

Изменение Звуков

Заклинание 3

Иллюзия

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная
Сотворение ♦ Ж, реагент
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность 10 минут

Вы изменяете звуки, которые издают существа или объекты; как именно — вы выбираете при Сотворении заклинания, сделанный выбор изменить невозможно. Вы можете заставить что-то бесшумное шуметь, изменить голос существа, усилить или заглушить звук либо превратить один звук в другой. Существо, успешно прошедшее проверку Внимания против вашей СЛ заклинаний, определит, что звук изменён иллюзией, и сможет слышать тихий звук, если вы пытались его заглушить. Истинное звучание существа сможет определить только при критическом успехе проверки Внимания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинание лишь маскирует звук, не устраняя

pf2.ru
nuzjd

Бездонный желудок

Заклинание 3

Воплощение Межпространственный

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦♦ реагент
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 час

Вы создаете мерцающее экстрамерное пространство, доступное через рот цели. В этом пространстве можно хранить предметы и снаряжение общим весом до 10. Это экстрамерное хранилище не мешает цели есть, пить, говорить (если применимо) или действовать иным образом, так как оно открывается и закрывается только по желанию цели.

Цель может использовать действие Взаимодействие, чтобы проглотить предмет весом до 1, что не причиняет вреда ни предмету, ни цели. Если экстрамерное пространство заполнено, цель не может добавлять новые предметы, пока не извлечет один или несколько хранящихся там объектов. Органические материалы и живые существа не могут храниться в этом пространстве. Экстрамерное хранилище очевидно для любого существа, заглядывающего цели в рот, так как вход в

pf2.ru
nuzjd

Забрать проклятие

Заклинание 3

Некромантия

Источник Secrets of Magic
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо, находящееся под действием проклятия
Длительность 5 минут

Сжигая нити судьбы вокруг цели, а затем, привязывая их к себе, вы временно навлекаете проклятие на себя, защищая цель от тяжёлых последствий. Выберите проклятие, влияющее на цель, которое в данный момент не действует на вас. В течение 5 минут вы находитесь под воздействием этого проклятия (на той же стадии, что и цель, если применимо), а цель — нет. Когда длительность заканчивается, эффекты проклятия возвращаются к

pf2.ru
nuzjd

Отвлекающая болтовня

Заклинание 3

Слух Иллюзия

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** варьируется

Вы бомбардируете цель отвлекающими слуховыми иллюзиями, окружая её бурной какофонией перекрывающих друг друга речей, шепота, криков и бормотания. Цель застигнута врасплох, получает ситуативный штраф -2 к проверкам Внимания, полагающимся только на слух, и должна преуспеть в чистой проверке СЛ 5, чтобы использовать слух или вербальные компоненты заклинаний. Точно так же существо, которое пытается воздействовать на цель

pf2.ru
nuzjd

его, поэтому, даже если вы заглушите им существо, оно по-прежнему сможет творить заклинания со словесными компонентами. Тем не менее заклинание прерывается использованием большинства эффектов с дескриптором «слух», которые цель должна хорошо слышать. Если существо не согласено стать целью, оно может пройти испытание Воли. Успех издаваемый существом звук не изменяется. Провал издаваемый существом звук изменяется по вашему усмотрению. Критический провал издаваемый существом звук изменяется по вашему усмотрению, также существо дезориентировано из-за изменений и получает ошеломление 2 на 1 минуту. Повышенное (5 крул) вы можете выбрать цель или 6 менее существ в радиусе 30 футов, однократно изменяя издаваемые ими звуки.

него слегка мерцает, хотя это и не позволяет четко различать создаваемое. Цель может использовать действие Взаимодействие, чтобы вынуть один предмет по своему выбору, в результате чего он падает на землю в клетке цели. Цель может использовать действие Взаимодействие три раза подряд, чтобы вынуть все содержимое своего экстрамерного хранилища; эти действия не обязательно совпадают в один и тот же ход, но если цель совершит любое другое действие в промежутке между ними, ей придется начать заново. Предметы выбираются по сложности цели, возможно, рассыпаясь по соседним клеткам, если их слишком много. Когда заклинание заканчивается или цель оказывается без сознания, содержимое экстрамерного хранилища извергается бурным потоком, приземляясь в ближайшем свободном пространстве, слегка влажным, но в остальном невреда причиняя. Повышенное (5 крул) длительность увеличивается до 8 часов.

цели как обычно.

звукovým эффектом, должно преуспеть в чистой проверке СЛ 5, иначе попытка проваливается. Длительность зависит от испытания Воли цели. Критический успех Существо избегает эффекта. Успех Длительность составляет 1 раунд. Провал Длительность составляет 3 раунда. Критический провал Длительность составляет 1 минуту. Повышенное (7 крул) Вы можете выбрать целью до пяти существ.

