

Хожение По Воздуху

Закливание 4

Воздух Превращение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 5 минут

Цель получает способность ходить по воздуху, как по твёрдой земле. Оно может подниматься или спускаться таким образом под углом не более 45 градусов.

pf2.ru

nr2jd

Плотный Туман

Закливание 4

Воплощение Вода

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Длительность 1 минута

Вы создаёте облако настолько густого тумана, что он мешает не только видеть, но и перемещаться. Закливание аналогично непроглядному туману, но область также считается пересечённой местностью. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

pf2.ru

nr2jd

Звериное Проклятие

Закливание 4

Проклятие Полиморф Превращение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 живой Гуманоид
Испытание Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы изменяете внутреннюю сущность существа, придавая ей звериные черты. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех тело цели приобретает незначительные звериные черты. Внутренности цели также претерпевают частичные изменения, отчего она получает неуклюжесть 1 на 1 раунд. Когда цель избавляется от

pf2.ru

nr2jd

Неисчислимые Очи

Закливание 4

Прорицание

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 1 минута

Вы касаетесь существа, и его тело покрывается множеством глаз, обеспечивающих круговой обзор. Цель нельзя взять в тиски, пока длится заклинание. Кроме того, при Поиске цель обыскивает область 30-футового взрыва с собой в центре либо четыре или менее области 15-футовых взрывов в пределах линии видимости.

pf2.ru

nr2jd

неуклюжесть, то возвращается в исходный облик, а заклинание прекращается.
Провал цель принимает звероподобный облик на 1 час, получает неуклюжесть 1 и уязвимость 1 к серебру. Кроме этого, оно получает Удар когтями, копытом, рогами или иным (по вашему выбору): используйте для него параметры безоружья, колющий или пробивающий тип урона на пробивающий, колющий или режущий в зависимости от типа атаки. Когда цель пытаясь совершить действие с дескриптором «манипуляция», ей необходимо пройти истинную проверку со Cl 5; при провале действие прерывается влугую.
Критический провал аналогичен провалу, но он неограничен по длительности.

