

| | | | |
|--|--|---|--|
| <div> <div>Парящий Диск</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Воплощение Сила</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение Ж, С</p> <p>Длительность 8 часов</p> </div> <div> <p>Рядом с вами материализуется диск из магической силы. В диаметре диск 2 фута, он парит прямо над землёй и следует в 5 футах за вами. Диск способен держать объекты с общим весом 5 или менее (они должны на нём уместиться и быть уравновешены). Когда заклинание прекращается, объекты, которые лежали на диске, падают на землю. Заклинание прекращается, если на диске пытается ехать существо, если он перегружен, если кто-то пытается поднять диск выше над землёй или если вы переместитесь от него дальше чем на 30 футов.</p> </div> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Подавление Запаха</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение Ж, С</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 согласное существо</p> <p>Длительность 1 час</p> </div> <div> <p>Цель перестаёт чем-либо пахнуть, и существа больше не могут заметить её присутствие только по запаху, даже если обладают нюхом (точным или вспомогательным). Существо, совершающее проверку Внимания для Поиска и использующее для этого нюх и другие способы восприятия, может заметить отсутствие естественного запаха. Если цель обладает особыми способностями, основанными на её запахе, например смрадом, эти способности тоже не действуют.</p> <p>Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 30 футов, и вы</p> </div> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Снежок</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Атака Холод Эвокация Вода</div> <div> <p>Источник Путеводитель по миру Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> </div> <div> <p>Вы метаете приведённый в движение и охлаждённый с помощью магии шар из плотного снега. Цель получает 2d4 урона холодом и, возможно, иные эффекты, в зависимости от результата проверки атаки заклинанием.</p> <p>Критический успех цель получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 1 раунд.</p> <p>Успех цель получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 1 раунд.</p> <p>Провал без эффекта.</p> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.</p> </div> <div>pf2.ru</div> </div> | <div> <div>Оживление Вербки</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Превращение</div> <div> <p>Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение Ж, С</p> <p>Дистанция 100 фт.; Цели верёвка или схожий неживой объект длиной до 50 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы частично или полностью оживляете верёвку или схожий объект, заставляя подчиняться простым приказам. Вы можете отдать верёвке два приказа при Сотворении заклинания и один приказ при каждом Поддержании заклинания.</p> <ul style="list-style-type: none"> Обвяжись верёвка обвязывается вокруг согласного существа либо бесхозного или находящегося у согласного существа объекта. Петля верёвка завязывает на одном или обоих концах простую петлю либо развязывает петли. Ползи верёвка ползёт по земле </div> <div>pf2.ru</div> </div> |
| <div>pf2.ru</div> | <div>pf2.ru</div> <div>сущест. можете выбрать целями 10 или менее</div> | <div>pf2.ru</div> | <div>pf2.ru</div> <div> <p>подобно змею, перемещая один из своих концов на расстояние до 10 футов. При этом верёвка должна перемещаться вдоль поверхности (не обязательно горизонтальной).</p> <ul style="list-style-type: none"> Развяжись верёвка развязывает один узел или прекращает выполнять приказ «Обвяжись» или «Свяжись». Свернись верёвка складывается в аккурный моток. Свяжи (атака): верёвка пытается частично связать существо. Совершите проверку атаки заклинанием против СЛ (реакция цели. При успехе цель получает штраф -10 футов к скорости (-20 футов при критическом успехе). Эффект прекращается при успешном Освобождении цели (СЛ равна вашей заклинаний) или если ПЗ верёвки стали равны ПП или ниже его (параметры обычной верёвки: твёрдость 2,8 ПЗ, ПП 4). Узел верёвка завязывает на себе надёжный узел. <p>Повышенное (+2) дистанция увеличивается на 50 футов, и вы можете оживить на 50 футов верёвки больше.</p> </div> |

Связь разумов

Закливание 1

Концентрация Манипуляция Ментальный

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

Вы соединяете свой разум с разумом цели и мгновенно ментально передаёте ей большой объём сведений, на передачу которых иным способом ушло бы 10 минут.

pf2.ru

nr2jd

Магический доспех

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

pf2.ru

nr2jd

Форма зверька

Закливание 1

Концентрация Манипуляция Полиморф

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

Вы принимаете боевую форму животного маленького размера, например кошки, крысы, насекомого или ящерицы. Вы можете выбрать конкретный вид животного (и стать, например, крысой или богомолем), но на размер или параметры формы это не влияет. Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «животное» и не можете совершать Удары. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 15 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- Скорость 20 футов.

pf2.ru

nr2jd

Схрон для питомца

Закливание 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 распакиваете 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 длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

nr2jd

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

• Уязвимость 5 к физическому урону (если вы получаете физический урон в этой форме, он увеличивается на 5).
 • Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение.
 • Модификаторы Акробатики и Скрытности +10 (если ваш собственный выше, используйте его); модификатор Атлетики -4.
Повышенное (4 круг) вы можете превратиться в летающее существо, например птицу, и в этой форме получаете скорость полёта 20 футов.

