

ПОДАВЛЕНИЕ ЗАПАХА

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПРЕГРАЖДЕНИЕ

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 час

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.

Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 30 футов, и вы

pf2.ru

ШИЛЛЕЙЛА

ЗАКЛИНАНИЕ 1

РАСТЕНИЕ ПЕРВООБЫТНОЕ

Источник Основная книга правил
Традиции первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 немагическая Дубинка или Посох, которые вы держите
Длительность 1 минута

Оружие наполняется первобытной энергией, на нём пробиваются листья и ростки. В ваших руках оружие становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атаки и увеличивая количество костей урона оружия до двух. Кроме этого, пока вы на своём родном плане, количество костей урона оружия увеличивается до трёх, когда вы атакуете им аберраций, нежить и экстрапланарных существ.

pf2.ru

СНЕЖОК

ЗАКЛИНАНИЕ 1

АТАКА ХОЛОД ЭВОКАЦИЯ ВОДА

Источник Путеводитель по миру
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

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.

Критический успех цель получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 1 раунд.

Успех цель получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 1 раунд.

Провал без эффекта.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.

pf2.ru

ЛЕДЯНОЙ ПОТОК

ЗАКЛИНАНИЕ 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

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

можете выбрать целями 10 или менее существ.

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

<div> Призыв растения или гриба Закливание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция Призыв </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <p> Вы призываете существо с дескриптором «гриб» или «растение» -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> Попутный ветер Закливание 1 </div> <div> Воздух Концентрация Манипуляция </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час </p> <p> Попутный ветер подталкивает вас к новым свершениям. Вы получаете бонус состояния +10 футов к своей скорости </p> <p> Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов. </p>	<div> Раскат грома Закливание 1 </div> <div> Концентрация Электричество Манипуляция Звук </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита обычное испытание Реакции </p> <p> 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. </p> <p> Повышенное (+1) урон электричеством увеличивается на 1d12, а урон звуком увеличивается на 1d4. </p>	<div> Бесследный шаг Закливание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час </p> <p> Вы маскируете свои следы. СЛ проверок Выслеживания против вас либо получает бонус состояния +4, либо равна вашей СЛ заклинаний — смотря что больше. </p> <p> Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Дистанция заклинания — 20 футов, область — 20-футовая эманация, оно действует на 10 или менее выбранных вами существ в области. </p>
<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>

<div> <div>Волшебный Камень</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Некромантия</div> <div>Позитивный</div> </div> <p> 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 </p> <hr/> <p> 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 <i>+1 разящие разрушительные</i> пращные ядра. Каждый камень можно применить лишь единожды, после </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Ядовитые Испарения</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Эвокация</div> <div>Яд</div> </div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Область 10-фт.ая эманация Испытание обычное Стойкости; Длительность 1 раунд </p> <hr/> <p> 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. </p> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Выстрел Чернилами</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Редкий</div> <div>Воплощение</div> <div>Яд</div> </div> <p> Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С. Дистанция 30 фт. </p> <hr/> <p> Струя вязких ядовитых чернил вырывается из кончика вашего пальца и бьёт в лицо врагу. Совершите атаку заклинанием против цели. При попадании вы наносите 2d6 урона ядом, а также поражаете глаза цели. Она получает растерянность на 1 раунд, пока жгучие чернила размывают и искажают ей зрение. При критическом попадании урон от яда удваивается, и цель получает растерянность на 1 минуту. Чернильное пятно остаётся в течение 1 часа, после чего исчезает, хотя, если хорошо постараться (или применить магию, например мелкие фокусы), </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Водяной взрыв</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Редкий</div> <div>Эвокация</div> <div>Вода</div> </div> <p> Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦ Ж Длительность до конца вашего хода </p> <hr/> <p> 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. </p> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

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

nr2jd

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

nr2jd

Сигнал тревоги

Закливание 1

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение 10 минут

Дистанция касание; **Область** 20-фт.

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, звук и громкость которого такие же, как у

pf2.ru

nr2jd

Муравьиная

Закливание 1

грузоподъёмность

Концентрация Манипуляция

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

nr2jd

ручного колокольчика (в этом случае заклинание получает дескриптор «слух»). Любой из сигналов автоматически будит вас, а звук колокольчика позволяет каждому существу в области совершить проверку Внимания со СЛ 15, чтобы перемещение в область оно должно пройти проверку Скрытности против СЛ заклинания, чтобы не вызвать срабатывание.
Повышенное (3 круг) вы можете установить условие, на какие типы существ будет реагировать заклинание.

<div>Огненное дыхание</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияОгоньМанипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ➤➤</p> <p>Область 15-фт. конус</p> <p>Защита обычное испытание Реакции</p> <p>Из вашего рта вырывается пламя. Вы наносите 2d6 урона огнём существам в области (обычное испытание Реакции).</p> <p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Приворот</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияЭмоцииУстранениеМанипуляцияМентальныйНезаметное</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ➤➤</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита Воля; Длительность 1 час</p> <p>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</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Очищение провизии</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияМанипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение ➤➤</p> <p>Дистанция 10 фт.; Область 1 кубический фут</p> <p>Вы превращаете всю еду и питье 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.</p> <p>Повышенное (+2) добавьте к области 1 кубический фут (область должна быть непрерывной).</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Создание воды</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияВода</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение ➤➤</p> <p>Дистанция 0 фт.</p> <p>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.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

