

Круг Защиты		Сторожевая Печать		Исцеление Болезни		Болезненное Отчаяние	
Заклинание 3		Заклинание 3		Заклинание 3		Заклинание 3	
Необычный Преграждение		Преграждение		Исцеление Некромантия		Эмоции Очарование Ужас Ментальный	
Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➡➡ реагент, Ж, С Дистанция касание; Область 10-фт.ая эманация с центром на существе, которого коснулись Длительность 1 минута Все существа в области защищены от определённого мировоззрения. Выберите добро, зло, принципиальность или хаос; заклинание получает дескриптор противоположного мировоззрения. Существа области получают бонус состояния +1 к КБ против атак существ выбранного мировоззрения и к испытаниям против эффектов таких существ. Этот бонус увеличивается до+3 против эффектов таких существ, которые		Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 контейнер или область 10 на 10 фт. Длительность неограниченная Вы создаёте ловушку, вложив враждебное заклинание в символ. При Сотворении заклинания вы творите и заклинание меньшего круга, которое будет вложено в печать. Время сотворения вложенного заклинания не может превышать 3 действий, у него должен быть враждебный эффект, у него должна быть область или одна цель-существо. Вы можете установить для печати либо пароль, либо условие срабатывания, либо и то и другое. Когда любое существо перемещает или открывает выбранный целью контейнер или касается его либо входит в выбранную область, не сказав пароль или соответствуя условиям, печать срабатывает, выпуская вредоносное заклинание. Когда в печать вложено заклинание, она		Источник Основная книга правил Традиции сакральная, первобытная Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 существо Целебная магия вытесняет болезнь из тела существа. Вы пытаетесь нейтрализовать одну болезнь, действующую на цель.		Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная, сакральная Сотворение ➡➡ С, Ж Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Испытание Воли Разум цели погружается в пучины ужаса и до боли концентрируется на самых потаённых страхах и фобиях. Цель получает 4d6 ментального урона и проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает половину урона и испуг 1. Провал цель получает полный урон и испуг 2.	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
Повышенное (4 круга) длительность заклинания увеличивается до 1 часа. Первого испытания. Всех попытках используется результат прохода испытания. Если при повторном испытании, только успешно воле войти в область, только по собственному воле могут по собственному призванные существа выбранного мира. Существ в выбранном мире призваны, а также против атак призванных существ. Позволяют напрямую контролировать		получает все его дескрипторы. Если вложенное заклинание может быть атакующим на одно или несколько существ, оно выбирает целью существо, вызвавшее активацию печати. Если у заклинания есть область, вызвавшее активацию существо становится её центром. Длительность сторожевой печати завершается сразу же, как только она активирована. Печать состоит из магической ловушки и использует вашу СЛ заклинаний в качестве СЛ проверки. Внимания для её обнаружения и проверки. Для её обнаружения; для успеха проверок существо должно быть умело хотя бы на изученном уровне. Вы можете использовать прекращение для этого заклинания. Максимальное количество одновременно активированных сторожевых печатей равно модификатору вашей интеллектуальной характеристики.				Критический провал цель получает двойной урон и испуг 3. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.	

ЗАБРАТЬ ПРОКЛЯТИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Надвигающаяся гибель

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ВИДЕНИЕ ОРГАНОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 3

Бурные аплодисменты

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
pf2.ru

ПРОРИЦАНИЕ

Эмоции

УЖАС

УСТРАНЕНИЕ

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 6д6 ментального урона.

pf2.ru
ru.zjd

П Р О Р И Ц А Н И Е

РАЗОБЛАЧЕНИЕ

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

pf2.ru
pf2.ru

Эмоции

ОЧАРОВАНИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

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
pf2.ru

Повышенное (+1) уро́н увеличивается на 2д6.

Фекта. **Уснех** существо избегает эффекта на 1 раунд. Во 2 раунде оно получает состояние застигнут врасплох. Наконец, в 3 раунде существо получает состояние искуп 1. В конце 3 раунда оно получает половину урона от заклинания. **Продраа** существо немедленно становится застигнутым врасплох. Во 2 раунде оно получает состояние искуп 2. Наконец, в 3 раунде существо получает состояние шока 1. В конце 3 раунда оно получает полный урон заклинания. **Критический повел** существо немедленно получает состояние застигнут врасплох и искуп 3. Во 2 раунде оно получает состояние шока 1. Наконец, в 3 раунде существо получает состояние застигнут врасплох. В конце 3 раунда оно получает удвоенный урон заклинания.

Цели как обычно.

Повышенное (+1) Урон за точность уве-

есть подходящее знание, можете совершить проверку этого знания вместо Методики. При успехе в следующий раз, когда вы нанесёте цели колоний или режущий урон Ударом или заклинанием, вы дополните его наосите 466 своя точность. Один раз в каждый свой следующий ход вы можете тратить одно действие, чтобы повторить информацию. Урон отданного эффекта не суммируется, так что более чем одна проверка перед Ударом или заклинанием не приносит дополнительного эффекта.