Закливание также прекращается, если вы умрёте или попадёте в другую межпространственный карман. По завершении заклинания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).

ФАНТОМНЫЙ СЛУГА**ЗАКЛИНАНИЕ 1****Концентрация** **Манипуляция** **Призыв**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 60 фт.
Длительность поддерживаемое

Вы призываете фантомного слугу, примерно похожего на гуманоида. Вы можете сделать его невидимым или эфемерным, но всем очевидно, что это магический эффект, а не реальное существо.

pf2.ru

nrzjd

ГРАД ОБЛОМКОВ**ЗАКЛИНАНИЕ 1****Концентрация** **Земля** **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 15-фт. конус
Защита Реакция

Вы создаёте в воздухе град тяжёлых булыжников. Камни наносят 2d4 дробящего урона всем существам в области. Все существа проходят испытание Реакции.
Критический успех существо избегает урона.
Успех существо получает половину урона.
Провал существо получает полный урон и отталкивается на 5 футов от вас.
Критический провал существо получает двойной урон и отталкивается на 10 футов от вас.
Повышенное (+1) урон увеличивается

pf2.ru

nrzjd

на 2d4.

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 разящими*.

pf2.ru

nrzjd

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 становится +3 *высшим разящим* оружием.

pf2.ru

nrzjd

| | | | |
|---|--|---|---|
| <div> <div>Сон</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Сон</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ◆◆ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита Воля</p> <p>Все существа в области заклинания чувствуют прилив сонливости и могут уснуть. Если существо теряет сознание под действием этого заклинания, оно не выпускает того, что держит, и не расслабывается. Закливание не препятствует пробуждению существ из-за успешной проверки Внимания, поэтому в бою его применение ограничено. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает штраф состояния -1 к проверкам Внимания на</p> </div> | <div> <div>Паучий укус</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Яд</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость</p> <p>Вы магически воссоздаёте ядовитый паучий укус. Ваше прикосновение наносит цели 1d4 колющего урона и отравляет её ядом паука. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 1d4 урона ядом. Провал цель отравлена ядом паука на стадии 1. Критический провал цель отравлена ядом паука на стадии 2. Яд паука (яд). Уровень 1. Максимальная длительность 4 раунда. Стадия 1 1d4 урона ядом и слабость 1 (1 раунд). Стадия 2 1d4 урона ядом и</p> </div> | <div> <div>Призыв животного</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы призываете существо с дескриптором «животное» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.</p> <p>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. Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.</p> </div> | <div> <div>Призыв конструкции</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы призываете существо с дескриптором «конструкция» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.</p> <p>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. Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.</p> </div> |
| <div> <div>pf2.ru</div> <div>н7zjd</div> </div> <div> <p>Повышенное (4 круг) при провале существо засыпает на 1 раунд, а при критическом провале — на 1 минуту. При этом оно выпускает всё, что держит, расслабывается и не может совершать проверок Внимания, чтобы проснуться. Когда длительность завершается, существо не просыпается автоматически, продолжая спать нормально.</p> <p>Повал существо теряет сознание. По прошествии 1 минуты оно автоматически просыпается, если ещё без сознания. Критический провал существо теряет сознание. По прошествии 1 минуты оно автоматически просыпается, если ещё без сознания. Критический провал существо теряет сознание. По прошествии 1 минуты оно автоматически просыпается, если ещё без сознания.</p> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> <div>н7zjd</div> </div> <div> <p>слабость 2 (1 раунд).</p> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> <div>н7zjd</div> </div> | <div> <div>pf2.ru</div> <div>н7zjd</div> </div> |

Призыв нежити

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

pf2.ru

nrzjd

Верный удар

Закливание 1

Концентрация Удача

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ♦

Длительность до конца вашего хода

Заглянув в будущее, вы узнаете, как лучше поразить цель. При следующей вашей проверке атаки до конца вашего хода вы совершаете бросок дважды и берёте лучший результат. При этом атака игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если цель спрятана или плохо видима.

