Зеркальное Отражение — Заклинание 2

Иллюзия | Зрение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖ Ж, С
Длительность 1 минута

Три ваших иллюзорных отражения вращаются вокруг вашего пространства, из-за чего атакующие рискуют попасть по ним вместо вас. Любая атака, которая должна попасть по вам, с определённой вероятностью вместо этого попадает в отражение. Если существуют все три отражения, то шанс попасть по вам составляет 1 из 4 (1 на 1d4). Если существуют два отражения, то шанс попадания по вам возрастает до 1 из3 (1 или 2 на 1d6). Когда остаётся последнее отражение, шанс попадания становится равным 1 из 2

Перенаправление — Заклинание 2

Иллюзия

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (Ж, С)
Дистанция 30 фт.; **Цели** 2 существа или объектаobjects
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы видоизменяете магическую ауру одного существа или объекта, маскируя её под ауру другого. Вы выбираете одну цель как первичную, а другую как вторичную. Эффекты, позволяющие обнаружить ауру на первичной цели, вместо этого обнаруживают ауру того же типа на вторичной цели. Читающее ауру существо может попытаться разоблачить иллюзию. Вы можете использовать Прекращение для этого

Раскалённый Металл — Заклинание 2

Эвокация | Огонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 предмет или существо из металла

Заклинание на секунду раскаляет металл докрасна. Бесхозные металлические предметы не проходят испытание против этого эффекта, и он для них, как правило, безвреден, хотя по решению ведущего соединённые с предметом горючие объекты могут загореться или расплавиться. Если целью заклинания становится находящийся в распоряжении существа или надетый на него предмет либо если это существо, по большей части состоящее из металла, нагрев наносит 4d6 урона огнём и 2d4 продолжительного урона огнём существу, которое проходит испытание Реакции.
Если целью заклинания стал предмет, который существо держит, оно может совершить Отпускание предмета, чтобы улучшить степень успешности испытания на одну ступень.

Пепельное облако — Заклинание 2

Воздух | Воплощение | Огонь

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖❖ М, Ж, вербальный
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Испытание Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы вызываете бурное облако пепла и дыма. Облако считается пересечённой местностью для летающих существ, и существа в облаке не могут обнаружить ничего своим нюхом. Существа, начинающие свой ход в облаке, получают 2d4 урона огнём, поскольку их лёгкие наполняются горячим едким дымом, и должны пройти испытание Стойкости.
Критический успех цель избегает

эффекта.
Успех цель получает половину урона.
Провал цель получает полный урон и состояние растерянность на 1 раунд.
Критический провал цель получает двойной урон и состояние слепота на 1 раунд.

Повышенное (+1) Урон увеличивается на 1d4.

Продолжительный урон связан с предметом, поэтому его получает тот, кто держит или носит этот предмет. Если никто не держит предмет, урон не наносится, но по-прежнему совершите чистые проверки для его прекращения, поскольку предмет остаётся горячим и может обжечь того, кто его возьмёт.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона, предмет не наносит продолжительного урона огнём.
Провал существо получает полный урон, предмет наносит полный продолжительный урон огнём.
Критический провал существо получает двойной урон, предмет наносит двойной продолжительный урон огнём.

Повышенное (+1) начальный урон увеличивается на 2d6, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

заклинания, но на расстоянии не более 1 мили.

(1,2 или 3 на 1d6).
Если в отражение попали, оно уничтожено. Если результат проверки атаки против вашего КБ — провал, но не критический провал, она уничтожает одно из отражений без дополнительных эффектов (даже если при провале они есть). Если проверка атаки критическиx успеха, но попадает по отражению, одно из отражений уничтожено и атака попадает в вас, но считается при этом простым успехом. Заклинание прекращается, когда все отражения уничтожены.

Подходящий наряд — Заклинание 2

Иллюзия | Зрение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆ Ж, вербальный
Дистанция 30 фт.; **Цели** 5 согласных существ
Длительность 1 час

Вы окутываете цели иллюзией, изменяя их одежду и надетые предметы так, чтобы они подходили к определённому событию. Вы представляете себе это событие, и заклинание создаёт иллюзорный наряд, индивидуальный для каждой цели. Например, если вы вообразили благородный бал, доспехи будут выглядеть как изысканная одежда. Заклинание не изменяет никаких идентифицирующих черт внешности целей, кроме их одежды.

pf2.ru

Магнитное притяжение — Заклинание 2

Эвокация | Металл

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆ Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Цели** до 10 металлических объектов общим весом до 1

Вы настраиваете свою магнитную полярность, выхватывая кинжалы из рук и вытягивая монеты из кошельков. Целевые объекты летят в вашу сторону, позволяя вам легко поймать их руками или заставить их упасть возле вас, по вашему усмотрению. Бесхозные объекты летят к вам автоматически. Если вы выбрали целью защищённый объект или находящийся во владении другого существа (например, оружие в ножнах), вы должны совершить попытку Разоружения против владельца

pf2.ru

Магнитное отталкивание — Заклинание 2

Преграждение | Металл

Источник Секреты магии
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆ Ж, С
Длительность 1 минута

Вы изменяете свою магнитную полярность, из-за чего металлические объекты отталкиваются от вас. Атаки против вас, совершаемые металлическими объектами, получают штраф состояния -1, и клетки прилегающие к вам являются пересечённой местностью для существ носящих металлическую броню. Существа полностью состоящие из металла получают штраф -2 к атакам против вас, а прилегающие к вам клетки для них считаются сильно пересечённой местностью. На протяжении действия этого

pf2.ru

Извлечение из тени — Заклинание 2

Иллюзия | Ментальный | Тень

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Длительность 3 раунда

Вы готовитесь украсть заклинания у своих врагов, вырывая их из тени противника, чтобы спрятать в эфемерном кармане на Плане Теней. Вы получаете временную ячейку заклинания, которую можете заполнить, только украв заклинание у враждебного заклинателя. В течение времени действия *извлечения из тени* вы можете использовать действие Кража, чтобы попытаться забрать одно из подготовленных заклинаний противника или неиспользованную ячейку спонтанного заклинания вместо предмета. Вы также можете совершить одну попытку Кражи в рамках Сотворения *извлечения из тени*. Если вы преуспеете в проверке Кражи заклинания, вы наносите цели 1d4 ментального урона за каждый круг украденного заклинания из-за психологического ущерба от духовной пустоты, созданной вырыванием заклинания, и помещаете украденное заклинание в свою временную ячейку. Оно получает дескриптор тень, если сотворено из этой временной ячейки. Украденное заклинание определяется случайным образом из заклинаний цели, чей круг на 1 ниже круга *извлечения из тени*, или того же круга, если вы добились критического успеха. Если у цели нет ячеек этого круга, используйте самый высокий круг ниже этого, на котором у цели есть ячейки заклинаний. (Если у цели нет подходящих заклинаний, вы ничего не получаете, но можете продолжать

