Сторожевая Печать — Заклинание 3

Преграждение

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

Вы создаёте ловушку, вложив враждебное заклинание в символ. При Сотворении заклинания вы творите и заклинание меньшего круга, которое будет вложено в печать. Время сотворения вложенного заклинания не может превышать 3 действий, у него должен быть враждебный эффект, у него должна быть область или одна цель-существо. Вы можете установить для печати либо пароль, либо условие срабатывания, либо и то и другое. Когда любое существо перемещает или открывает выбранный целью контейнер или касается его либо входит в выбранную область, не сказав пароль или соответствуя условиям, печать срабатывает, выпуская вредоносное заклинание.
Когда в печать вложено заклинание, она получает все его дескрипторы. Если вложенное заклинание может быть нацелено на одно или несколько существ, оно выбирает целью существо, вызывавшее активацию печати. Если у заклинания есть область, вызывавшее активацию существо становится её центром. Длительность сторожевой печати завершается сразу же, как только она активирована. Печать считается магической ловушкой и использует вашу СЛ заклинаний в качестве СЛ проверки Внимания для её обнаружения и проверки Воровства для её обезвреживания; для успеха проверок существо должно быть умело хотя бы на изученном уровне.
Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Максимальное количество одновременно активных сторожевых печатей равно модификатору вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

Тайная Страница — Заклинание 3

Иллюзия | Зрение

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

Вы меняете содержание текста цели на совершенно иное. Если изначальный текст записан в книге заклинаний или на свитке, его можно заменить на текст любого другого известного вам заклинания с кругом не выше, чем у тайной страницы. Подменное заклинание нельзя сотворить или использовать для подготовки заклинания. Вы также можете заменить текст на другой, к которому у вас есть доступ или который написали самостоятельно. Вы можете задать пароль, который позволит прикасывавшемуся к странице существу менять текст в обе стороны. Подменный текст и пароль (при желании) выбираются во время Сотворения заклинания.

pf2.ru

Смрадное Облако — Заклинание 3

Воплощение | Яд

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

Вы создаёте в области облако зловонного тумана. Облако аналогично непроглядному туману, но вызывает тошноту у существ, заканчивающих в нём ход. Плохая видимость в облаке не считается эффектом с дескриптором «яд».
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает тошноту 1.
Провал существо получает тошноту 1 и замедление 1, пока в облаке.
Критический провал существо получает тошноту 2 и замедление 1, пока не покинет облако.

pf2.ru

Болезненное Отчаяние — Заклинание 3

Эмоции | Очарование | Ужас | Ментальный

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

Разум цели погружается в пучины ужаса и до боли концентрируется на самых потаённых страхах и фобиях. Цель получает 4d6 ментального урона и проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает половину урона и испуг 1.
Провал цель получает полный урон и испуг 2.
Критический провал цель получает двойной урон и испуг 3.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Пламенный прыжок — Заклинание 3

Воздух | Эвокация | Огонь | Концентрация | Манипуляция

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Испытание обычное испытание Реакции

Под вами появляется сгусток перегретого воздуха, который подбрасывает вас вверх, после чего вы падаете обратно подобно пылающей комете. Вы совершаете Полёт на 15 футов вертикально вверх, после чего совершаете ещё один Полёт по прямой линии в любую точку на земле в пределах 60 футов. Когда вы приземляетесь, от вас расходится взрывная волна, наносящая 3d4 дробящего урона и 3d6 урона огнём всем существам в 10-футовой эманации.

Бездонный желудок — Заклинание 3

Воплощение | Межпространственный

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆◆ реагент
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 час

Вы создаете мерцающее экстрамерное пространство, доступное через рот цели. В этом пространстве можно хранить предметы и снаряжение общим весом до 10. Это экстрамерное хранилище не мешает цели есть, пить, говорить (если применимо) или действовать иным образом, так как оно открывается и закрывается только по желанию цели.
Цель может использовать действие Взаимодействие, чтобы проглотить предмет весом до 1, что не причиняет вреда ни предмету, ни цели. Если экстрамерное пространство заполнено, цель не может добавлять новые предметы, пока не извлечет один или несколько хранящихся там объектов. Органические материалы и живые существа не могут храниться в этом пространстве. Экстрамерное хранилище очевидно для любого существа, заглядывающего цели в рот, так как вход в него сжатия мерцает, хотя это и не позволяет четко разглядеть содержимое.
Цель может использовать действие Взаимодействие, чтобы выплюнуть один предмет по своему выбору, в результате чего он падает на землю в клетке цели. Цель может использовать действие Взаимодействие три раза подряд, чтобы выплюнуть всё содержимое своего экстрамерного хранилища; эти действия не обязательно совершать в один и тот же ход, но если цель совершит любые другие действия в промежутке между ними, ей придется начать заново. Предметы выбрасываются в клетку цели, возможно, рассыпаясь по середине клетки, если их слишком много.
Когда заклинание заканчивается или цель оказывается без сознания, содержимое экстрамерного хранилища извергается бурным потоком, прижимаясь в ближайшем свободном пространстве, сжатия вражным, но в остальном невредимым.

Повышенное (5 круг) Длительность увеличивается до 8 часов.

Отвлекающая болтовня — Заклинание 3

Слух | Иллюзия

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** варьируется

Вы бомбардируете цель отвлекающими слуховыми иллюзиями, окружая её бурной какофонией перекрывающих друг друга речей, шепота, криков и бормотания. Цель застигнута врасплох, получает ситуативный штраф -2 к проверкам Внимания, полагающимся только на слух, и должна преуспеть в чистой проверке СЛ 5, чтобы использовать слух или вербальные компоненты заклинаний. Точно так же существо, которое пытается воздействовать на цель звуковым эффектом, должно преуспеть в чистой проверке СЛ 5, иначе попытка провалиться. Длительность зависит от испытания Воли цели.

Критический успех Существо избегает эффекта.

Успех Длительность составляет 1 раунд.

Провал Длительность составляет 3 раунда.

Критический провал Длительность составляет 1 минуту.

Повышенное (7 круг) Вы можете выбрать целью до пяти существ.

Поглощение стихий — Заклинание 3

Преграждение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Магическая традиция стихийная
Сотворение ◆◆
Длительность 1 минута

Вы поглощаете стихийную энергию, которую можете высвободить в виде мощной контратаки. Выберите воздух, землю, огонь или воду. Вы получаете устойчивость 5 к урону от эффектов с выбранным стихийным дескриптором; если вы выбираете воду, вы также получаете устойчивость к урону холодом. Как обычно, если заклинание обладает несколькими эффектами (например, наносит урон огнём и дробящий урон раскаленными камнями), вы получаете устойчивость только к тем эффектам, которые связаны с выбранной вами стихией. Ведите учёт того, сколько урона вы предотвратили с помощью этого заклинания.
Протратив 2 действия имеющих дескриптор концентрация и дескриптор, соответствующий выбранной вами стихии, вы можете высвободить накопленную энергию. Это наносит урон, равный количеству предотвращенного вами урона (максимум 30), одному врагу в пределах 60 футов, обычное испытание Реакции. Тип урона зависит от выбранной стихии: урон огнём для огня; дробящий или урон холодом для воды; дробящий или режущий урон для воздуха; или дробящий, колющий или режущий урон для земли. После высвобождения энергии заклинание заканчивается. Если вы не используете накопленную энергию до окончания действия заклинания, она теряется.

