

<div> <div>Выявление Лжи</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Прорицание</div> <div>Ментальный</div> </div> <div>Разоблачение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Каждая произнесённая ложь режет ваш слух как фальшивая нота. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Внимания при чьей-то Лжи.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Снятие Проклятия</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Исцеление</div> <div>Некромантия</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С)</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо</p> <p>Ваше прикосновение дарует проклятому существу облегчение. Вы пытаетесь нейтрализовать одно действующее на цель проклятие. Если проклятие исходит от проклятого предмета или схожего внешнего источника, успех позволит цели избавиться от проклятого предмета, но с самого предмета проклятие не снимает.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Силовая Сфера</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> <div>Сила</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо крупного или меньшего размера</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы окружаете существо неподвижной силовой сферой, которая может как защищать его, так и удерживать на месте, препятствуя проникновению чего-либо сквозь неё. У сферы КБ 5, твёрдость 10, 40 ПЗ, невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. Дезинтеграция мгновенно уничтожает сферу. Если цель не согласна, эффект зависит от результата её испытания Реакции.</p> <p>Критический успех существо нарушает целостность сферы, полностью разрушая её.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Невосприимчивость К Заклинанию</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Преграждение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p> <p>Вы защищаете существо от эффектов одного определённого заклинания. Вы выбираете заклинание, произнося его название вслух в качестве части словесного компонента. Невосприимчивость к заклинанию пытается нейтрализовать это заклинание всякий раз, когда защищённое существо становится целью названного заклинания или попадает в его область. При успешной <i>нейтрализации заклинания</i>, воздействующего на несколько целей</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div> <p>Успех сфера действует обычным образом, но у неё всего 10 ПЗ вместо 40.</p> <p>Провал сфера действует обычным образом.</p> </div>	<div> <p>или на область, невосприимчивость к заклинанию отменяет его эффект только для защищённого существа.</p> </div>

<div> <div>ГАЗООБРАЗНОСТЬ</div> <div>ЗАКЛИНАНИЕ 4</div> </div> <div> <div> <div>Воздух</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Полиморф</div> </div> </div> <div> <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> <div>ВИДЕНИЕ СМЕРТИ</div> <div>ЗАКЛИНАНИЕ 4</div> </div> <div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Смерть</div> <div>Эмоции</div> <div>Ужас</div> </div> <div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> </div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция 120 фт.; Цели 1 живое существо</p> <p>Защита Воля</p> <p>Вы вынуждаете цель увидеть собственную смерть. Цель получает 8d6 ментального урона (испытание Воли). Если ПЗ цели снижены до 0 этим заклинанием, видение становится явью и немедленно убивает её.</p> <p>Критический успех существо избегает эффекта.</p> <p>Успех существо получает половину урона и испуг 1.</p> <p>Провал существо получает полный урон и испуг 2.</p> <p>Критический провал существо</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div>полёт 10 футов и может просачиваться сквозь маленькие трещины. Цель может использовать прекращение для этого заклинания.</div>	<div>pf2.ru</div> <div>получает двойной урон, испуг 4 и панику, пока длится испуг.</div> <div>Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.</div>