Обнаружение ядов**Закливание 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 узнаете, 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 узнаете количество ядов и их типы.

pf2.ru

nrzjd

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

nrzjd

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

nrzjd

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

nrzjd

<div> Гоблинская оспа Закливание 1 </div> <div> Концентрация Болельнь Манипуляция </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо</p> <p>Защита Стойкость</p> </div> <div> <p>Ваше прикосновение заражает цель гоблинской оспой, она покрывается зудящей сыпью. Цель проходит испытание Стойкости.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель получает тошноту 1.</p> <p>Провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 1.</p> <p>Критический провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 2.</p> <p>Гоблинская оспа (болезнь). Уровень 1. Существа с дескриптором «гоблин» и гоблиновы собаки невосприимчивы.</p> <p>Стадия 1 тошнота 1 (1 раунд). Стадия 2 замедление 1 и тошнота 1 (1 раунд).</p> </div> <div> pf2.ru </div>	<div> Масло Закливание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция 30 фт.; Область 4 последовательные 5-ф.ые клетки или Цели один объект весом не более 1.</p> <p>Длительность 1 минута</p> </div> <div> <p>Вы создаёте скользкое масло. Эффект заклинания зависит оттого, применяете ли вы его на цель или на область.</p> <p>● 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</p> </div> <div> pf2.ru </div>	<div> Порыв ветра Закливание 1 </div> <div> Воздух Концентрация Манипуляция </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> </div> <div> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Область 60-ф.ая линия</p> <p>Защита Стойкость; Длительность до начала вашего следующего хода.</p> </div> <div> <p>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</p> </div> <div> pf2.ru </div>	<div> Излечение Закливание 1 </div> <div> Исцеление Манипуляция Жизнь </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение от ♦ до ♦♦♦</p> <p>Дистанция варьируется; Цели 1 согласное живое существо или 1 существо-нежить.</p> </div> <div> <p>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): дистанция заклинания — 30 футов. При исцелении живого существа вы</p> </div> <div> pf2.ru </div>
<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div>

<div>Гидравлический толчок</div> <div>Закливание 1</div> <div>АтакаКонцентрацияМанипуляцияВода</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡</p> <p>Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо или бесхозный объект Защита КБ</p> <p>Вы создаёте мощную струю воды, которая с силой ударяет в цель и отталкивает её. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием.</p> <p>Критический успех цель получает 6d6 дробящего урона и отталкивается назад на 10 футов.</p> <p>Успех цель получает 3d6 дробящего урона и отталкивается назад на 5 футов.</p> <p>Повышенное (+1) дробящий урон увеличивается на 2d6.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Прыжок</div> <div>Закливание 1</div> <div>МанипуляцияДвижение</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡</p> <p>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.</p> <p>Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, цель — существо, которого коснулись, а длительность — 1 минута. При совершении действия Прыжок цель прыгает так, как описано выше.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Починка</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияМанипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция касание; Цели немагический объект лёгкого или меньшего веса.</p> <p>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.</p> <p>Повышенное (2 круг) вы можете выбрать целью немагический объект весом 1 или менее.</p> <p>Повышенное (3 круг) вы можете выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Магический доспех</div> <div>Закливание 1</div> <div>КонцентрацияМанипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➡➡</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>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.</p> <p>Повышенное (4 круг) вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.</p> <p>Повышенное (6 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.</p> <p>Повышенное (8 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +2 к испытаниям.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>Повышенное (10 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +3, вы получаете бонус предмета +3 к испытаниям.</div> <div>pf2.ru</div>

ФОРМА ЗВЕРЬКА Заклинание 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

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 длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

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

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

Повышенное (4 круг) вы можете превратиться в летающее существо, например птицу, и в этой форме получаете скорость полёта 20 футов.

Атлетики -4.

Выше, используйте его): модификатор Скрытности +10 (если ваш собственный и

- Модификаторы Акробатики и сумеречное зрение.
- Нюх (вспомогательный) 30 футов и этой форме, но увеличивается на 5).
- (если вы получаете физический урон в
- Уязвимость 5 к физическому урону

pf2.ru

Заклинание также прекращается, если вы умрете или попадете в другой межпространственный карман. По завершении заклинания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).

pf2.ru

на 2d4.

pf2.ru

на 2d4.

pf2.ru

<div> <div>Рунное оружие</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое согласным существом) Длительность 1 минута </p> <hr/> <p> 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. </p> <hr/> <p> Повышенное (6 круг) оружие становится +2 <i>улучшенным разящим</i> оружием. Повышенное (9 круг) оружие становится +3 <i>высшим разящим</i> оружием. </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Паучий укус</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Яд</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость </p> <hr/> <p> Вы магически воссоздаёте ядовитый паучий укус. Ваше прикосновение наносит цели 1d4 колющего урона и отравляет её ядом паука. Цель проходит испытание Стойкости. </p> <p> 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>pf2.ru</div>	<div> <div>Призыв животного</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <hr/> <p> Вы призываете существо с дескриптором «животное» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. </p> <hr/> <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>pf2.ru</div>	<div> <div>Призыв феи</div> <div>Закливание 1</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты </p> <hr/> <p> Вы призываете существо с дескриптором «фея» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. </p> <hr/> <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>pf2.ru</div>
<div>пзjd</div>	<div>пзjd</div> <div>слабость 2 (1 раунд).</div>	<div>пзjd</div>	<div>пзjd</div>