Изменения стихийных заклинаний
Добавьте в список вариантов металл (урон электричеством или режущий) и дерево (урон жизнью или дробящий).

Повышенное (+3) Устойчивость увеличивается на 5, а максимальный урон увеличивается на 30.

Пламенный прыжок — Заклинание 3

Повышенное (+1) дробящий урон увеличивается на 1d4, урон огнём увеличивается на 1d6.

Надвигающаяся гибель — Заклинание 3

Прорицание | Эмоции | Ужас | Устранение | Ментальный | Предсказание

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание Воля; **Длительность** 3 раунда

Вы просеиваете мириады возможных будущих, выхватываете один момент, в котором цель встречает особенно ужасный и смертоносный конец, а затем показываете ей видение неминуемой гибели. Эта интенсивная ментальная картина становится всё страшнее для цели по мере приближения рока и достигает кульминации через 3 раунда. Цель должна пройти испытание Воли, чтобы определить эффекты. По истечении длительности заклинания, если цель была поражена, она становится свидетелем своей смерти и получает 6d6 ментального урона.

pf2.ru pf2.ru

Магнитное ускорение — Заклинание 3

Атака | Эвокация | Металл

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆ Ж, вербальный
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо или объект

Вы намагничиваете небольшой металлический предмет, например гвоздь или монету, и запускаете его прочь с огромной скоростью. Совершите дистанционную атаку заклинанием; если цель носит металлическую броню или состоит из металла, вы получаете ситуативный бонус +1 к броску атаки благодаря *магнитному ускорению*. При попадании цель получает 3d6 дробящего урона и 3d6 колющего урона, при критическом попадании урон удваивается.

Повышенное (+1) дробящий и колющий урон увеличивается на 1d6 каждый.

pf2.ru pf2.ru

Видение органов — Заклинание 3

Прорицание | Разоблачение

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

Вы видите свою цель так, будто с неё снята кожа. Пока длится заклинание, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с её органами, и ситуативный штраф -2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с необходимостью видеть её кожу.
При Сотворении заклинания совершите особую проверку Медицины, чтобы Вспомнить информацию и распознать жизненно важный орган. Если у вас есть подходящее Знание, можете совершить проверку этого Знания вместо Медицины. При успехе в следующий раз, когда вы нанесёте цели колющий или режущий урон Ударом или заклинанием, вы дополнительно наносите 4d6 урона за точность. Один раз в каждый свой следующий ход вы можете тратить одно действие, чтобы повторно Вспомнить информацию. Урон отдельного эффекта не суммируется, так что более чем одна проверка перед Ударом или заклинанием не приносит дополнительного эффекта.

Повышенное (+1) Урон за точность увеличивается на 1d6.

pf2.ru pf2.ru

Фантомная тюрьма — Заклинание 3

Иллюзия | Устранение | Ментальный | Зрение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 50 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** 1 минута

Вы полностью окружаете существо Большого или меньшего размера неподвижными иллюзорными стенами, запирая его внутри ложной тюрьмы, из которой оно не может сбежать. Никакие другие существа не видят и не чувствуют эти стены, а цель не видит ничего снаружи иллюзорных стен. Цель должна пройти испытание Воли, когда заклинание сотворено, каждый раз, когда она пытается взаимодействовать со стенами или сбежать из них, и каждый раз, когда что-то снаружи стен касается её, если цель коснётся стены, она перестаёт верить в иллюзию, и заклинание заканчивается.

Повышенное (8 кур) Вы можете вытащить до 5 существ.

pf2.ru pf2.ru

Бурные аплодисменты — Заклинание 3

Эмоции | Очарование | Ментальный

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆ Ж, вербальный
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** поддерживаемое

Ваша яркость настолько впечатляет зрителей, что они не в состоянии удержаться от аплодисментов. Если цель заклинания видит, слышит или иным образом понимает вас, она проходит испытание Воли.
Критический успех: цель избегает эффекта.
Успех: вы отчасти привлекаете внимание цели, и она аплодирует, пока не слишком занята. Цель не может

Перекладывание вины — Заклинание 3

Очарование | Ментальный

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ↻ **Условие** Вы или другое существо атакуете цель или проваливаете проверку Обмана, Дипломатии или Запугивания
Дистанция 30 фт.; **Цели** цель спровоцировавшей атаки или проверки навыка
Испытание Воля

Вы изменяете воспоминания цели о спровоцировавшем событии прямо в момент их формирования. Вы выбираете другое существо (им можете быть и вы), способное совершить спровоцировавшую атаку или проверку навыка, и изменяете память цели так, чтобы она считала ответственным за это выбранное вами существо. Цель должна

Прыжок во времени — Заклинание 3

Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆

Вы совершаете прыжок во времени на несколько секунд вперёд, в мгновение ока оказываясь в другой части поля боя. Вы получаете 2 действия, каждое из которых должно быть использовано на Прыжок, Вставание, Шаг или Перемещение. Если у вас есть соответствующая скорость, вы можете добавить в этот список действия Рытьё, Лазание, Полёт или Плавание
Пока вы совершаете эти действия, время замирает. Все остальные существа совершенно не подозревают о ваших действиях, не могут говорить и не могут использовать никакие действия,

Стена воды — Заклинание 3

Воплощение | Вода

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆ М, Ж, вербальный
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Подняв руку к небу, вы вызываете на поле боя огромную волну. Стена остаётся стоять вертикально прямой линией длиной 60 футов, высотой 10 футов и толщиной 5 футов.
Любые немагические огни в области *стены воды*, размером не больше неё, мгновенно тушатся. Она также пытается нейтрализовать любой магический огонь в своей области. Оба этих эффекта происходят при сотворении заклинания и каждый раз, когда огонь попадает в область стены. Если стена не смогла противодействовать какому-то

отчасти, она больше не может противодействовать ему до окончания длительности заклинания.
Дробящие или режущие снаряды не могут пройти сквозь стену, а колющие снаряды имеют уменьшенный вдвое шаг дистанции, если проходят через неё. Существо, пересекающее стену воды, должно использовать действие Плавание. Правила подводного боя применяются к существам, пересекающим *стену воды*, к целям внутри стены и к атакам, проходящим через стену. Например, дробящая или режущая атака ближнего боя по существу внутри стены получает обстоятельственный штраф –2.

которые были спровоцированы вашим движением. Пока вы совершаете эти действия, вы не можете предпринимать никаких других действий, кроме те, что были спровоцированы вашими действиями с дескриптором движение. Как только действия завершены, время запускается снова, и для наблюдателей вы выглядите так, будто внезапно телепортировались на прошлое расстояние. Прыжок вперёд во времени дезориентирует, поэтому, если вы снова используете *прыжок во времени* в течение 1 минуты после использования этого заклинания, вы становитесь ошеломлены 4 на 1 минуту.

пройти испытание Воли, после чего становится временно невосприимчива на 24 часа.
Критический успех Цель понимает, что вы пытались изменить её воспоминания.
Успех Цель не понимает, что вы пытались изменить её воспоминания, хотя и знает, что вы сотворили заклинание. Она не обязана реагировать на новые воспоминания каким-то определённым образом и, скорее всего, подвергнет их сомнению, если они противоречат другой известной ей информации или неправдоподобны для данной ситуации.

