Рука-щит

Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция | Металл

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 минута либо пока ПЗ щита не израсходуются

Укрепляющие жилы руды проходят через руку цели, позволяя ей отражать удары голыми руками. Она может использовать действие Поднятие щита, чтобы вместо щита поднять свою руку, получая ситуативный бонус +2 к КБ. Она также может Блок щитом с поднятой рукой; в этом случае цель снижает урон, как если бы у неё был щит с твёрдостью 4 и 15 ПЗ. Этот щит не имеет ПП, и заклинание заканчивается, если ПЗ щита исчерпаны.
Это заклинание не изменяет рукопашные атаки цели без оружия и не может быть использовано для удара щитом. Использование этого заклинания или попадание под его воздействие также считается использованием металлического предмета в отношении анафемы.

Повышенное (+2) Твёрдость увеличивается на 4, а ПЗ увеличивается на 15.

pf2.ru

Быстрая сортировка

Заклинание 1

Превращение

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆◆ М, Ж, вербальный
Дистанция 10 фт.; **Цели** до 200 бесхозных объектов в пределах дистанции, каждый — лёгкого веса или меньше
Длительность до 1 минуты

Вы магически сортируете группу объектов в аккуратные стопки или кучки. Вы можете отсортировать объекты двумя разными способами. Первый вариант — разложить их по разным кучам в зависимости от легко различимого признака, такого как цвет или форма. Второй вариант — рассортировать объекты в упорядоченные стопки согласно явно указанной отметке, например по номеру страницы, названию или дате. Объекты сортируются сами на протяжении всей длительности заклинания; чем меньше объектов, тем быстрее сортировка, вплоть до одного раунда для 30 или меньшего количества объектов.

Повышенное (3 круг) Заклинание может сортировать до 400 объектов за минуту или до 60 объектов за раунд.

Повышенное (5 круг) Заклинание может сортировать до 800 объектов за минуту или до 120 объектов за раунд.

pf2.ru

Волшебный Камень

Заклинание 1

Некромантия | Позитивный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение от ◆ до ◆◆◆ (С, Ж)
Дистанция касание; **Цели** от 1 до 3 немагических камней или пращных ядер
Длительность 1 минута

Вы наполняете обычные камни позитивной энергией, на короткое время наделяя их магическими свойствами. За каждое потраченное при Сотворении заклинания действие вы можете выбрать целью 1 немагический камень или пращное ядро. Цели должны быть бесхозными или находиться у вас или согласного союзника. Камни превращаются в +1 разящие разрушительные пращные ядра. Каждый камень можно применить лишь единожды, после чего он рассыпается в пыль.

pf2.ru

Обнаружение Мировоззрения

Заклинание 1

Необычный | Обнаружение | Прорицание

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆ Ж, С
Область 30-фт.ая эманация

Ваши глаза начинают светиться, и вы видите ауры мировоззрений. Выберите добро, зло, принципиальность или хаос. Вы обнаруживаете ауры этого мировоззрения, но не получаете никаких сведений, кроме знания о наличии или отсутствии ауры. Вы можете добровольно отказаться от обнаружения существ или эффектов, о мировоззрении которых осведомлены.
Аурами мировоззрения обладают только существа 6 уровня или выше. Исключение из этого правила составляют сакральные заклинатели, нежить и создания из Внешней сферы.

Повышенное (2 круг) Вы узнаёте местоположение каждой ауры и её силу.

