

<div>Улучшение Провизии</div> <div>Закливание 2</div> <div>Преобразование</div> <p>Источник Основная книга правил Традиции сакральная, первобытная Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели до 5 фунтов пищи или до 1 галлона немагической воды Длительность 1 час</p> <p>Вы превращаете цель в изысканное яство: вода становится вином или иным благородным напитком, а пища превращается в кулинарный шедевр. Перед превращением заклинание пытается нейтрализовать все яды в пище или воде. Если пищу не съесть до истечения длительности, она вернётся в обычное состояние, но все нейтрализованные яды останутся нейтрализованными.</p> <p>Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1,</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Фейское Сияние</div> <div>Закливание 2</div> <div>Эвокация Свет</div> <p>Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Длительность 5 минут</p> <p>Когда вы сотворяете заклинание, все существа в области вплоть до окончания длительности оказываются очерчены ярким, не дающим тепла пламенем, цвет которого выбираете вы. Под действием фейского сияния видимые существа не могут стать плохо видимыми, а невидимые существа становятся плохо видимыми (а не обнаруженными, как обычно).</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Восстановление</div> <div>Закливание 2</div> <div>Исцеление Некромантия</div> <p>Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 1 минута (Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 существо</p> <p>Исцеляющая магия противодействует эффектам токсинов или состояний, пагубно сказывающихся на существе. Когда вы сотворяете восстановление, вы выбираете облегчить состояние или уменьшить эффект токсина. Каждый день существо может получить преимущества только одного восстановления. Использовать стадии каждого столкновения с токсином можно лишь единожды. ● Облегчить состояние: вы снижаете значение состояния неуклюжести, ошеломления или слабости цели на 2. Также вместо этого вы можете</p> <div>pf2.ru</div>	<div>Паутина</div> <div>Закливание 2</div> <div>Воплощение</div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение реагент, Ж, С Дистанция 30 фт.; Область 10-фт. взрыв Длительность 1 минута</p> <p>Вы создаёте в области липкую паутину, которая замедляет существ, пытающихся через неё пройти. Покрытые паутиной клетки считаются пересечённой местностью. Паутину можно убрать с клетки, нанеся ей одной атакой или эффектом хотя бы 5 режущего урона или 1 урон огнём. У паутины в клетке КБ 5, она автоматически проваливает все испытания. Всякий раз, когда существо в паутине начинает совершать действие с дескриптором «движение» или входит в паутину при совершении такого действия, оно должно пройти проверку Атлетики или испытание Реакции против вашей СЛ заклинаний и при провале получает ситуативный штраф к своим скоростям или состояние неподвижности. Покинув</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Устойчивость к энергии Закливание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут </p> <hr/> <p> Щит из энергии стихий защищает существо от энергетического урона одного из следующих типов на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель и всё её снаряжение получают устойчивость 5 к выбранному типу урона. </p> <hr/> <p> Повышенное (4 круг) устойчивость увеличивается до 10, и вы можете выбрать целями 2 или менее существа. Повышенное (7 круг) устойчивость увеличивается до 15, и вы можете выбрать целями 5 или менее существ.creatures. </p> <div>pf2.ru</div>	<div> Озаряющий свет Закливание 2 </div> <div> Концентрация Свет Манипуляция </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность варьируется </p> <hr/> <p> Область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают растерянность. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть плохо видимым. Критический успех цель избегает эффекта. </p> <div>pf2.ru</div>	<div> Преображение дерева Закливание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция Растение Дерево </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели необработанный кусок дерева объёмом не более 20 кубических фт. </p> <hr/> <p> Вы грубо видоизменяете кусок дерева, придавая ему нужную вам форму. Закливание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Закливание нельзя использовать, чтобы увеличить стоимость деревянного объекта. </p> <div>pf2.ru</div>	<div> Разбивающий звук Закливание 2 </div> <div> Концентрация Манипуляция Звук </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 бесхозный объект </p> <hr/> <p> Высокочастотный звук разбивает расположенный неподалёку объект. Вы наносите объекту 2d10 урона звуком, игнорируя его твёрдость, если она равна 4 или ниже. </p> <hr/> <p> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10, а значение игнорируемой твёрдости увеличивается на 2. </p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> Успех свет действует на существо 2 раунда. Провал свет действует на существо 1 минуту. Критический провал свет действует на существо 10 минут. </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

УМЕНЬШЕНИЕ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция Полиморф

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Вы искажаете пространство, уменьшая существо до маленького размера. Снаряжение цели уменьшается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Зона досягаемости цели равна 0 футов. На существ маленького размера заклинание не действует.

