

**Животное Зрение** **Закливание 3**

**Прорицание** **Ментальный**

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** первобытная  
**Сотворение** 1 минута (реагент, Ж, С)  
**Дистанция** 120 фт.; **Цели** 1 животное  
**Длительность** 1 час

Вы подключаетесь к восприятию цели и в течение длительности заклинания видите, слышите и иным образом воспринимаете всё, что ощущает цель. Если цель желает вам воспрепятствовать, она может пройти испытание Воли и при успехе отменит заклинание, но большинству животных ваши действия безразличны. Подключившись к восприятию цели, вы лишаетесь возможности использовать собственное, но можете переключаться между ним и восприятием цели, совершая одиночное действие с дескриптором

pf2.ru

nr2jd

«концентрация».

**Сторожевая Печать** **Закливание 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

pf2.ru

nr2jd

или соответствующим 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 выявляет целью существо, выявляющее активацию печати. Если у заклинания есть область, выявляющее активацию существо становится её центром. Длительность сторожевой печати завершается сразу же, как только оно активируется. Печать считается магической ловушкой и исполняет вашу СЛ заклинаний в качестве СЛ проверки Внимания для её обнаружения и проверки Вовлечения для её обезвреживания; для успеха проверки существо должно быть умело хотя бы на изученном уровне. Вы можете использовать Преграждение для этого заклинания. Максимальное количество одновременно активных сторожевых печатей равно модификатору вашей заклинательной характеристики.

**Исцеление Болезни** **Закливание 3**

**Исцеление** **Некромантия**

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная, первобытная  
**Сотворение** 10 минут (реагент, Ж, С)  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо

Целебная магия вытесняет болезнь из тела существа. Вы пытаетесь нейтрализовать одну болезнь, действующую на цель.

pf2.ru

nr2jd

**Смрадное Облако** **Закливание 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,

pf2.ru

nr2jd

пока не покинет облако.

Бурная Волна

Закливание 3

Эвокация | Вода

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ➡ Ж, С  
**Область** 30-фт. конус  
**Испытание** обычное 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

Закливание 3

Проклятие | Негативный | Превращение

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ➡ Ж, С  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект, конструкция или живое существо крупного или меньшего размера  
**Испытание** Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы заставляете цель стареть или разрушаться. Конкретный эффект зависит оттого, выбрали ли вы целью объект, конструкцию или живое существо. Артефакты, а также объекты и конструкции из ценных материалов (по усмотрению ведущего) невосприимчивы к эффекту.

- 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

pf2.ru

Фамильяр-Соглядатай

Закливание 3

Порицание | Тайновидение

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная, сакральная, первобытная  
**Сотворение** ➡ Ж, С  
**Дистанция** 1 миля; **Цели** 1 согласное существо — ваш верный зверь или фамильяр  
**Длительность** поддерживаемое

Цель становится сенсором для тайновидения, что позволяет вам смотреть её глазами, ощущать запахи её нюхом и аналогичным образом использовать остальные её способы восприятия. Если во время действия этого заклинания вы сотворите другое заклинание с дескриптором видение (невидимого), вы получаете все его преимущества, когда пользуетесь восприятием цели вместо

pf2.ru

Триединая Сущность

Закливание 3

Полиморф | Превращение

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** оккультная, первобытная  
**Сотворение** 1 минута (реагент, Ж, С)  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки.

Закливание позволяет вам принимать облик себя самого в разные периоды жизни: юности, зрелости или старости. Первоначальный облик вы выбираете при Сотворении заклинания, но пока оно длится, вы можете в качестве одиночного действия с дескриптором «концентрация» менять свой возраст на любой из перечисленных либо на реальный. Ваш облик всегда похож на вас вне зависимости от возраста, и существа, которым вы знакомы, без труда вас узнают, но заметят изменение возраста. Закливание изменяет ваш физический

