коровкой или скарабеем), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой форме, вы Получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прокрашение для этого заклинания.

Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- **Сила** = 18 +ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- **10** временных ПЗ.
- **Сумеречное зрение.**
- **Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы.** Эти атаки считаются для вас изученными, и вы не можете использовать другие атаки. Ваш модификатор атаки +13, бонус урона +2. Атаки зависят от Силы (то важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его.
- **Модификатор Атлетики +13** (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной

pf2.ru

ЛЕВИТАЦИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 бесхозный
объект или согласное существо.
Длительность 5 минут

Вопреки гравитации вы поднимаете цель на 5 футов над землёй. Вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы поднять или опустить цель на 10 футов. Парящее под действием этого заклинания существо получает ситуативный штраф -2 к проверкам атак, но может потратить Взаимодействие, чтобы уравновесить себя и до конца своего хода отменить этот штраф. Если цель рядом с закреплённым объектом или достаточно надёжной поверхностью, она может перемещаться по ним либо лазанием (если поверхность

pf2.ru

УДАР МОЛНИИ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Концентрация | Электричество | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 120-ф.ая линия
Защита обычное испытание Реакции

С вашей ладони срывается молния, нанося 4d12 урона электричеством (обычное испытание Реакции).

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12.

pf2.ru

формы:
• болотом скорость 40 ф/тов, нох (беломатерный) 30 ф/тов. В **ближнем бою** ♦ : передине нол, упрд 2д8 (добавити).
♦ : хвалы, скорость 25 ф/тов. В **ближнем бою** ♦ : хвалы, нол, упрд 2д8 (добавити).
♦ : хук скорость 25 ф/тов. В **ближнем бою** ♦ : хвалы, нол, упрд 2д8 (добавити).
♦ : монтохка скорость 25 ф/тов, скорость лавная 25 ф/тов, нолное звание. В **ближнем бою** ♦ : хвалы, упрд 1д8 (комштин) и 1д4 (продолжителный упрд упрд).
♦ : мурвеев скорость 30 ф/тов, скорость лавная 30 ф/тов. В **ближнем бою** ♦ : хвалы, упрд 2д6 (добавити).
♦ : паук скорость 25 ф/тов, нолное звание. В **ближнем бою** ♦ : хвалы, нол, упрд 1д6 (комштин) и 1д4 (продолжителный упрд упрд).
♦ : лавутиин (тег дистанция 20 ф/тов), упрд олтывее чепз 1 р/тан, нолное звание.
♦ : скорпион скорость 40 ф/тов, выборувствительность (всмоматерный) 60 ф/тов, нолное звание. В **ближнем бою** ♦ : жал, упрд 1д8 (комштин) и 1д4 (продолжителный упрд упрд). В **ближнем бою** ♦ : жал, упрд 1д6 (добавити).
клемтин (бесп/ое), упрд 1д6 (добавити).
Правышнее (4 кул) у боевой формы, кулный размер, и вместе с атакі обладаєт зной досягаемость 10 футов. Вместе с описаных премилуств вы полчуєтє 15 вырмєнєных ПЗ, модификатор атакі +16, боеує урда +6, модификатор атлєтики +16.
Правышнее (5 кул) у боевой формы, опроний размер, и в атакі обладаєт зной досягаемость 15 футов. Вместе с описаных премилуств вы полчуєтє 20 вырмєнєных ПЗ, модификатор атакі +18, боеує урда +2 и модификатор атлєтики +20.

pr2.ru

pt2.0

Истинное существо избывает эффект.
Правое существо порождает облаком.
Критический правый существо
заворожено облаком и не может
совершать ответных действий, пока
заворожено.

вертикальная, например стена), либо горизонтальная, например потолок). Будет решат, по каким поверхностям можно лазать или ползти.