pf2.ru

попытки Кражи заклинаний в течение оставшегося времени действия.) Если цель являются подготовленным заклинателем, вы случайным образом крадете одно из её подготовленных заклинаний. Если цель — спонтанный заклинатель, вы вместо этого крадете неиспользованную ячейку заклинания соответствующего круга в случайным образом определяете заклинание из всех известных цели заклинаний этого круга. Вы не можете красть вторжденные заклинания, дохлыные заклинания или фокусы. Вы узнаете, что это за заклинание, как только украдете его, и ваша временная ячейка становится ячейкой заклинания того же круга, что и украденное.
Как обычно, вы можете совершить Кражу только у цели в пределах вашей досягаемости. Как только вы поместили заклинание во временную ячейку, вы больше не можете пытаться красть заклинания. Если вы преуспеете в проверке Воровства, вы обязаны забрать украденное заклинание. Даже если вы спонтанный заклинатель, вы можете использовать временную ячейку только для сотворения украденного заклинания. Когда *извлечение из тени* заканчивается, вы теряете временную ячейку и любое хранящееся в ней заклинание. Когда вы сотворяете *извлечение из тени*, любое предыдущее сотворение этого заклинания, действующее на вас, прекращается.

заклинания вы должны использовать дополнительное действие Взаимодействия чтобы использовать металлическую объект (это включает в себя Удар металлическим оружием), и, если вы носите металлическую броню, вы получаете заметдление 1.

Повышенное (+3) штраф состояния к проверкам атак увеличивается на 1.

pf2.ru

объекта, совершив проверку атаки заклинанием вместо проверки Атлетики. Вместо того, чтобы притягивать объект к себе, вы можете поляризовать один металлический предмет в пределах досягаемости, обозначив его как магнит и заставив металлические объекты лететь к нему. Магнит должен быть как минимум в три раза больше общей массы целевых металлических объектов. Объекты будут прилипать к магниту в течение 1 минуты, хотя их можно отобрать действием Взаимодействие.

Любое существо, которое прикасается к нарду, использует действие Поиск для его изучения или ныы образом взаимодействует с ним, может попытаться развеять иллюзию заклинания.

Повышенное (4 круг) вы можете выбрать целями до 20 согласных существ.

Повышенное (5 круг) вы можете выбрать целями до 100 согласных существ.

pf2.ru

Костотряс — Заклинание 2

Необычный | Некромантия

Источник Pathfinder #176: Lost Mammoth Valley
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆ или ◆◆◆
Дистанция 100 фт.; **Цели** 1 существо with a skeleton
Испытание Стойкость

Вы протягиваете вперёд руку и издалека сжимаете существо за скелет, нанося повреждения его телу и при желании даже пытаясь переместить его против воли. Эффект заклинания зависит от количества действий, которое вы потратите на Сотворение заклинания. Вне зависимости от количества потраченных действий цель проходит испытание Стойкости.

◆◆ (жестовый, словесный): вы сжимаете кулак, болезненно сдавливая кости цели и нанося 3d8 дробящего урона.

◆◆◆ (жестовый, реагент, словесный): аналогично варианту на два действия, но вы тянете цель за кости, перемещая её, как неуклюжую марионетку. Это считается эффектом принудительного перемещения.

pf2.ru

Критический успех: цель избегает эффекта.
Успех: цель получает половину урона. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 5 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластанной.
Провал: цель получает полный урон и слабость 1 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на расстояние вплоть до 15 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластанной.
Критический провал: цель получает полный урон и слабость 2 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, то можете переместить цель на расстояние вплоть до 25 футов, после чего сделать её распластанной. Если вы пытаетесь переместить цель в опасную область — например, в бассейн с кислотой или за край обрыва, — она может предпочесть упасть и стать распластанной.

Повышенное (+2) Урон увеличивается на 3d8.

Очистить воздух — Заклинание 2

Воздух | Концентрация | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 120 фт.; **Область** 30-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы очищаете воздух в области, делая его чистым и пригодным для дыхания. Это устраняет вдыхаемые яды, загрязнение и прочие вредные вещества из воздуха, но не предотвращает будущее загрязнение. Этот эффект происходит немедленно; в течение действия заклинания оно предотвращает любое изменение состава воздуха загрязнением в области своего действия, включая предотвращение проникновения

pf2.ru

токсичного воздуха, окружающего тепрпоирно, внутрь области. Это заклинание не создаёт воздух, поэтому его сотворение под водой не создаст пригодного для дыхания воздуха и не повлияет на любые токсины в воздухе, который находится в воде.

Повышенное (3 круг) область увеличивается до 60 футов.
Повышенное (4 круг) область увеличивается до 120 футов.
Повышенное (6 круг) область увеличивается до 500 футов.
Повышенное (9 круг) область увеличивается до 1 мили.

Движущий порыв — Заклинание 2

Воздух | Манипуляция | Движение

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ↻ ; **Условие** союзник в пределах дистанции совершает Перемещение или Прыжок.
Дистанция 60 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо

Вы создаёте поток ветра за спиной вашего союзника, ускоряя их движение. Когда Перемещение или Прыжок вашего союзника завершается, этот поток продолжает их движение на дополнительные 15 футов в том же направлении, в котором они двигались последние 5 футов их Перемещения или Прыжка.

pf2.ru

Шёпот ветра — Заклинание 2

Воздух | Концентрация | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 10 миль; **Цели** 10-фт. взрыв

Вы шепчете тайное послание или звук ветру, что несёт его до определённого места. Сообщение отправляется в конкретное, знакомое вам место в 10-футовый взрыв в пределах дистанции, если между вами и этим местом есть путь, по которому может последовать ветер. Лёгкий ветерок остаётся практически незамеченным до тех пор пока он не достигает места назначения, где он передаёт своё тихое, как шёпот, послание. Сообщение доставляется вне зависимости от того кто или что присутствует чтобы услышать его, даже если его

pf2.ru

совсем никто не получает. Когда сообщение доставлено, заклинание завершается.
Ваше сообщение может содержать не больше 25 слов, 1 раунд прочих звуков или лишь шелест ветра в выбранном месте. Оно движется со скоростью по вашему выбору, от 1 мили в час до 1 мили в 10 минут; когда оно прибывает, ветер завихряется в области и шепчет полное сообщение. *Шёпот ветра* не может активировать магические эффекты, спровоцированные голосом.