Надвигающаяся гибель	Закливание 3	Видение органов	Закливание 3	Фантомная тюрьма	Закливание 3	Бурные аплодисменты	Закливание 3
Прорицание Эмоции Ужас Устранение Ментальный Предсказание		Прорицание Разоблачение		Иллюзия Устранение Ментальный Зрение		Эмоции Очарование Ментальный	
Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо Испытание Воля; Длительность 3 раунда Вы просеиваете мириады возможных будущих, выхватываете один момент, в котором цель встречает особенно ужасный и смертоносный конец, а затем показываете ей видение неминуемой гибели. Эта интенсивная ментальная картина становится всё страшнее для цели по мере приближения рока и достигает кульминации через 3 раунда. Цель должна пройти испытание Воли, чтобы определить эффекты. По истечении длительности заклинания, если цель была поражена, она становится свидетелем своей смерти и получает ббб ментального урона.		Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо или нежить с наличием органов. Длительность 1 минута Вы видите свою цель так, будто с неё снята кожа. Пока длится заклинание, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с её органами, и ситуативный штраф -2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с необходимостью видеть её кожу. При Сотворении заклинания совершите особую проверку Медицины, чтобы вспомнить информацию и распознать жизненно важный орган. Если у вас		Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 50 фт.; Цели 1 существо Испытание Воля; Длительность 1 минута Вы полностью окружаете существо Большого или меньшего размера неподвижными иллюзорными стенами, запирая его внутри ложной тюрьмы, из которой оно не может сбежать. Никакие другие существа не видят и не чувствуют эти стены, а цель не видит ничего снаружи иллюзорных стен. Цель должна пройти испытание Воли, когда заклинание сотворено, каждый раз,		Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, вербальный Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Испытание Воля; Длительность поддерживаемое Ваша яркость настолько впечатляет зрителей, что они не в состоянии удержаться от аплодисментов. Если цель заклинания видит, слышит или иным образом понимает вас, она проходит испытание Воли. Критический успех: цель избегает эффекта. Успех: вы отчасти привлекаете внимание цели, и она аплодирует, пока не слишком занята. Цель не может	
pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd	
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2db. оно получает удвоенный урон заклинания. ает состояние паралич. В конце 3 раунда шок 1. Наконец, в 3 раунде существо получает 3. Во 2 раунде оно получает состояние критический провал существо немедленно ин 3 раунда оно получает полный урон заклинания. 3 раунда оно получает шок 1. В конце ает состояние испуг 2. Наконец, в 3 раунде стигнутым врастлох. Во 2 раунде оно получает состояние немедленно становится за- оно получает полную урона от заклинания. ин. В конце 3 раунда получает состояние испуг 1. В конце 3 раунда нут врастлох. Наконец, в 3 раунде существо. Во 2 раунде оно получает состояние засти- Успех существо избегает эффекта на 1 раунд. фекта. критический успех существо избегает эф-		есть подпадавшее Знание, можете совер- шить проверку этого Знания вместо Ме- дийный. При успехе в 3 раундах или когда вы нанесёте цели колющий или режущий урон ударом или заклинани- ем, вы дополнительно наносите 4db урона за точность. Один раз в каждый свой следующий ход вы можете тра- тить одно действие, чтобы повторно вспомнить информацию. Урон от дан- ного эффекта не суммируется, так что более чем одна проверка перед ударом или заклинанием не приносит дополни- тельного эффекта. Повышенное (+1) Урон за точность уве- личивается на 1db.		когда она пытаясь ввязаться в взаимодействие- вать со стенами или сбежать из них, и каждый раз, когда что-то сдвинулось стен воздвигается на цель. При успехе она перестаёт верить в иллюзию, и заклинание заканчивается. Повышенное (8 kpyl) Вы можете брать целью до 5 существ.		использовать ответные действия. Провал: цель аплодирует настолько бурно, что не может использовать от- ветные действия и получает замедле- ние 1. Кроме того, столь бурные апло- дисменты и «манипу-ляция», и в начале своего хода цель провоцирует ответные действия, усло- вием которых являются применение Действий с дескриптором «манипуля-ция». Критический провал: аналогично провалу, но цель ещё и заворожена вами. Повышенное (6 kpyl): вы можете брать целью ими вплоть до 10 существ.	

ПЕРЕКЛАДЫВАНИЕ ВИНЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРЫЖОК ВО ВРЕМЕНИ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

СЕТЬ ГЛАЗ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Пиршество бражников

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОЧАРОВАНИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Secrets of Magic

Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➤ Условие Вы или другое существо атакуете цель или проваливаете проверку Обмана, Дипломатии или Запугивания

Дистанция 30 фт.; **Цели** цель спровоцировавшей атаки или проверки навыка
Испытание Воля

Вы изменяете воспоминания цели о спровоцировавшем событии прямо в момент их формирования. Вы выбираете другое существо (им можете быть и вы), способное совершить спровоцировавшую атаку или проверку навыка, и изменяете память цели так, чтобы она считала ответственным за это выбранное вами существо. Цель должна

pf2.ru
pf2.ru

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Secrets of Magic

Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➡

Вы совершаете прыжок во времени на несколько секунд вперёд, в мгновение ока оказываясь в другой части поля боя. Вы получаете 2 действия, каждое из которых должно быть использовано на Прыжок, Вставание, Шаг или Перемещение. Если у вас есть соответствующая скорость, вы можете добавить в этот список действия Рытьё, Лазание, Полёт или Плавание

