

Погребальный Звон

Закливание 2

Смерть Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение Ж, С
Дистанция касание; Цели 1 живое существо с 0 ПЗ
Испытание Воли

Вы гасите огонь жизни в умирающем существе. Цель проходит испытание Воли. Если это убивает её, вы получаете 10 временных ПЗ и бонус состояния +1 к проверкам атаки и броскам урона на 10 минут.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех значение состояния при смерти цели увеличивается на 1.
Провал цель умирает.

pf2.ru

nr2jd

Улучшение Провизии

Закливание 2

Превращение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; Целидо 5 фунтов пищи или до 1 галлона немагической воды
Длительность 1 час

Вы превращаете цель в изысканное яство: вода становится вином или иным благородным напитком, а пища превращается в кулинарный шедевр. Перед превращением заклинание пытается нейтрализовать все яды в пище или воде. Если пищу не съесть до истечения длительности, она вернётся в обычное состояние, но все нейтрализованные яды останутся нейтрализованными.

Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1,

pf2.ru

nr2jd

Фейское Сияние

Закливание 2

Эвокация Свет

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв
Длительность 5 минут

Когда вы сотворяете заклинание, все существа в области вплоть до окончания длительности оказываются очерчены ярким, не дающим тепла пламенем, цвет которого выбираете вы. Под действием фейского сияния видимые существа не могут стать плохо видимыми, а невидимые существа становятся плохо видимыми (а не обнаруженными, как обычно).

pf2.ru

nr2jd

Голод Упыря

Закливание 2

Болезнь Зло Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение Ж, С
Дистанция касание; Цели 1 существо
Испытание Стойкости

Вы касаетесь цели, заражая её упырьей хворью, пробуждая в ней голод и медленно обрывая связь с позитивной энергией; цель проходит испытание Стойкости.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель заражается упырьей хворью на стадии 1.
Провал цель заражается упырьей хворью на стадии 2.
Критический провал цель заражается упырьей хворью на стадии 3. Упыря хворь (болезнь). Уровень 3. Стадия 1: бессимптомный переносчик (1 день). Стадия 2: 3d8 негативного урона;

pf2.ru

nr2jd

либо количество фунтов пищи, которое можно выбрать целью, увеличивается на 5.

любое исцеление восстанавливает существо в явное ПЗ (1 день). Стадия 3: аналогичная стадия 2 (1 день). Стадия 4: 3d8 негативного урона; существо не получает преимуществ от исцеления (1 день). Стадия 5: аналогичная стадия 4 (1 день). Стадия 6: существо умирает и в следующую полночь восстает из мёртвых видя упыря.

ПЕРЕВОД

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ♦♦

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Длительность 1 час

Цель становится способна понимать один язык, который слышит или читает, когда вы творите заклинание.

Закливание не даёт ей возможность понимать зашифрованные тексты, витиеватые метафоры и тому подобное (по усмотрению ведущего). Если цель может слышать несколько языков и знает это, она может выбрать, какой язык хочет понимать; в противном случае язык определяется случайным образом.

Повышенное (3 круг) цель также сможет говорить на языке.

Повышенное (4 круг) вы можете

pf2.ru

pf2.ru

ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная

Сотворение 1 минута

Дистанция 30 фт.; **Цели** 5 или менее существ

Длительность 1 час

Цели могут дышать под водой.

Повышенное (3 круг) длительность увеличивается до 8 часов.

Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

pf2.ru

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 существо

Длительность 10 минут

Цель может ходить по поверхности воды и других жидкостей, не погружаясь в них. При желании цель может нырнуть под воду, но это потребует обычного Плавания. Закливание не даёт цели способности дышать под водой.

Повышенное (4 круг) дистанция увеличивается до 30 футов, длительность — до 1 часа, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

pf2.ru

выбрать целями 10 или менее существ, которые смогут говорить на языке.

Восстановление

Закливание 2

Исцеление

Некромантия

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута (Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 существо

Исцеляющая магия противодействует эффектам токсинов или состояний, пагубно сказывающихся на существе. Когда вы сотворяете восстановление, вы выбираете облегчить состояние или уменьшить эффект токсина. Каждый день существо может получить преимущества только одного восстановления. Использовать восстановление для уменьшения стадии каждого столкновения с токсином можно лишь единожды.