использовать ответные действия.
Провал: цель аплодирует настолько бурно, что не может использовать ответные действия и получает замедление 1. Кроме того, столь бурные аплодисменты имеют дескриптор «манипуляция», и в начале своего хода цель провоцирует ответные действия, условием которых является применение действий с дескриптором «манипуляция».
Критический провал: аналогично провалу, но цель ещё и заворожена вами.

Повышенное (6 круг): вы можете выбрать целями вплоть до 10 существ.

Сеть глаз

Заклинание 3

Прорицание | Тайновидение

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

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

pf2.ru

Море мысли

Заклинание 3

Воплощение

Источник Dark Archive
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ❖❖
Дистанция 60 фт.; **Область** 15-фт. взрыв
Испытание Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы покрываете область колышущимся потоком полузастывшей мысли высотой примерно по лодыжку. Область становится труднопроходимой местностью, подобно неглубокому болоту. Каждый раунд существо, начинающее свой ход в этой области, должно пройти испытание Стойкости против изменчивых волн мысли. При провале оно получает ситуативный штраф –10 футов к своей скорости, пока не

pf2.ru

Карман времени

Заклинание 3

Превращение

Источник Dark Archive
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент)
Дистанция касание; **Цели** Один объект весом 1 или меньше, который держит согласное существо
Длительность До следующей вашей ежедневной подготовки

Вы выбрасываете целевой предмет вперёд во времени и связываете его с будущим удерживавшего его существа. Предмет исчезает. Когда действие заклинания заканчивается, предмет снова появляется у существа, которое держало его в момент Сотворения заклинания. Если у существа достаточно свободных рук, чтобы держать предмет, он появляется в его руках. В

pf2.ru

Запись сражения

Заклинание 3

Редкий | Прорицание

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

В вашей руке появляется лист бумаги, а на нём — подробное описание боя, который вы пережили в течение последнего часа, изложенное на известном вам языке на ваш выбор. Описание достаточно подробное, чтобы любой, кто потратит 1 минуту на чтение, мог попытаться Вспомнить информацию о событии, как если бы он был там. Основная цель записанного сражения — дать вам понимание боя, позволить изучить его и извлечь уроки из тактических ошибок, которые могли совершить участники сражения.
Когда вы сотворяете это заклинание, выберите тип противника в записываемом вами бою и попытайтесь Вспомнить о нём информацию, используя для этого СЛ вашего заклинания -10 вместо модификатора соответствующего навыка. Во время этого действия вы не можете использовать специальные способности, ответные или

pf2.ru

свободные действия, которые сработывают, когда вы вспоминаете информацию о противнике, но и не только узнаёте информацию о противнике, но и на оставшееся время действия записи сражения получаете бонус состояния +1 к проверкам инициативы в бою, где вы сталкиваетесь именно с таким противником. Например, если вы сделали проверку против демона гнева, бонус будет применяться только против демонов гнева, а не против других демонов. Ведущий решает, получите ли вы этот бонус при встрече с замаскированным противником.

Повышенное (5 круг): бонус к инициативе увеличивается до +2, а длительность до 8 часов.
Повышенное (8 круг): бонус к инициативе увеличивается до +3, длительность до следующей ежедневной подготовки, а бонус состояния к проверкам Инициативы может использоваться любыми союзниками, которые принимали участие в запись самим сражении и если они находились в пределах 30 футов от вас при сотворении заклинания.

pf2.ru

противном случае он падает на землю в клетке существа.
Вы можете Прекратить заклинание; оно также автоматически заканчивается, если ваш Пз снижается до 0 или если вы сотворяете *карман времени* снова.

pf2.ru

покинет область, а при критическом провале также оказывается рассластанным.

Повышенное (+1) Радиус области заклинания увеличивается на 5 футов.

pf2.ru

разделяющего зрение, это существо также становится видимым для цели. Как правило, существо видимо как светящийся контур на его месте. Эффект может позволить выбрать любое существо, однако укрытие и отсутствие линии досягаемости могут этому помешать. Эффект не способен ухудшить восприятие: например, если враг был необнаруженным для разделяющего зрение, но видимым для цели, цель всё равно видит врага.
Как только цель заклинания прекращает делиться зрением с другими, преимущества продолжают. Вся информация, полученная при разделении зрения, остаётся, и по ней следует судить, спрятано ли или не обнаружено каждое существо. Например, если существо за стеной и не двигалось с места, оно всё ещё спрятано, а не обнаружено для тех, кто видел его местоположение с помощью сети глаз.

pf2.ru

Стеклистый песок — Заклинание 3

Необычный | Земля | Эвокация

Источник Круговорот вражды
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆ Ж, реагент
Область 60-фт. конус
Испытание Реакция

Вы швыряете горсть песка, который в полёте превращается в зазубренные стеклянные осколки. Все существа в области получают 4d6 режущего урона и проходят испытание Реакции.
Критический успех: цель избегает эффекта.
Успех: цель получает половину урона.
Провал: цель получает полный урон и 1 продолжительный урон от кровотечения.
Критический провал: цель получает удвоенный урон и 2 продолжительного

pf2.ru

Взрывная волна — Заклинание 3

Воздух | Концентрация

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ↻ **Условие** вы упали более чем с 10 фт..
Область 20-фт.ая эманация
Защита обычное испытание Реакции

Вы ударяетесь о землю с сотрясающим воздух грохотом, создавая ударную волну. Вы не получаете урон от падения, так как вытесненный воздух позволяет вам мягко приземлиться, но все остальные существа в эманации получают 6d4 дробящего урона. Существа провалившие испытание также отталкиваются прочь на 5 футов.

Повышенное (+2) эманация увеличивается на 10 футов, и урон увеличивается на 1d4.

pf2.ru

Плащ облачного дракона — Заклинание 3

Воздух | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ↻ **Условие** вы или ваш союзник в пределах дистанции является целью дистанционной атаки.
Дистанция 60 фт.; **Цели** существо, ставшее целью атаки
Длительность 1 раунд

Облако тумана окутывает цель, создавая нечто схожее с отклоняющими облаками, создаваемыми облачными драконами. Цель считается спрятанной для определения результатов спровоцировавшей атаки (обычно атакующий должен преуспеть в чистой проверке СЛ 11, чтобы совершить само прицеливание) и всех дистанционных атак против неё на время действия

pf2.ru

Плащ бури — Заклинание 3

Воздух | Концентрация | Манипуляция

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

Вы окутываете одно существо плащом из свирепых, воющих ветров, защищая его от атак и затрудняя приближение. Кружащийся щит ветра создаёт пересечённую местность в 5-футовом взрыве, окружающем цель. Цель также получает ситуативный бонус +2 к своему КБ против физических дистанционных атак, таких как атаки, совершенные с помощью луков, пилумов или пращи. Кроме того, звук закручивающихся штормов позволяет цели

pf2.ru

игнорировать все, что она не хочет слышать, предоставляя цели ситуативный бонус +2 ко всем защитам от эффектов с дескриптором слух.

заклинания.

Повышенное (+1): урон увеличивается на 2d6.

урона от кровотечения.