Пока вы совершаете эти действия, время замирает. Все остальные существа совершенно не подозревают о ваших действиях, не могут говорить и не могут использовать никакие действия,

pf2.ru
ru.zjd

ПРОРИЦАНИЕ

ТАЙНОВИДЕНИЕ

Источник Secrets of Magic

Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡ Ж, С

Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее согласных
существ
Длительность 10 минут

На лбу каждой цели вашего заклинания появляется невидимый сенсор тайновидения. Он смотрит туда же, куда тот, на чьём лбу он находится. Все цели заклинания могут объединить усилия, чтобы заметить то, что видит одна из целей. Для этого цель может в качестве действия с дескриптором «концентрация» разделить своё зрение с любым числом других целей заклинания до начала своего следующего хода и показать наблюдаемое. Только одно существо может делиться наблюдаемым за раз, так что если новая цель использует это действие, эффект для предыдущих прекращается. Эффект улучшает восприятие. Например, если существо не обнаружено целью, но видимо для

pf2.ru
pf2.ru

НЕКРОМАНТИЯ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Dark Archive

Традиции оккультная, первобытная
Длительность 1 час

Вы выдыхаете облако, состоящее из изящных чернокрылых бабочек и крупных бражников, известных как «мёртвые головы». Они некоторое время порхают вокруг вас, а затем отправляются на поиски пропитания, лучше всего — недавно пролитой крови, но их также устроят разлагающиеся трупы, цветущие растения или даже оставленная без внимания еда. Отужинав, они возвращаются к вам, садятся на ваши плечи и волосы и начинают нащёпывать свои секреты. Это даёт три эффекта:

pf2.ru
ru.zj

● Вы исследуетесь на Z4 ПЗ каждые 10 минут.

● Когда впервые за время действия за-
ключения кто-то успешно лечит ваши
ранения, вы дополнительно восстанавлива-
ливаете 4d4 ПЗ.

● Вы получаете вспомогательное чув-
ство с дистанцией 30 футов, при по-
моги которого ошущаете свежую
кровь и разлагающиеся тела.

Повышенное (+1) количество ПЗ, на ко-
торые вы исследуетесь каждые 10 ми-
нут, увеличивается на 1d4. Количество
ПЗ, которые вы дополнительно восста-
навливаете при лечении ранений, уве-
личивается на 2d4.

[illegible]

которые были бы сровнованы с движением. Пока вы совершаете никакие действия, вы не можете предпринять никаких других действий, вклучая те, что были бы сровнованы с движением. Как только действия завершены, время запускается снова, и для наблюдателей вы выглядите так, будто вы заперты в неподвижном состоянии. Прямиком вперед во времени дезориентирует, поэтому, если вы снова используете *прыжок во времени* в течение 1 минуты после использования этого заклинания, вы становитесь шокированы 4 на 1 минуту.

пройти испытание боли, после чего
становится временно невосприимчива
на 24 часа.
Критический успех Цель понимает, что
вы пытались изменить её воспримина-
ния.
Успех Цель не понимает, что вы пыта-
лись изменить её восприминания, хотя и
знает, что вы сотворили заклинание.
Поведение Вы успешно изменяете память
Цели. Она не обязана реагировать на
новые восприминания каким-то опре-
делённым образом и, скорее всего,
подвергнет их сомнению, если оно про-
тиворечит другой известной ей инфор-
мации или неправдоподобно для дан-
ной ситуации.