Аура Мировоззрения
Сила ауры мировоззрения зависит от уровня существа или предмета либо от круга заклинания. Ауры нежити, жрецов и других сакральных заклинателей с божеством-покровителем, а также существ из Внешней сферы на одну категорию сильнее, чем обычно (например, сильная вместо отсутствующей). **Уровень существа или предмета Круг заклинания или эффекта Сила ауры** 0-5 — Отсутствует 6-10 0-3 Слабая 11-15 4-7 Средняя 16-20 8-9 Сильная 21+ 10 Ошеломительная

pf2.ru

Воздушный пузырь — Заклинание 1

Воздух | Концентрация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ↻; **Условие** существо в пределах дистанции попадает в среду, где не может дышать.
Дистанция 60 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо
Длительность 1 минута

Вокруг головы цели возникает пузырь чистого воздуха, позволяя нормально дышать. Эффект завершается сразу же, как только цель вернётся в среду, где может дышать обычным образом.

pf2.ru

Сигнал тревоги — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 8 часов

Вы защищаете область, чтобы узнать, когда существа входят в неё без вашего позволения. Когда вы сотворяете это заклинание, вы устанавливаете пароль. Когда небестелесное существо размером не менее небольшого входит в область заклинания, не произнеся пароля, заклинание по вашему выбору оповещает вас об этом либо мысленно (в этом случае заклинание получает дескриптор «ментальный»), либо

pf2.ru

Отповедь — Заклинание 1

Аура | Концентрация | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Область 10-фт.ая эманация
Защита Воля; **Длительность** 1 минута

Вы затуманиваете разум врагов сомнениями. Противники в области, провалившие испытание Воли, получают штраф состояния -1 к проверкам атак, пока находятся в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход совершить одиночное действие с дескриптором «концентрация» чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов и заставить противников в области, на

pf2.ru

Благословение — Заклинание 1

Аура | Концентрация | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Область 15-фт.ая эманация
Длительность 1 минута

Благословение из иного мира направляет удары ваших союзников. Вы и все ваши союзники получаете бонус состояния +1 к проверкам атаки, пока находитесь в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход применить Поддержание, чтобы увеличить радиус эманации на 10 футов. Благословение может нейтрализовать отповедь.

pf2.ru

Очищение провизии — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 10 фт.; **Область** 1 кубический фут

Вы превращаете всю еду и питьё в области в изысканное яство: вода становится вином или иным благородным напитком, а пища на вкус и по составу превращается в кулинарный шедевр. Вы также можете очистить пищу от токсинов и загрязнений. От последующей порчи или загрязнения заклинание не защищает. Оно не делает пищу более питательной.

Повышенное (+2) добавьте к области 1 кубический фут (область должна быть непрерывной).

pf2.ru

Приказ — Заклинание 1

Слух | Концентрация | Язык | Манипуляция | Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** до конца следующего хода цели

Вы выкрикиваете приказание, которому сложно не подчиниться. Вы можете приказать цели приблизиться к вам, бежать прочь (как при состоянии паники), уронить то, что она держит, распластаться или стоять на месте. Существо не может использовать Выжидание или совершать ответные действия, пока не выполнило приказ.

pf2.ru

Создание воды — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция | Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 0 фт.

Вы складываете руки горстью, и из них начинает струиться вода. Вы создаёте 2 галлона воды. Если никто их не выпьет, они испарятся через 1 день.

pf2.ru

Обнаружение ядов — Заклинание 1

Необычный | Концентрация | Обнаружение | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 объект или существо

Вы определяете, является ли некое существо ядовитым либо является ли объект ядом или отравленным. Вы не узнаёте, может ли цель отравить вас несколькими способами, и не определяете типы ядов. Некоторые вещества, такие как свинец и алкоголь, тоже определяются как яды и поэтому маскируют остальные яды.

Повышенное (2 круг) вы узнаёте количество ядов и их типы.

pf2.ru

Эффекты зависят от результата испытания Воли цели.
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо должно потратить первое действие в свой следующий ход на выполнение приказа.
Критический провал существо должно потратить все свои действия в свой следующий ход на выполнение приказа.

Повышенное (5 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

Слабость — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

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

Вы вытягиваете силу существа в зависимости от его результата испытания Стойкости.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает слабость 1 до начала вашего следующего хода.
Провал цель получает слабость 2 на 1 минуту.
Критический провал цель получает слабость 3 на 1 минуту.

pf2.ru

Ужас — Заклинание 1

Концентрация | Эмоции | Ужас | Манипуляция | Ментальный

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

Вы вселяете в цель истинный ужас. Цель проходит испытание Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает испуг 1.
Провал цель получает испуг 2.
Критический провал цель получает испуг 3 и в панике в течение 1 раунда.