pf2.ru

nrzjd

Попутный ветер

Закливание 1

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦

Длительность 1 час

Попутный ветер подталкивает вас к новым свершениям. Вы получаете бонус состояния +10 футов к своей скорости

Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов.

pf2.ru

nrzjd

Раскат грома

Закливание 1

Концентрация Электричество Манипуляция

Звук

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦

Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо

Защита обычное испытание Реакции

Вы призываете грохочущую молнию с небес, которая наносит цели 1d12 урона электричеством и 1d4 урона звуком (обычное испытание Реакции). Если цель носит металлическую броню или состоит из металла, она получает ситуативный штраф -1 к своему испытанию и неуклюжесть 1 на 1 раунд, если получила от него урон.

Повышенное (+1) урон электричеством увеличивается на 1d12, а урон звуком увеличивается на 1d4.

pf2.ru

nrzjd

Ледяной Поток

Закливание 1

Холод Эвокация

Источник Руководство опытного игрока , Gods & Magic
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение Ж, С
Область 15-фт. конус
Испытание Реакции

С ваших ладоней срывается конус ледяных осколков, покрывающих цели коркой льда. Существа в области получают 2d4 урона холодом и проходят испытание Реакции.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона.
Провал существо получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 2 раунда.
Критический провал существо получает двойной урон и штраф

pf2.ru

Дежавю

Закливание 1

Очарование Устранение Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение Ж, С
Дистанция 100 фт.; Цели 1 существо
Испытание Воли; Длительность 2 rounds

Вы замыкаете мыслительный процесс в разуме цели, заставляя её вновь и вновь повторять одни и те же действия. Цель проходит испытание Воли и при провале вынуждена в следующем раунде повторить те же действия, что совершала в предыдущем. Действия должны выполняться в той же последовательности и максимально близко к оригиналу (если это возможно). Так, если цель совершала атаку, она должна вновь атаковать то же существо, а если перемещалась — в

pf2.ru

Невидимый Предмет

Закливание 1

Иллюзия

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение реagens, Ж
Дистанция касание; Цели 1 объект
Длительность 1 час

Вы делаете объект невидимым. Объект становится необнаруженным для всех существ, хотя они могут попытаться его найти; при успехе он считается для них спрятанным. Если предмет используется для враждебного действия, заклинание прекращается сразу же по завершении этого действия. Невидимое оружие не даёт никаких преимуществ при атаке, но невидимый снаряд или метательное оружие могут затруднить определение местоположения атакующего, если, конечно, не возвращаются к нему после атаки.

pf2.ru

Ядовитые Испарения

Закливание 1

Эвокация Яд

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение Ж, С
Область 10-фт.ая эманация
Испытание обычное Стойкости;
Длительность 1 раунд

Вы исторгаете облако ядовитого дыма, временно скрывающего вас из виду. Все существа, находящиеся в области при Сотворении заклинания (кроме вас), получают 1d6 урона ядом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале испытания существо дополнительно получает тошноту 1. Все существа в области становятся плохо видимыми, а все существа вне дыма становятся плохо видимыми для тех, кто в дыму. Сильный ветер развеивает этот дым.
Повышенное (+1) урон увеличивается

pf2.ru

состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.
на 2d4.

pf2.ru

свой следующий ход переместиться на то же расстояние и в том же направлении.
Если цель не может повторить действие, что может случиться при попытке Сотворения заклинания, которое израсходовано, или попытке атаковать умиршее существо, она может действовать свободно вместо этого действия, но получает ошеломление 1 до конца своего хода.

pf2.ru

Повышенное (3 круг) длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки.
Повышенное (7 круг) длительность заклинания — неограниченная.

pf2.ru

на 1d6.

pf2.ru

Полезный Подарок

Закливание 1

Воплощение Телепортация

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ➤ Ж
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

pf2.ru

nrzjd

Водяной взрыв

Закливание 1

Редкий Эвокация Вода

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж
Длительность до конца вашего хода

Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется вода. До конца вашего хода вы можете ударить водой цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 дробящего урона. При критическом попадании вы сбиваете цель с ног.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

nrzjd

Огненный взрыв

Закливание 1

Редкий Эвокация Огонь

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж
Длительность до конца вашего хода

Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется огонь. До конца вашего хода вы можете ударить огнём цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 урона огнём. При критическом попадании цель получает 1d6 постоянного урона огнём.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а постоянный урон огнём увеличивается на 2.

pf2.ru

nrzjd

Воздушный пузырь

Закливание 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

nrzjd

заклинания — 500 футов.
Повышенное (5 круг) аналогично заклинанию 3 круга, он максимизирует вес объекта увеличиваясь до 1. Вы можете потратить на Сотворение заклинания 3 действия вместо одного, чтобы увеличить эффективность заклинания. При этом вы можете использовать заклинание, если оно не требует концентрации. При этом заклинание не требует концентрации.