Заразная тоска Заклинание 3 РедкийЭмоцииОчарование Ментальный Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➡ Ж, С. Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Испытание Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Взмахом руки и короткой фразой вы вызываете чувство тоски и ощущение надвигающейся гибели в сознании выбранного существа, которое должно пройти испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель на мгновение охватывает тоска. Она получает замедление 1, пока пытается справиться с бессмысленностью существования, но в конце следующего хода цели эффект заклинания заканчивается. Провал от нахлынувшей тоски цель pf2.runrzd	Тепловидение Заклинание 3 НеобычныйКонцентрацияОгонь Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➡ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 час Цель визуально ощущает тепловую энергию, излучаемую существами и объектами вокруг неё, получая инфракрасное зрение на расстоянии 60 футов в качестве точного способа восприятия. Это зрение может обнаружить любое тепловое существо или источник тепла, не полностью закрытый твёрдым объектом, например стеной; pf2.runrzd	Рябь провидца Заклинание 3 КонцентрацияМанипуляция ТайновидениеВода Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 галлон (приблизительно 3,8 литра) воды или больше Длительность поддерживаемое до 10 минут Вы касаетесь поверхности воды, и по мере того, как волны ряби расширяются от места вашего прикосновения, ваши чувства расширяются вслед за ними. Когда вы сотворяете это заклинание, вы мгновенно узнаете местоположение любой незанятой, текущей воды с площадью поверхности не менее 1 клетки в пределах 500 футов. Вы можете выбрать любой из этих потоков, чтобы видеть и слышать, как если бы вы находились на его месте, на протяжении всего действия заклинания; при этом точка вашего наблюдения находится перпендикулярно поверхности воды. Например, вы pf2.runrzd	Деревянный двойник Заклинание 3 МанипуляцияДерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➡ ; Условие по вам нанесено критическое попадание наносящим урон эффектом или Ударом Деревянный двойник возникает из ниоткуда и принимает удар на себя. Сделайте Шаг. Деревянный блок вашего размера и примерно вашей формы появляется в клетку которую вы покинули и поглощает удар. Этот блок обладает твёрдостью 5 и 20 ПЗ. Если деревянный блок уничтожен вы получаете весь оставшийся урон, не поглощённый блоком. После принятия удара на себя, деревянный блок разваливается в кучу щепок и пыли. pf2.runrzd
Повышенный (5 крул) когда вторичная цель получает замедление, она остаётся замедленной на время действия заклинания. Критический провал Повышенное (6 крул) продолжительное сохранение до вашей следующей ежедневной подготовки, а диапазон увеличивается до 120 футов.	Повышенное (6 крул) продолжительное сохранение до вашей следующей ежедневной подготовки, а диапазон увеличивается до 120 футов.	Повышенное (5 крул) вы знаете местоположение текучей воды и можете определить в ней течение в радиусе 1 мили. заклинания, обнаружит ваше присутствие в пройдёт проверку Внимания против вашей СЛ того совершит действие Поиск и успешно отражение на поверхности воды. Существо, которое вызвать воду, ваше или оно появляется как слабое каньивается. Кроме того, когда вы смотрите ния водопода, действие этого заклинания за- крытия крана, плотина на реке или замёрз- клинанием, перестает течь, например, из-за- Если вода, через которую вы наблюдаете за- вдоль уже используемого источника. ннику воды или переместиться в другое место клинание, вы можете перейти к другому источ- реки. Каждый раз, когда вы поддерживаете за- будете смотреть строго вверх и их на поверхности можете смотреть как обычно из водопода, но	Повышенное (+1) пункт здоровья блока увеличивается на 10.

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ	Заклинание 3	СЛЕПОТА	Заклинание 3	Яснослышание	Заклинание 3	Уютная хижина	Заклинание 3
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 неразумное существо-нежить с уровнем, не превышающим круг этого заклинания. Длительность 1 день Произнеся слово силы, вы берёте цель под контроль. Она получает дескриптор «подручный». Если вы или ваши союзники совершите любое враждебное действие против цели, заклинание прекращается.		Концентрация Устранение Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы ослепляете цель. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего цель временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает слепоту до начала своего следующего хода. Провал цель получает слепоту на 1 минуту. Критический провал цель получает		Концентрация Манипуляция Тайновидение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 500 фт. Длительность 10 минут Вы создаёте невидимое парящее ухо в месте в пределах дистанции, причём место для уха не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Ухо не может перемещаться, но вы можете слышать через него, как будто используете обычный собственный слух.		Концентрация Манипуляция Дерево Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт. Длительность 12 hours Вы создаёте квадратную хижину со стенами длиной 20 и высотой 10 футов. Хижина обладает дескриптором «строение» и следует тем же ограничениям, что и магические предметы, позволяющие создавать строения. У хижины простые деревянные стены с небольшими квадратными застеклёнными окнами, а войти в неё можно через единственную деревянную дверь. Замка на двери нет, но есть крепления, куда его можно установить. Внутри хижины есть три спальных места, один ночной горшок и небольшой	
pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd	
		слепоту навсегда.				очаг, в котором горит магическое пламя. Освещает хижину магический свет, который можно неограниченно зажигать или гасить, используя действие или климат в помещении. Почти от любых враждебных погодных условий, но не невыносимая жара, аносимый холод, особо сильные дури, а также порывы ураганного или более сильного ветра унынножат хижину в хижину и выходить из неё, не повреждая, но когда вы выходите из хижин, заклинание завершается. Вы можете использовать заклинание.	