<div> <div>Вуаль</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Иллюзия</div> <div>Зрение</div> </div> <p> Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели up to 10 creatures Длительность 1 час </p> <p> Вы маскируете цели, придавая им внешность других существ примерно той же формы тела, роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов). Маскировка может сделать цель неузнаваемой и выдать её за существо другого народа, но для изображения кого-то конкретного не подойдёт. Закливание не изменяет голос, запах и особенности поведения. Маскировка для каждой цели выбирается отдельно: одну вы можете замаскировать под дварфа, а другую — под эльфа. Сотворение вуали считается </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Звериное Проклятие</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Проклятие</div> <div>Полиморф</div> <div>Превращение</div> </div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 живой Гуманоид Испытание Стойкость; Длительность варьируется </p> <p> 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 излечивается от </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Обесцвечивание</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Некромантия</div> </div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции оккультная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 живое существо Испытание Стойкости </p> <p> Ваша ладонь озаряется невозможными цветами из иных миров, что лежат за пределами звёзд, и ваше прикосновение вытягивает из живых существ силы и цвет. Цель проходит испытание Стойкости; существа с дескриптором «гном» получают ситуативный штраф -2 к этому испытанию. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает слабость 2 на 1 раунд. Провал цель получает слабость 2 на 1 </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Неисчислимы Очи</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Прорицание</div> </div> <p> Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута </p> <p> 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. </p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <p> Повышенное (5) кпул заклинание получает дескрипторы «обоняние» и «слух». Маскирует голову и запахи; оно маскирует голову и запахи, оно получает дескрипторы «обоняние» и «слух». </p> <p> Повышенное (7) кпул цели могут выглядеть как любое другое существо того же размера, в том числе конкретная личность. Для воссоздания облика конкретного существа вам нужно увидеть его. Заклинание также маскирует голову и запахи; оно получает дескрипторы «обоняние» и «слух». </p> <p> «Хлуп» </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Критический провал аналогично действию. Действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Критический провал аналогично действию. Действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. </p>	<div>pf2.ru</div> <p> Критический провал аналогично действию. Действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. Испытание проверки со СЛ 5; при провале «маневрирование», ей необходимо пройти испытание проверки со СЛ 5; при провале действие прерывается. </p>

Прилив Апатии

Закливание 4

Проклятие Очарование Ментальный

Неудача

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воли; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель, лишая её мотивации и целеустремлённости и тем самым заставляя терпеть неудачи во всех начинаниях. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех в течение 1 часа при проверках инициативы цель совершает двойной бросок и берёт худший результат.
Провал в течение 1 дня при проверках

pf2.ru

Истощение

Закливание 4

Некромантия Негативный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Область 30-фуговая линия
Испытание Стойкости

С вашего пальца срывается луч негативной энергии, угнетающий жизненные силы любого существа, которого коснётся. Все живые существа на линии проходят испытание Стойкости.
Критический успех существо избегает урона.
Успех существо получает 2d8 продолжительного негативного урона.
Провал существо получает 4d8 продолжительного негативного урона и истощение 1.
Критический провал существо

pf2.ru

Призрачная Трагедия

Закливание 4

Необычный Приоризация

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)
Область 60-фт.ая эманация
Длительность 10 минут

Это заклинание заставляет местных духов разыграть постановку недавнего жестокого события, о котором вам известно и которое вы называете при Сотворении заклинания. Вы выступаете в роли основной жертвы. В постановке демонстрируются 9 минут, предшествующие травме или смерти жертвы, и 1 минута после этого. Духи-актёры не изменяют своего облика, поэтому виновника нельзя опознать по внешнему виду. Все участники постановки воплощаются по мере необходимости, а отсутствующие

pf2.ru

Приговор Судьбы

Закливание 4

Проклятие Смерть Некромантия

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная, сакральная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 живое существо
Испытание Стойкости

Вы проклинаете существо, приговаривая его к смерти через переохладжение, усеменение или любым другим способом. Выберите тип урона: дробящий, звук, кислота, колющий, негативный, огонь, режущий, холод или электричество. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает уязвимость 2 к выбранному типу урона до конца

pf2.ru

инициативы и любые проверки для определения успешности занятия в свободное время цель совершает двойной бросок и берёт худший результат.
Критический провал аналогичен провалу, но он неограничен по длительности.

получает 4d8 продолжительного негативного урона, истощение 2 и обременённость 1.
Повышенное (+2) продолжительный негативный урон увеличивается на 1d8 при успехе и на 2d8 при провале или критическом провале.