Клыки пещер — Заклинание 3

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита обычное испытание Реакции; **Длительность** 1 минута

Острые образования сталактитов и сталагмитов выступают из земли и потолка, нанося 6d6 колющего урона существам в области с обычным испытанием Реакции. Плотно испещрённая шипами, область становится пересечённой местностью на время действия заклинания. Шипы обращаются в пыль при завершении заклинания. Вы можете прекратить заклинание.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Песочный облик — Заклинание 3

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Вы придаёте телу и снаряжению цели черты песка. Цель получает устойчивость 5 к колющему и режущему урону, теряет запах и не может истекать кровью. В песчаной местности, даже на открытом пространстве цель достаточно плохо видима, чтобы она могла пытаться Спрятаться. Каждый раз когда цель получает урон, к которому *песочный облик* придаёт устойчивость, уменьшите длительность заклинания на 1 минуту.

Повышенное (5 кругов) устойчивость равна 10.
Повышенное (7 кругов) устойчивость равна 15.

pf2.ru

Тепловидение — Заклинание 3

Необычный | Концентрация | Огонь | Манипуляция

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

Цель визуально ощущает тепловую энергию, излучаемую существами и объектами вокруг неё, получая инфракрасное зрение на расстоянии 60 футов в качестве точного способа восприятия. Это зрение может обнаружить любое теплокровное существо или источник тепла, не полностью закрытый твёрдым объектом, например стеной; это позволяет преодолеть эффекты плохой видимости, вызванной дымом или темнотой. Оно также может обнаруживать особенно холодных существ и источники холода. Почти все существа с дескриптором холод или огонь могут быть обнаружены с помощью *теплового зрения*. Нежить и конструкции обычно имеют ту же температуру, что и их окружающая среда, и не могут быть обнаружены с помощью *теплового зрения*. В других случаях решение принимает ведущий.

Повышенное (6 кругов) продолжительность сохраняется до вашей следующей ежедневной подготовки, а диапазон увеличивается до 120 футов.

pf2.ru

Токсичные металлы — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Металл | Яд

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита обычное испытание Стойкости

Это заклинание заставляет токсичные металлы скапливаться на коже и поверхности всех живых существ в области, нанося 4d6 урона ядом с обычным испытанием Стойкости. Любое существо с дескриптором растение, дерево, или имеющее анафему против металла, так же оказывается под действием следующих эффектов в зависимости от результата испытания

Стойкости.
Критический успех существо не получает дополнительных эффектов.
Успех существо получает 1 продолжительный урон ядом и тошноту 1 до тех пор, пока имеет продолжительный урон.
Провал как и успех, но 1d4 продолжительного урона ядом и тошнота 2.
Критический провал как и успех, но 1d8 продолжительного урона ядом и тошнота 3.

Повышенное (+1) начальный урон ядом увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Коралловое бедствие — Заклинание 3

Концентрация | Устранение | Манипуляция | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

Морские жёлуди, кораллы и другие твёрдые водные существа растут на теле цели, оплетая её суставы и затрудняя движения. То, насколько сильно будет ограничена цель зависит от результата пройденного испытания.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает состояние неуклюжесть 1. Цель может Взаимодействием оторвать от себя кораллы, снизив значение состояния неуклюжесть до 0 и окончив действие заклинания.
Провал цель получает состояние неуклюжесть 2. В каждом раунде в начале своего хода цель получает состояние неуклюжесть 1 или повышает значение уже имеющегося состояния неуклюжесть на 1 до максимума в 4. Цель может Взаимодействием оторвать от себя кораллы, снизив значение состояния неуклюжесть до 0 и окончив действие заклинания. Если состояние неуклюжесть цели, вызванное *коралловым бедствием*, поднялось до 4-х, растущие кораллы расширяются по всему телу цели и она станет парализованной.
Критический провал аналогичен провалу, но цель, совершив Взаимодействие, чтобы оторвать от себя кораллы, снижает значение состояния неуклюжесть на 1 вместо того, чтобы снизить его до 0. Кроме того, снижение полученного таким образом состояния неуклюжесть до 0 не прекращает действие заклинания.

Ныряй и прорывайся — Заклинание 3

Атака | Концентрация | Манипуляция | Телепортация | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Защита обычное испытание Реакции

Вы передвигаетесь в пространстве, на мгновение погружаясь в пространство плана Воды. Вы совершаете Прыжок на 10 футов, и там, где вы бы приземлились на землю, исчезаете во всплеске воды. Ваше тело входит в поверхность так, как если бы вы нырнули в бассейн. Затем вы выныриваете из незанятой поверхности в пределах 40 футов, появляясь в другом всплеске воды, совершая Прыжок и приземляясь в 10 футах от того места, где вы вынырнули.

Столб воды — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте крупный, замкнутый цилиндр спокойной, чистой, пресной воды. Вы выбираете радиус и высоту столба, с максимальным радиусом в 15 футов и максимальной высотой в 60 футов. Существа внутри столба могут Плавать в воде по обычным правилам (Атлетика СЛ 10) или, если заклинание было сотворено на твёрдой земле, ходить по дну, что считается передвижением по пересечённой местности. Любое существо покидающее столб падает или приземляется как обычно.

Рябь провидца — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Тайновидение | Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** 1 галлон (приблизительно 3,8 литра) воды или больше
Длительность поддерживаемое до 10 минут

Вы касаетесь поверхности воды, и по мере того, как волны ряби расширяются от места вашего прикосновения, ваши чувства расширяются вслед за ними. Когда вы сотворяете это заклинание, вы мгновенно узнаёте местоположение любой незанятой, текущей воды с площадью поверхности не менее 1 клетки в пределах 500 футов. Вы можете выбрать любой из этих потоков, чтобы видеть и слышать, как если бы вы находились на его месте, на протяжении всего действия заклинания; при этом точка вашего наблюдения находится перпендикулярно поверхности воды. Например, вы может смотреть строго вверх из поверхности реки. Каждый раз, когда вы поддерживаете заклинание, вы можете перейти к другому источнику воды или перемещаться в другое место вдоль уже используемого источника. Если вода, через которую вы наблюдаете заклинанием, перестаёт течь, например, из-за закрытия крана, плотины на реке или замерзания воды, действие этого заклинания заканчивается. Кроме того, когда вы смотрите сквозь воду, ваше лицо появляется как слабое отражение на поверхности воды. Существо, которое совершит действие Поиск и успешно пройдёт проверку Внимания против вашей СЛ заклинания, обнаружит ваше присутствие в воде.

Повышенное (5 круг) вы знаете местоположение текущей воды и можете определить в ней течение в радиусе 1 мили.

Поступь лотоса — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Растение | Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Длительность 1 минута

Лотосы, кувшинки и другие водяные растения расцветают под вашими ногами, позволяя вам ходить по поверхности воды и других жидкостей. Вы можете погрузиться под воду, если хотите, но в этом случае вы должны Плавать по обычным правилам. Когда вы Перемещаетесь или Шагаете по воде, вы оставляете за собой след из больших кувшинок, листов лотоса или кубышек, которые заполняют поверхность клеток на вашем пути. Каждая клетка этого следа может

Деревянный двойник — Заклинание 3

Манипуляция | Дерево

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➲ ; **Условие** по вам нанесено критическое попадание наносящим урон эффектом или Ударом

Деревянный двойник возникает из ниоткуда и принимает удар на себя. Сделайте Шаг. Деревянный блок вашего размера и примерно вашей формы появляется в клетку которую вы покинули и поглощает удар. Этот блок обладает твёрдостью 5 и 20 ПЗ. Если деревянный блок уничтожен вы получаете весь оставшийся урон, не поглощённый блоком. После принятия удара на себя, деревянный блок разваливается в кучу щепок и пыли.