- Облегчить состояние: вы снижаете значение состояния неуклюжести, ошеломления или слабости цели на 2. Также вместо этого вы можете

pf2.ru

Скрытое мировоззрение

Закливание 2

Необычный

Преграждение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Ваши обереги скрывают истинное мировоззрение существа или объекта. Для эффектов, определяющих мировоззрение цели, она кажется нейтральной.

pf2.ru

Неслыханная щедрость

Закливание 2

Очарование

Устранение

Ментальный

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

Вы прославляете добродетель щедрости, побуждая цель расстаться со своим имуществом. Цель проходит испытание Воли. Если у неё при себе нет никаких предметов, заклинание тратится впустую.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель сопротивляется эффекту и получает шок 1.

Провал в свой следующий ход до совершения каких-либо иных действий цель должна подарить ближайшему

pf2.ru

Последняя жертва

Закливание 2

Эвокация

Огонь

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

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 6d6 урона огнём (обычное испытание Реакции).

Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон холодом и получает дескриптор «холод» вместо дескриптора «огонь».

pf2.ru

Повышенное (4 крут)

снизить значение двух из этих состояний на 1 каждое. ● Уменьшить эффект токсина: вы снижаете стадию одного действующего на цель токсина на 1. Закливание не может снизить стадию ниже 1 или исцелить этот недуг.

Повышенное (4 крут) в список обременяемых состояний добавляется источник. При уменьшении эффекта токсина вы снижаете стадию на 2. Вы можете использовать заклинание третьим способом: снизить обременённость цели на 1. Таким образом обременённость цели снижается, но вы можете восстановить её круга, но вы можете снизить значение постоянной обременённости.

Повышенное (6 крут) аналогично обременённости.

восстановление в круга, но вы можете снизить значение постоянной обременённости, если при сотворении заклинания вы добавите дополнительное действие и реагент, а также в в качестве стоимости предоставить алмазную пыль на 100 зм.

pf2.ru

Повышенное (6 крут)

снизить значение двух из этих состояний на 1 каждое. ● Уменьшить эффект токсина: вы снижаете стадию одного действующего на цель токсина на 1. Закливание не может снизить стадию ниже 1 или исцелить этот недуг.

Повышенное (6 крут) аналогично обременённости.

восстановление в круга, но вы можете снизить значение постоянной обременённости, если при сотворении заклинания вы добавите дополнительное действие и реагент, а также в в качестве стоимости предоставить алмазную пыль на 100 зм.

pf2.ru

Критический провал

существо один из предметов в её распоряжении на свой выбор. Если единственными имеющимися у неё предметом оказываются тот, что она использовала в качестве оружия, она может получить шок 1, а не 1 раунд, что бы отдавать предмет. Если в полно может потребоваться подотит и к ближайшему существу или совершить взаимодействие, чтобы достать предмет, передача предмета целью всегда требует взаимодействия.

Критический провал аналогичен провалу, но длительность 4 раунда, в каждом из которых цель во время своего хода должна повторить эффект своего хода до конца своего хода провала. В конце каждого хода цель может пройти испытание Воли, чтобы уменьшить оставшуюся длительность заклинания на 1 раунд (или прекратить его при критическом успехе).

pf2.ru

Повышенное (+1) урон

Если заклинание сотворено на цель без дескриптора «неразрушимый», оно получает дескриптор «зло».

Любая попытка сотворить это заклинание на цель, взятую под временный контроль (например, подчинённого Власти дан охотиться зомби), автоматически проваливается и не имеет эффекта контроля.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

СВЕТИЛЬНИК ЖНЕЦА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

СМЕРТЬСВЕТНЕКРОМАНТИЯ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение Ж, С
Область 5-фт.ая эманация
Испытание Стойкость; Длительность 1 минута

Вы создаёте призрачный светильник, чьё свечение показывает живым путь к смерти, а нежити — к смерти истинной. Светильник создаёт яркий свет в области и тусклый свет на вдвое большее расстояние. Светильник неосязаем, но для его удержания требуется свободная рука, в противном случае заклинание прекращается (но сотворение жестовых компонентов других заклинаний этой рукой не прерывает это заклинание).

pf2.ru

ЧУТЬЁ НА ДУХОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОБНАРУЖЕНИЕПРИОРИЦАНИЕМЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение Ж, С
Область 30-фт.ая эманация
Длительность 10 минут

Вы распахиваете свой разум, чтобы лучше ощущать присутствующих рядом духов. Даже не совершая Обыск, вы можете пройти проверку для обнаружения видений и духов в области.

