

Поле Антимэгии

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Редкий Преграждение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, сакральная,
окультурная

Сотворение реагент, Ж, С

Область 10-ф.ая эманация, которая действует и на вас.

Длительность поддерживаемое до 1 МИНУТЫ

Вы вытесняете всю магию из области, не давая заклинаниям и прочей магии работать. Заклинания не могут проникнуть в область, магические предметы перестают работать внутри, а все находящиеся в области не могут использовать заклинания или магические способности. Заклинания (например, рассеивание магии) не могут повлиять на поле, если их круг не выше. Покинув пределы поля, магические эффекты моментально возобновляются. Так, луч,

pf2.ru

СОВМЕСТНОЕ СНОВИДЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Иллюзия МЕНТАЛЬНЫЙ Сон

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение 10 минут (Ж, С)

Дистанция планета; Цели 12 или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени

Длительность 1 час

При Сотворении заклинания каждая цель (вы в том числе) может выбрать немедленно погрузиться в сон. Если существо не желает засыпать, действие заклинания на него прекращается. Заснувшие попадают в совместное сновидение, где могут общаться друг с другом, как будто находятся в одной комнате. Каждое из существ покидает сновидение, когда просыпается, и заклинание прекращается, когда проснутся все его цели.

pf2.ru

Слово Силы: Шок

ЗАКЛИНАНИЕ 8

Необычный | Слух | Очарование | Ментальный

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая

Сотворение ➤ С

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Длительность варьируется

Вы произносите мистическое слово силы, повергающее цель в шок. После применения цель становится временно невосприимчива к это му заклинанию на 10 минут.

Эффект зависит от уровня цели:

13 и ниже цель получает шок на 1d6

раундов.

14-15 цель получает шок на 1 раунд.

16 и выше цель получает шок 1.

Повышенное (+1) значения уровней для каждого результата увеличиваются на 2.

pf2.ru

Радужная Стена

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ПРЕГРАЖДЕНИЕ С ВЕТ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение  реагент, Ж, С

Дистанция 120 фт.

Длительность 1 час

Вы создаёте непрозрачную стену, мерцающую и переливающуюся всеми цветами радуги. Стена абсолютной прямая и вертикальная, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существа, в противном случае заклинание трогается впустую. Вы сами можете проходить через стену, игнорируя её эффекты.

Стена испускает яркий свет на 20 футов с каждой стороны (и тусклый свет ещё на 20 футов). Все существа, кроме вас, оказывающиеся в освещённой стеной области, проходят испытание Воли. При успехе они получают растерянность на 1 раунд, при провале — слепоту на 1 раунд, при критическом провале — слепоту на 1 минуту. После этого существа временно невосприимчивы к ослепляющему эффекту

pf2.ru

Рядущая стена состоит из семи слов разных цветов. Эффект красочного, оравнеговом, желтого зеленого аналогичный эффект, цветной стены 5 круга того же цвета, а цветной стены 7 круга. Если существом попытается пройти сквозь стену, ему надо подождать, чтобы оно не испытывало противоречия со слов. Как только слово обратит существо в камень, оно по-прежнему будет существовать. Стена в целом невосприимчива к эффектам нейтрализации равно или меньшего круга. Каждый из ее слов способен нейтрализовать определенным заклинанием, как указав в описании цветной стены, причем действует это только на порядку (сфера красной, затем оранжевой, желтой, зеленой, голубой, синей и белой) цветной стены. В том случае, если нейтрализованная предыдущий, нейтрализованный свой пропадает и больше не оказывает эффекта, после нейтрализации всех слов действие *радугой стены* прекращается. Вы можете использовать прекращение для этого заклинания.

выбрав с одной стороны поля, другую её сторону (пока и заключительный и цель находятся за пределами поля). Прямое существо пропадает, но переместится или перестанет действовать. Матические предметы, на которые наслонились, перестают работать, но неасторожность сохраняется и предметы возобновляют работу, когда окажутся вне поля; повышение характеристики в вавышаюются предмета в пределах поля не подавляется. *Поле антиматии* не влияет на заключенная более высокого круга, существо может сотворить их даже в пределах поля. Поле представляет только магии, поэтому +3 *длинный меч* останется длинным мечом, пусть и немагическим. Существа, созданные при помощи магии (например, големи), в *поле антиматии* функционируют как обычно.

pr2.ru

pt2.ru

017210

Блистающий Узор

Заклинание 8

Иллюзия Устранение Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ реагент, Ж
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв

Испытание Воли; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

В воздухе появляется сложный каскад переливающихся всеми цветами огней. Существа получают растерянность, пока находятся в области узора или в пределах 20 футов от него. Существо проходит испытание Воли, если оказывается в области узора, когда вы сотворяете его, перемещается в область узора или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие применительно к узору. Если на существо действует эффект узора, оно не проходит новых

pf2.ru

Полярный Разлом

Заклинание 8

Холод Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 120-фт.ая линия
Защита Стойкость

В воздухе открывается зубчатый разлом, буквально всасывающий тепло: он наносит 12d8 урона холодом. Каждое существо на линии проходит испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает половину урона.