Повышенное (3 круг) вы можете выбрать целями 5 или менее существ.

pf2.ru

Повреждение — Заклинание 1

Манипуляция | Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение от ◆ до ◆◆◆
Дистанция варьируется; **Цели** 1 живое существо или 1 согласное существо-нежить.

Вы проводите энергию пустоты, которая наносит урон живым и исцеляет нежить. Если цель — живое существо, вы наносите ему 1d8 урона пустотой (обычное испытание Стойкости). Если цель — согласное существо-нежить, вы восстанавливаете ему такое же количество ПЗ. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его цели, дистанцию, область и иные параметры. ◆: дистанция заклинания — касание. ◆◆◆ (концентрация): Дистанция заклинания — 30 футов. При исцелении нежити вы восстанавливаете ей на 8 ПЗ больше.
◆◆◆ (концентрация): вы изгоняете энергию пустоты в области 30-футовой эманации. Цели заклинания — все живые существа и нежить в области.

Повышенное (+1) урон или исцеление увеличивается на 1d8. При сотворении за 2 действия дополнительное исцеление увеличивается на 8.

pf2.ru

Излечение — Заклинание 1

Исцеление | Манипуляция | Жизнь

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение от ◆ до ◆◆◆
Дистанция варьируется; **Цели** 1 согласное живое существо или 1 существо-нежить.

Вы проводите энергию жизни, которая наносит урон нежити и исцеляет живых. Если цель — согласное живое существо, вы восстанавливаете ему 1d8 ПЗ. Если цель — нежить, вы наносите ей такой же урон жизнью и она проходит обычное испытание Стойкости. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его цели, дистанцию, область и иные параметры. ◆ : дистанция заклинания — касание. ◆◆◆ (концентрация):

pf2.ru

Наделение жизнетворностью Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция | Жизнь

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная
Сотворение от ◆ до ◆◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1,2 или 3 согласных существа
Длительность 1 минута

Вы наполняете атаки энергией жизни. Число целей заклинания равно количеству затраченных на него действий. Удары оружием и безоружные Удары каждой цели дополнительно наносят 1d4 урона жизнью (такой урон обычно получает только нежить). Если у вас есть дескриптор «священный», вы можете добавить его заклинанию и всем Ударам, на которые оно действует.

Повышенное (3 круг) дополнительный урон увеличивается до 2d4.

Замок Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 замок, дверь или контейнер с запорным механизмом.
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Запорный механизм цели запирается и магически удерживается в этом состоянии. Когда вы магически запираете цель, СЛ Атлетики или Воровства для её открытия равна вашей СЛ заклинаний или базовой СЛ замка с бонусом состояния +4 (смотря что выше). Любые ключи или комбинации, ранее открывавшие этот замок, не в состоянии его открыть, пока длится заклинание,

Починка Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** немагический объект лёгкого или меньшего веса.

Вы чините предмет-цель, восстанавливая ему по 5 ПЗ за каждый круг заклинания. Если предмет сломан, то он теряет это состояние, если его ПЗ увеличиваются выше ПП. Вы не можете восстановить отсутствующие части или починить уничтоженный объект.

Повышенное (2 круг) вы можете выбрать целью немагический объект весом 1 или менее.
Повышенное (3 круг) вы можете

Магический доспех Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вас окружает мерцающая магическая энергия, дающая бонус предмета +1 к КБ и ограничивающая максимальный модификатор Ловкости значением +5. Пока вы носите магический доспех, для расчёта КБ вы используете умение в защите без брони.