Повышенное (4 круг) дистанция увеличивается до 1,000 миль, и сообщение может содержать вплоть до 100 слов.

Шаг щебня — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 минута

Цель оставляет за собой след из движущихся обломков, которые обычно состоят из камней, но вы можете выбрать другой землистый материал, такой как рыхлый песок или почва. В течение 2 раундов после сотворения, когда цель по своему желанию покидает клетку, земля в этой клетке становится пересечённой местностью. Пересечённая местность остаётся на время действия заклинания.

Повышенное (4 круг) цель оставляет за собой пересечённую местность 1 минуту вместо 2 раундов, а общая длительность заклинания - 10 минут.

pf2.ru

Вымостить землю — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Область 60-фт.ая линия по поверхности
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы выравниваете землю и отодвигаете низкие преграды в сторону. Немагическая пересечённая местность или сильно пересечённая местность состоящая из земли, обломков, песка и подобного становится обычной местностью. Вы можете попытаться нейтрализовать магическую пересечённую местность и сильно пересечённую местность из землистых материалов, которая становится обычной на время действия заклинания при успехе. Земля меняется не достаточно быстро чтобы кто-то потерял баланс и она не проклинает чертыи местности создающие плохую видимость достаточно хорошо для того, чтобы устранить это состояние. По решению ведущего, если вы используете это заклинание на области, в которой нет подстилающей поверхности для выравнивания и расчистки, например на льду на поверхности озера, то заклинание не срабатывает.

Повышенное (4 круг) область увеличивается до 120-футовой линии по поверхности.

Повышенное (6 круг) область увеличивается до 500-футовой линии по поверхности.

pf2.ru

Взрывающаяся земля — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита КБ;

Вы бросаете в существо плотный шар из земли и камня, и снаряд взрывается при ударе. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите 4d6 дробящего урона и 1d6 дробящего урона брызгами. При критическом попадании, удвойте начальный урон, но не урон брызгами, и цель, по которой вы попали, должна успешно пройти испытание Стойкости или распластаться.

Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d6, и урон брызгами увеличивается на 1d6.

pf2.ru

Защита от бурильщиков — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Область 15-фт.ая эманация
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы укрепляете землю вокруг себя, мешая роющим существам. Существа, которые не могут перемещаться рытьём сквозь камень, не могут двигаться сквозь эту область. Существа, которые уже находятся под землёй в пределах области, должны преуспеть в испытании Стойкости или будут выброшены из области на поверхность. Те, кто преуспевает в испытании, вытесняются из области, но могут оставаться под землёй. Существа, которые могут двигаться рыться сквозь камень, сначала становится пересечённой местностью.

Повышенное (5 круг) вы сотворяете эффект в 30-футовой эманации.

pf2.ru

Виброчувствительность — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Длительность 10 минут

Вы чувствуете колебания земли вокруг вас. Вы получаете виброчувствительность как вспомогательный способ восприятия с дистанцией в 30 футов. Как и обычно для виброчувствительности, вы можете обнаружить существо, только если оно находится на той же поверхности, что и вы, и только если объект движется по поверхности или роет сквозь неё.

Повышенное (3 круг) длительность заклинания 1 час.
Повышенное (5 круг) длительность

Пылающий арсенал — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Пока вы способны творить магию, вы никогда не будете безоружны. Вы материализуете пылающую имитацию любого обычного простого или особого оружия в руке цели (или чём-то подобном, если цель способна иначе удерживать оружие). У цели должна быть свободная рука, чтобы держать оружие, иначе оно упадёт на землю в пространстве цели. Пылающее оружие действует как оружие +1 разящее, а тип его урона меняется на урон огнём. Тип урона нельзя изменить с помощью дескрипторов универсальное, модульное или подобных методов.
Метательное оружие повторно материализуется в руке цели после завершения Удара. Если вы выбираете дистанционное оружие, использующее боеприпасы, владелец все равно должен перезарядить оружие, используя обычное количество действий, несмотря на то, что само оружие

Прижигание ран — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Исцеление | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Цели** до 5 согласных существ
Длительность 1 минута

Вы закрываете кровоточащие раны огнём. Любая цель, которая получает продолжительный урон от кровотечения может решить получить 1 урон огнём. Если она это делает, она может совершить дополнительную проверку на прекращение продолжительного урона, с пониженной за особенно эффективную помощь СЛ. Пока

Ложное тепло — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Иллюзия | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 согласное существо или объект
Длительность 8 часов

Вы скрываете признаки, указывающие на степень нагретости, изменяя видимую температуру тела цели. Эта иллюзия действует на все виды чувств. Существо, которое касается цели, может попытаться пройти проверку, чтобы разувериться в иллюзии. Вы можете Прекратить заклинание. Выберите иллюзорную температуру тела, когда сотворяете заклинание.
● **Умеренная** температура тела цели

кажется такой же, как и окружающая среда, давая цели ситуативный бонус +2 к проверкам Обман для Маскировки, чтобы выдать себя за нежить, хладнокровное существо или неодушевлённый предмет (например, труп). Цель также невидима для теплового зрения и других способностей, которые чувствуют тепло аналогичным образом.
● **Тёплое** цель излучает значительное количество тепла, получая ситуативный бонус +2 к проверкам Обмана, чтобы выдать себя за теплокровное существо.

Повышенное (4 круг) вы можете выбрать в качестве цели до 10 существ и выбрать для каждого из них различную температуру тела.

заклинание действует, вы можете потратить одно действие, которое имеет дескриптор концентрация, чтобы вторить этот эффект для одной цели заклинания.

автоматически генерирует боеприпасы; это работает как обычные боеприпасы, и *выпущенное оружие* не может использовать другие типы боеприпасов.
Любое существо, кроме вас или цели, которое пытается коснуться оружия, наносит Удар им или попытаться выбить его действием Разоружение, получает 1d6 урона огнём каждый раз.

Повышенное (4 круг) вы можете выбрать до 5 согласных существ и можете выбрать разное оружие для каждой цели. Оружие действует как +1 разящее огненное оружие.
Повышенное (6 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +2 улучшенным разящим огненным оружием.
Повышенное (8 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +3 улучшенным разящим улучшенным огненным оружием.
Повышенное (10 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +3 высшим разящим улучшенным огненным оружием.

заклинания 1 час.

Огнеупорность — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** 1 предмет весом 10 или меньше
Длительность 1 час

Вы предотвращаете проведение объектом-целью тепла и он не может воспламениться во время действия заклинания. Предмет получает устойчивость 10 против урона огнём. В добавок, эффекты с дескриптором «огонь» с предметом в качестве цели сначала должны преуспеть в проверке нейтрализации против вашей СЛ заклинания.