Провал существо получает полный урон и замедление 1 до начала вашего следующего хода.

Критический провал существо неподвижно из-за слоя льда, получает двойной урон и замедление 1, пока длится неподвижность. Лёд считается

pf2.ru

Жуткое Иссошение

Заклинание 8

Концентрация Манипуляция Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; **Цели** любое количество живых существ
Защита обычное испытание Стойкости

Вы испаряете влагу из тел целей, нанося 10сП0 урона пустотой. Для существ, состоящих из воды (например, элементарей воды), и существ-растений степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Если в теле существа почти нет жидкости (как у элементарей земли), оно невосприимчиво к этому заклинанию.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.

pf2.ru

Исчезновение

Заклинание 8

Иллюзия Манипуляция Незаметное

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

Вы скрываете существо от восприятия окружающих. Цель становится необнаруженной не только для зрения, но и для остальных способов восприятия, что позволяет ей считаться невидимой вне зависимости от того, какими точными и вспомогательными способами восприятия обладает наблюдающий. Цель по-прежнему можно найти при помощи Поиска, следам в пыли, внезапной тишине среди множества звуков или иным способом обнаружить присутствие необнаружимого иными средствами существа.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

испытаний.
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо в замешательстве на 1d4 раунда.
Критический провал существо получает шок на 1d4 раунда. После прекращения пока существо в замешательстве до истечения длительности заклинания.

объектом с 60 ПЗ, твёрдость 5, уязвимость 10 к огню. Он обладает невосприимчивостью к холоду и уничтожается при успешном освобождении цели.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а ПЗ льда — на 5.

Головоломка

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ | МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ

Манипуляция Телепортация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо
Длительность поддерживаемое

Вы отправляете существо в загадочную межпространственную комнату-головоломку и оставляете его там. Один раз за каждый ход цель может потратить 1 действие, чтобы совершить проверку Внимания, Воровства или Окультизма против вашей СЛ заклинаний и разгадать головоломку. Эффекты телепортации не в состоянии помочь существу освободиться, если неспособны переместить его с одного плана на другой, как межпланарная телепортация. Когда заклинание прекращается, цель возвращается в

pf2.ru

БЕЗУДЕРЖНАЯ ПЛЯСКА

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ УСТРАНЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция касание; Цели 1 существо
Защита Воля; Длительность
варьируется

Существо испытывает непреодолимое желание танцевать. Пока длится заклинание, цель становится застигнутой врасплох и не может совершать ответных действий. Кроме этого, она может использовать действия с дескриптором «движение» только для того, чтобы танцевать (совершая Перемещение, чтобы переместиться на расстояние вплоть до половины своей скорости).

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех длительность заклипания – 3

pf2.ru

Неусыпное наблюдение

ЗАКЛИНАНИЕ 8

КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 100 фт.; Область 20-фт. взрыв;
Цели 1 существо или объект, за которым
следят, и 5 или менее других согласных
существ.

Длительность варьируется

Это заклинание тайновидения даёт идеальное зрение, позволяя нескольким согласным существам точно отслеживать перемещение или местоположение одного существа или объекта. Выберите одно существо или объект в области, за которым хотите следить; оно становится сенсором для заклинания. Вы также выбираете пять или менее согласных существ в области: они видят это существо или объект как призрачную фигуру, когда те вне их линии видимости. Они идеально воспринимают это существо или объект.

pf2.ru

невидимости или плохую видимость, но физические преграды по-прежнему дают темкрытие.

Следящие могут видеть это существо или объект через любые преграды, кроме свинца или проточной воды, которые блокируют зрение. Дистанция при этом неважна, но существо или объект могут удалиться так сильно, что станут слишком малы для восприятия. Следящие не видят окружения цели, но не видят сражение, которое существо носит или держит, и замечают, если оно съело что-либо с целью. Если цель согласна на слезку, цель не согласна, чтобы за ней следили, длительность составляет 1 час. Если же цель не согласна, чтобы за ней следили, критический успех существо или объект избегают эффекта.

Успех закливание действует, как описано в предыдущем разделе.

Провал закливание действует, как описано выше, но длительность составляет 1 час.

pt2.7u

разунда, и в каждый свой ход цель должна потратить хотя бы 1 действие, чтобы танцевать.

Провал длительность заклинивания — 1 минута, и в каждый свой ход цель должна потратить хотя бы 2 действия, чтобы танцевать.

Критический провал длительность заклинивания — 1 минута, и в каждый свой ход цель должна потратить все свои действия, чтобы танцевать.

07.20

просправство, где была в момент изгнания, или в ближайшее свободное пространство, если это место занято. **Критический успех** цель освобождалась, разгадал головоломку. **Успех** цель на верном пути к разгадке. Если она уже была на верном пути, она освобождалась, разгадал головоломку. **Повал** цель не приближается к разгадке. **Критический повал** цель не приближается к разгадке и если уже была на верном пути, то сбивается с него.

pt2.0