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

<div> Видение органов Закливание 3 </div> <div> Прорицание Разоблачение </div> <div> <p> 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 </p> <p> 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 </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Сеть глаз Закливание 3 </div> <div> Прорицание Тайновидение </div> <div> <p> Источник Secrets of magic  Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  Сотворение ♦♦ Ж, С  Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее согласных существ  Длительность 10 минут </p> <p> 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 </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Водная сфера Закливание 3 </div> <div> Концентрация Манипуляция Вода </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока  Традиции мистическая, первобытная  Сотворение ♦♦  Дистанция 60 фт.  Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <p> 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 перекачать 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. Емкость сферы ограничена количеством существ, </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Слепота Закливание 3 </div> <div> Концентрация Устранение Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока  Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  Сотворение ♦♦  Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо  Защита Стойкость </p> <p> 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. </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> Повышение (+1) Урон за точность </div> <div> <p> важный орган. Если у вас есть подходящий Знание, можете совершить проверку этого Знания вместо Медицины. При успехе в следящий раз, когда вы видите цель или режущий урон Ударом или заклинанием, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> </div>	<div>pf2.ru</div> <div> Повышение (+1) Урон за точность </div> <div> <p> важный орган. Если у вас есть подходящий Знание, можете совершить проверку этого Знания вместо Медицины. При успехе в следящий раз, когда вы видите цель или режущий урон Ударом или заклинанием, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> </div>	<div>pf2.ru</div> <div> Повышение (+1) Урон за точность </div> <div> <p> важный орган. Если у вас есть подходящий Знание, можете совершить проверку этого Знания вместо Медицины. При успехе в следящий раз, когда вы видите цель или режущий урон Ударом или заклинанием, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> </div>	<div>pf2.ru</div> <div> Повышение (+1) Урон за точность </div> <div> <p> важный орган. Если у вас есть подходящий Знание, можете совершить проверку этого Знания вместо Медицины. При успехе в следящий раз, когда вы видите цель или режущий урон Ударом или заклинанием, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> <p> защиты. Если вы видите цель, вы можете использовать эффект. </p> </div>

Приземление

Закливание 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

pf2.ru

Ноги-ласты

Закливание 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

Закливание 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

Ускорение

Закливание 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

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

даунда не может использовать  
ПолётПолёт]], левитацию и иньими  
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  
иньими способами отрываться от  
земли.





## 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

nrzjd

## 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

nrzjd

## Разговор с растениями

Заклинание 3

Концентрация | Манипуляция | Растение

Дерево

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Длительность** 1 час

Вы можете задавать растениям и грибам вопросы и получать ответы, но заклинание не делает их более разумными или дружелюбными. У большинства обычных растений и грибов особый взгляд на окружающий мир, они обычно не знают подробностей о существах и о мире за пределами ближайшего окружения. Осторожные существа-растения и существа-грибы могут быть неразговорчивы или уклончивы, а недалёкие часто несут всякую чепуху.

**Повышенное (4 круг)** длительность заклинания — 8 часов.

pf2.ru

nrzjd

## Покров неопределимости

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

nrzjd

<div>Терновая стена</div> <div>Закливание 3</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияРастение</div> <div>Дерево</div> <div><div>ИсточникОсновная книга игрока</div><div>Традициимистическая, первобытная</div><div>Сотворение◆◆◆</div><div>Дистанция60 фт.</div><div>Длительность1 минута</div></div> <div>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</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Стена ветра</div> <div>Закливание 3</div> <div>ВоздухКонцентрацияМанипуляция</div> <div><div>ИсточникОсновная книга игрока</div><div>Традициимистическая, первобытная</div><div>Сотворение◆◆◆</div><div>Дистанция120 фт.</div><div>Длительность1 минута</div></div> <div>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.<ul style="list-style-type: none"><li>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</li></ul></div> <div>pf2.ru</div>
<div>Повышенное (+1) ПЗ каждого участка</div> <div>можно свободно перемещаться.</div> <div>точность. Через уничтоженный участок критическим ударам и уроку за а также невосприимчивость к на 10 футов КБ 10, твёрдость 10 и 20 ПЗ, у каждого участка стены размерами 10 оно получает 3d4 колючего урона.</div> <div>чтобы войти в одну из клеток стены, действие с дескриптором «движение», всякий раз, когда существо совершает читаются пересечённой местностью.</div> <div>pf2.ru</div>	<div>к проварке атаки, если пролетает сквозь стену. Массивное дистанционное оружие и эффекты заклинаний, не создающие физические объектов, проходят сквозь стену без штрафа.</div> <div>● Стена считается пересечённой местностью для существ, пытающихся переместиться через неё по земле. Газы и существа под эффектом газозащитности сквозь стену пройти не могут.</div> <div>● Существа, пытающиеся пролететь сквозь стену, используя действие с дескриптором «движение», проходят испытание Стойкости.</div> <div>Критический успех в этот ход летящее существо может перемещаться через стену без помех.</div> <div>Успех в этот ход летящее существо может перемещаться через стену, но она считается пересечённой местностью.</div> <div>Повал стена она остаётся считаться пересечённой местностью.</div> <div>перемещение летящего существа, и весь остаток перемещения от его текущего действия теряется.</div> <div>Критический провал аналитичен провалу, но существо отталкивается</div> <div>pf2.ru</div>