Повышенное (4 круг) длительность 24 часа.

Тепловая обработка — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** до 1 галлона (примерно 3,8 литра) немагической жидкости или до 5 фунтов еды
Длительность 1 час

Вы тонко регулируете содержание неприятных на вкус, но полезных для здоровья ингридиентов в еде и питье, чтобы добавив их в пищу придать ей восстанавливающие и укрепляющие свойства. Выберите одно из преимуществ, перечисленных ниже. Любое существо, которое потребляет напиток или еду, ставшую целью заклинания, получает это преимущество. Этот объём пищи могут потребить до 10 существ. Тем не менее, существо не получает никаких дополнительных преимуществ за потребление более чем одной порции в период длительности

Облачить в металл — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Металл

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 металлический объект весом 5 или меньше который бесхозен или в распоряжении согласного существа
Длительность 1 минута

Вы временно сменяете внешнее покрытие металла в объекте соответствующим количеством обычного ценного металла из плана Металла. Вы также можете выбрать необычный или редкий металл, если он вам доступен, или, если ведущий дал вам доступ к нему.
Объект функционирует, как предмет из данного металла, если предмет из такого металла был бы 2 уровня или ниже. Например, вы можете превратить кинжал в кинжал из холодного железа или в серебряный кинжал

Желчь морского дракона — Заклинание 2

Кислота | Концентрация | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ↻ ; **Условие** существо в пределах дистанции получает урон от режущей или колющей атаки, или атаки вызывающей продолжительный урон от кровотечения.
Дистанция 30 фт.; **Цели** существо, получившее этот урон

Вы выплёвываете шар едкой солёной воды которая жжёт раны получившего урон существа. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием против КБ цели. При попадании, соль омывает его открытую рану, нанося 2d6 продолжительного урона кислотой.

Повышенное (+2) продолжительный урон увеличивается на 2d6.

(предметы 2го уровня), но не может превратить полный латный доспех в бронзовый из холодного железа или серебряную броню (предметы 5го уровня). Это придаёт специальные свойства ценного металла — оружие обращённое в холодное железо активирует уязвимость к холодному железу, к примеру — и подавляет специальные свойства исходного металла, из которого был сделан предмет.
Это заклинание не изменяет и не вредит целостности предмета. Объект может пройти беглый осмотр, но магический эффект очевиден любому, кто осмотрит объект, поэтому он не влияет на цену предмета, если вы попытаетесь его продать.

Повышенное (+1) максимальный уровень предмета увеличивается на 2.

заклинания.
- Получает 5 временных ПЗ.
- Получает устойчивость 2 к урону огнём.
- Получает сигнатурный бонус +1 к испытаниям против болезней.

Повышенное (4 круг) ваши ингредиенты дают возможность придать тому, кто съест подверженную действию заклинания пищу, два преимущества по вашему выбору вместо одного. Временные ПЗ увеличиваются до 10, устойчивость к урону огнём увеличивается до 3, бонус против болезней увеличивается до +2, а длительность составляет 2 часа.

Повышенное (7 круг) ингредиенты придают съевшему пищу все три преимущества. Временные ПЗ увеличиваются до 15, устойчивость к урону огнём увеличивается до 5, бонус против болезней увеличивается до +3, а длительность составляет 8 часов.

Повышенное (6 круг) длительность неограниченна.

Водонепроницаемость — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция касание; **Цели** 1 предмет весом 10 или меньше
Длительность 1 час

Вы предотвращаете набор объектом-целью воды и он не может стать мокрым на протяжении заклинания. Гидрофобные свойства также придают цели устойчивость 10 к урону кислотой и бонус +2 к проверкам испытаний и СЛ против наносящих урон эффектов с дескрипторами «вода» или «кислота».

Повышенное (4 круг) длительность возрастает до 1 дня.
Повышенное (8 круг) длительность становится неограниченной.

pf2.ru

Помощь древесных духов — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция 30 фт.; **Область** 5-фт. взрыв
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

После сотворения этого заклинания, скопление маленьких древесных духов вываливается в область. Они выполняют по простому поручению каждый раунд. Эти духи лишь магическое эхо истинных духов, живущих на плане Дерева и не могут быть атакованы, им нельзя нанести урон и каким-либо образом помешать. Эти духи зачастую выглядят как кодама, но могут появится как любая из бесчисленных разновидностей древесных духов обитающих на плане Дерева. Выберите какого рода помощь древесные духи вам оказывают из списка ниже, когда вы сотворяете заклинание. Когда вы первый раз используете Поддержание этого заклинания в каждом раунде, вы можете передвинуть область, занятую духами вплоть до 10 футов и вы можете выбрать какого рода помощь они оказывают в

pf2.ru

Град щепок — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 или 2 существа
Защита КБ

Вы запускаете град щепок в ваших противников. Пройдите проверку атаки заклинанием против одного существа. При попадании цель получает 4d6 колющего урона. Щепки наносят двойной урон при критическом попадании и 1 продолжительный урон кровотечением. Вы можете потратить третье действие во время Сотворения заклинания чтобы запустить щепки в двух разных существ вместо одного. Каждая атака учитывается при определении

pf2.ru

Кислотная хватка — Заклинание 2

Кислота | Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция

Эфемерная когтистая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния -10 футов к скоростям.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона и не получает продолжительный

pf2.ru

урон, а когтистая рука перемещает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.
Провал существо получает полный урон и продолжительный урон, а когтистая рука перемещает его на 10 или менее футов в выбранном вами направлении.
Критический провал существо получает двойной урон и полный продолжительный урон, а когтистая рука перемещает его на 20 или менее футов в выбранном вами направлении.

Повышенное (+2) начальный урон увеличивается на 2d8, продолжительный урон кислотой увеличивается на 1d6.

pf2.ru

штрафа за последовательные атаки, но его значение не увеличивается, пока вы не совершите все атаки заклинания.