Водная сфера — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте водную сферу диаметром 10 футов в незанятом пространстве на поверхности земли или жидкости в пределах дистанции. При Сотворении заклинания и всякий раз при его Поддержании вы можете перекатить сферу, перемещая её на 10 или менее футов вдоль поверхности земли или жидкости. Сфера способна перемещаться через пространства, занятые существами и препятствиями, которые не способны остановить текущую воду. Сфера автоматически гасит немагическое пламя равного или меньшего размера, через которое перемещается, а магическое пламя пытается нейтрализовать. В случае провала нейтрализации конкретного источника пламени сфера не может нейтрализовать его, пока длится заклинание.
Когда сфера перемещается через пространство, занятое существом крупного или меньшего размера, она может затянуть это существо. Ёмкость сферы ограничена количеством существ, способных уместиться в её пространстве. Сфера может пытаться поглотить существо только один раз за ход, при этом неважно, сколько раз она перемещалась в его пространство. Существо крупного или

Управление нежитью — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 неразумное существо-нежить с уровнем, не превышающим круг этого заклинания.
Длительность 1 день

Произнеся слово силы, вы берёте цель под контроль. Она получает дескриптор «подручный». Если вы или ваши союзники совершите любое враждебное действие против цели, заклинание прекращается.

Повышенное (4 круг) длительность этого заклинания увеличивается до 10 минут. След существует до завершения заклинания или до того как вы Прекратите заклинание, в зависимости от того что произойдёт раньше.
Повышенное (6 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа. Ваш след вечен даже если вы Прекратите заклинание, но если окружающая среда не может обеспечить произрастание таких растений, то они погибнут через неделю. След может быть удалён рассеиванием магии или схожим заклинанием.

Повышенное (+1) пункты Здоровья блока увеличиваются на 10.

меньшего размера, через пространство которого перемещается сфера, может пройти испытание Реакции.
Урон существо может либо позволить сфере перемещаться мимо (и при этом либо остаётся на своём месте, либо смещается с траектории сферы в пространство по своему выбору), либо позволить сфере отторкнуть себя (и при этом остаётся перед сферой до завершения её перемещения).
Провал существо затягивает в сферу. Оно перемещается вместе со сферой и должно задерживать дыхание, чтобы не начать задыхаться (если, конечно, не способно дышать под водой). Взаимодействия между потопщёнными сферой существами среднего и меньшего размера и всеми другими существами проходят по правилам подводного боя. Существа крупного размера, как правило, достаточно велики, чтобы не вмещаться в сферу целиком, и могут дотянуться до целей за её пределами.
Потопщённое существо может выбраться из сферы, совершив проверку Атлетики для Плавания со СЛ 10 либо совершив Освобождение (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). Выбравшись из сферы, существо покидает её пространство и сразу может дышать.
Критический провал аналогичен провалу, но существо не способно выбраться Плаванием.

Слепота — Заклинание 3

Концентрация | Устранение | Манипуляция

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

Вы ослепляете цель. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего цель временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает слепоту до начала своего следующего хода.
Провал цель получает слепоту на 1 минуту.
Критический провал цель получает слепоту навсегда.

pf2.ru

Яснослышание — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Тайновидение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция 500 фт.
Длительность 10 минут

Вы создаёте невидимое парящее ухо в месте в пределах дистанции, причём место для уха не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Ухо не может перемещаться, но вы можете слышать через него, как будто используете обычный собственный слух.

pf2.ru

Уютная хижина — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Дерево

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

Вы создаёте квадратную хижину со стенами длиной 20 и высотой 10 футов. Хижина обладает дескриптором «строение» и следует тем же ограничениям, что и магические предметы, позволяющие создавать строения. У хижины простые деревянные стены с небольшими квадратными застеклёнными окнами, а войти в неё можно через единственную деревянную дверь. Замка на двери нет, но есть крепления, куда его можно установить.
Внутри хижины есть три спальных места, один ночной горшок и небольшой очаг, в котором горит магический свет, который можно неограниченно зажигать или гасить, используя действие Поддержание. Климат в помещении комфортный, и в нём можно укрыться почти от любых вражеских погодных условий, но невыносимая жара, невыносимый холод, особо сильные бури, а также порывы ураганного или более сильного ветра уничтожают хижину. Другие существа могут входить в хижину и выходить из неё, не повреждая, но когда вы выходите из хижины, заклинание завершается. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

Сообщение во сне — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Ментальный

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

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

Повышенное (4 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени. Вы должны послать всем целям одно и то же сообщение; заклинание прекращается отдельно для каждой цели.

pf2.ru

Приземление — Заклинание 3

Концентрация | Земля | Манипуляция

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

Вы используете силу земли, чтобы помешать цели летать. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели. Если существо безопасно опускается на землю, оно не получает урона от падения.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов.
Провал цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1 раунда не может использовать Полёт]], левитацию и иными способами отрываться от земли.
Критический провал цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1 минуты не может использовать Полёт, левитацию и иными способами отрываться от земли.

pf2.ru

Захватывающая речь — Заклинание 3

Слух | Концентрация | Эмоции | Манипуляция

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

Ваши слова завораживают слушателей. При сотворении заклинания и в течение всей его длительности вы говорите или поёте без перерывов. Цели, заметившие вашу речь или песню, могут обратить всё своё внимание на вас; каждая цель проходит испытание Воли. Ведущий может дать цели ситуативный бонус (максимум +4), если цель придерживается иных политических взглядов, принадлежит к противостоящей религии или по иной причине не согласна с вашими словами.
Каждое существо в пределах дистанции должно проходить испытание, когда вы используете Поддержание заклинания. Если вы говорите, заклинание получает дескриптор «язык».
Критический успех цель избегает эффекта и замечает, что вы пытались использовать магию.
Успех цель не обязана обращать на вас внимание, но не замечает, что вы пытались использовать магию (хотя может заметить, что окружающие заворожены).
Провал цель заворожена вами. Если она замечает действия или слова, с которыми не согласна, то может прийти испытание Воли повторно и при успехе перестает быть заворожена и получает временную невосприимчивость на 1 час. Если цель подвергается вражеденому действию или если другое существо успешно совершит против неё проверку Дипломатии или Запугивания, заворожённость немедленно прекращается.
Критический провал аналогичен провалу, но цель не может пройти повторное испытание, если с вами не согласна.

pf2.ru

Ноги-ласты — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Метаморфоза

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

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

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

pf2.ru

Огненный шар — Заклинание 3

Концентрация | Огонь | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 500 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита обычное испытание Реакции

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

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Оружие против призраков — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое вами или согласным союзником).
Длительность 5 минут

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

pf2.ru

Ускорение — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

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

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

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

pf2.ru

Гипноз — Заклинание 3

Иллюзия | Манипуляция | Незаметное | Зрение

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

Вы создаёте в воздухе облако завораживающих узоров и цветов. Существа получают растерянность, пока находятся в области. Кроме того, существо проходит испытание Воли, если оказывается в области, когда вы сотворяете заклинание, перемещается в область или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие применительно к обману. Если существо заворожено заклинанием, оно не проходит новых испытаний.
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо заворожено обманом.
Критический провал существо заворожено обманом и не может совершать ответных действий, пока заворожено.