Вы получаете бонус состояния +1 к следующим проверкам, связанным с видениями и духами: проверкам Внимания для Поиска, попыткам вспомнить информацию, проверкам навыков для определения причины их существования, а также проверкам навыков для обезвреживания видений.

pf2.ru

ВНЕЗАПНОЕ УВЯДАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯНЕГАТИВНЫЙ

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв
Испытание обычное Стойкости

Вы ускоряете процессы гниения и разложения в выбранном месте. Все живые существа в области получают 2d 10 негативного урона (обычное испытание Стойкости). Существа под эффектом болезни получают ситуативный штраф -2 к этому испытанию.

Вы также можете направить увядание на все растения небольшого и маленького размера в области (кроме существ), уничтожая немагический подлесок и всю созданную им пересечённую местность, плохую

pf2.ru

ПЫЛАЮЩИЙ КЛИНОК

ЗАКЛИНАНИЕ 2

РЕДКИЙВОПЛОЩЕНИЕОГОНЬДОБРО

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение Ж, С
Длительность 1 минута

Из вашей свободной руки вырывается луч огненного света, напоминающий скимитар. В течение 1 минуты вы можете использовать одно действие, имеющее дескрипторы «атака» и «концентрация», чтобы испепелить противника пылающим клинком. Когда вы это делаете, совершите атаку заклинанием по цели в зоне досягаемости вашей безоружной атаки. При успехе пылающий клинок наносит 1d6 урона огнём плюс 1d6 урона добром плюс модификатор вашей характеристики для сотворения заклинаний. При критическом успехе он наносит двойной урон

pf2.ru

pf2.ru

Стойкости, если ранее этого не делали. существа пройдут испытание При этом оказавшаяся в области увеличит радиус эманации на 5 футов. дескриптором «море» и «вины», чтобы ход совершить одностороннее действие с заклинанием, являясь его единственной целью. Следующее после сотворения этого первого испытания. Начиная со второго испытания, оно будет в неё повторно, используя результаты существа покинуть область и войдёт в пока находится в области. Если области, а нежить получает слепоту 1, эффект исцеления, пока находится в полую преимульства от всех живые существа получают только Стойкости. При провале испытания в последствии, пройдут испытание заклинания или попадания в неё находящиеся в области при Сотворении все живые существа и нежить.

pf2.ru

Кроме этого, вы получаете бонус состояния +1 к КБ и испытаниям против видений и духов.

Повышенное (6 КРУГ) длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

видимость и укрытия. Это заклинание пытается нейтрализовать все магические эффекты на растениях перед тем, как заставить их завянуть.

Повышенное (+1) урон увеличивает на 1d10.

pf2.ru

Повышенное (4 КРУГ) урон огнём увеличивает до 2d6. При критическом успехе цель получает 1d6 постоянного урона добром.

Повышенное (6 КРУГ) урон огнём увеличивает до 3d6. При критическом успехе цель получает 2d6 постоянного урона добром.

Повышенное (8 КРУГ) урон огнём увеличивает до 4d6. При критическом успехе цель получает 3d6 постоянного урона добром.

ГАДАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация | Манипуляция | Предсказание

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут

Вы получаете смутное видение будущего. При сотворении заклинания вы спрашиваете, к чему приведут определённые ваши действия в ближайшем будущем. Заклинание может заглянуть в будущее не далее чем на 30 минут и позволяет вам узнать мнение ведущего касательно исхода: благо, горе, смешанный результат (и благо, и горе) или ничто (действие не приведёт к особо значимым последствиям).

Ведущий тайно совершает чистую проверку со СЛ 6. При провале вы всегда получаете ответ «Ничто», так что не можете понять, был ли такой ответ следствием провала или успеха. Если кто-то после этого сотворит

pf2.ru

КРОВАВАЯ МЕСТЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОКЛЯТИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение 2; Условие существо наносит вам колющий или режущий урон или продолжительный урон от кровотечения; **Требования** вы можете получить кровотечение

Дистанция 30 фт.; Цели
спровоцировавшее существо

Защита Воля; Длительность
варьируется

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

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает половину продолжительного урона от

pf2.ru

СПОКОЙСТВИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИИ УСТРАНЕНИЕ

Манипуляция	Ментальный
-------------	------------

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; Область 10-фт.
ВЗРЫВ

Защита Воля; Длительность
поддерживаемое до 1 минуты

Вы заставляете успокоиться существ в области, делая их неагрессивными. Каждое существо проходит испытание Воли.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех проверки атак существа получают штраф состояния -1.