Сигнал тревоги

Закливание 1

КонцентрацияМанипуляция

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 слышимым сигналом, зву и громкость которого такие же, как у

pf2.ru

Муравьиная грузоподъёмность

Закливание 1

КонцентрацияМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 8 часов

Вы укрепляете мускулы и скелет цели, позволяя переносить больший вес. Значение веса, при котором цель становится нагруженной, увеличивается на 3, а максимальный переносимый вес — на 6.

pf2.ru

Огненное дыхание

Закливание 1

КонцентрацияОгоньМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 15-фт. конус
Защита обычное испытание Реакции

Из вашего рта вырывается пламя. Вы наносите 2d6 урона огнём существам в области (обычное испытание Реакции).

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

Приворот

Закливание 1

КонцентрацияЭмоцииУстранениеМанипуляцияМентальныйНезаметное

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

Для цели ваши речи льются будто сладкий мёд, а ваш образ будто подёрнут дымкой грёз. Цель проходит испытание Воли, получая ситуативный бонус +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или совершали по отношению к ней враждебные действия. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы совершаете враждебные действия против цели, заклинание прекращается. Когда заклинание прекращается, цель не поймёт, что была приворожена, если только её дружба с вами или действия, которые вы убедили её совершить, не идут вразрез с её ожиданиями, поэтому впоследствии вы

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (3 кпул) вы можете установить условие, на какие типы существ будет реагировать заклинание.

срабатывание.

заклинания, чтобы не вызвать проверки Внимания со СЛ 15, чтобы существо перемещено в область оно должно пройти проверку Скрытности против СЛ 15, чтобы существо в области совершить колокольчик позволяет каждому автоматически будит вас, а звук «слух». Любой из сигналов заклинание получает дескриптор лучшего колокольчика (в этом случае

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

выполне можете совершено обычными методами убедить цель дружить с вами и дальше.

Критический успех цель избегает эффекта и понимает, что вы пытались её приворожить. **Успех** цель избегает эффекта, но думает, что ваше заклинание было о ней приворотом, а чем-то безобидным, если, конечно, не опознает заклинание (см. «Опознавание заклинания»). **Провал** цель становится дружелюбной по отношению к вам. Если она была дружелюбна, то становится готова вам помочь. Она не может совершать враждебных действий по отношению к вам. **Критический провал** цель становится готова враждебных действий по отношению к вам. Вам помочь и не может совершать враждебных действий по отношению к вам. **Повышенное (4 кпул)** длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки. **Повышенное (8 кпул)** длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки, цель или менее существ могут стать 10 или менее существ одновременно.

Приказ Закливание 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. Эффекты зависят от результата испытания Воли цели.
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо должно потратить

pf2.ru

Создание воды Закливание 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

Сокрытие магии Закливание 1

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 объект или эффект заклинания
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки
Вы меняете вид магической ауры предмета или заклинания для эффектов вроде обнаружения магии. Вы можете полностью скрыть ауры либо сделать, чтобы предмет казался обычным магическим предметом более низкого уровня или чтобы заклинание казалось обычным заклинанием того же или более низкого круга. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.
Заклинатель, использующий обнаружение магии или чтение ауры

pf2.ru

Цветные брызги Закливание 1

Концентрация Иллюзия Устранение
Манипуляция Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Область 15-фт. конус
Защита Воля; **Длительность** 1 или более раундов (см. ниже).
Вихрь ярких цветов поражает существ, заставляя пройти испытание Воли.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает растерянность на 1 раунд.
Провал существо получает шок 1, слепоту на 1 раунд и растерянность на 1 минуту.
Критический провал существо получает шок на 1 раунд и слепоту на 1 минуту.

pf2.ru

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 целью 10 или менее существ.