pf2.ru

Форма насекомого [1] — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

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

Представив простое насекомое, вы принимаете боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь жуком, вы можете стать божьей коровкой или скарабеем), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой форме, вы Получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.
Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.
● КБ = 18 +ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за бронь к навыкам и скорости.
● 10 временных ПЗ.
● Сумеречное зрение.
● Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы не можете использовать другие атаки. Ваш модификатор атаки +13, бонус урона +2. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его.
● Модификатор Атлетики +13 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы:
● **Бором** скорость 40 футов; нюх (вспомогательный) 30 футов. **В ближнем бою** ◆: передние ноги, урон 2d8 (дробящий).
● **Жук** скорость 25 футов. **В ближнем бою** ◆: жвалы, урон 2d10 (дробящий).
● **Многоножка** скорость 25 футов; скорость лазания 25 футов; ночное зрение. **В ближнем бою** ◆: жвалы, урон 1d8

pf2.ru

Форма насекомого [2] — Заклинание 3

(колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом).
• **Муравей** скорость 30 футов, скорость лазания 30 футов. **В ближнем бою** ❖: жвалы, урон 2d6 (дробящий).
• **Паук** скорость 25 футов, скорость лазания 25 футов; ночное зрение. **В ближнем бою** ❖: клыки, урон 1d6 (колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом). **Дистанционная** ❖: паутина (шаг дистанции 20 футов), урон накладывает на цель неподвижность на один раунд или до тех пор, пока она не освободится.
• **Скорпион** скорость 40 футов; виброчувствительность (вспомогательная) 60 футов, ночное зрение. **В ближнем бою** ❖: жало, урон 1d8 (колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом). **В ближнем бою** ❖: клешни (быстрое), урон 1d6 (дробящий).

Повышенное (4 круг) у боевой формы крупный размер, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 10 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете 15 временных ПЗ, модификатор атаки +16, бонус урона +6, модификатор Атлетики +16.
Повышенное (5 круг) у боевой формы огромный размер, и ваши атаки обладают зоной досягаемости 15 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете 20 временных ПЗ, модификатор атаки +18, бонус урона +2 и удвоенное количество костей урона (в том числе продолжительного), модификатор Атлетики +20.

pf2.ru

Левитация — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

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

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

pf2.ru

Удар молнии — Заклинание 3

Концентрация | Электричество | Манипуляция

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

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

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12.

pf2.ru

Указатель — Заклинание 3

Необычный | Концентрация | Обнаружение | Манипуляция

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

Вы узнаёте направление на цель (если вы выбрали конкретный объект, например «меч моей матери») или ближайшую цель (если вы выбрали тип объекта, например «мечи»). Если цель — конкретный объект, вы должны были хотя бы раз сами наблюдать его. Если это тип объекта, у вас должен быть его точный мысленный образ. Если между вами и целью есть преграды в виде протоной воды или свинца, заклинание не может указать на объект. При этом вы можете обнаружить более далёкий объект нужного типа, потому что ближайший отделён от вас протоной водой или свинцом.

Повышенное (5 круг) вы можете выбрать целью конкретное существо или народ вместо объекта, но для этого должны были встречать ранее или видеть воочию это существо или представителя народа.

pf2.ru

Чтение мыслей — Заклинание 3

Необычный | Концентрация | Обнаружение | Манипуляция | Ментальный

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

Вы легко касаетесь разума цели в попытке прочесть её мысли. Цель проходит испытание Воли, после чего становится временно невосприимчива к вашему чтению мыслей на 1 час.
Критический успех цель воспринимает ваши размытые поверхностные мысли при вашем Сотворении заклинания.
Успех вы узнаёте, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше.
Провал вы воспринимаете размытые поверхностные мысли цели при Сотворении заклинания и узнаёте, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше.
Критический провал аналогичен провалу, также в течение длительности заклинания вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы снова прочитать поверхностные мысли цели. Цель не проходит дополнительных испытаний.

pf2.ru

Слияние с камнем — Заклинание 3

Концентрация | Земля | Манипуляция | Полиморф

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

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

pf2.ru

Паралич — Заклинание 3

Концентрация | Устранение | Манипуляция | Ментальный

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

Вы блокируете двигательные импульсы цели, не давая им покидать разум, из-за чего она может застыть на месте. Цель проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает шок 1.
Провал цель парализована на 1 раунд.
Критический провал цель парализована на 4 раунда. В конце каждого своего хода она может пройти испытание Воли повторно, чтобы при успехе снизить оставшуюся длительность на 1 раунд, а при критическом успехе прекратить эффект.
Повышенное (7 кругов) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

Безопасный проход — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция касание; **Область** участок местности 10 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 60 фт. в длину
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы на короткое время делаете область безопасной для перемещения. Все проходящие через область получают следующие преимущества против вредоносных эффектов местности и окружения, в том числе против урона от окружающей среды, опасной местности и опасностей в области: бонус состояния +2 к КБ и испытаниям против подобных эффектов и устойчивость 5 ко всему урону от них.
Более того, заклинание удерживает все ненадёжные строения (вроде шаткихмостов или осыпающихся потолков) от обрушения, за исключением случаев, когда держится на них чрезмерная нагрузка могла бы обвалить обычное строение этого же типа.
Заклинание уберегает только от вреда, не добавляя удобства, и потому не влияет на пересечённую местность, плохую видимость от осадков и подобных явлений и никак не защищает от существ в области.
Повышенное (5 кругов) устойчивость 10, длина участка до 120 футов.
Повышенное (8 кругов) устойчивость 15, длина участка до 500 футов.

pf2.ru

Замедление — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

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

Вы искажаете течение времени вокруг цели, замедляя её.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд.
Провал цель получает замедление 1 на 1 минуту.
Критический провал цель получает замедление 2 на 1 минуту.

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

pf2.ru

Касание вампира — Заклинание 3

Концентрация | Смерть | Манипуляция | Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 живое существо
Защита обычное испытание Стойкости

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

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Покров необнаружимости — Заклинание 3

Необычный | Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность 8 часов

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

pf2.ru

Терновая стена — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Растение | Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 60 фт.
Длительность 1 минута

Вы на минуту выращиваете толстую стену из очень густого колючего кустарника. Вы создаёте на прямой линии вертикальную стену толщиной в 5 футов, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Всё с противоположной стороны стены получает укрытие, а клетки стены считаются пересечённой местностью. Всякий раз, когда существо совершает действие с дескриптором «движение», чтобы войти в одну из клеток стены, оно получает 3d4 колющего урона. У каждого участка стены размерами 10 на 10 футов КБ 10, твёрдость 10 и 20 ПЗ, а также невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. Через уничтоженный участок можно свободно перемещаться.

Повышенное (+1) ПЗ каждого участка стены увеличиваются на 5, колющий урон увеличивается на 1d4.

pf2.ru

Стена ветра — Заклинание 3

Воздух | Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте преграду из бушующих ветров, через которую сложно пройти. Это стена ветра толщиной в 5 футов, 60 футов в длину, 30 футов в высоту. Стена вертикальная, но в остальном её можно сформировать как угодно. Стена искажает воздух, но не мешает зрению. Стена обладает следующими эффектами.