Повышенное (+2) увеличьте урон наносимый каждой цели на 4d6 и продолжительный урон кровотечением на 1.

pf2.ru

этот раунд.
• **Хлопоты** древесные духи исполняют незначительную рутинную задачу по вашему выбору, такую как уборка, открытие двери, подметание бесхозного объекта или перемещение объекта с одного места на другое. Духи не могут поднять или переместить объект тяжелее веса 2.
• **Отвлечение** древесные духи отвлекают ваших противников, забирая по их ногам, телам и в целом мешаясь под ногами. Существа в области заслугнуты враждой, если они не преуспеют в испытании Реакции.
• **Пренятствие** древесные духи заполняют область как хлопчиная, прыгающая масса. Область занимаемая ими считается пересеченной местностью.
• **Поиск** древесные духи проводят Поиск в области которую они занимают, используя вашу проверку Внимания как собственную. Вы узнаёте всё что они узнают по результатам этого Поиска.

pf2.ru

Всполох пламени — Заклинание 2

Атака | Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение от ◆ до ◆◆◆
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 или более существ
Защита КБ

Вы выпускаете луч пламенного жара. Совершите проверку атаки заклинанием против одного существа. При попадании цель получает 2d6 урона огнём, а при критическом успехе — двойной урон.
За каждое дополнительное действие, потраченное на Сотворение заклинания, вы можете запустить дополнительный луч в другую цель, вплоть до

pf2.ru

Кровавая месть — Заклинание 2

Проклятие

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ↻; **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

pf2.ru

Расплывчатость — Заклинание 2

Концентрация | Иллюзия | Манипуляция | Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 1 минута

Силуэт цели размывается, и она становится плохо видимой. Из-за того, что эффект не скрывает местоположение цели, она не может использовать эту плохую видимость, чтобы Спрятаться или Красться.

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 неприглядная, 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

pf2.ru

максимума в три луча, направленных в три разные цели за 3 действия. Каждая атака учитывается при определении штрафа за последовательные атаки, но его значение не увеличивается, пока вы не совершите все атаки заклинания. Если вы тратите 2 или более действия на Сотворение заклинания, его урон увеличивается до 4d6 урона огнём при попадании (двойной урон при критическом успехе).

Повышенное (+1) урон для каждой цели увеличивается на 1d6 при сотворении за 1 действие или на 2d6 при сотворении за 2 и 3 действия.

эффекта.

Успех цель получает половину продолжительного урона от кровотечения.

Провал цель получает полный продолжительный урон от кровотечения и увеличивается 1 к колющему и режущему уронy, пока кровотечение не прекратится.

Критический провал аналогичен провалу, но цель получает двойной продолжительный урон от кровотечения.

Повышенное (+2) продолжительный урон от кровотечения увеличивается на 2d6.

pf2.ru

далее).

Повышенное (4 круг) вы можете прокормить 12 существ среднего размера.

Повышенное (6 круг) вы можете прокормить 50 существ среднего размера.

Повышенное (8 круг) вы можете прокормить 200 существ среднего размера.

pf2.ru

Тьма

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 область выглядит как абсолютно чёрная сфера.

Повышенное (4 круг) даже существа с ночным зрением (но не острым ночным зрением) крайне плохо видят во тьме, цели за ней для них считаются плохо видимыми.

pf2.ru

Ночное зрение

Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Длительность 1 час

Вы обретаете 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

Глухота

Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость

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.

pf2.ru

Рассеивание магии

Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет.

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.

pf2.ru

Начертание послания — Заклинание 2

Концентрация | Иллюзия | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 объект или согласное существо
Длительность неограниченная

Вы устанавливаете условие и оставляете послание длиной не более 25 слов. Когда заданное условие выполняется в пределах 30 футов от цели, вокруг неё появляется иллюзорный текст послания, сопровождаемый бестелесным голосом. Вы можете выбрать известный вам язык для текста и речи, а также то, как она звучит. После завершения послания заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) вы можете добавить простой сенсорный компонент, чтобы подчеркнуть суть послания: например, запах, эфирный аффект или ощущение. Это очевидная иллюзия, которая являлася частью послания, которая длится, только пока воспроизводится послание.
Повышенное (6 круг) аналогично версии 4 круга, но вы можете выбрать, сколько раз послание повторится, прежде чем заклинание прекращается; ограничения числа повторов нет.

pf2.ru

Увеличение — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Цель магическим образом увеличивается до крупного размера. Снаряжение цели увеличивается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Существо получает неуклюжесть 1. Его зона досягаемости увеличивается на 5 футов (если изначально существо было маленького размера — на 10 футов), и существо получает бонус состояния +2 к урону в ближнем бою. На существ крупного и большего размера заклинание не действует.

Повышенное (4 круг) существо вместо этого увеличивается до огромного размера. Бонус состояния к урону в ближнем бою увеличивается до +4, а зона досягаемости увеличивается на 10 футов (если изначально существо было маленького размера — на 15 футов). На существ огромного и большего размера заклинание не действует.
Повышенное (6 круг) аналогично версии 2 круга или 4 круга на ваш выбор, но целями можно выбрать 10 или менее согласных существ.

pf2.ru

Опутывание — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Растение | Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 120 фт.; **Область** все клетки в 20-фт.ом взрыве
Длительность 1 минута

Растения и грибы в области быстро растут и опутывают существ. Все поверхности в области считаются пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно пройти испытание Реакции и при провале получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область; при критическом провале существо также получает неподвижность на 1 раунд. Существа могут использовать Освобождение, чтобы отменить эти эффекты.

pf2.ru

Защита от непогоды — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

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).

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.

pf2.ru

Вечный свет — Заклинание 2

Концентрация | Свет | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше
Длительность неограниченная

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). Заклинание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.

pf2.ru

Ложная жизнь — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Длительность 8 часов

Вы усиливаете свою плоть энергией, которую обычно применяют для управления нежитью, и получаете 10 временных ПЗ.

Повышенное (+1) количество временных ПЗ увеличивается на 3.

pf2.ru

Парящее пламя — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Область** 1 5-фт.ая клетка
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте пламя, пылающее без топлива и перемещающееся по вашему приказу. При первом появлении пламя наносит 3d6 урона огнём всем существам в клетке, каждое из которых проходит обычное испытание Реакции. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить пламя на 10 или менее футов. Оно наносит такой же урон огнём всем существам, через чьё пространство перемещается (с тем же испытанием). Вы совершаете один бросок урона для каждого Поддержания. Каждое существо может получить урон от этого заклинания только один раз за раунд.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.

pf2.ru

Лапы геккона — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

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

На ступнях и ладонях цели вырастают крошечные жёсткие волоски, позволяющие уцепиться за почти любую поверхность. Цель получает скорость лазания, равную её наземной скорости.