Сообщение во сне Заклинание 3	Захватывающая речь Заклинание 3	Оружие против призраков Заклинание 3	Ускорение Заклинание 3
Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция планета; Цели 1 существо, которое вы встречали лично и знаете по имени Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы посылаете сообщение в сновидение цели. Длина сообщения не должна превышать одной минуты (порядка 150 слов), ответ вы не получаете. Если цель спит, она получает послание мгновенно, если бодрствует — сразу же, как только уснёт. Как только цель получила сообщение, заклинание pf2.ru nr'zjd	Слух Концентрация Эмоции Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ↔ Дистанция 120 фт.; Цели все существа в пределах дистанции Защита Воля; Длительность поддерживаемое Ваши слова завораживают слушателей. При сотворении заклинания и в течение всей его длительности вы говорите или поёте без перерывов. Цели, заметившие вашу речь или песню, могут обратить всё своё внимание на вас; каждая цель проходит испытание Воли. Ведущий может дать цели ситуативный бонус (максимум +4), если цель придерживается иных политических взглядов, принадлежит к противостоящей религии или по иной причине не согласна с вашими словами. Каждое существо в пределах дистанции должно проходить испытание, когда вы используете Поддержание заклинания. Если вы pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ↔ Дистанция касание; Цели 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое вами или согласным союзником). Длительность 5 минут Выбранное оружие становится полупрозрачным и призрачным и способно действовать как на материальных, так и на бестелесных существ и объекты. Оружие получает эффекты атрибутивной руны призрачного касания (см. «Основную книгу ведущего») и становится магическим, если ещё не было таковым. Оно особенно эффективно против бестелесных. Его может использовать как небестелесное, так и pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ↔ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение. Повышенное (7 круг) вы можете выбрать целями 6 или менее существ. pf2.ru nr'zjd

ГЕРОИЗМ Заклинание 3	ГИПЕРПОЗНАНИЕ Заклинание 3	ГИПНОЗ Заклинание 3	ЛЕВИТАЦИЯ Заклинание 3
Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Вы подпитываете героические стремления цели, давая ей бонус состояния +1 к проверкам атак, Внимания, навыков и испытаниям. Повышенное (6 круг) бонус состояния увеличивается до +2. Повышенное (9 круг) бонус состояния увеличивается до +3. pf2.ru ru:zjd	Концентрация Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ♦ Вы быстро каталогизируете и собираете сведения касательно текущей ситуации. Вы можете мгновенно применить до 6 действий, чтобы Вспомнить информацию в качестве части Сотворения заклинания. При совершении этих действий вы не можете использовать никакие особые способности, а также ответные или свободные действия, условием для которых служит ваша попытка Вспомнить информацию. pf2.ru ru:zjd	Иллюзия Манипуляция Незаметное Зрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте в воздухе облако завораживающих узоров и цветов. Существа получают растерянность, пока находятся в области. Кроме того, существо проходит испытание Воли, если оказывается в области, когда вы сотворяете заклинание, перемещается в область или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 бесхозный объект или согласное существо. Длительность 5 минут Вопреки гравитации вы поднимаете цель на 5 футов над землёй. Вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы поднять или опустить цель на 10 футов. Парящее под действием этого заклинания существо получает ситуативный штраф -2 к проверкам атак, но может потратить Взаимодействие, чтобы уравновесить себя и до конца своего хода отменить этот штраф. Если цель рядом с закреплённым объектом или достаточно pf2.ru ru:zjd
		Взаимодействие применительно к объекту. Если существо заворожено заклинанием, оно не проходит новых испытаний. Успех существо избегает эффекта. Провал существо заворожено облаком. Критический провал существо заворожено облаком и не может совершать ответных действий, пока заворожено.	надёжной поверхностью, она может перемещаться по ним либо лазанием (если поверхность вертикальная, например стена), либо ползанием (если поверхность горизонтальная, например потолок). Бедущий решает, по каким поверхностям можно лазать или ползти.

УКАЗАТЕЛЬ	Заклинание 3	ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ	Заклинание 3	ПАРАЛИЧ	Заклинание 3	КОЛЬЦО ИСТИНЫ	Заклинание 3
Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция		Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция Ментальный		Концентрация Устранение Манипуляция Ментальный		Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция Ментальный	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция 500 фт.; Цели 1 конкретный объект или тип объекта. Длительность поддерживаемое Вы узнаете направление на цель (если вы выбрали конкретный объект, например «меч моей матери») или ближайшую цель (если вы выбрали тип объекта, например «мечи»). Если цель — конкретный объект, вы должны были хотя бы раз сами наблюдать его. Если это тип объекта, у вас должен быть его точный мысленный образ. Если между вами и целью есть преграды в виде		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 раунд или поддерживаемое до 1 минуты Вы легко касаетесь разума цели в попытке прочесть её мысли. Цель проходит испытание Воли, после чего становится временно невосприимчива к вашему чтению мыслей на 1 час. Критический успех цель воспринимает ваши размытые поверхностные мысли при вашем Сотворении заклинания. Успех вы узнаете, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы блокируете двигательные импульсы цели, не давая им покидать разум, из-за чего она может застыть на месте. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает шок 1. Провал цель парализована на 1 раунд. Критический провал цель парализована на 4 раунда. В конце каждого		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция 30 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Воля; Длительность 10 минут Вы выбираете область, в которой ложь становится явной. Существа в области также получают штраф состояния -2 к проверкам Обмана. Когда существо в области произносит правдивое высказывание, там звучит тихий звон колокольчика. Существа знают о заклинании, поэтому могут отказаться отвечать на вопросы, на которые предпочли бы солгать, или увильнуть от ответа, говоря неполную правду. Если	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
протоочной воды или свинца, заклинание не может указать на объект. При этом вы можете обнаружить более далёкий объект нужного типа, потому что ближайший отделён от вас потоком ной водой или свинцом. Повышенное (5 крп) вы можете обратиться к конкретному существу или народу вместо объекта, но для этого должны были встретить ранее или видеть вблизи это существо или предмета.		ли он или меньше. Провал вы воспринимаете размытые поведенческие мысли цели при Сотворении заклинания и узнаете, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше. Критический провал аналогичен провалу, также в течение длительности заклинания вы можете использовать большую или меньшую. Цель не проходит дополнительных испытаний.		своего хода она может пройти испытание Воли повторно, чтобы при успехе снизить оставшуюся длительность на 1 раунд, а при критическом успехе прекратить эффект. Повышенное (7 крп) вы можете брать целями 10 или менее существ.		существо находится в области при сотворении заклинания или входит в неё, оно должно пройти испытание Воли. Если существо покинуло область и вернулось, оно использует результаты начального испытания. Критический успех цель настолько удивлена, что колокольчик звенит, даже если она лжёт. Успех если цель лжёт и успешно проходит проверку Обмана против всех целей, колокольчик всё ещё звенит. Провал ложь цели ошутима, и когда она лжёт, колокольчик не звенит.	