Повышенное (6 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

nr2jd

КРЕПКОЕ ТЕЛО

Закливание 2

Концентрация Исцеление Манипуляция

Жизнь

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Вы посылаете всплеск целительной энергии, восстанавливающий тело цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: глухоту, растерянность, слабость, слепоту или тошноту. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. **Длительность** эффект не

pf2.ru

nr2jd

РАЗГОВОР С ЖИВОТНЫМИ

Закливание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции первобытная
Сотворение ➤➤
Длительность 1 час

Вы можете задавать животным вопросы и получать ответы, а также применять Дипломатию при общении с животными, но заклинание не делает их более дружелюбными. Осторожные животные могут быть неразговорчивы, а недалёкие часто несут всякую чепуху.

pf2.ru

nr2jd

СОСТОЯНИЕ

Закливание 2

Концентрация Обнаружение Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤➤
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное живое существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Пока вы и цель живы и на одном плане бытия, вы всегда знаете, в каком состоянии сейчас цель. Вы знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас находится цель и какие состояния на неё действуют.

Повышенное (4 круг) дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.

pf2.ru

nr2jd

Уменьшается, пока он подавлен.
Это заклинание не может
нейтрализовать болести,
проклятия или состояния, являющиеся
естественными для цели.
Повышенное (4 круг) добавьте в список
состояний замедление и истощение.
Повышенное (8 круг) добавьте в список
состояний шок.

<div>Призыв элемента</div> <div>Закливание 2</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияПризыв</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты</div> <div>Вы призываете существо с дескриптором «элементаль» 1 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне.</div> <div>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.</div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div>	<div>Устойчивая опора</div> <div>Закливание 2</div> <div>КонцентрацияИсцелениеМанипуляция</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо</div> <div>Вы возвращаете конечностям цели подвижность. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: захват, неуклюжесть или паралич. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни,</div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div>	<div>Дыхание под водой</div> <div>Закливание 2</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияВода</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее существ Длительность 1 час</div> <div>Цели могут дышать под водой.</div> <div>Повышенное (3 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до следующей вашей ежедневной подготовки.</div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div>	<div>Хожение по воде</div> <div>Закливание 2</div> <div>КонцентрацияМанипуляцияВода</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут</div> <div>Цель может ходить по поверхности воды и других жидкостей, не погружаясь в них. При желании цель может нырнуть под воду, но это потребует обычного Плавания. Заклинание не даёт цели способности дышать под водой.</div> <div>Повышенное (4 круг) дистанция увеличивается до 30 футов, длительность — до 1 часа, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.</div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div>
	<div>Повышенное (4 круг) добавте в список состояний неподвижность, замедление и обездвиженность. Повышенное (6 круг) добавте в список состояний окаменение. Повышенное (8 круг) добавте в список состояний шок.</div> <div>pf2.ru</div> <div>nrzd</div>		

Деконструкция

Закливание 2

Преращение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция касание; Цели 1 немагический объект весом не больше 1 в вашем распоряжении
Длительность 1 минута

Вы касаетесь объекта, и он немедленно разделяется на составные части. Закливание не сработает, если у цели нет составных частей (например, если это выточенная из монолитного камня статуя), а его применение на опасный объект вроде западни или ловушки в большинстве случаев вызовет его срабатывание. Объект считается сломанным, а его составные части становятся достаточно мелкими, чтобы их можно было спрятать под

pf2.ru

Последняя Жертва

Закливание 2

Эвокация Огонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо с дескриптором «подручный», призванное или под вашим постоянным контролем.