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

Призрачная фигура — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте полубестелесную фигуру выбранной вами формы и маленького размера. Она парит рядом с вами, пока длится заклинание. Всякий раз при Сотворении заклинания с дистанцией «касание» вы можете сделать так, что фигура переместится к существу в пределах дистанции, коснётся его, подвергнув воздействию заклинания, и вернётся к вам. При совершении атаки заклинанием фигура использует ваши обычные бонусы. У фигуры ваш КБ и испытания, но она уничтожается,

pf2.ru

Форма гуманоида — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ❖❖
Длительность 10 минут

Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, присущих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое при необходимости также изменяет размер, чтобы соответствовать новой форме, но немедленно принимает обычный размер, если оказывается

pf2.ru

Иллюзорное существо — Заклинание 2

Слух | Концентрация | Иллюзия | Манипуляция | Обоняние | Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 500 фт.
Длительность поддерживаемое

Вы создаёте иллюзорный образ существа крупного или меньшего размера. Оно издаёт соответствующие звуки и запахи и правдоподобно на ощупь. Если вы удаляетесь от образа далее чем на 500 футов, заклинание прекращается. Образ не может разговаривать, но вы можете тратить действия, чтобы говорить с его помощью, — заклинание замаскирует ваш голос под нужный. Ведущий может решить, что вам требуется проверка Исполнения или Обмана, чтобы подражать существу. Скорее всего, это произойдёт, когда вы создали образ конкретного существа и пытаетесь общаться с его знакомыми.
В бою иллюзия может совершить 2 действия за ход, которые использует, когда вы применяете Поддержание заклинания. Для проверок атаки она использует вашу проверку атаки заклинанием, а в качестве КБ — вашу СЛ заклинаний. Все модификаторы испытаний иллюзии равны вашей СЛ заклинаний минус 10. Она достаточно материальна, чтобы брать в тиски существ. Если иллюзия провалит испытание или по ней попадёт атака, заклинание прекращается.

pf2.ru

Невидимость — Заклинание 2

Иллюзия | Манипуляция | Незаметное

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

Вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них спрятанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 1 минута, но оно не прекращается, если цель совершает враждебное действие.

pf2.ru

Иллюзия может наносить урон, заставляя цель поверить, что атаки реальны, но в остальном не может напрямую влиять на физический мир. Если Удар иллюзорного существа попадёт, цель получает 3d4 мистального урона.
Удары иллюзии несмертельные. Если урон не соответствует образу существа (например, если крупный иллюзорный дракон наносит всего 5 урона), ведущий может позволить цели немедленно пройти проверку Внимания, чтобы разоблачить иллюзию. Устойчивости и уязвимости применяются, если цель считает их подходящими (по усмотрению ведущего). Так, если иллюзия вооружена боевым молотом и атакует существо с устойчивостью к дробящему урону, оно получит меньше мистального урона. Тем не менее урон иллюзорного существа не мешает реневерации и не вызывает срабатывание эффектов, требующих урон определённого типа. Ведущему следует отслеживать несённый иллюзией урон.
Любое существо, прикасающееся к образу или использовавшее Поиск, чтобы изучить его, может попытаться разоблачить иллюзию. В случае успешного разоблачения существо исцеляет половину полученного от иллюзии урона (если он был) и больше не получает от неё урона.

Повышенное (+1) урон Ударов образа увеличивается на 1d4, а максимальный размер образа, который можно создать, увеличивается на одну категорию (но не более исполинского).

Это заклинание даёт вам бонус состояния +4 к проверкам Обмана при попытках выдать себя за типичного представителя выбранного народа. При этом вы добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен. Заклинание не позволяет вам выдать себя за конкретное существо, и при попытке Маскировки не определённую личность вам придётся делать это как обычно, но ведущий при определении СЛ проверки Обмана не будет считать вас существом другого народа. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

Повышенное (3 круг) вы получаете ночное или сумеречное зрение, если у принятой вами формы есть подобные способности.

Повышенное (5 круг) вы можете принять форму крупного гуманоида. Если это увеличивает ваш размер, вы получаете эффект заклинания увеличение.

pf2.ru

получив любой урон.

Стук — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 дверь, замок или контейнер
Длительность 1 минута

Цель проще открыть. Заклинание даёт бонус состояния +4 любому существу, пытающемуся открыть выбранную дверь, замок или контейнер при помощи проверки Атлетики или Воровства. В качестве части сотворения заклинания вы сами можете совершить проверку Воровства для открытия цели и добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен.
Стук нейтрализует замок.

pf2.ru

Безудержный смех — Заклинание 2

Концентрация | Эмоции | Манипуляция | Ментальный

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

Цель начинает безудержно хохотать и проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель хохочет и не может совершать ответные действия.
Провал цель получает замедление 1 и не может совершать ответные действия.

pf2.ru

Чудесный скакун — Заклинание 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 единовременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается.

Повышенное (3 круг) скакун может

pf2.ru

Непроглядный туман — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте облако лёгкого тумана. Все существа в тумане становятся плохо видимыми, а все существа вне тумана становятся плохо видимыми для тех, кто в тумане. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

ходить по воде, но должен завершать свой ход на твёрдой поверхности или погрузится 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, но он должен завершать свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть.
Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов.

Критический провал цель распластывается и в течение 1 раунда не может совершать действия или ответные действия, после чего получает эффекты провала.

Звуковой взрыв — Заклинание 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

Дубовая кожа — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Растение | Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Кожа цели становится крепкой, словно кора или древесина. Цель получает устойчивость 2 к дробящему и колющему урону и уязвимость 3 к огню. После того как цель получает урон огнём, она может использовать Прекращение для этого заклинания в качестве свободного действия, спровоцированного уроном огнём, но это не снизит полученный урон огнём.

Повышенное (+2) устойчивость увеличивается на 2, уязвимость увеличивается на 3.

pf2.ru

Посмертный покой — Заклинание 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 кругов) длительность заклинания — неограниченная, но оно требует одно дополнительное действие для сотворения и получает стоимость (бальзамировочная жидкость на 6 зм).

pf2.ru

Устойчивость к энергии — Заклинание 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.

pf2.ru

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 состояние 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.

Успех свет действует на существо 2 раунда.

Провал свет действует на существо 1 минуту.

Критический провал свет действует на существо 10 минут.

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 заклинания — 8 часов.

pf2.ru

Преображение дерева — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Растение | Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** необработанный кусок дерева объёмом не более 20 кубических фт.

Вы грубо видоизменяете кусок дерева, придавая ему нужную вам форму. Заклинание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Заклинание нельзя использовать, чтобы увеличить стоимость деревянного объекта.

pf2.ru

Уменьшение — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Вы искажаете пространство, уменьшая существо до маленького размера. Снаряжение цели уменьшается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Зона досягаемости цели равна 0 футов. На существ маленького размера заклинание не действует.

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

pf2.ru

Ошеломление — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Ментальный

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

Вы затуманиваете разум цели. Цель проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает ошеломление 1 до начала вашего следующего хода.
Провал цель получает ошеломление 2 на 1 минуту.
Критический провал цель получает ошеломление 3 на 1 минуту.