Безопасный проход	Закливание 3	Замедление	Закливание 3	Разговор с растениями	Закливание 3	Касание вампира	Закливание 3
КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция касание; Область участок местности 10 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 60 фт. в длину Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы на короткое время делаете область безопасной для перемещения. Все проходящие через область получают следующие преимущества против вредоносных эффектов местности и окружения, в том числе против урона от окружающей среды, опасной местности и опасностей в области: бонус состояния +2 к КБ и испытаниям против подобных эффектов и устойчивость 5 ко всему урону от них. pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы искажаете течение времени вокруг цели, замедляя её. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд. Провал цель получает замедление 1 на 1 минуту. Критический провал цель получает замедление 2 на 1 минуту. Повышенное (6 круг) вы можете pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияМанипуляцияРастение ДЕРЕВО Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы можете задавать растениям и грибам вопросы и получать ответы, но заклинание не делает их более разумными или дружелюбными. У большинства обычных растений и грибов особый взгляд на окружающий мир, они обычно не знают подробностей о существах и о мире за пределами ближайшего окружения. Осторожные существа-растения и существа-грибы могут быть неразговорчивы или уклончивы, pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияСмертьМанипуляция ПУСТОТА Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 живое существо Защита обычное испытание Стойкости Ваше прикосновение вытягивает жизненную энергию цели и передаёт её вам. Вы наносите цели 6d6 урона пустотой и получаете временные ПЗ в количестве половины полученного целю урона пустотой (после применения устойчивостей и тому подобного). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается pf2.ru nu'zjd				
Повышенное (5 круг) устойчивость 10, длина участка до 120 футов. Повышенное (8 круг) устойчивость 15, длина участка до 500 футов. более того, заклинание удерживает все ненадежные строения (вроде штакетных мостов или осыпающихся потолков) от обрушения, за исключением случаев, когда действующая на них чрезвычайная нагрузка могла бы обвалить обычное строение этого типа. Заклинание уберегает только от вреда, добавляя удобства, и потому не влияет на перемену местность, плохую видимость от осадков и подобных явлений и никак не защищает от существ в области.	выбрать целями 10 или менее существ.	Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 8 часов. а отдельные часто несут всякую чепуху.	на 2d6.				

Покров необнаружимости Заклинание 3

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность 8 часов

Вы защищаете цель оберегами, чтобы её было сложнее обнаружить магией. Это заклинание пытается нейтрализовать все эффекты с дескрипторами «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», направленные против цели или её снаряжения в течение его длительности; фокусы для нейтрализации считаются заклинаниями 1 круга. Нейтрализация эффекта, направленного на несколько целей или область,

pf2.ru
nuzjd

отменяет эффект только для цели этого заклинания.

Проклятие потерянного времени Заклинание 3

Концентрация Проклятие Манипуляция

Пустота

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 объект крупного или меньшего размера, конструкция или живое существо
Защита Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель на старение или разрушение. Конкретный эффект зависит от того, выбрали ли вы целью объект, конструкцию или живое существо. Артефакты, а также объекты и конструкции из ценных материалов (по усмотрению ведущего) невосприимчивы к эффекту.
● **Конструкция** конструкция получает 4d6 урона (обычное испытание Стойкости). При провале конструкция на 1 час получает неуклюжесть 1, слабость 1 и её нельзя починить, также проклятие пытается нейтрализовать любое заклинание, которое пытается восстановить ПЗ конструкции. При критическом провале длительность этих эффектов

pf2.ru
nuzjd

становится неограниченной. ● **Живое существо** живое существо проходит испытание Стойкости. Нестареющие существа невосприимчивы к эффекту. **Критический успех** живое существо избегает эффекта. **Успех** живое существо временно стареет, получая неуклюжесть 1 и слабость 1 на 1 раунд. **Провал** аналогичен успеху, но длительность — 1 час. **Критический провал** аналогичен успеху, но неограниченная длительность. ● **Объект** если объект в чьём-либо распоряжении его носитель может пройти испытание Стойкости. При провале испытания или если предмет бесхозный, он немедленно получает 4d6 урона (твёрдость применяется по обычным правилам) и становится проклятым (неограниченная длительность). Пока длится проклятие, предмет становится неуклюжим и его нельзя починить, также проклятие пытается нейтрализовать любое заклинание, которое пытается восстановить ПЗ предмета. Этот предмет можно выбрать целью заклинания, избегая нежелательных последствий.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 1 d6.