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 6d6 урона огнём (обычное испытание Реакции). Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон холодом и получает дескриптор «холод» вместо дескриптора «огонь».

pf2.ru

Грибковое Заражение

Закливание 2

Воплощение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция касание; Область 15-фт. конус
Испытание Стойкости

Вы осыпаете существ в области токсичными спорами, которые тут же превращаются в уродливые грибные наросты. Наросты наносят 2d6 продолжительного урона ядом, и все существа должны пройти испытание Стойкости.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину продолжительного урона ядом.
Провал существо получает полный продолжительный урон ядом, а также уязвимость 1 к огню и уязвимость 1 к

pf2.ru

Раскалённый Металл

Закливание 2

Эвокация Огонь

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение Ж, С
Дистанция 30 фт.; Цели 1 предмет или существо из металла

Закливание на секунду раскаляет металл докрасна. Бесхозные металлические предметы не проходят испытание против этого эффекта, и он для них, как правило, безвреден, хотя по решению ведущего соединённые с предметом горючие объекты могут загореться или расплавиться. Если целью заклинания становится находящийся в распоряжении существа или надетый на него предмет либо если это существо, по большей части состоящее из металла, нагрев наносит 4d6 урона огнём и 2d4 продолжительного урона огнём существу, которое проходит испытание Реакции.

pf2.ru

Повышенное (4 kpyl) длительность заклинания - 10 минут.
Повышенное (6 kpyl) длительность заклинания - до следующей вашей ежедневной подготовки.

Сотворения заклинания возвращаются к знанию на момент считаться сломанным, а его ПЗ если оно заняты — на земле перед вами. После этого объект перестаёт обратное в первоначальное состояние и завершается, объект собирается этого заклинания. Когда заклинание можете использовать Прекращение для обычной одежды или брони. Вы

pf2.ru

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

отменяет эффект контроля. подчинённого Власть над некежтуют временный контроль (например, на заклинание на цель, взятую под любую попытка сотворить это получает дескриптор «ло». Дескриптора «неразумный», оно

pf2.ru

Повышенное (+2) продолжительный урон увеличивается на 1 (на 2 уязвимости увеличивается на 1 при критическом провале).

режущему урону, пока не перестанет получать этот продолжительный урон двойной продолжительный урон 2 к огню и уязвимость 2 к режущему урону, пока не перестанет получать этот продолжительный урон ядом.

pf2.ru

Повышенное (+1) начальная урон увеличивается на 2d6, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо получает половину урона, предмет не наносит продолжительного урона огнём.
Провал существо получает полный урон, предмет наносит полный продолжительный урон огнём.
Критический провал существо получает двойной урон, предмет наносит двойной урон, предмет наносит продолжительный урон огнём.
Повышенное (+1) начальная урон увеличивается на 2d6, продолжительный урон увеличивается на 1d4.

pf2.ru

ТУШЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРЕГРАЖДЕНИЕ **ВОДА**

Источник Руководство опытного игрока
Традиции первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность поддерживаемое

Вы перенасыщаете воздух в области водяным паром. Немагическое пламя в этой области автоматически потухает. Существа с дескриптором «огонь» в области получают 4d8 урона (обычное испытание Стойкости).

Выберите одно магическое пламя, заклинание с дескриптором «огонь» или предмет с дескриптором «огонь» в области и совершите проверку его нейтрализации. При вашем успехе предмет на 10 минут теряет свойства, связанные с огнём (например, +1 огненный длинный меч становится

pf2.ru

СВЕТИЛЬНИК ЖНЕЦА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

СМЕРТЬ **СВЕТ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Область 5-фт. ая эманация
Испытание Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы создаёте призрачный светильник, чьё свечение показывает живым путь к смерти, а нежити — к смерти истинной. Светильник создаёт яркий свет в области и тусклый свет на вдвое большее расстояние. Светильник неосвязаем, но для его удержания требуется свободная рука, в противном случае заклинание прекращается (но сотворение жестовых компонентов других заклинаний этой рукой не прерывает это заклинание).

pf2.ru

ВНЕЗАПНОЕ УВЯДАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ **НЕГАТИВНЫЙ**

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ➡ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Испытание обычное Стойкости

Вы ускоряете процессы гниения и разложения в выбранном месте. Все живые существа в области получают 2d10 негативного урона (обычное испытание Стойкости). Существа под эффектом болезни получают ситуативный штраф -2 к этому испытанию.