Провал все действующие на существо эффекты с дескриптором «эмоции» подавляются, существо не может совершать враждебные действия. Если существо подвергнется

of2.ru

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ НЕДУГА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация | Исцеление | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция касание; Цели 1 согласное
существо

Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессировал дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелен — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются нейтрализовать недуг при каждом

pf2.ru

Повышенное (3 кпул) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнзнь или яд.

Повышенное (4 кпул) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнзнь, проклятие или яд.

Критический провал аналогичен провалу, но враждебные действия не прекращаются эффект.

Кровотечение.
Цель получает полный
подложный урод от
кровотечения и уязвимость 1 к
компоненту и режущему уроду, пока
критический **провал** аналитичен
провалу, но цель получает двойной
подложный урод от
кровотечения.

гательное повторно и задает вопрос на ту же тему, что и в первый раз, ведущий будет использовать тот же результат тайного броска, что и в 1-м раунде существования. Впрочем, если обстоятельства существенно изменяться, можно получить и другой результат.

ОЧИЩЕНИЕ РАЗУМА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИСЦЕЛЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ
МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция касание; Цели 1 согласное существо

Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода.

Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен.

Это заклинание не может

pf2.ru

Создание еды

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная

Сотворение 1 час

Дистанция 30 фт.

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

Повышенное (4 круг) вы можете прокормить 12 существ среднего

pf2.ru

ТЪМА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Тьма Манипуляция

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

Сотворение ▶▶▶

Дистанция 120 фт.; Область 20-фт.

ВЗРЫВ

Длительность 1 минута

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

pf2.ru

Ночное зрение

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

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

Сотворение ➡➡

Длительность 1 час

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

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

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

pf2.ru

область выглядит как абсолютно чёрная сфера.

размера.
Повышенное (6 кпул) вы можете
пропормить 50 штук среднелого
размера.
Повышенное (8 кпул) вы можете
пропормить 200 штук среднелого
размера.

неприменяются или подавить болезнь, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.

Повышенное (4 KPYI) добавить в список состояний замечание, замешательство и контроль.

Повышенное (6 KPYI) добавить в список состояний обреченность.

Повышенное (8 KPYI) добавить в список состояний шок.

<div>ГЛУХОТА</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция</div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость</p> <hr/> <p>Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает глухоту на 1 раунд. Провал цель получает глухоту на 10 минут. Критический провал цель получает глухоту навсегда.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>РАССЕИВАНИЕ МАГИИ</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция</div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет.</p> <hr/> <p>Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>ЗАЩИТА ОТ НЕПОГОДЫ</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция</div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <hr/> <p>Вы защищаете цель от опасных температур. Выберите сильный холод или сильную жару. Цель защищена от воздействия выбранной температуры (но не от лютого холода или лютой жары).</p> <p>Повышенное (3 круг) цель защищена и от сильного холода, и от сильной жары. Повышенное (5 круг) цель защищена от лютого холода, лютой жары, сильного холода и сильной жары.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>ВЕЧНЫЙ СВЕТ</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Свет Манипуляция</div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция касание; Цели 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше Длительность неограниченная</p> <hr/> <p>Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Закливание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

ЧУДЕСНЫЙ СКАКУН

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 8 часов

Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается.

Повышенное (3 круг) скакун может ходить по воде, но должен завершать свой ход на твёрдой поверхности или

pf2.ru

ЗВУКОВОЙ ВЗРЫВ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Звук

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Стойкость

Резкий взрыв шума наносит 2d10 урона звуком. Существа в области проходят испытание Стойкости.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо получает половину урона.

Провал существо получает полный урон и глухоту на 1 раунд.

Критический провал существо получает двойной урон, а также глухоту на 1 минуту и шок 1.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.

pf2.ru

ПОСМЕРТНЫЙ ПОКОЙ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

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

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

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

pf2.ru

УСТОЙЧИВОСТЬ К ЭНЕРГИИ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

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

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

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

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

поругается в воду.
Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде.
Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов. на он должен завершать свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть.
Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов.