Призыв элементаля — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция | Призыв

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «элементаль» 1 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне.

Повышенное (3 круг) Уровень 2.
Повышенное (4 круг) Уровень 3.
Повышенное (5 круг) Уровень 5.
Повышенное (6 круг) Уровень 7.
Повышенное (7 круг) Уровень 9.
Повышенное (8 круг) Уровень 11.
Повышенное (9 круг) Уровень 13.
Повышенное (10 круг) Уровень 15.

Телекинетический манёвр — Заклинание 2

Атака | Концентрация | Сила | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо

Вы используете телекинез, чтобы переместить врага или его вещи. Вы можете совершить против цели попытку Перестановки, Разоружения, Сбивания с ног или Толчка, используя проверку атаки заклинанием вместо проверки Атлетики.

Перевод — Заклинание 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. Заклинание 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 выбрать целями 10 или менее существ, которые также смогут говорить на языке.

Дыхание под водой — Заклинание 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.

Хождение по воде — Заклинание 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. Заклинание 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.

Покрыть шкурой — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Рёв дикой природы
Традиции мистическая, первобытная
Условие существо в зоне досягаемости становится целью успешного Удара, наносящего физический урон.
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 1 раунд

Кожа цели покрывается толстой шкурой или плотной чешуёй. Она получает устойчивость 5 к физическому урону, кроме урона от адамантина, до начала своего следующего хода.

Повышенное (+2) устойчивость увеличивается на 3.

Телекинетический шторм — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита обычное испытание Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы управляете бесхозными объектами в области силой разума, временно оживляя их и заставляя атаковать. Объекты парят в воздухе, затем устремляются в ближайших существ, осыпая их беспорядочным потоком обломков и сора. Шторм наносит 2d10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции). В последующих раундах при первом

Поддержании заклинания за раунд оно наносит 1d10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции).

Повышенное (+2) урон в первом раунде увеличивается на 2d10, урон в последующих раундах увеличивается на 1d10.

Неслыханная щедрость — Заклинание 2

Концентрация | Устранение | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **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 существу один из предметов в её распоряжении на свой выбор. Если единственным имеющимся у неё предметом оказывается тот, что она использует для самозащиты, например оружие во время сражения, она может получить шок на 1 раунд, чтобы не отдавать предмет. Цели вполне может потребоваться подойти к ближайшему существу или совершить Взаимодействие, чтобы достать предмет; передача предмета цельно всегда требует Взаимодействия.
Критический провал аналогичен провалу, но длительность 4 раунда, в каждом из которых цель во время своего хода должна повторять эффект провала. В конце каждого своего хода цель может пройти новое испытание Воли, чтобы уменьшить оставшуюся длительность заклинания на 1 раунд (или прекратить его при критическом успехе).

Деконструкция — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция касание; **Цели** 1 немагический объект весом не больше 1 в вашем распоряжении
Длительность 1 минута

Вы касаетесь объекта, и он немедленно разделяется на составные части. Заклинание не сработает, если у цели нет составных частей (например, если это выточенная из монолитного камня статуя), а его применение на опасный объект вроде западни или ловушки в большинстве случаев вызовет его срабатывание. Объект считается сломанным, а его составные части становятся достаточно мелкими, чтобы их можно было спрятать под обычной одеждой или бронёй. Вы можете использовать Преображение для этого заклинания. Когда заклинание завершается, объект собирается обратно в первоначальное состояние и возникает в вашей руке или руках, а если они заняты — на земле перед вами. После этого объект перестаёт считаться сломанным, а его Пз возвращаются к значению на момент Сотворения заклинания.

Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 10 минут.
Повышенное (6 круг) длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки.

Последняя жертва — Заклинание 2

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ❖❖
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо с дескриптором «подручный», призванное или под вашим постоянным контролем.
Защита обычное испытание Реакции

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 9d6 урона огнём (обычное испытание Реакции). Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон холодом и получает дескриптор «лёд» вместо дескриптора «огонь». Любая попытка сотворить это заклинание на цель, взятую под временный контроль (например, подчинённую магию заклинанием управление нежитью), автоматически провалится и отменит эффект контроля.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Фантомное сокровище — Заклинание 2

Концентрация | Эмоции | Иллюзия | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы создаёте фантомный образ величайшей ценности для цели заклинания, размещая его в выбранном месте в пределах дистанции заклинания. Сокровище видит только цель, вам видны лишь его общие очертания, будь то груда предметов, воплощение божества или дорогое цели существо. Реакция цели на иллюзорное сокровище зависит от результата испытания Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех Цель заворожена сокровищем до конца своего хода. Цель может попытаться разоблачить иллюзию, если коснётся сокровища, использует Поиск, чтобы его осмотреть, либо заговорить с ним, если сокровище принято обмен способного на это отвергнуть существа. Если цели удаётся разобрать иллюзию, заклинание прекращается.
Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 минута.
Критический провал аналогичен успеху, но длительность столь приятельным, что тратит на него все свои действия до завершения заклинания. Так, цель может пытаться Взаимодействовать с сокровищем или перемещаться в его направлении, если находится не рядом с ним. Если иллюзия принала вид существа, цель может использовать Взаимодействие, чтобы пытаться с ним говорить.

Боязнь солнца — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость

Вы делаете зрение существа чрезвычайно чувствительным. Существо подвержено испытанию Стойкости. После этого существо временно невосприимчиво на 1 минуту.
Критический успех существо избегает эффекта
Успех существо получает состояния растерянность на 1 раунд.
Провал существо получает состояния растерянность на 1 минуту.
Критический провал существо получает световую слепоту на 1 минуту.

Стремительные раскопки — Заклинание 2

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция касание; **Область** куб земли размерами 5 фт. или меньше.

Вы убираете рыхлую землю, пыль, гравий, песок и тому подобное (но не твердый камень) объёмом до куба 5 футов. Любое существо среднего или меньшего размера, стоящее на этой земле в момент сотворения заклинания, должно пройти испытание Реакции или проверку Акробатики.
Успех Существо избегает эффекта и может либо спуститься в яму без получения урона, либо переместиться в ближайшее доступное пространство по своему выбору.
Провал Существо становится

Паутина — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 30 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте в области липкую паутину, которая замедляет существ, пытающихся через неё пройти. Покрытые паутиной клетки считаются пересечённой местностью. Всякий раз, когда существо в паутине начинает совершать действие с дескриптором «движение» или входит в паутину при совершении такого действия, оно должно пройти проверку Атлетики или испытание Реакции против вашей СЛ заклинаний и при провале получает ситуативный штраф к своим скоростям или состояние неподвижности. Покинув паутину, существо избавляется от ситуативного штрафа к скоростям от неё.
Паутину можно убрать с клетки, нанеся ей одной атакой или эффектом хотя бы 5 режущего урона или 1 урон огнём. У паутины в клетке КБ 5, она автоматически проваливает все испытания.
Критический успех существо избегает эффекта, и

Изрыгание стаи — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Область 30-фт. конус
Защита обычное испытание Реакции

Вы изрыгаете стаю магических вредителей. Поскольку они порождены воображением, вы можете свободно менять их вид (обычно это смесь многоножек, тараканов, ос и червей), но на эффект заклинания это не влияет. Вредители накидываются на всех существ в области, нанося 2d8 колющего урона (обычное испытание Реакции). Существо, провалившее испытание, также получает тошноту 1. Как только заклинание завершается, стая рассеивается.