Вы также можете направить *увядание* на все растения небольшого и маленького размера в области (кроме существ), уничтожая немагический подлесок и всю созданную им пересечённую местность, плохую

pf2.ru

ИЗРЫГАНИЕ СТАИ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ

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

Вы изрыгаете стаю магических вредителей. Поскольку они порождены воображением, вы можете свободно менять их вид (обычно это смесь многоножек, тараканов, ос и червей), но на эффект заклинания это не влияет. Вредители накидываются на всех существ в области, нанося 2d8 колющего урона (обычное испытание Реакции). Существо, провалившее испытание, также получает тошноту. Как только заклинание завершается, стая рассеивается.

Повышенное (+1) урон увеличивается

pf2.ru

pf2.ru

на 1d8.

Повышенное (+1) урон увеличивается с дескриптором «огонь» увеличивается на 2d8.

автоматически проверяете проверку нейтрализации. Если цель просто +1 длинным мечом). Если цель — артефакт или нечто подобное, вы можете переместить область в любое место в пределах дистанции заклинания, если вы получаете результат успеха. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета.

pf2.ru

на 1d10.

Повышенное (+1) урон увеличивается с дескриптором «огонь» увеличивается на 2d8.

автоматически проверяете проверку нейтрализации. Если цель просто +1 длинным мечом). Если цель — артефакт или нечто подобное, вы можете переместить область в любое место в пределах дистанции заклинания, если вы получаете результат успеха. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета.

pf2.ru

на 1d10.

Повышенное (+1) урон увеличивается с дескриптором «огонь» увеличивается на 2d8.

автоматически проверяете проверку нейтрализации. Если цель просто +1 длинным мечом). Если цель — артефакт или нечто подобное, вы можете переместить область в любое место в пределах дистанции заклинания, если вы получаете результат успеха. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета.

pf2.ru

на 1d8.

Повышенное (+1) урон увеличивается с дескриптором «огонь» увеличивается на 2d8.

автоматически проверяете проверку нейтрализации. Если цель просто +1 длинным мечом). Если цель — артефакт или нечто подобное, вы можете переместить область в любое место в пределах дистанции заклинания, если вы получаете результат успеха. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета. Если вы получаете результат успеха, вы можете использовать *тушение* для нейтрализации или иного предмета.

Пылающий клинок

Закливание 2

РедкийВолпложениеОгоньДобро

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

Традиции сакральная, первобытная

Сотворение ➡➡ Ж, С.

Длительность 1 минута

Из вашей свободной руки вырывается луч огненного света, напоминающий скимитар. В течение 1 минуты вы можете использовать одно действие, имеющее дескрипторы «атака» и «концентрация», чтобы испепелить противника пылающим клинком. Когда вы это делаете, совершите атаку заклинанием по цели в зоне досягаемости вашей безоружной атаки. При успехе пылающий клинок наносит 1d6 урона огнём плюс 1d6 урона добром плюс модификатор вашей характеристики для сотворения заклинаний. При критическом успехе он наносит двойной урон

pf2.ru

Кислотная хватка

Закливание 2

КислотаКонцентрацияМанипуляция

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо

Защита Реакция

Эфемерная когтистая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния -10 футов к скоростям. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона и не получает продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.

pf2.ru

Форма животного

Закливание 2

КонцентрацияМанипуляцияПолиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы используете первобытные силы, чтобы принять боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь кошкой, вы можете стать львом, леопардом или снежным барсом), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 16 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 5 временных ПЗ.
- Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение.
- Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +9, бонус урона +1. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его.
- Модификатор Атлетики +9 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы.
- Акула скорость плавания 35 футов; может дышать под водой, но не в воздухе. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий).

pf2.ru

Животное-посланник

Закливание 2

КонцентрацияМанипуляцияМентальный

Источник Основная книга игрока

Традиции первобытная

Сотворение 1 минута

Дистанция 120 фт.

Длительность см. описание

Вы подманиваете обычное маленькое животное в пределах дистанции пищей. Вы передаёте ему образ очевидного места или хорошо знакомой вам достопримечательности, а также направление и расстояние до него. При желании вы можете прикрепить к животному записку или небольшой объект (вплоть до лёгкого веса). Животное старается всеми силами добраться до точки назначения. Если оно доберётся, то остаётся поблизости, позволяя другим невраждебным существам приблизиться и взять прикреплённый объект. Закливание

pf2.ru

Пылающий клинок

Закливание 2

РедкийВолпложениеОгоньДобро

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам

Традиции сакральная, первобытная

Сотворение ➡➡ Ж, С.