Повышенное (4 круг) вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.
Повышенное (6 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.

pf2.ru

Повышенное (5 круг) дополнительный урон увеличивается до 3d4.

pf2.ru

но дают ситуативный бонус +4 к проверкам для его открытия.
Если цель откроют, заклинание прекращается. Если цель не заблокируют и не запрут каким-то дополнительным способом, вы можете отпереть и открыть её действием Взаимодействие, в ходе которого вы касаетесь её; заклинание при этом не прекращается. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания в любой момент и на любом расстоянии.

Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до неограниченной, но при сотворении заклинания также должны потратить ценные металлы на 6 зм в качестве дополнительной стоимости.

pf2.ru

pf2.ru

выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический объект весом 1 или менее.

pf2.ru

Повышенное (8 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +2 к испытаниям.
Повышенное (10 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +3, вы получаете бонус предмета +3 к испытаниям.

Схрон для питомца — Заклинание 1

Межпространственный | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо — ваш питомец.
Длительность 8 часов

Вы распахиваете плащ или разводите руки, втягивая цель в карманное измерение, размер которого позволяет существу там разместиться. Существо может взять туда объекты лишь в случае, если их могут носить представители его вида. Другие существа не могут попасть внутрь этого межпространственного кармана. В схроне достаточно воздуха, воды и еды, чтобы цель могла находиться там всю

pf2.ru

Защита — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

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

Вы защищаете существо от вреда. Цель получает бонус состояния +1 к КБ и испытаниям.

Повышенное (3 круг) вы можете распространить эти преимущества на всех ваших союзников в 10-футовой эманации вокруг цели.

pf2.ru

Рунное тело — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

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

Тело цели покрывается светящимися рунами. Все безоружные атаки цели становятся +1 разящими безоружными атаками, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона до двух.

Повышенное (6 круг) безоружные атаки становятся +2 *улучшенными разящими*.
Повышенное (9 круг) безоружные атаки становятся +3 *высшими*

pf2.ru

Рунное оружие — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ◆◆
Дистанция касание; **Цели** 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое согласным существом)
Длительность 1 минута

Оружие светится магической энергией и покрывается временными рунами. Оно становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона оружия до двух.

Повышенное (6 круг) оружие становится +2 *улучшенным разящим* оружием.
Повышенное (9 круг) оружие

pf2.ru

становится +3 *высшим разящим* оружием.

разящими.

Длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинание также прекращается, если вы умрёте или попадёте в другой межпространственный карман. По завершении заклинания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).

Чревовещание — Заклинание 1

Слух | Концентрация | Иллюзия | Манипуляция

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

Когда вы говорите или издаёте голосом иные звуки, вы способны заставить свой голос звучать из другого места в пределах 60 футов, причём источник звука вы можете перемещать абсолютно свободно. Существо, которое слышит звук, может попытаться разоблачить вашу иллюзию.

Повышенное (2 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы можете изменять тембр, качество и

pf2.ru

ные свойства своего голоса. Существа могут попытаться разоблачить иллюзию, только если активно совершают проверку Внимания или иным способом используют действия, чтобы взаимодействовать со звуком.

Призыв нежити — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция | Призыв

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

Вы призываете существо с дескриптором «нежить» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.

Повышенное (2 круг) Уровень 1.
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.

pf2.ru

Повышенное (9 круг) Уровень 13.
Повышенное (10 круг) Уровень 15.

Духовные узы — Заклинание 1

Концентрация | Исцеление | Манипуляция | Дух

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Вы создаёте духовные узы с другим существом, что позволяет принять на себя его боль. Если ПЗ цели ниже максимума, то при Сотворении заклинания и далее в начале каждого вашего хода цель восстанавливает 2 ПЗ (либо ПЗ в количестве, равном разнице между её текущими ПЗ и максимумом — в зависимости от того, что меньше). Вы теряете столько же ПЗ, сколько

pf2.ru

восстановили цели. Эффекты, которые увеличили бы восстанавливаемые ПЗ или позволили бы вам потерять меньше ПЗ, не применяются. Временные ПЗ (ваши или цели) при переносе также не учитываются. Эффект не использует энергию жизни или пустоты, поэтому действует, даже если вы или цель — нежить. Пока длится заклинание, вы не получаете преимуществ регенерации или быстрого исцеления. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания, также оно прекращается, если ваши ПЗ снижаются до 0.