PT2.7U

04710

УКАЗАТЕЛЬ Закливание 3

Необычный Концентрация Обнаружение
Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция 500 фт.; **Цели** 1 конкретный объект или тип объекта.
Длительность поддерживаемое

Вы узнаете направление на цель (если вы выбрали конкретный объект, например «меч моей матери») или ближайшую цель (если вы выбрали тип объекта, например «мечи»). Если цель — конкретный объект, вы должны были хотя бы раз сами наблюдать его. Если это тип объекта, у вас должен быть его точный мысленный образ. Если между вами и целью есть преграды в виде проточной воды или свинца, заклинание не может указать на объект. При этом вы можете

pf2.ru

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ Закливание 3

Необычный Концентрация Обнаружение
Манипуляция Ментальный

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

Вы легко касаетесь разума цели в попытке прочесть её мысли. Цель проходит испытание Воли, после чего становится временно невосприимчива к вашему чтению мыслей на 1 час.
Критический успех цель воспринимает ваши размытые поверхностные мысли при вашем Сотворении заклинания.
Успех вы узнаете, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше.
Провал вы воспринимаете размытые поверхностные мысли цели при

pf2.ru

СЛИЯНИЕ С КАМНЕМ Закливание 3

Концентрация Земля Манипуляция
Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Длительность 10 минут или 8 часов

Вы можете превратиться в камень или слиться с камнем. Эффект аналогичен слиянию с растениями, но позволяет слиться с камнем или превратиться в него. В форме камня у вас КБ 23. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

ПАРАЛИЧ Закливание 3

Концентрация Устранение Манипуляция
Ментальный

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

Вы блокируете двигательные импульсы цели, не давая им покидать разум, из-за чего она может застыть на месте. Цель проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает шок 1.
Провал цель парализована на 1 раунд.
Критический провал цель парализована на 4 раунда. В конце каждого своего хода она может пройти испытание Воли повторно, чтобы при успехе снизить оставшуюся

pf2.ru

обнаружить более дальний объект нужного типа, потому что ближайший отделён от вас проточной водой или свинцом.
Повышенное (5 кпул) вы можете выбрать целью конкретное существо или народ вместо объекта, на для этого должны были встретить ранее или видеть вблизи это существо или представителя народа.

pf2.ru

Сотворении заклинания и узнаете, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше.
Критический провал аналогичен провалу, также в течение длительности заклинания вы можете использовать поддержку заклинания, чтобы снова прочитать поверхностные мысли цели. Цель не проходит дополнительных испытаний.

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (7 кпул) вы можете выбрать целями 10 или менее существ. эффект.
длительность на 1 раунд, а при критическом успехе прекратить.

pf2.ru

Безопасный проход

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ♦♦♦

Дистанция касание; **Область** участок местности 10 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 60 фт. в длину

Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы на короткое время делаете область безопасной для перемещения. Все проходящие через область получают следующие преимущества против вредоносных эффектов местности и окружения, в том числе против урона от окружающей среды, опасной местности и опасностей в области: бонус состояния +2 к КБ и испытаниям против подобных эффектов и устойчивость 5 ко всему урону от них. Более того, заклинание удерживает

pf2.ru

Замедление

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ♦♦

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

Вы искажаете течение времени вокруг цели, замедляя её.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд.

Провал цель получает замедление 1 на 1 минуту.

Критический провал цель получает замедление 2 на 1 минуту.

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

pf2.ru

Касание вампира

Заклинание 3

Концентрация Смерть Манипуляция

Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 живое существо

Защита обычное испытание Стойкости

Ваше прикосновение вытягивает жизненную энергию цели и передаёт её вам. Вы наносите цели 6d6 урона пустотой и получаете временные ПЗ в количестве половины полученного целью урона пустотой (после применения устойчивостей и тому подобного). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Покров неопределимости

Заклинание 3

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение 10 минут

Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект

Длительность 8 часов

Вы защищаете цель оберегами, чтобы её было сложнее обнаружить магией. Это заклинание пытается нейтрализовать все эффекты с дескрипторами «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», направленные против цели или её снаряжения в течение его длительности; фокусы для нейтрализации считаются заклинаниями 1 круга. Нейтрализация эффекта, направленного на несколько целей или область, отменяет эффект только для цели этого заклинания.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

все ненадежные строения (вроде шатких мостов или осыпающихся потолков) от обрушения, за исключением случаев, когда действующая на них чрезмерная нагрузка могла бы обвалить обычное строение этого же типа. Заклинание убеждает только от вреда, не добавляя удобства, и потому не влияет на пересеченную местность, плохую видимость от осадков и подобных явлений и никак не защищает от существ в области.

Повышенное (5 круг) устойчивость 10, длина участка до 120 футов.

Повышенное (8 круг) устойчивость 15, длина участка до 500 футов.