Длительность 1 минута

Из вашей свободной руки вырывается луч огненного света, напоминающий скимитар. В течение 1 минуты вы можете использовать одно действие, имеющее дескрипторы «атака» и «концентрация», чтобы испепелить противника пылающим клинком. Когда вы это делаете, совершите атаку заклинанием по цели в зоне досягаемости вашей безоружной атаки. При успехе пылающий клинок наносит 1d6 урона огнём плюс 1d6 урона добром плюс модификатор вашей характеристики для сотворения заклинаний. При критическом успехе он наносит двойной урон

pf2.ru

Кислотная хватка

Закливание 2

КислотаКонцентрацияМанипуляция

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо

Защита Реакция

Эфемерная когтистая рука сжимает цель, обжигая её магической кислотой. Цель получает 2d8 урона кислотой и 1d6 продолжительного урона кислотой в зависимости от испытания Реакции. Пока существо получает продолжительный урон от этого заклинания, у него штраф состояния -10 футов к скоростям. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона и не получает продолжительный урон, а когтистая рука передвигает его на 5 или менее футов в выбранном вами направлении.

pf2.ru

Форма животного

Закливание 2

КонцентрацияМанипуляцияПолиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы используете первобытные силы, чтобы принять боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь кошкой, вы можете стать львом, леопардом или снежным барсом), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 16 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 5 временных ПЗ.
- Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение.
- Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +9, бонус урона +1. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его.
- Модификатор Атлетики +9 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы.
- Акула скорость плавания 35 футов; может дышать под водой, но не в воздухе. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий).

pf2.ru

Животное-посланник

Закливание 2

КонцентрацияМанипуляцияМентальный

Источник Основная книга игрока

Традиции первобытная

Сотворение 1 минута

Дистанция 120 фт.

Длительность см. описание

Вы подманиваете обычное маленькое животное в пределах дистанции пищей. Вы передаёте ему образ очевидного места или хорошо знакомой вам достопримечательности, а также направление и расстояние до него. При желании вы можете прикрепить к животному записку или небольшой объект (вплоть до лёгкого веса). Животное старается всеми силами добраться до точки назначения. Если оно доберётся, то остаётся поблизости, позволяя другим невраждебным существам приблизиться и взять прикреплённый объект. Закливание

pf2.ru

<div> <div>Всполох пламени</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Атака</div> <div>Концентрация</div> <div>Огонь</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение от ↗ до ↗↗ Дистанция 60 фт.; Цели 1 или более существ Защита КБ </p> <p> Вы выпускаете луч пламенного жара. Совершите проверку атаки заклинанием против одного существа. При попадании цель получает 2d6 урона огнём, а при критическом успехе — двойной урон. За каждое дополнительное действие, потраченное на Сотворение заклинания, вы можете запустить дополнительный луч в другую цель, вплоть до максимума в три луча, направленных в три разные цели за 3 действия. Каждая атака учитывается при определении штрафа за последовательные атаки, но его </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Избавление от недуга</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Исцеление</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ↗↗ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо </p> <p> Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессировал дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелен — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются нейтрализовать недуг при каждом </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Очищение разума</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Исцеление</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Ментальный</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ↗↗ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо </p> <p> Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Создание еды</div> <div>Закливание 2</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 час Дистанция 30 фт. </p> <p> Вы создаёте достаточно еды, чтобы прокормить шесть существ среднего размера в течение дня. Еда безвкусная и неприглядная, но питательная. Через 1 день после сотворения несъеденная еда портится и становится непригодной. Существам небольшого размера еды обычно требуется в четыре раза меньше, чем средним (а маленьким существам — обычно в шестнадцать раз меньше), крупным же, напротив, — в 10 раз больше (а существам огромного размера — в 100 раз больше и так далее). </p> <p> Повышенное (4 круг) вы можете прокормить 12 существ среднего </p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <p> Повышенное (+1) урон для каждой цели увеличивается на 1d6 при сотворении за 1 действие или на 2d6 при сотворении за 2 и 3 действия. </p> <p> Повышенное (2) или более действия вы тратите на заклинания. Если совершите все атаки заклинания, значение не увеличивается, пока вы не совершите заклинания, его урон увеличивается до 4d6 урона огнём при попадании (двойной урон при критическом успехе). </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Повышенное (3 круг) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь или яд. </p> <p> Повышенное (4 круг) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь, проклятие или яд. </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний замедление, замешательство и контроль. </p> <p> Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний обречённость. </p> <p> Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок. </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Повышенное (6 круг) вы можете прокормить 50 существ среднего размера. </p> <p> Повышенное (8 круг) вы можете прокормить 200 существ среднего размера. </p>