<div>Ледяная Буря</div> <div>Закливание 4</div> <div><div>Холод</div><div>Эвокация</div></div> <div><p>Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Испытание обычное Реакции; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p><p>Вы создаёте тёмное грозовое облако, осыпающее существ осколками льда. При Сотворении заклинания магические градины наносят существам в области под облаком 2d8 дробящего урона и 2d8 урона холодом (обычное испытание Реакции). На протяжении всей оставшейся длительности из облака падает мокрый снег, превращающий область под ним в пересечённую местность. Каждое существо, завершившее свой</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Ржавящее Прикосновение</div> <div>Закливание 4</div> <div><div>Преобразование</div></div> <div><p>Источник Руководство опытного игрока Традиции первобытная Сотворение ◆◆ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 металлическое существо, 1 немагическая металлическая опасность либо 1 немагический металлический предмет весом не больше 1</p><p>Вы заставляете цель быстро ржаветь. Магическая ржавчина разедает любые металлы, но цель должна быть полностью или по большей части металлической. Небесные металлы вроде адамантина или хоракалка невосприимчивы к этой ржавчине, ведущий также может решить, что на другие ценные материалы она тоже не действует. При наличии сомнений, может ли существо или объект стать целью этого заклинания, последнее слово остаётся за ведущим. Весь наносимый этим заклинанием урон игнорирует твёрдость. Если заклинание наносит продолжительный урон ржавчиной, существо может попытаться её соскоблить, чтобы помочь цели прекратить продолжительный урон (подобные действия снижают СЛ чистой проверки для прекращения постоянного урона до 10 и позволяют немедленно пройти дополнительную чистую проверку). Эффект заклинания зависит от цели.</p><p>● Существо или опасность существо или опасность</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Шипастые Камни</div> <div>Закливание 4</div> <div><div>Воплощение</div><div>Земля</div></div> <div><p>Источник Руководство опытного игрока Традиции первобытная Сотворение ◆◆◆ реагент, Ж, С Дистанция 60 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность 1 час</p><p>Земля в области покрывается длинными и острыми каменными шипами, превращающими её в пересечённую и опасную местность. Существо, перемещающееся по земле в области, получает 3 колющего урона при входе на каждую клетку области.</p><p>Повышенное (+1) урон увеличивается на 1.</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Крылатая Форма</div> <div>Закливание 4</div> <div><div>Концентрация</div><div>Манипуляция</div><div>Полиморф</div></div> <div><p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ◆◆ Длительность 1 минута</p><p>Вы используете свою власть над небом, чтобы принять боевую форму летающего животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь птицей, вы можете стать орлом или совой), 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.</p><ul style="list-style-type: none">● КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.● 5 временных ПЗ.● Сумеречное зрение.● Одна или несколько безоружных атак в ближнем бою, зависящих от выбранной боевой формы. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +16, бонус урона +5. Атаки зависят от Ловкости (это важно учитывать, например, для состояния неуклюжести). Если ваш модификатор атаки для зависящих от Ловкости безоружных атак выше, вы можете использовать его.</div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Гидравлический поток Закливание 4 </div> <div> Концентрация Манипуляция Вода </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ➡➡ Область 60-фт. ая линия Защита Стойкость </p> <p> Вы создаёте поток бурлящей воды, который прокатывается по прямой, с силой обрушиваясь на существ и бесхозные объекты и отталкивая их. Поток наносит 8d6 дробящего урона. Каждое существо в области должно пройти обычное испытание Стойкости, бесхозные объекты автоматически проваливают испытание. При провале испытания существо или объект также отталкивается на 5 футов (при критическом провале — на 10 футов). </p> <p> Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Мираж Закливание 4 </div> <div> Необычный Концентрация Иллюзия Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция 500 фт.; Область 50-фт. взрыв Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки </p> <p> Вы создаёте иллюзию, заставляя природную местность выглядеть, звучать, пахнуть и ощущаться как другой тип местности. Строения и существа в области при этом не маскируются. Существо, дотронувшееся до иллюзии или использовавшее Поиск, чтобы изучить её, может попытаться разоблачить иллюзию. </p> <p> Повышенное (5 круг) заклинание также может замаскировать </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Стойкость горы Закливание 4 </div> <div> Концентрация Земля Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 20 минут </p> <p> Кожа цели отвердевает, словно камень скалы. Цель получает устойчивость 5 к физическому урону, кроме адамантина. Всякий раз, когда в цель попадает дробящая, колющая или режущая атака, оставшаяся длительность заклинания уменьшается на 1 минуту. </p> <p> Повышенное (6 круг) устойчивость увеличивается до 10. Повышенное (8 круг) устойчивость увеличивается до 15. Повышенное (10 круг) устойчивость увеличивается до 20. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Преображение камня Закливание 4 </div> <div> Концентрация Земля Манипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡ Дистанция касание; Цели куб камня размерами 10 фт. в поперечнике или меньше. </p> <p> Вы грубо видоизменяете камень, придавая ему нужную вам форму. Заклинание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Если при видоизменении камня на нём стоят существа, они должны совершить проверку Акробатики или испытание Реакции. </p> <p> Успех существо избегает эффекта. Провал существо расплывается по поверхности камня. Критический провал существо падает с камня (если это возможно) и расплывается. </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> именно эти строения или существ по-прежнему иллюзорные (но существ не маскирует). </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div>Свобода движений</div> <div>Заклинание 4</div> <div>Концентрация Манипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо, которого коснулись</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Вы подавляете эффекты, которые могли бы помешать существу перемещаться. Пока заклинание действует на цель, она игнорирует эффекты, дающие ситуативные штрафы к скорости. Когда существо совершает попытку Освобождения от эффекта, налагающего состояние захвата, неподвижности или обездвиженности, она автоматически успешна, если только это не магический эффект более высокого круга, чем это заклинание.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Газообразность</div> <div>Заклинание 4</div> <div>Воздух Концентрация Манипуляция</div> <div> <p>Полиморф</p> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 согласное существо</p> <p>Длительность 5 минут</p> <p>Существо превращается в пар. В этом состоянии оно становится аморфным и теряет бонусы предметов к КБ, прочие эффекты и бонусы от брони и использует уровень умения для защиты без брони. Оно получает устойчивость 8 к физическому урону и невосприимчиво к урону за точность. Оно не может творить заклинания, активировать предметы или использовать действия с дескрипторами «атака» или «манипуляция». Оно получает скорость</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Светоч жизни</div> <div>Заклинание 4</div> <div>Концентрация Исцеление Манипуляция</div> <div> <p>Жизнь</p> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение 1 минута</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы излучаете жизнь и здоровье, что позволяет окружающим молить вас об исцелении. Один раз за раунд вы или ваш союзник можете использовать Взаимодействие, чтобы возложить на вас руки и восстановить ПЗ. Всякий раз, когда светоч исцеляет кого-либо, он слабеет. Первое существо восстанавливает 4d10 ПЗ, второе — 4d8 ПЗ, третье — 4d6 ПЗ, четвертое — 4d4 ПЗ, после чего заклинание прекращается. У вас может быть активен только один светоч жизни одновременно.</p> <p>Повышенное (+1) светоч</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Огненная стена</div> <div>Заклинание 4</div> <div>Концентрация Огонь Манипуляция</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, первобытная</p> <p>Сотворение ♦♦♦</p> <p>Дистанция 120 фт.</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы создаёте пылающую стену, обжигающую существ, которые пытаются сквозь неё пройти. Вы можете создать либо стену на прямой линии 5 футов в толщину, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину, либо кольцо огня той же высоты и толщины и радиусом 10 футов. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете, но в обоих случаях стена вертикальная. Всё с противоположной стороны стены считается плохо видимым. Существо, проходящее сквозь стену или находящееся в области стены в начале своего хода, получает 4d6 урона огнём.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>