pf2.ru

pf2.ru

большого круга, может попытаться разоблачить иллюзию, применяя навыки, соответствующий магической традиции заклинания (Мистicism для мистической, Религия для сакральной, и Оккультизм для оккультной). Повторные попытки того же заклинателя получают тот же результат, что и первая проверка для разоблачения.
Повышенное (2 круг) вы можете сотворить это заклинание на существо, маскируя все предметы и эффекты заклинаний на нём.

pf2.ru

pf2.ru

Слабость**Закливание 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**Закливание 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

Легконовость**Закливание 1****Концентрация** **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ♦♦

Длительность 1 минута

Вы получаете бонус состояния +30 футов к своей скорости.

pf2.ru

Силовой залп**Закливание 1****Концентрация** **Сила** **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение от ♦ до ♦♦♦

Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо

Вы выпускаете в существо, которое можете видеть, осколок застывшей магии. Он автоматически попадает и наносит 1d4 + 1 урона силой. За каждое дополнительное использованное при Сотворении заклинания действие увеличьте количество осколков на 1, вплоть до максимума в 3 осколка за 3 действия. Цель каждого вы выбираете отдельно. Если вы выпустили в одну цель несколько осколков, сложите их урон до применения бонусов или штрафов к урону, устойчивостей, уязвимостей и так далее.

Повышенное (+2) за каждое потраченное действие вы выпускаете

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

по одному дополнительному осколку.

Плавное падение Закливание 1

Воздух Концентрация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➤; **Условие** существо в пределах дистанции падает
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 падающее существо
Длительность 1 минута

Вы заставляете восходящий воздушный поток замедлить падение. Падение существа замедляется до 60 футов за раунд. Часть падения во время длительности заклинания не считается при определении урона от падения. Если цель достигнет земли, пока действует заклинание, она не получит урона от падения. Заклинание прекращается сразу же, как только цель приземлилась.

pf2.ru

Гоблинская оспа Закливание 1

Концентрация Болезнь Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Защита Стойкость

Ваше прикосновение заражает цель гоблинской оспой, она покрывается зудящей сыпью. Цель проходит испытание Стойкости.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает тошноту 1.
Провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 1.
Критический провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 2.
Гоблинская оспа (болезнь). **Уровень** 1. Существа с дескриптором «гоблин» и гоблиновы собаки невосприимчивы.
Стадия 1 тошнота 1 (1 раунд). **Стадия 2** замедление 1 и тошнота 1 (1 раунд).

pf2.ru

Масло Закливание 1

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Область** 4 последовательные 5-ф.ые клетки или **Цели** один объект весом не более 1.
Длительность 1 минута

Вы создаёте скользкое масло. Эффект заклинания зависит от того, применяете ли вы его на цель или на область.
● **Область** вся твёрдая поверхность в области покрывается скользким маслом. Все существа, стоящие на скользкой поверхности, должны пройти испытание Реакции или проверку Акробатики против вашей СЛ заклинаний и при провале расплываются. Если существо использует действие, чтобы переместиться на скользкую поверхность, пока длится заклинание, оно должно пройти либо испытание

pf2.ru

Тёмные нити Закливание 1

Концентрация Манипуляция Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤➤
Область 30-ф.ая линия
Защита Стойкость

Из кончиков ваших пальцев вырываются тонкие нити чистой тьмы. Вы наносите всем живым существам на линии 2d4 урона пустотой и 1 продолжительный урон от кровотечения. Каждое живое существо на линии проходит испытание Стойкости.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона пустотой и избегает продолжительного урона от кровотечения.
Провал существо получает полный урон.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Порыв ветра

Закливание 1

ВоздухКонцентрацияМанипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡
Область 60-фт.ая линия
Защита Стойкость; Длительность до начала вашего следующего хода.

Из вашей ладони вырывается резкий порыв ветра, который дует из точки, где вы находились при Сотворении заклинания, в направлении противоположного конца линии. Ветер гасит небольшое немагическое пламя, разгоняет лёгкий и плотный туман, сдувает прочь объекты лёгкого и меньшего веса и толкает более крупные объекты. Существа крупного и меньшего размера в области проходят испытание Стойкости. Существа крупного и меньшего размера, которые перемещаются в

pf2.ru

Гидравлический толчок

Закливание 1

АтакаКонцентрацияМанипуляцияВода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➡➡
Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо или бесхозный объект
Защита КБ

Вы создаёте мощную струю воды, которая с силой ударяет в цель и отталкивает её. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием.
Критический успех цель получает 6d6 дробящего урона и отталкивается назад на 10 футов.
Успех цель получает 3d6 дробящего урона и отталкивается назад на 5 футов.