Повышенное (6 кр): Вы можете вы-
брать целями вложить до 10 средств.

Проблема: цель аллоидирует настоящее, используя ответные действия.

бурно, что не может использоваться от-
ветные действия и получает замедле-
ние 1. Кроме того, столь бурные алло-
дисциплины имеют декриптор «мемни-
лупия», и в начале своего хода цель
провоцирует ответные действия, усло-
вием которых является применение
действий с декриптором «манипуля-
ция».

Критический пробал: аналогична про-
балу, но цель ещё и заворожена вами.

Поступь лотоса			Управление нежитью			Слепота			Леденящая тьма		
Закливание 3			Закливание 3			Закливание 3			Закливание 3		
Концентрация	Манипуляция	Растение	Концентрация	Манипуляция		Концентрация	Устранение	Манипуляция	Атака	Холод	Концентрация
Дерево									Тьма		
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Лотосы, кувшинки и другие водяные растения расцветают под вашими ногами, позволяя вам ходить по поверхности воды и других жидкостей. Вы можете погрузиться под воду, если хотите, но в этом случае вы должны Плавать по обычным правилам. Когда вы Перемещаетесь или Шагаете по воде, вы оставляете за собой след из больших кувшинок, листов лотоса или кубышек, которые заполняют поверхность клеток на вашем пути. Каждая клетка этого следа может			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.			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			Источник Основная книга игрока Традиции сакральная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ Вы выпускаете в цель луч леденящей тьмы, пронизанный нечестивой энергией. Совершите дистанционную атаку заклинанием по цели. Вы наносите 5d6 урона холодом, а также 5d6 урона духом, если у цели дескриптор «священный». Критический успех цель получает двойной урон. Успех цель получает полный урон. Если луч проходит через область		
pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd		
выдерживать вес одного Среднего существа и существует до конца вашего следующего хода. Вы можете Прекратить это заклинание. Повышенное (4 круг) Длительность этого заклинания увеличивается до 10 минут. След существует до завершения заклинания или до того как вы Прекратите заклинание, в зависимости от того что произойдёт раньше. Повышенное (6 круг) Длительность заклинания увеличивается до 1 часа. Ваш след вечен даже если вы Прекратите заклинание, но если окружающая среда не может обеспечить произрастание таких растений, то оно погибнет через неопределённый промежуток времени.						слепоту навсегда.			магического света или его цель под действием магического света, это заставляет магическое нейтрализовать свет. Если вы не уверены, проходит ли луч через область, проведите линию между собой и целью заклинания. Повышенное (+1) урон холодом увеличивается на 2d6, урон духом по существу с дескриптором «священный» также увеличивается на 2d6.		

Кризис веры Заклинание 3	Сообщение во сне Заклинание 3	Героизм Заклинание 3	Священный свет Заклинание 3
Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции сакральная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля Вы заставляете существо усомниться в собственной вере, его разум разрывают сомнения, нанося 6d6 ментального урона (6d8 ментального урона, если существо способно творить сакральные заклинания). Эффекты заклинания определяются результатом испытания Воли цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает половину урона. pf2.ru nrzjd	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 nrzjd	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 nrzjd	Атака Концентрация Огонь Священный свет Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ Вы выпускаете луч священного света. Совершите дистанционную атаку заклинанием. Луч наносит 5d6 урона огнём. Если у цели дескриптор «нечестивый», вы дополнительно наносите 5d6 урона духом. Критический успех цель получает двойной урон. Успех цель получает полный урон. Если луч проходит через область магической тьмы или его цель под действием pf2.ru nrzjd
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6 (или на 2d8, если цель — сакральная заклинатель). Мых причиняет нищину нарушителям табу. Клининания не вера без веса дой цели. Божеества считают сотворение этого за ритъ сакральные заклинания. Многие унд и в течение 1 раунда не может тво-двойной урон, ошеломление 1 на 1 ра-Критический провал цель получает ление 1 на 1 раунд. ные заклинания, но на получает ошелом-если цель способна творить сакраль-Провал цель получает полный урон;	прекращается, а вы узнаете, что сооб-щение было доставлено. Повышенное (4 круг) вы можете вы-брать целями 10 или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени. Вы должны послать всем це-лям одно и то же сообщение; заклина-ние прекращается в отдельном явля каж-дой цели.		Повышенное (+1) урон огнём увеличи-вается на 2d6, урон духом по нечести-вым существам увеличивается на 2d6. целью заклинания. ласть, проведите линию между собой и уверены, пройдёт ли луч через об-есть нейтрализовать тьму. Если вы не магической тьмы, заклинание пыта-