● Боеприпасы физических дистанционных атак — стрелы, болты, пращные ядра и иные объекты сопоставимого размера — не могут пролететь сквозь стену. Более тяжёлое дистанционное оружие, такое как пилумы, получает ситуативный штраф -2 к проверке атаки, если пролетает сквозь стену. Массивное дистанционное оружие и эффекты заклинаний, не создающие физических объектов, проходят

pf2.ru

Квакающий голос — Заклинание 3

Концентрация | Проклятие | Манипуляция | Метаморфоза

Источник Рёв дикой природы
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы заставляете голосовые связки существа раздуваться, как у лягушки. Цель должна пройти испытание Стойкости.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех голос цели становится хриплым, а говорить становится больно. Всякий раз, когда она использует действие с дескриптором «слух», или пытается Сотворить заклинание без дескпритора «незаметное», она должна преуспеть в чистой проверке СЛ 5, иначе действие будет

pf2.ru

Бурная волна — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Вода

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

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

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Проклятие потерянного времени — Заклинание 3

Концентрация | Проклятие | Манипуляция | Пустота

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 объект крупного или меньшего размера, конструкция или живое существо
Защита Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель на старение или разрушение. Конкретный эффект зависит от того, выбрали ли вы целью объект, конструкцию или живое существо. Артефакты, а также объекты и конструкции из ценных материалов (по усмотрению ведущего) невосприимчивы к эффекту.

● **Конструкция** конструкция получает 4d6 урона (обычное испытание Стойкости). При провале конструкция на 1 час получает неуклюжесть 1, слабость 1 и её нельзя починить, также проклятие пытается нейтрализовать любое заклинание, которое пытается восстановить ПЗ конструкции. При критическом провале длительность этих эффектов

pf2.ru

становится неограниченной.

● **Живое существо** живое существо проходит испытание Стойкости. Нестарелые существа невосприимчивы к эффекту.

Критический успех живое существо избегает эффекта.

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

Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 час.

Критический провал аналогичен успеху, но неограниченная длительность.

● **Объект** если объект в чьём-либо распоряжении, его носитель может пройти испытание Стойкости. При провале испытания или если предмет бесхозный, он немедленно получает 4d6 урона (твёрдость применяется по обычным правилам) и становится проклятым (неограниченная длительность). Пока длится проклятие, предмет становится никудышным и его нельзя починить, также проклятие пытается нейтрализовать любое заклинание, которое можно выбрать целью заклинания избавление от недуга.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.

потерянно. Один раз за раунд цель может использовать Взаимодействие, чтобы пассировать горло, проходя тем самым испытание Стойкости против вашей СЛ заклинания. При успехе заклинание заканчивается.

Провал аналогичен успеху, но использование действия с дескриптором «слух» также наносит цели 2d10 ментального урона, поскольку звук её искажённого голоса повреждает её уши.

Критический провал как провал, но урон от использования действия с дескриптором «слух» удваивается, и цель не может использовать Взаимодействие, чтобы пройти испытание Стойкости и досрочно завершить эффект.

Повышенное (+1) урон от использования действия с дескриптором «слух» увеличивается на 1d10.

pf2.ru

скользь стену без штрафов.

● Стена считается пересечённой местностью для существ, пытающихся перемещаться через её по земле. Глаз и существа под эффектом гразообразности скользь стену пройти не могут.

● Существа, пытающиеся пролететь сквозь стену, используя действие с дескриптором «движение», проходят испытание Стойкости.

Критический успех в этот ход летающее существо может перемещаться через стену без помех.

Успех в этот ход летающее существо может перемещаться через стену, но она считается пересечённой местностью.

Провал стена останавливает перемещение летающего существа, и весь остаток перемещения от его текущего действия теряется.

Критический провал аналогичен провалу, но существо отталкивается отрыны на 10 футов.

Взор фамильяра — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Тайновидение

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 1 миля; **Цели** 1 согласное существо, которое является вашим верным зверем или фамильяром
Длительность поддерживаемое

Между вами и целью образуется связь, позволяющая вам видеть её глазами, чувствовать запахи, которые она чувствует, и аналогичным образом использовать другие её чувства. Если вы Сотворяете заклинание с дескриптором «разоблачение», которое влияет на ваши чувства, например, видение

pf2.ru

Гравитационный колодец — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 120 фт.; **Область** 30-фт. взрыв
Защита Реакция

Вы создаёте сферу изменённой гравитации. Все существа и незакреплённые объекты в этой области движутся к центру в зависимости от их результата испытания Реакции. Это соответствует правилам принудительного перемещения. Если возле центра сферы недостаточно места, то существа и объекты, расположенные ближе к центру, движутся первыми, а остальные движутся так далеко, как только могут, не будучи заблокированными, до величины,

pf2.ru

Поднять скелеты — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 60 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Деформированные скелетные формы вырываются из твёрдой поверхности, например, из каменного пола, и заполняют область взрыва. Область, которую они заполняют, представляет собой пересечённую местность. Их цепкие когти наносят 2d6 режущего урона существам на земле в области, когда скелеты впервые появляются. Существа проходят обычное испытание

pf2.ru

Совместная невидимость — Заклинание 3

Аура | Иллюзия | Манипуляция | Незаметное

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ◆◆
Область 30-фт.ая эманация; **Цели** вы и 5 или менее согласных существ
Длительность 10 минут

Вы и все цели становитесь невидимыми (но не друг для друга), пока остаётесь в области заклинания. Ставшее невидимым из-за этого заклинания существо, которое покидает область, становится видимым и остаётся таковым, даже вернувшись в область заклинания. Если любое из ставших невидимым из-за этого заклинания существ совершит враждебное действие,

pf2.ru

невидимого, пока это заклинание активно, вы получаете выгоду от заклинания через чувства цели, а не через свои собственные. Вы также можете говорить через телепатическую связь, очень похожим на ваш, хотя он принимает физическое особенность звучания цели. Вы можете использовать кольцо дружбы с животным на цели как часть Поддержания этого заклинания. Вам не нужна линия видимости или линия эффекта для вашей цели, когда вы Сотворяете это заклинание.

Критический провал существо перемещается к центру на 30 футов.

Успех существо перемещается к центру на 5 футов.

Критический успех существо избегает воздействия.

Установленной результатами проведённого испытания.

Повышенное (5 кфт) количество целей увеличивается до вас и 10 или менее согласных существ. Длительность увеличивается до 1 часа.

после его завершения заклинание прекращается.

Реакции.

В последующие раунды, когда вы впервые за раунд используете Поддержание заклинания, вы можете переместить область со скелетами на расстояние до 20 футов в пределах дистанции заклинания и нанести 2d6 режущего урона каждому существу в новой области (обычное испытание Реакции).

Попытки повредить или уничтожить скелетов не имеют значения, так как новые кости вырываются из земли, чтобы восстановить и заменить любые уничтоженные.

Повышенное (+2) урон увеличивается на 1d6.