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

pf2.ru

Иллюзорный облик

Закливание 1

КонцентрацияИллюзияМанипуляция

ЗРЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡
Дистанция 30 фт.; Цели 1 согласное существо
Длительность 1 час

Вы создаёте иллюзорный облик, придавая цели внешность любого другого существа примерно той же формы тела, роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов). Маскировка может сделать цель неузнаваемой, но для изображения кого-то конкретного не подойдёт. Закливание изменяет голос и внешность, но не особенности поведения. Вы можете изменить внешний вид одежды и предметов, которые цель носит, например сделать так, чтобы броня выглядела как обычная одежда. Предметы, которые держат, не изменяются. Если забрать носимый предмет, он примет свой обычный внешний вид. Сотворение этого заклинания считается подготовкой для Маскировки с помощью Обмана. Оно позволяет игнорировать

pf2.ru

Иллюзорный объект

Закливание 1

КонцентрацияИллюзияМанипуляция

ЗРЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡➡
Дистанция 500 фт.; Область 20-фт. взрыв
Длительность 10 минут

Вы создаёте иллюзорный зрительный образ неподвижного объекта. Образ должен уместаться в пределы области заклинания. Образ может воспроизводить естественные действия объекта, но не производит звуков и не издаёт запахов. Например, иллюзорный водопад будет низвергать поток воды, но абсолютно бесшумно. Любое существо, прикоснувшееся к образу или использовавшее Поиск, чтобы изучить его, может попытаться разоблачить иллюзию.

pf2.ru

pf2.ru

Критический успех

Критический провал

Успех

Сотворение

Длительность

Дистанция

Цели

Защита

Источник

Традиции

Манипуляция

Концентрация

Воздух

Порыв ветра

Закливание 1

pf2.ru

Критический успех

Критический провал

Успех

Сотворение

Длительность

Дистанция

Цели

Защита

Источник

Традиции

Манипуляция

Концентрация

Вода

Гидравлический толчок

Закливание 1

pf2.ru

Критический успех

Критический провал

Успех

Сотворение

Длительность

Дистанция

Цели

Защита

Источник

Традиции

Манипуляция

Концентрация

Иллюзия

Иллюзорный облик

Закливание 1

pf2.ru

Критический успех

Критический провал

Успех

Сотворение

Длительность

Дистанция

Цели

Защита

Источник

Традиции

Манипуляция

Концентрация

Иллюзия

Иллюзорный объект

Закливание 1

Обманчивый вид Заклинание 1

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦

Дистанция касание; **Цели** 1 объект
размерами не более 10х10х10 фт..

Длительность 1 час

Вы заставляете объект-цель выглядеть и ощущаться так, будто он находится в гораздо лучшем или худшем физическом состоянии. Когда вы сотворяете заклинание, вы решаете, будет ли выглядеть объект ветхим или идеальным. Ветхий объект кажется сломанным и никудашным. Целый объект, который вы решили выдать за идеальный, выглядит новехоньким и блестящим или в идеальном состоянии. Сломанный объект выглядит целым и функциональным. На уничтоженные

pf2.ru

Прыжок Заклинание 1

Манипуляция Движение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦

Ваши ноги наливаются силой и готовы к прыжкам. Вы можете прыгнуть на 30 футов в любом направлении, не коснувшись земли. Вы должны приземлиться в пространстве с твёрдой поверхностью в пределах 30 футов от вас, иначе вы начнёте падать после совершения следующего действия.

Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, цель — существо, которого коснулись, а длительность — 1 минута. При совершении действия Прыжок цель прыгает так, как описано выше.

pf2.ru

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, но дают ситуативный бонус +4 к проверкам

pf2.ru

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 выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

объекты заклинание не действует. Если предмет, оно может попытаться разоблачить иллюзию.
Повышенное (2 круг) длительность заклинания — 24 часа.
Повышенное (3 круг) длительность заклинания — неограниченная.

для его открытия.
Если цель открыта, заклинание прекращается. Если цель не заблокируют и не заперт каким-то дополнительным способом, вы можете отпереть и открыть её действием взаимодействия, в ходе которого вы касаетесь её; заклинание при этом не прекращается. Вы можете использовать прекращение для этого заклинания в любой момент и так же при сотворении заклинания также должны потратить ценные металлы 6 ам в качестве дополнительной стоимости.

объект весом 1 или менее.