Взор фамильяра Заклинание 3

Концентрация Манипуляция

Тайновидение

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 1 миля; **Цели** 1 согласное существо, которое является вашим верным зверем или фамильяром
Длительность поддерживаемое

Между вами и целью образуется связь, позволяющая вам видеть её глазами, чувствовать запахи, которые она чувствует, и аналогичным образом использовать другие её чувства. Если вы Сотворяете заклинание с дескриптором «разоблачение», которое влияет на ваши чувства, например, видение

pf2.ru
nuzjd

невидимого, пока это заклинание активно, вы получаете выгоду от заклинания через чувства цели, а не через свои собственные. Вы также можете говорить через цель голосом, очень похожим на ваш, хотя вы не принимаете биологические особенности звуковая цепь. Вы можете использовать команду животному на цели как часть поддержания этого заклинания. Вам не нужна линия видимости или линия эффекта для вашей цели, когда вы Сотворяете это заклинание.

Гравитационный колодец Заклинание 3

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 30-фт. взрыв
Защита Реакция

Вы создаёте сферу изменённой гравитации. Все существа и незакреплённые объекты в этой области движутся к центру в зависимости от их результата испытания Реакции. Это соответствует правилам принудительного перемещения. Если возле центра сферы недостаточно места, то существа и объекты, расположенные ближе к центру, движутся первыми, а остальные движутся так далеко, как только могут, не будучи заблокированными, до величины,

pf2.ru
nuzjd

установленной результатами пройденного испытания. **Критический успех** существо избегает эффекта. **Успех** существо перемещается к центру на 5 футов. **Провал** существо перемещается к центру на 15 футов. **Критический провал** существо перемещается к центру на 30 футов.

Поднять скелеты	Заклинание 3	Совместная невидимость	Заклинание 3	Триединая сущность	Заклинание 3	Путеводная тропа	Заклинание 3
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность под-держиваемое до 1 минуты Деформированные скелетные формы вырываются из твёрдой поверхности, например, из каменного пола, и заполняют область взрыва. Область, кото-рую они заполняют, представляет со-бой пересечённую местность. Их цеп-кие когти наносят 2d6 режущего урона существам на земле в области, когда скелеты впервые появляются. Суще-ства проходят обычное испытание	pf2.ru nr'zjd	Аура Иллюзия Манипуляция Незаметное Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая эманация; Цели вы и 5 или менее согласных существ Длительность 10 минут Вы и все цели становитесь невиди-мыми (но не друг для друга), пока остаётеcь в области заклинания. Став-шее невидимым из-за этого заклина-ния существо, которое покидает об-ласть, становится видимым и остаётся таковым, даже вернувшись в область заклинания. Если любое из ставших не-видимым из-за этого заклинания су-ществ совершит враждебное действие,	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока 2 Традиции оккультная, первобытная Сотворение 1 минута Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Заклинание позволяет вам принимать облик себя самого в разные периоды жизни: юности, зрелости или старости. Первоначальный облик вы выбираете при Сотворении заклинания, но пока оно длится, вы можете, применив Под-держание заклинания, менять свой возраст на любой из перечисленных либо на реальный. Ваш облик всегда похож на вас вне зависимости от воз-раста, и существа, которым вы зна-комы, без труда вас узнают, но заметят изменение возраста.	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы вызываете к потусторонним силам с просьбой направить в нужном направ-лении. При Сотворении заклинания вы выбираете точку назначения и понима-ете, каким путём следовать. Если вы и союзники с вами при путешествии по земле придерживаетесь полученного пути, то снижаете вдвое штраф к скоро-сти из-за пересечённой местности. За-клинание не действует на перемеще-ние во время сцен. При повторном со-творении этого заклинания до завер-шения длительности эффект	pf2.ru nr'zjd
Повышенное (+2) урон увеличивается на 1д6. Попытки повредить или уничтожить скелетов не имеют значения, так как новые кости вырастают из земли, чтобы восстановить и замеснить любые убитые. Повышенное (+2) количество скелетов, появляющихся в области заклинания, вы можете пере-местить область со скелетами на рас-стояние до 20 футов в пределах ди-станции заклинания и нанести 2d6 ре-жущего урона каждому существу в но-вой области (обычное испытание Реак-ции). В последующие раунды, когда вы впер-вые за раунд используете поддержа-ние этого заклинания, вы можете пере-местить область со скелетами на рас-стояние до 20 футов в в пределах ди-станции заклинания и нанести 2d6 ре-жущего урона каждому существу в но-вой области (обычное испытание Реак-ции).		Повышенное (5 кпул) количество це-лей увеличивается до вас и 10 или ме-нее согласных существ. Длительность увеличивается до 1 часа. после его завершения заклинание прекращается.		Заклинание изменяет ваш физический облик и личность в соответствии с вы-бранным возрастом. Вы получаете бо-нус состояния +4 к проверкам Обмана при попытках выдать себя за существо соответствующего возраста и можете добавлять к этим проверкам значение своего уровня, даже если этот навалик вам не изучен. Более того, существа не смогут понять, что ваш возраст от-личается от реального, если не будут тщательны в вас осматривать или ис-пользовать Поиск. Вы можете исполить зовить Прекращение для этого заклинания.		прекращается и заменяется эффектом для нового пути.	