Уменьшение предмета — Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Полиморф

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 немагический объект объёмом до 20 кубических фт. и весом не более 80
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы уменьшаете цель примерно до размеров монеты с незначительным весом. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, оно также заканчивается, если вы бросите объект на твёрдую поверхность. Вы не можете использовать объект для атаки или нанесения урона в процессе его возвращения в обычное состояние. Если при прекращении заклинания вокруг недостаточно места, чтобы вместить объект в его обычном состоянии, длительность продлевается до тех пор, пока объект не окажется в достаточно большом месте.

pf2.ru

Восприятие нитей судьбы — Заклинание 3

Редкий | Концентрация | Удача | Мифический | Предсказание

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Длительность 1 минута

Вы открываете свой разум великому замыслу бытия, что позволяет вам видеть нити судьбы во всей их сложной, запутанной красе. Вы проходите проверки Внимания и испытания Реакции на мифическом уровне умения в течение всего времени действия заклинания.
Вы можете Поддерживать заклинание 1 раз в раунд, чтобы распутать эти нити. Если вы поддерживаете заклинание и ваше следующее действие потребует от вас проверки атаки или проверки навыка, вы проходите эту проверку дважды и используете более высокий результат. Вы можете распутать нити судьбы до трёх раз. После третьего раза заклинание заканчивается.

pf2.ru

Путешествие на черепахе — Заклинание 3

Редкий | Концентрация | Манипуляция | Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция 60 фт.
Длительность 1 час

Вы призываете разумную морскую черепаху, которая соглашается нести вас на своём панцире в водном путешествии. Эту черепаху нужно призвать в большой водоём в пределах досягаемости, например, в озеро или широкую реку. Вызванная черепаха крупного размера, способна нести одно среднее существо или до четырёх небольших существ и имеет скорость плавания 30 футов. Черепаха не участвует в боевых сценах и не подвергает себя опасности намеренно, но она доставляет вас в пункт назначения по вашему выбору и следует вашим указаниям. В остальном черепаха функционирует как транспорт, за исключением того, что она сама себя контролирует и не нуждается в управлении.

Повышенное (5 круг) Размер черепахи увеличивается до огромного, что делает её способной перносить одно крупное существо, до четырёх средних существ или до 16 небольших существ. Скорость её плавания увеличивается до 1 дня.
Повышенное (7 круг) Размер черепахи увеличивается до исполинского, что делает её способной перносить одно Огромное существо, до четырёх крупных существ, до 16 средних существ и до 32 небольших существ. Скорость её плавания увеличивается до 50 футов, а продолжительность действия заклинания увеличивается до 1 недели.
Повышенное (9 круг) Размер черепахи увеличивается до исполинского, что делает её способной перносить два Огромных существа, до восьми крупных существ, до 32 средних существ или до 64 небольших существ. Скорость её плавания увеличивается до 60 футов, а продолжительность действия заклинания увеличивается до 1 месяца.

pf2.ru

Кружка пыли — Заклинание 3

Концентрация | Проклятие | Манипуляция

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

Вы проклинаете цель жаждой, которую не может утолить ни один напиток. Вы можете Прекратить заклинание. Цель должна пройти испытание Стойкости.
Критический успех Существо избегает эффекта и невосприимчиво к Кружке пыли на 1 час.
Успех Существо утомлено на 1 раунд.
Провал Существо немедленно испытывает жажду, будто оно несколько дней ничего не пило. Существо становится утомлённым и получает 1d4 урона каждый час, и не может быть излечено, пока не утолит жажду. Никакое количество питья не сможет утолить жажду существа во время действия этого заклинания.
Критический провал Аналогично провалу, но существо получает 2d4 урона каждый час.

Повышенное (+3) Жажда становится всё более невыносимой, увеличивая урон каждый час на 1d4 или на 2d4 при критическом провале.

pf2.ru

Зыбучий песок — Заклинание 3

Концентрация | Земля | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция 30 фт.; **Область** горизонтальная землистая или песчаная поверхность, в пределах 20 фт.ого взрыва
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы заставляете поверхность вздыматься. Область становится пересечённой местностью, и все следы в ней разрушаются из-за бурлящей земли. Существа, находящиеся в этой области, получают штраф состояния -1 к проверкам Акробатики на Удержание равновесия и Перекат, а также Атлетике на Прыжок в высоту и Прыжок в длину. При первом Поддержании заклинания в каждом раунде вы можете перемещать зону бурления на расстояние вплоть до 20 футов в любом направлении. Существа, обездвиженные заклинанием, по возможности перемещаются вместе с зыбучим песком в том же направлении. Существа, которые вступают в область или начинают свой ход в ней, должны пройти испытание Реакции.
Критический успех существо избегает эффекта и игнорирует пересечённую местность области, а также штраф состояния к проверкам навыков до конца своего хода.
Успех существо избегает эффект штрафа состояния к проверкам навыков в области до конца своего хода.
Провал существо подвержено эффекту заклинания как обычно.
Критический провал существо становится неподвижным в области заклинания до тех пор, пока не Освободится. Если существо уже было неподвижно из-за *зыбучего песка*, оно также становится распластанным.

Повышенное (5 круг) Штраф состояния увеличивается до −2, дистанция заклинания увеличивается до 60 футов.
Повышенное (7 круг) Штраф состояния увеличивается до −3, дистанция заклинания увеличивается до 60 футов и область заклинания увеличивается до 30-футового взрыва.
Повышенное (9 круг) Штраф состояния увеличивается до −4, дистанция заклинания увеличивается до 60 футов и область заклинания увеличивается до 40-футового взрыва.

pf2.ru

Блистающая стена — Заклинание 3

Концентрация | Огонь | Свет | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, первобытная
Дистанция 30 фт.
Защита Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы создаете тонкую стену яркого света в виде прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов. Вы должны создать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы её края не проходили сквозь существ или предметы, иначе заклинание будет потеряно. Стена стоит вертикально и, если вы пожелаете, может иметь меньшую длину или высоту. Существа, соседствующие со стеной, получают состояние растерянность. Существа, проходящие сквозь стену, получают 2d6 урона огнём, с обычным испытанием Стойкости, так как концентрированный свет обжигает их.

Повышенное (4 круг) Свет мешает разглядеть существ на другой стороне. Существа обладают состоянием похоже видимость для всех существ, находящихся по другую сторону стены от них. Урон огнём увеличивается до 3d6.

pf2.ru

Теневая стена — Заклинание 3

Концентрация | Тьма | Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция 30 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаете стену чистой тьмы в виде прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Стена вертикальная, но в остальном её можно сформировать как угодно, имея меньшую длину или высоту. Стена не пропускает сквозь себя свет и выглядит как пласт чистой тьмы для существ, видящих её. Существа без ночного зрения или те, кто не способен видеть сквозь тьму, не видят существ на другой стороне стены. Стена слишком тонкая, чтобы существа могли Спрятаться в самой тьме, но они могут использовать Действие Спрятаться от существ на другой стороне стены как обычно.

Повышенное (5 круг) Существа с ночным зрением (но не острым ночным зрением) с трудом видят сквозь стену. Цели, видимые сквозь стену, становятся для них плохо видимы.
Повышенное (7 круг) Существа с острым ночным зрением с трудом видят сквозь тьму. Цели, видимые сквозь стену, считаются для них скрытыми. Все остальные существа вообще не способны видеть сквозь тьму.

pf2.ru