Тьма **Закливание 2**

Концентрация Тьма Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте покров тьмы, не дающий свету проникнуть в область или возникнуть в ней. Свет не может проникнуть в область, а все немагические источники света, например факелы и фонари, не создают свет, когда находятся в области, даже если радиус их света выходит за её пределы. В области тьмы подавляется и магический свет, если его круг не превышает круга заклинания *тьмы*. Свет сквозь область не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны

pf2.ru

Ночное зрение **Закливание 2**

Концентрация Манипуляция

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

Вы обретаете способность видеть даже в темноте. Вы получаете ночное зрение.
Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо.
Повышенное (5 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Длительность — до следующей вашей ежедневной подготовки.

pf2.ru

Глухота **Закливание 2**

Концентрация Манипуляция

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

Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает глухоту на 1 раунд.
Провал цель получает глухоту на 10 минут.
Критический провал цель получает глухоту навсегда.

pf2.ru

Рассеивание магии **Закливание 2**

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет.

Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.

pf2.ru

Повышенное (4 круг) даже существа с ночным зрением (но не острым ночным зрением) крайне плохо видят во тьме, цели за ней для них остаются плохо видимыми.

УВЕЛИЧЕНИЕ **ЗАКЛИНАНИЕ 2**

Концентрация **Манипуляция** **Полиморф**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 5 минут

Цель магическим образом увеличивается до крупного размера. Снаряжение цели увеличивается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Существо получает неуклюжесть 1. Его зона досягаемости увеличивается на 5 футов (если изначально существо было маленького размера — на 10 футов), и существо получает бонус состояния +2 к урону в ближнем бою. Если существо крупного и большего размера заклинание не действует.

Повышенное (4 круг) существо вместо

pf2.ru

ОПУТЫВАНИЕ **ЗАКЛИНАНИЕ 2**

Концентрация **Манипуляция** **Растение**

ДЕРЕВО

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** все клетки в 20-фт.ом взрыве
Длительность 1 минута

Растения и грибы в области быстро растут и опутывают существ. Все поверхности в области считаются пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно пройти испытание Реакции и при провале получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область; при критическом провале существо также получает неподвижность на 1 раунд. Существа могут использовать Освобождение, чтобы отменить эти эффекты.

pf2.ru

ЗАЩИТА ОТ НЕПОГОДЫ **ЗАКЛИНАНИЕ 2**

Концентрация **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы защищаете цель от опасных температур. Выберите сильный холод или сильную жару. Цель защищена от воздействия выбранной температуры (но не от лютого холода или лютой жары).

Повышенное (3 круг) цель защищена и от сильного холода, и от сильной жары.
Повышенное (5 круг) цель защищена от лютого холода, лютой жары, сильного холода и сильной жары.

pf2.ru

ВЕЧНЫЙ СВЕТ **ЗАКЛИНАНИЕ 2**

Концентрация **Свет** **Манипуляция**

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше
Длительность неограниченная

Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Заклинание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.

pf2.ru

pf2.ru

или менее согласных существ.
выбор, он не может выбрать 10
версии 2 круга или 4 круга на ваш
Повышенное (6 круг) заклинание не действует.
существо огромного размера
маленького размера — на 15 футов). На
футах (если существо было
зона досягаемости увеличивается на 10
ближнем бою увеличивается до +4, а
размера. Бонус состояния к урону в
этого увеличивается до огромного