предметы изображаются в виде теневых очертаний.
По завершении постановки вы получаете 2d6 негативного урона за каждого призрачного актёра (как правило, по количеству существ участников, не считая жертвы). Любое существо, просмотревшее постановку (включая вас), может совершать проверки, чтобы расследовать происшествие и обнаружить новые улики и информацию.

вашего следующего хода.
Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 минута. Если после получения урона выбранного типа Цели снижаются до 0, а её уровень не выше 7, она умирает.
Критический провал аналогичен провалу, но неограниченная длительность.

Повышенное (+2) уязвимость увеличивается на 1, а максимальный уровень цели, которая может быть автоматически убита, увеличивается на 4.

<div>Вампирическая Дева</div> <div>Закливание 4</div> <div>НекромантияНегативный</div> <div> <p>Источник Руководство опытного игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Испытание Стойкости</p> <p>Вы создаёте призрачную ловушку — железную деву, створки которой схлопываются вокруг цели и вытягивают её жизненную силу, передавая вам. Цель получает 4d4 колющего урона, 4d4 негативного урона и проходит испытание Стойкости. Вы получаете временные ПЗ в количестве, равном полученному целью негативному урону (после применения устойчивости, уязвимости и так далее). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.</p> <p>Критический успех цель избегает</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Мятеж организма</div> <div>Закливание 4</div> <div>РедкийБлезньНекромантия</div> <div> <p>Источник Злоба</p> <p>Традиции оккультная, сакральная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Дистанция касание. Цель 1 существо.</p> <p>Испытание Стойкости.</p> <p>Вы поражаете цель сверхъестественной болезнью, называемой мятежом организма, заставляя ряд её внутренних органов взбунтоваться против тела, что вызывает мучительную агонию, а впоследствии смерть. Цель проходит испытание Стойкости.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель получает неуклюжесть 1 на 1 раунд из-за боли.</p> <p>Провал цель заражается мятежом организма на стадии 1.</p> <p>Критический провал цель заражается мятежом организма на стадии 2.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Героический Фантазм</div> <div>Закливание 4</div> <div>РедкийИллюзияМентальный</div> <div> <p>Источник Серия приключений Kingmaker.</p> <p>Руководство по спутникам</p> <p>Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С.</p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы создаёте призрачное воплощение известного персонажа из романа, исторического произведения или религиозной притчи. Фантазм имеет средний размер независимо от размера персонажа в произведении. Когда вы сотворяете заклинание, определите, к какой категории относится ваш фантазм: герой, союзник или злодей. Фантазм появляется в свободном пространстве в пределах досягаемости, и в первый раз за раунд при Поддержании заклинания вы можете заставить фантазм совершить Перемещение или действие, даруемое его категорией. Скорость передвижения героического фантазма 25 футов, КБ 22. Его модификаторы испытаний, модификатор</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Свет Цветка Зари</div> <div>Закливание 4</div> <div>РедкийПорицаниеДоброСвет</div> <div> <p>Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p>Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С.</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 бесхозный немагический предмет весом 1 или меньше</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Предмет светится мягким золотистым светом, который обнажает правду, подсвечивает скрытые объекты и окутывает сверхъестественным светом ложные вещи. Предмет, на который наложено заклинание, излучает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет ещё в 60 футах). В зоне действия яркого света проверки Внимания для обнаружения скрытых объектов (включая потайные двери, но не ловушки), а также</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Видение Красоты Закливание 4 </div> <div> РедкийЭмоцииИллюзияУстранение Ментальный </div> <div> <p>Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ➡ Ж, С.</p> <p>Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Испытание Воля; Длительность варьируется</p> <p>Вы создаёте призрачный образ самого прекрасного существа, какое только можно себе представить, в радиусе действия заклинания. Эту красоту видит только цель заклинания, хотя вы можете разглядеть смутные очертания иллюзии по мере её проявления. Эффект видения зависит от результата испытания Воли цели.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель заинтригована видением и получает ошеломление 1 на 1 раунд.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Ясновидение Закливание 4 </div> <div> КонцентрацияМанипуляцияТайновидение </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 1 минута</p> <p>Дистанция 500 фт.</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>Вы создаёте невидимый парящий глаз в месте в пределах дистанции, причём место для глаза не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Глаз не может перемещаться, но через него вы можете смотреть во всех направлениях, как будто используете обычное собственное зрение.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Замешательство Закливание 4 </div> <div> КонцентрацияЭмоцииМанипуляция Ментальный </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ➡</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита Воля; Длительность 1 минута</p> <p>Вы наполняете разум жертвы противоречивыми желаниями, заставляя её совершать странные поступки. Эффект зависит от результата испытания Воли цели. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель получает шок 1 и бубнит что-то невнятное.</p> <p>Провал цель приходит в замешательство на 1 минуту и может в конце каждого своего хода проходить повторное испытание, чтобы</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Обнаружение тайновидения Закливание 4 </div> <div> НеобычныйКонцентрацияОбнаружение Манипуляция </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ➡</p> <p>Область 30-фт.ая эманация</p> <p>Длительность 1 час</p> <p>Вы ищете остаточные ауры, чтобы определить присутствие в области эффектов тайновидения. Если круг этого заклинания выше круга эффекта тайновидения, вы мельком видите существо, которое использовало тайновидение, и примерно узнаете, в каком направлении и на каком расстоянии оно находится.</p> <p>Повышенное (6 круг) заклинание длится до следующей вашей ежедневной подготовки.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> Повышенное (+2) вы можете выбрать дополнительное существо в пределах зоны действия. </div> <div> Критический провал аналогично провалу, но ошеломление и заворожённость иллюзией на 1 минуту. </div> <div> Цель заворожена иллюзией на 1 раунд. Критический провал аналогично очевидные опасности и врагов. Затем течение 1 раунда, обходя все видения по самому прямому пути в движется к месту расположения и получает ошеломление 1 на 1 раунд и провал цель очарована видением. </div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div> Критический провал цель приходит в замешательство на 1 минуту и не может проходить испытания, чтобы прекратить его досрочно. </div> <div> Повышенное (8 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ. </div>	<div>pf2.ru</div>

