

Обнаружение
Мировоззрения

Закливание 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 узнаете

pf2.ru

Волшебный Камень

Закливание 1

Некромантия Позитивный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение от Ж до Ж (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 союзника. Камни превращаются в +1 разящие разрушительные пращные ядра. Каждый камень можно применить лишь единожды, после

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

Воздушный пузырь

Закливание 1

Воздух Концентрация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение Ж; 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

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

pf2.ru

него он рассыпается в пыль.

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

pf2.ru

СИГНАЛ ТРЕВОГИ

Закливание 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 слышимым сигналом, звук и громкость которого такие же, как у

pf2.ru

ОТПОВЕДЬ

Закливание 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 которых ещё не подействовало заклинание, повторно пройти испытание. *Отповедь* может

pf2.ru

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Закливание 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

Закливание 1

Концентрация Манипуляция

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

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.

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

pf2.ru

ручного колокольчика (в этом случае заклинание получает дескриптор «слух»). Любодой из сигналов автоматически будит вас, а звук колокольчика позволяет каждому существу в области совершить проверку Внимания со СЛ 15, чтобы проснуться. Если существо осведомлено о заклинании, то при перемещении в область оно должно пройти проверку Скрытности против СЛ заклинания, чтобы не вызвать срабатывание. **Повышенное (3 кпул)** вы можете установить условие, на какие типы существ будет реагировать заклинание.

pf2.ru

нейтрализовать благословение.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

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

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

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

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

pf2.ru

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

ПОВРЕЖДЕНИЕ Закливание 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

pf2.ru

ИЗЛЕЧЕНИЕ Закливание 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): дистанция заклинания — 30 футов. При исцелении живого существа вы

pf2.ru

НАДЕЛЕНИЕ Закливание 1
ЖИЗНЕТВОРНОСТЬЮ

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.

Повышенное (5 круг) дополнительный

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

исцеляете нежить вы восстанавливаете ей на 8 ПЗ больше. (концентрация): вы излучаете энергию пустоты в области 30-футовой эманации. Если заклинания — все живые существа и нежить в области. **Повышенное (+1) урон** или исцеление увеличивается на 1d8. При сотворении за 2 действия восстанавливаете на 8. исцеление увеличивается на 8.

восстанавливаете ему на 8 ПЗ больше. (концентрация): вы излучаете энергию жизни в 30-футовой эманации. Если заклинания — все живые существа и нежить в области. **Повышенное (+1) урон** или исцеление увеличивается на 1d8. При сотворении за 2 действия восстанавливаете на 8. исцеление увеличивается на 8.

урон увеличивается до 3d4.

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

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

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

Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до неограниченной, он при сотворении заклинания не требует затрат на материалы и не требует концентрации. Если цель не заблокируется и не заперта каким-то дополнительным способом, вы можете открыть 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 и в любом расстройстве.

Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до неограниченной, он при сотворении заклинания не требует затрат на материалы и не требует концентрации. Если цель не заблокируется и не заперта каким-то дополнительным способом, вы можете открыть 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 в любом расстройстве.

pf2.ru

Объект весом 1 или менее.

pf2.ru

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

pf2.ru

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

pf2.ru

<div> <div> Защита Заклинание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута </p> <hr/> <p> Вы защищаете существо от вреда. Цель получает бонус состояния +1 к КБ и испытаниям. </p> <hr/> <p> Повышенное (3 круг) вы можете распространить эти преимущества на всех ваших союзников в 10-футовой эманации вокруг цели. </p> </div> </div>	<div> <div> Рунное тело Заклинание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута </p> <hr/> <p> 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. </p> <hr/> <p> Повышенное (6 круг) безоружные атаки становятся +2 <i>улучшенными разящими</i>. Повышенное (9 круг) безоружные атаки становятся +3 <i>высшими разящими</i>. </p> </div> </div>	<div> <div> Рунное оружие Заклинание 1 </div> <div> Концентрация 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> </div>	<div> <div> Убежище Заклинание 1 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута </p> <hr/> <p> 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. </p> <hr/> <p> Критический успех заклинание прекращается. Успех существо может совершить эту атаку и любые другие атаки по цели в этот ход. Провал существо не может атаковать цель и теряет текущее действие. Оно больше не может пытаться атаковать </p> </div> </div>
<div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div> </div>

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

<div> Духовные узы Закливание 1 </div> <div> КонцентрацияИсцелениеМанипуляция Дух </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ➡➡</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 согласное существо</p> <p>Длительность 10 минут</p> </div> <div> <p>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 восстановили цели. Эффекты, которые увеличили бы восстанавливаемые ПЗ или позволили бы вам потерять меньше ПЗ, не</p> </div> <div> pf2.ru </div>	<div> Призыв нежити Закливание 1 </div> <div> КонцентрацияМанипуляцияПризыв </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ➡➡</p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы призываете существо с дескриптором «нежить» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне.</p> </div> <div> <p>Повышенное (2 круг) Уровень 1.</p> <p>Повышенное (3 круг) Уровень 2.</p> <p>Повышенное (4 круг) Уровень 3.</p> <p>Повышенное (5 круг) Уровень 5.</p> <p>Повышенное (6 круг) Уровень 7.</p> <p>Повышенное (7 круг) Уровень 9.</p> <p>Повышенное (8 круг) Уровень 11.</p> <p>Повышенное (9 круг) Уровень 13.</p> <p>Повышенное (10 круг) Уровень 15.</p> </div> <div> pf2.ru </div>	<div> Чревоуещание Закливание 1 </div> <div> СлухКонцентрацияИллюзия Манипуляция </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ➡➡</p> <p>Длительность 10 минут</p> </div> <div> <p>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.</p> </div> <div> <p>Повышенное (2 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы можете изменять тембр, качество и иные свойства своего голоса. Существа могут попытаться разоблачить иллюзию. только если</p> </div> <div> pf2.ru </div>
<div> pf2.ru </div> <div> Повышенное (+1) количество предоставляемых каждым раз ПЗ увеличивается на 2. </div>	<div> pf2.ru </div>	<div> pf2.ru </div> <div> активно совершают проверку Внимания или иным способом используют действия, чтобы взаимодействовать со звуком. </div>