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

ПАРЯЩЕЕ ПЛАМЯ

Закливание 2

Концентрация

Огонь

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➡➡
Дистанция 30 фт.; **Область** 1 5-фт.ая клетка
Защита Реакция; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы создаёте пламя, пылающее без топлива и перемещающееся по вашему приказу. При первом появлении пламя наносит 3d6 урона огнём всем существам в клетке, каждое из которых проходит обычное испытание Реакции. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить пламя на 10 или менее футов. Оно наносит такой же урон огнём всем существам, через чьё пространство переместилось (с тем же испытанием). Вы совершаете один бросок урона для каждого

pf2.ru

ЛАПЫ ГЕKKОНА

Закливание 2

Концентрация

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ➡➡
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 10 минут

На ступнях и ладонях цели вырастают крошечные жёсткие волосы, позволяющие уцепиться за почти любую поверхность. Цель получает скорость лазания, равную её наземной скорости.

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

ФОРМА ГУМАНОИДА

Закливание 2

Концентрация

Манипуляция

Полиморф

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

Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, присущих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое

pf2.ru

ЧУДЕСНЫЙ СКАКУН

Закливание 2

Концентрация

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Длительность 8 часов

Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается.

Повышенное (3 круг) скакун может ходить по воде, но должен завершать свой ход на твёрдой поверхности или

pf2.ru

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.

Поддержание. Каждое существо может получить урон от этого заклинания только один раз за раунд.

Повышенное (3 круг) вы получаете ночное или сумеречное зрение, если у принятой вами формы есть подобные способности.

Повышенное (5 круг) вы можете принять форму крупного гуманоида. Если это увеличивает ваш размер, вы получаете

при необходимости также изменяет размер, чтобы соответствовать новой форме, но не может превышать обычный размер, если оказывается не у вас.

Это заклинание даёт вам бонус состояния +4 к проверкам Обмана при попытках выдать себя за типичного представителя выбранного народа. При этом вы добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен. Заклинание не позволяет вам выдавать себя за конкретное существо, и при попытке Маскировки под определённую личность вам придётся это как-то объяснить, он ведущий при определении СЛ проверки Обмана не будет считать вас существом другого народа. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

Повышенное (3 круг) вы получаете ночное или сумеречное зрение, если у принятой вами формы есть подобные способности.

Повышенное (5 круг) вы можете принять форму крупного гуманоида. Если это увеличивает ваш размер, вы получаете

португизия в воду.

Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, но может ходить по воде. Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, но может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов, но он должен завершать свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть. Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов.

<div>Непроглядный туман</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция Вода</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆◆</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы создаёте облако лёгкого тумана. Все существа в тумане становятся плохо видимыми, а все существа вне тумана становятся плохо видимыми для тех, кто в тумане. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Дубовая кожа</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция Растение</div> <div>ДЕРЕВО</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 согласное существо</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Кожа цели становится крепкой, словно кора или древесина. Цель получает устойчивость 2 к дробящему и колющему урону и уязвимость 3 к огню. После того как цель получает урон огнём, она может использовать Прекращение для этого заклинания в качестве свободного действия, спровоцированного уроном огнём, но это не снизит полученный урон огнём.</p> <p>Повышенное (+2) устойчивости увеличиваются на 2, уязвимость увеличивается на 3.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Слияние с растениями</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция Растение</div> <div>ПОЛИМОРФ ДЕРЕВО</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Длительность 10 минут or 8 hours</p> <p>Вы превращаетесь в растение или сливаетесь с растительной материей. После превращения вы не можете двигаться или влиять на что-либо вне растения, но способны творить заклинания, которые не требуют линии досягаемости за пределами растения. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> <p>● Превращение длительность заклинания — 8 часов. Вы становитесь растением крупного размера. Проверки Внимания не выдают вашей истинной природы, неуспешная проверка Выживания или Природы против вашей СЛ заклинаний</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Посмертный покой</div> <div>Закливание 2</div> <div>Концентрация Манипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 труп</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Цель не подвержена разложению и не может быть превращена в нежить. Если труп подвергается действию заклинания, которое требует, чтобы со смерти прошло не более определённого срока (например, возвращение к жизни), длительность посмертного покоя не включается в этот срок. Также это заклинание защищает тело от поедания простыми вредителями и насекомыми (например, личинками мух).</p> <p>Повышенное (5 круг) длительность заклинания — неограниченная, но оно</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>