ВОСПРИЯТИЕ НИТЕЙ СУДЬБЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Редкий

КОНЦЕНТРАЦИЯ

УДАЧА

МИФИЧЕСКИЙ

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Длительность 1 минута

Вы открываете свой разум великому замыслу бытия, что позволяет вам видеть нити судьбы во всей их сложной, запутанной красе. Вы проходите проверки Внимания и испытания Реакции на мифическом уровне умения в течение всего времени действия заклинания.

Вы можете Поддерживать заклинание 1 раз в раунд, чтобы распутать эти нити. Если вы поддерживаете заклинание и ваше следующее действие потребует от вас проверки атаки или

pf2.ru
n.r.zid

Кружка пыли

ЗАКЛИНАНИЕ 3

КОНЦЕНТРАЦИЯ

ПРОКЛЯТИЕ

Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо

Защита Стойкость; Длительность 1 день

Вы проклинаете цель жаждой, которую не может утолить ни один напиток. Вы можете Прекратить заклинание. Цель должна пройти испытание Стойкости.

Критический успех Существо избегает эффекта и невосприимчиво к Кружке пыли на 1 час.

Успех Существо утомлено на 1 раунд.

Провал Существо немедленно испытывает жажду, будто оно несколько дней ничего не пило. Существо становится

pf2.ru
ru.ztd

ТЕНЕВАЯ СТЕНА

ЗАКЛИНАНИЕ 3

КОНЦЕНТРАЦИЯ

ТЪМА

Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция 30 фт.

Длительность 1 м

Вы создаете стену чистой тьмы в виде прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Стена вертикальная, но в остальном её можно сформировать как угодно, имея меньшую длину или высоту. Стена не пропускает сквозь себя свет и выглядит как пласт чистой тьмы для существ, видящих её. Существа без ночного зрения или те, кто не способен видеть сквозь тьму, не видят существ на другой

pf2.ru
ru.zid

КРУЖАЩИЕ ШАРФЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Сила

Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции сакральная, оккультная
Длительность 1 минута

Вы окружаете себя вихрем из разноцветных шарфов силы которые скрывают вас и сбивают с толку ваших врагов. Вы получаете преимущества состояния плохой видимости, но только против дистанционных атак и атак ближнего боя. Когда атака ближнего боя не попадает по вам из-за чистой проверки для состояния плохой видимости, шарфы цепляются за оружие или конечность использованную для безоружной атаки, и существо получает ситуативный штраф -1 к последующим атакам этим оружием или безоружной атакой до конца своего хода (или до

pf2.ru
pf2.ru

конца его следующего хода, если это произошло не в его ход). Траекторию шарфов сложное расчитать дистанционно атакующим, поэтому чистая проверка из-за состояния плохой видности увеличивается с Cl 5 до Cl 6. Вы можете прекратить это заклинание.

Повышенное (+2) Ситуативный штраф за последний атакующий бонус неограничен для чистой проверки за повышение на 1. Cl чистой проверки за плохую видимость против дистанционных атак увеличивается на 1.

стороне стены. Стена слишком тонкая, чтобы существо могла Спрятаться в са- мой темноте, но они могут использовать действие Спрятаться от существ на дру- гой стороне стены как обычно.

Повышенное (+3) Жакда становится все более невыносимой, увеличиваясь в среднем на 1,4 градуса в час. Критический провал Аналогично провалу, но существо получает 2,4 градуса в час. Климатиния.

повторки навика, вы проходите эту проверку дважды и используете более высокие результаты. Вы можете повторить эти шаги до трёх раз. После третьего раза заканчивание

pf2.ru
n.r.zid

СИЛА РАЗУМА

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНЫЙ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя

Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо

Длительность 10 минут

Вы укрепляете союзника, напомнив ему о его физической крепости, что придаёт ему защиту от вредных ментальных эффектов. Цель получает бонус состояния +1 к испытаниям против эффектов с дескриптором «ментальный» и эффектов, ограничивающих перемещение (в том числе снижающих скорость или налагающих состояние захват, неподвижность или обездвиженность). Бонус повышается до +2,

pf2.ru

nu'zjd

если у источника эффекта есть дескриптор «ужас».