требует одно дополнительное действие для сотворения и получает стоимость (бальзамированная живность на 6 зм).

ОЗАРЯЮЩИЙ СВЕТ ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Свет Манипуляция

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

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

pf2.ru

ВИДЕНИЕ НЕВИДИМОГО ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция Разоблачение

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

Ваш взгляд находит невидимых существ и духов и проникает сквозь иллюзии. Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они не были невидимыми: они выглядят размытыми и считаются для вас плохо видимыми (также их сложно опознать). Вы также видите бестелесных существ вроде привидений, которые погрузились в объекты на 10 и менее футов от их поверхности, как размытые образы. Заклинание также даёт вам бонус состояния +2 к проверкам для разоблачения иллюзий.
Повышенное (5 круг) длительность

pf2.ru

КРОВНЫЕ УЗЫ ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 10 минут

Вы временно соединяете свою жизненную сущность с жизненной сущностью цели. Защищённое существо получает только половину урона от любых эффектов, наносящих урон ПЗ, оставшийся урон получаете вы. Когда вы получаете урон через эту связь, вы не применяете к нему ни устойчивости, ни уязвимости, ни иные способности, а просто теряете ПЗ. Заклинание прекращается, если вы и защищённое существо оказываетесь на расстоянии более 30 футов друг от друга. Если ваши ПЗ или ПЗ цели снижаются до 0, примените оставшийся урон, после чего

pf2.ru

ТИШИНА ЗАКЛИНАНИЕ 2

Иллюзия Манипуляция Незаметное

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

Цель не издаёт звуков, существа не могут её заметить при помощи одного только слуха. Цель не может совершать атаки звуком или действия с дескриптором «слух», а также творить заклинания без дескриптора «незаметное» (из-за необходимости в магических словах).
Повышенное (4 круг) заклинание создаёт ауру в 10-футовой эманации вокруг существа, которого коснулись. Любые звуки, издаваемые в области или проходящие через неё, заглушаются. Существа в области попадают под действие тех же

pf2.ru

pf2.ru

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

pf2.ru

заклинания — 8 часов.

pf2.ru

заклинание прекращается.

pf2.ru

эффектов, что и цель. В зависимости от местоположения эффекта существо может заметить отсутствие звуков (например, шумного праздника).

КРЕПКОЕ ТЕЛО Закливание 2

Концентрация Исцеление Манипуляция

Жизнь

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы посылаете всплеск целительной энергии, восстанавливающий тело цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: глухоту, растерянность, слабость, слепоту или тошноту. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не

pf2.ru

ПРИЗРАЧНОЕ ОРУЖИЕ Закливание 2

Концентрация Манипуляция Освященный

Дух

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ➤➤
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита КБ; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте призрачное магическое отражение одного оружия, которое вы носите или используете, и отправляете его в атаку. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели, нанося 2d8 урона при успехе (двойной урон при критическом успехе). Тип урона соответствует выбранному оружию (или любому из доступных, если оружие универсальное). Атака наносит урон духом вместо обычного урона, если тот для цели более опасен (по усмотрению ведущего). Атака использует ваш штраф за

pf2.ru

СОСТОЯНИЕ Закливание 2

Концентрация Обнаружение Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное живое существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Пока вы и цель живы и на одном плане бытия, вы всегда знаете, в каком состоянии сейчас цель. Вы знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас находится цель и какие состояния на неё действуют.

Повышенное (4 круг) дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

УСТОЙЧИВАЯ ОПОРА Закливание 2

Концентрация Исцеление Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы возвращаете конечностям цели подвижность. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: захват, неуклюжесть или паралич. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни,

pf2.ru

уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.
Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний окменение.
Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний окменение.
Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.

pf2.ru

последовательные атаки и увеличивает его. После атаки оружие возвращается к вам. Если вы дали заклинанию дескриптор «священный» или дескриптор «неестественный», атака также получает этот дескриптор. Всякий раз, когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете повторить атаку по любому существу в пределах 120 футов.
Повышенное (+2) урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

pf2.ru

проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.
Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний неподвижность, замедление и обезживность.
Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний окменение.
Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.

pf2.ru