<div> Сфера рассеивания Закливание 4 </div> <div> НеобычныйКонцентрацияМанипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤➤ Область 10-фт. взрыв с центром в одном из углов вашего пространства. Длительность 10 минут </p> <p> Вы окружаете себя неподвижной сферой, которая пытается нейтрализовать все заклинания извне, чьи области или цели внутри сферы, как если бы была заклинанием рассеивание магии с кругом на 1 ниже, чем круг сферы рассеивания. Если проверка нейтрализации успешна, она отменяет лишь ту часть заклинания, которая оказалась бы внутри сферы (поэтому заклинание обычным образом действует на область или цели вне сферы). Сферу можно создать только в непрерывном </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Мерцание Закливание 4 </div> <div> КонцентрацияМанипуляцияТелепортация </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Длительность 1 минута </p> <p> Вы мерцаете, быстро перемещаясь между этим планом и другим. Вы получаете устойчивость 5 ко всему урону (кроме урона силой). В конце каждого вашего хода вы автоматически телепортируетесь на 10 футов в случайном направлении по выбору ведущего. Вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы телепортироваться таким образом. </p> <p> Повышенное (+2) устойчивость увеличивается на 3. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Полёт Закливание 4 </div> <div> КонцентрацияМанипуляция </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 5 минут </p> <p> Цель может взмыть в воздух, получая скорость полёта, равную либо её скорости, либо 20 футам (смотря что выше). </p> <p> Повышенное (7 круг) длительность увеличивается до 1 часа. </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> Сладкие слова Закливание 4 </div> <div> КонцентрацияМанипуляцияМентальный </div> <div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ➤➤ Длительность 10 минут </p> <p> В ваших речах ложь искусно сплетается с правдой. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Обмана для Лжи, а также против проверок Внимания, пытающихся определить, говорите ли вы правду, и добавляете ваш уровень даже при неизученном уровне умения. Если ваша ложь настолько невероятна, что налагается ситуативный штраф или увеличивается СЛ, величина штрафа или увеличения СЛ уменьшается вдвое. </p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> <p> свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существа, в противном случае заклинание тратится впустую (однако после сотворения заклинания существа могут входить в сферу). </p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