Повышенное (+1) количество передаваемых каждый раз ПЗ увеличивается на 2.

pf2.ru

Убежище — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

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

Вы окружаете существо защитной энергией, не дающей противникам его атаковать. Существа, которые пытаются атаковать цель заклинания, каждый раз должны проходить испытание Воли. Если цель совершит враждебное действие, заклинание прекращается.
Критический успех заклинание прекращается.
Успех существо может совершить эту атаку и любые другие атаки по цели в этот ход.
Провал существо не может атаковать

pf2.ru

цель и теряет текущее действие. Оно больше не может пытаться атаковать цель в этот ход.
Критический провал существо теряет текущее действие и больше не может пытаться атаковать цель до окончания длительности этого заклинания.

Сакральные звери — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция

Источник Рёв дикой природы
Традиции сакральная, первобытная
Требования вы служите божеству
Дистанция 30 фт.; **Область** 5-фт. взрыв
Защита обычное испытание Реакции

Вы взываете к существам природы под покровительством вашего божества. Вы быстро призываете священное животное вашего божества (или маленький рой состоящий из них, если это животное обычно маленькое). Например, вы бы призвали льва, если вы служите Иомедэй, или же рой пауков, если вы служите Норгорберу. Если у вашего божества нет священного животного, обговорите этот вопрос с ведущим, чтобы найти тематическое животное. Животное или рой нападает на всех существ в области, наносит 2d6 урона. Урон может быть дробящим, колющим или режущим, в зависимости от призванного животного, на усмотрение ведущего. После их атак, животные возвращаются на план вашего божества.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Согласный хор — Заклинание 1

Концентрация | Звук

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ◆ - ◆◆◆
Дистанция 30 фт.; **Цели** варьируется
Защита обычное испытание Стойкости

Вы выпускаете опасное созвучие постепенно затухающего звука, фокусируя его на одной цели или распространяя по площади, чтобы нанести урон множеству врагов. Количество действий, которые вы тратите на Сотворение заклинания, определяет его цели, дальность, область и другие параметры.

◆ Заклинание наносит 1d4 урона звуком одной цели, с обычным испытанием Стойкости.

◆◆ (манипуляция) Заклинание наносит 2d4 урона звуком всем существам в 10-футовом взрыве, с обычным испытанием Стойкости.

◆◆◆ (манипуляция) Заклинание наносит 2d4 урона звуком всем существам в 30-футовой эманации, с обычным испытанием Стойкости.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d4 для заклинания за одно действие, или на 2d4 для остальных заклинаний.

pf2.ru

Злорадство — Заклинание 1

Концентрация | Эмоции | Ментальный

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ↻; **Условие** вы критически проваливаете испытание против эффекта от противника.
Дистанция 30 фт.; **Цели** спровоцировавший противник
Защита Воля

Вы отвлекаете врага их самодовольной ухмылкой после того как вы сами потерпели неудачу. Он должен пройти испытание Воли.

Критический успех существо избегает эффекта.

Успех существо сильно забавит ваша неудача и оно получает штраф состояния -1 к проверкам Внимания и испытаниям Воли на 1 раунд.

Провал ваша неудача чрезвычайно потешила существо, оно получает ослепление 1 на 1 раунд.

Критический провал существо теряется в своей ухмылке, оно получает ослепление 2 на 1 раунд и шок 1.

pf2.ru

Призыв младшего служителя — Заклинание 1

Концентрация | Манипуляция | Призыв

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная
Сотворение ◆◆◆
Дистанция 30 фт.
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

В то время как божества ревностно охраняют своих самых могущественных слуг от призывающих заклинаний тех, кто не пропитан верой, это заклинание позволяет вам призвать жителя Внешней Сферы вне зависимости от воли божества. Вы призываете обычного небожителя, бестию или наблюдателя -1 уровня. Также, вы можете призвать животное -1 уровня родом из Внешней Сферы. По вашему выбору, это животное получает дескрипторы «небожитель» и «священный», «бестия» и «нечестивый» или дескриптор «наблюдатель».