Если существо уже подвержено воздействию яркого света, оно мгновенно слепнет до конца своего следующего хода, так как оно ещё не привыкло к своей недавно полученной световой слепоте.

Повышенное (6 кфт) Вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

расплавленным в ближайшем доступном месте по своему выбору или падает в яму, если пожелает.
Критический провал Существо падает в выкопанную заклинанием яму и оказывается расплавленным, получая урон от падения как обычно.

Повышенное (+2) Заклинание может выкопать дополнительный куб земли со стороной 5 футов. Если вы выкопаете все четыре 5-футовых куба под крупным существом, оно должно пройти испытание Реакции или провести Акробатики, как описано выше.

в этот ход ему не нужно проходить дальнейших проверок Атлетики или испытаний против паутины. Если существо совершало проверку Атлетики, оно удаляет паутину с каждой клетки, которую покидает, после ухода с этой клетки.
Успех существо избегает эффекта во время этого действия. Если существо совершало проверку Атлетики, оно удаляет паутину с каждой клетки, которую покидает, после ухода с этой клетки.
Провал существо до начала своего следующего хода получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям.
Критический провал существо получает неподвижность до начала своего следующего хода, поскольку получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям на 1 раунд. Существо может совершить попытку Освобождения, чтобы избавиться от неподвижности.

Повышенное (4 кфт) область заклинания увеличивается до 20-футового взрыва, а его дистанция увеличивается до 60 футов.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.

Пир из пепла — Заклинание 2

Концентрация | Проклятие | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 живое существо
Защита Стойкость; **Длительность** 1 неделя

Вы вызываете у цели голод, который невозможно утолить никакой пищей. Вы можете Прекратить заклинание. Цель должна пройти испытание Стойкости.
Критический успех существо избегает эффекта и временно невосприимчиво на 1 час.
Успех существо утомлено на 1 раунд.
Провал существо немедленно испытывает чувство голода, как будто не принимало пищи несколько дней. Оно получает состояние утомления и получает 1d4 урона в день, который нельзя излечить, пока оно не утолит свой голод. Никакое количество еды не может утолить голод существа в течение действия заклинания.
Критический провал как и провал, но существо получает 2d4 урона в день от невыносимого голода.

pf2.ru pf2.ru

Маскировка в полутени — Заклинание 2

Концентрация | Тьма | Манипуляция | Тень

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Вы окутываете цель тенями, предоставляя ей бонус состояния +1 к проверкам Скрытности, чтобы Спрятаться, находясь в тусклом свете или темноте. Кроме того, тени скрывают черты цели. Пока цель находится в тусклом свете или темноте, другие существа должны преуспеть в действии Поиск против СЛ заклинания, чтобы разглядеть детали её внешности. Например, не используя Поиск, другие существа могут определить общую форму цели (например, гуманоид), но они должны совершить Поиск, чтобы определить точный облик цели. Существа с ночным зрением всё ещё могут видеть цель и её черты как обычно. Истинный облик цели раскрывается в ярком свете.

Повышенное (4 круг) Бонус состояния увеличивается до +2. Существа с ночным зрением больше не могут разглядеть детали цели, пока та находится в тусклом свете или темноте. Без Поиска, хотя существа с острым ночным зрением всё ещё могут видеть эти детали.
Повышенное (6 круг) Как на 4-м круге, за исключением того, что бонус состояния составляет +3, а существа без ночного зрения не могут определить даже общие черты цели, пока та находится в тусклом свете или темноте, если не совершат успешный Поиск цели; вместо этого такие существа видят смутную тень. Даже при успешном Поиске они определяют только общие черты, хотя могут увидеть детали при критическом успехе.
Повышенное (8 круг) Как на 6-м круге, за исключением того, что бонус состояния составляет +4, и даже существа с острым ночным зрением должны совершить Поиск, чтобы разглядеть детали цели, пока та находится в тусклом свете или темноте.

pf2.ru pf2.ru

Блистательное поле — Заклинание 2

Концентрация | Свет | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы создаёте область яркого света. Существа со световой слепотой, которые были ослеплены *блистательным полем* и остаются в области должны пройти испытание Стойкости в начале своего хода. При провале, существо остаётся ослеплённым на 1 раунд; это эффект устранения. Это заклинание также подавляет магическую темноту равную вашему кругу заклинания *блистательное поле* или ниже.

Повышенное (4 круг) Существа, видимые через область заклинания плохо видимы существам вне области. Существа со световой слепотой могут остаться ослепленными полем пока поле им видно, даже когда они находятся вне поля.

pf2.ru pf2.ru

Шелушащаяся кожа — Заклинание 2

Концентрация | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, первобытная
Длительность 1 час

Вы постоянно и безвредно сбрасываете верхний слой кожи, в то время как новая кожа немедленно регенерирует, быстро удаляя повреждающие вещества с вашего тела. Чистая проверка для снятия продолжительного урона от эффектов, покрывающих вашу кожу (таких как большая часть продолжительного урона кислотой), снижается до 5, и вы получаете бонус состояния +2 к вашему начальному испытанию против контактных ядов (но не к последующим испытаниям, так как к этому моменту токсин уже попал в ваш организм). Если на вас действует эффект, отличный от продолжительного урона, который зависит от непрерывного контакта с кожей, и если этот эффект позволяет пройти испытание, вы совершаете новое испытание против этого эффекта в конце каждого своего хода, когда проходите очистые проверки против продолжительного урона, а также получаете бонус состояния +2 к этим испытаниям.
Пока вы находитесь под действием этого заклинания, ваша постоянно осыпающаяся кожа значительно облегчает ваше выслеживание. Любой, кто использует действие Выслеживание против вас, получает бонус обстоятельств +2 к проверке, и вы не можете использовать действие Замедление следов.

pf2.ru pf2.ru