Нарисованная дверь

Закливание 4

Необычный Концентрация

Межпространственный Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание
Длительность 8 часов

Вы рисуете мелом очертания двери на непрерывной поверхности, и в дверном проёме открывается межпространственный проход. Любое существо, считающее нарисованную дверь настоящей, может Взаимодействием коснуться дверной ручки и войти. Искажённая нарисованная мелом абсолютно пустая комната за дверью имеет ширину, глубину и высоту 20 футов. Если рисунок уничтожить, если поверхность под ним сломана, а также если существо попытается войти в уже переполненную комнату, она начнёт

pf2.ru

Мираж

Закливание 4

Необычный Концентрация Иллюзия

Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция 500 фт.; **Область** 50-фт. взрыв
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

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.

Повышенное (5 круг) заклинание также может замаскировать

pf2.ru

Кошмар

Закливание 4

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция планета; **Цели** 1 существо you know by name
Защита Воля; **Длительность** 1 день

Вы насылаете на цель кошмарные сны. Когда она в следующий раз заснёт, ей придётся пройти испытание Воли. Если вы знаете цель только по имени и никогда с ней не встречались, она получает ситуативный бонус +4 к этому испытанию.

Критический успех цель избегает пагубных эффектов и временно невосприимчива на 1 неделю.

Успех цели снятся кошмарные сны, но пагубных эффектов, помимо неприятных воспоминаний, она избегает.

pf2.ru

Проклятие изгоя

Закливание 4

Концентрация Проклятие Манипуляция

Ментальный Неудача

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Защита Воля

Вы проклинаете жертву, и её присутствие становится раздражающим и неприятным для окружающих. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех в течение 10 минут при проверках Обмана, Дипломатии, Запугивания, или Исполнения цель должна совершать бросок дважды и брать худший результат, а все встреченные ей существа изначально относятся к ней на одну ступень хуже

pf2.ru

исчезать. Комната будет выталкивать в ближайшее свободное пространство одно случайное существо каждый раз, пока все существа не окажутся снаружи.

имеющиеся строения или создать иллюзорные (но существ по-прежнему не маскирует).

Провал кошмары мешают цели спать, она просыпается утомлённой. **Критический провал** кошмары мешают цели спать, она просыпается утомлённой и получает истощение 2, пока не избавится от утомления.

(например, недрожжеско, а не безразлично). **Провал** аналогичен успеху, но эффект постоянный. **Критический провал** аналогичен провалу, но начальное отношение к ней становится на две ступени хуже.

Защитный пузырь

Закливание 4

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Область** 100-фт. взрыв
Длительность 24 часа

Область окружает непрозрачная оболочка из мерцающих рун. При сотворении вы можете сделать взрыв меньше (с шагом в 10 футов). Руны не мешают перемещению, но находящиеся в пузыре не воспринимают происходящее снаружи и наоборот. Эффекты обнаружения и тайновидения блокируются аналогичным образом. Существа, спящие в пузыре, невосприимчивы к сновидениям, созданным заклинаниями. Если проспать там 8 часов, значение обречённости снижается на 2 (а не на

pf2.ru

nr2jd

Планарный якорь

Закливание 4

Концентрация Манипуляция

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

Вы приковываете цель к этому плану. Пока цель под эффектом заклинания, оно пытается нейтрализовать любой перемещающий цель эффект с дескриптором «телепортация» или эффект, который должен переместить цель на иной план. Длительность заклинания зависит от результата испытания Воли цели.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех длительность эффекта — 1 минута.
Провал длительность эффекта — 10

pf2.ru

nr2jd

Чтение пророчеств

Закливание 4

Необычный Концентрация Манипуляция

Предсказание

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут

Вы заглядываете в будущее. Выберите определённое занятие или цель, с которыми связаны ваши планы в течение 1 следующей недели, или событие, которое вы ожидаете в течение 1 недели. Вы получаете загадочную подсказку или совет, часто облечённый в форму стиха или пророчества, который может помочь.