Призыв слуги, имеющего дескриптор «священный» или «нечестивый», противоположный дескриптору вашей веры, является тайу. Например, выбор дескриптора для последователя Саренрэ описан как «можно выбрать священный», поэтому вы не сможете призвать нечестивое существо, в то время как для последователей Фаразмы нет выбора дескриптора, поэтому вы не сможете призвать священное или нечестивое существо. Ведущий может определить, что ваше божество строже ограничивает призыв определённых типов существ, также делая их призыв тайу.

Повышенное (2 круг) уровень существа равен 1 или ниже.
Повышенное (3 круг) уровень существа равен 2 или ниже.
Повышенное (4 круг) уровень существа равен 3 или ниже.

pf2.ru

Полезный подарок — Заклинание 1

Манипуляция | Телепортация

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ❖
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 согласное существо

Вы телепортируете из своей руки объект лёгкого или незначительного веса. Он немедленно появляется в руке цели, если она свободна, или у ног цели, если её руки заняты. Цель знает, какой объект вы пытаетесь ей передать. Если цель без сознания или отказывается принять ваш подарок, а также если вы пытаетесь таким образом телепортировать существо (даже находящееся в межпространственном контейнере), заклинание тратится впустую.

Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — 500 футов.
Повышенное (5 круг) аналогично заклинанию 3 круга, но максимальный вес объекта увеличивается до 1. Вы можете потратить на Сотворение заклинания 3 действия вместо одного, чтобы увеличить дистанцию до 1 мили. При этом вам не нужна линия видимости, но вы должны очень хорошо знать цель.

pf2.ru

Конец радуги — Заклинание 1

Редкий | Концентрация | Свет | Манипуляция | Мифический | Дух

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 60 фт.; **Область** 10-фт.ая эманация
Испытание Обычное испытание Стойкости; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы тянетесь к небесам, чтобы сорвать силу радуги, соединив мир с небесами. Все существа в этой области получают 1d4 урона духом и проходят обычное испытание Стойкости. Любое существо, провалившее испытание, дополнительно получает состояние растерянность на 1 раунд. На время действия заклинания, союзник рядом с вами может использовать Взаимодействие, чтобы мгновенно телепортироваться в незанятое пространство, в пределах области заклинания, но не дальше чем на 60 футов. Это эффект с дескриптором телепортация.

Повышенное (+2) Урон увеличивается на 2d4, длительность растерянности при провале увеличивается на 1 раунд, дистанция, на которую союзники могут телепортироваться, увеличивается на 10 футов.

pf2.ru

Оберегание — Заклинание 1

Аура | Концентрация | Манипуляция | Ментальный

Источник Сакральные таинства
Традиции сакральная
Область 15-фт.ая эманация
Длительность 1 минута

Божественная защита помогает защитить ваших спутников. Вы и ваши союзники получают бонус состояния +1 к КБ в эманации. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход применить Поддержание чтобы увеличить радиус эманации на 10 футов. *Оберегание* может нейтрализовать проклинание.

pf2.ru

Проклинание — Заклинание 1

Аура | Концентрация | Манипуляция | Ментальный

Источник Сакральные таинства
Традиции сакральная
Область 10-фт.ая эманация
Защита Воля; **Длительность** 1 минута

Вы сеете сметение в умах ваших врагов, что затрудняет их попытки обороняться. Противники в области должны пройти испытание Воли, либо же получат штраф состояния -1 к КБ пока они находятся в области. Начиная со следующего после сотворения этого заклинания хода вы можете один раз в ход применить Поддержание чтобы увеличить радиус эманации на 10 футов, и заставить противников, которые ещё не были подвержены эффектам этого заклинания совершить проверку испытания. *Проклинание* может нейтрализовать оберегание.

pf2.ru