pf2.ru

nr2jd

Манипуляция памятью

Закливание 4

Необычный Концентрация Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** неограниченная

Вы изменяете воспоминания цели и можете либо стереть или изменить одно из них, либо сделать его более ярким и чётким, либо добавить ложное воспоминание. Цель может пройти испытание Воли, чтобы избежать эффекта.
Критический успех цель избегает эффекта и знает, что вы пытались изменить её воспоминания.
Успех цель избегает эффекта, но думает, что ваше заклинание было чем-то безвредным, если не опознает заклинание.

pf2.ru

nr2jd

Провал в течение первых 5 минут длительности заклинания вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы один раз за раз изменить воспоминания цели. При этом вы способны изменить до 6 секунд воспоминания, вплоть до максимума в 5 последовательных минут. Воспоминаниями, пока длится оставшаяся изменёнными, пока длится заклинание. Если цель покидает пределы дистанции заклинания до истечения 5 минут, вы можете больше изменить её воспоминания.

Повышенное (6 крут) вы можете сотворить заклинание на согласную цель, чтобы поддаться все её воспоминаниями. Если вы задаете тему, описанную 50 или менее словами. Эффект поощряет и в вас образовать воспоминаниями и изменить образовать воспоминаниями и изменить образовать воспоминаниями.

Минут. длительность эффекта — 1 час.

1).

ВНУШЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Концентрация	Устранение	Язык
Манипуляция	Ментальный	Незаметное

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность**
варьируется

Вашим сладким речам сложно противиться. Вы побуждаете цель действовать определённым образом, но внушение должно формулироваться так, чтобы действия выглядели логичными; внушение, побуждающее к саморазрушению или очевидно идущее вразрез с интересами цели, не сработает. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта и знает, что вы пытались её контролировать заклинанием.

Успех цель избегает эффекта.

pf2.ru

РАЗГОВОР С МЁРТВЫМ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 труп
Защита Воля; **Длительность** 10 минут

Вы возвращаете цели подобие жизни, позволяя ей ответить на три заданных вопроса. Заклинение не призывает дух умершего, а использует остаточную память физического тела, поэтому, чтобы оно сработало, труп должен быть относительно целым. Чем сильнее тело повреждено, тем более отрывочными и неточными будут ответы, однако для их произнесения обязательно нужны рот и голосовые связки. Если в течение последней недели на тело уже сотворяли разговор с мёртвым, заклинение не срабатывает. Труп может пройти испытание Воли, чтобы не отвечать на ваши вопросы (используя

pf2.ru

ТЕЛЕПАТИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Концентрация Язык Манипуляция
Ментальный

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

Вы можете телепатически общаться с существами в пределах 30 футов. Когда вы связываетесь с существом, связь становится двусторонней. Вы можете общаться только с существами, с которыми у вас есть общий язык.

Повышенное (6 круг) заклинание теряет дескриптор «язык», вы можете телепатически общаться с помощью ментальных образов даже с существами, с которыми у вас нет общего языка.

pf2.ru

Транслокация

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Концентрация Манипуляция Телепортация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.

Вы моментально перемещаетесь вместе со всеми предметами, которые носите или держите, из своего пространства в другое свободное пространство, которое видите в пределах дистанции. Если вы попытаетесь взять с собой другое существо (даже в межпространственном контейнере), заклинание будет потрачено впустую.

Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 1 мили. Вам необязательно видеть место назначения, если вы бывали там в прошлом и знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас оно находится. Вы становитесь

pf2.ru