УКАЗАТЕЛЬ Заклинание 3	Кольцо истины Заклинание 3	Безопасный проход Заклинание 3	Разговор с растениями Заклинание 3
Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция 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 pf2.ru nr'zjd	Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция Ментальный 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 nr'zjd	Концентрация Манипуляция 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 nr'zjd	Концентрация Манипуляция Растение 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 nr'zjd
Повышенное (5 крл) Вы можете вы- бравать чужую концентрированное существо или народ вместо объекта, но для этого должны были встретить ранее или ви- деть вблизи это существо или предста- вить народ. Протоочной воды или свинца, заклани- ние не может указать на объект. При этом вы можете обнаружить более далёкий объект нужного типа, потому что ближайший от вас проточ- ной водой или свинцом. Критический успех Цель настолько убе- дительно, что колокольчик звенит, даже если она лжёт. Успех если цель лжёт и успешно прохо- дит проверку Обмана против всех це- лей, колокольчик всё ещё звенит. Провал ложь цели опутима, и когда она лжёт, колокольчик не звенит.	Повышенное (5 крл) устойчивость 10, длина участка до 120 футов. Повышенное (8 крл) устойчивость 15, длина участка до 500 футов. более того, закланивание удерживает все ненадёжные строения (вроде шатких мостов или осыпающихся потолков) от обрушения, за исключением случаев, ко- гда действующую хина на время чрезвычай- ная грузка могла бы обвалить обычное стро- ение этого же типа. Заклинание уберегает только от вреда, не добавляя удобства, и потому не выи- яет на пересечённую местность, плохую видимость от осадков и подобных явле- ний и никак не защищает от существ в области.	Повышенное (4 крл) длительность за- кланивания — 8 часов.	Повышенное (4 крл) длительность за- кланивания — 8 часов.

Касание вампира Заклинание 3 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 целью урона пустотой (после применения устойчивостей и тому подобного). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается pf2.ru nr'zjd на 2d6.	Помазанная земля Заклинание 3 КонцентрацияОсвящениеМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная Сотворение 1 минута; Стоимость масло стоимостью 3 зм Область 30-фт. взрыв с центром на вас Длительность до вашей следующей ежедневной подготовки Вы освящаете область, окропляя её особыми маслами и защищая её от врагов. Выберите дескриптор — «аберрация», «небожитель», «дракон», «бес-тия», «наблюдатель» или «нежить». Все существа в области получают бонус состояния +1 к КБ, проверкам атаки, броскам урона и испытаниям против выбранных существ. pf2.ru nr'zjd	Взор фамильяра Заклинание 3 КонцентрацияМанипуляция 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 дескриптом «разоблачение», которое влияет на ваши чувства, например, видение pf2.ru nr'zjd	Поднять скелеты Заклинание 3 КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Деформированные скелетные формы вырываются из твёрдой поверхности, например, из каменного пола, и заполняют область взрыва. Область, которую они заполняют, представляет собой пересечённую местность. Их цепкие когти наносят 2d6 режущего урона существам на земле в области, когда скелеты впервые появляются. Существа проходят обычное испытание pf2.ru nr'zjd Реакции. В последующие раунды, когда вы впервые за раунд используете Поддержку этого заклинания, вы можете переместить область со скелетами на расстояние до 20 футов в пределах станции заклинания и нанести 2d6 режущего урона каждому существу в той области (обычное испытание Реакции). Попытки повредить или уничтожить скелетов не имеют значения, так как новые кости выплывают из земли, чтобы восстановиться и заманить любые убитые существа. Повышенное (+2) урон увеличивается на 1d6.
---	--	--	--

Путеводная тропа	Заклинание 3	Восприятие нитей судьбы	Заклинание 3	Луч лунного света	Заклинание 3	Указать дорогу	Заклинание 3
КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы взываете к потусторонним силам с просьбой направить в нужном направлении. При Сотворении заклинания вы выбираете точку назначения и понимаете, каким путём следовать. Если вы и союзники с вами при путешествии по земле придерживаетесь полученного пути, то снижаете вдвое штраф к скорости из-за пересечённой местности. Заклинание не действует на перемещение во время сцен. При повторном сотворении этого заклинания до завершения длительности эффект pf2.ru nuzjd	РедкийКонцентрацияУдача МифическийПредсказание 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 nuzjd	АтакаХолодКонцентрацияСвященный СветМанипуляция Источник Сакральные таинства Традиции сакральная, первобытная Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ; Вы высвобождаете священный луч ледящего лунного света. Совершите дистанционную атаку заклинанием. Луч наносит 5d6 урона холодом. Если цель обладает дескриптором нечестивый, вы наносите дополнительные 5d6 урона духом. Урон холодом луча лунного света считается уроном серебром при подсчёте уязвимостей, устойчивостей и подобного Критический успех цель получает двойной урон. Успех цель получает полный урон. pf2.ru nuzjd	КонцентрацияОбнаружение Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции сакральная, первобытная Сотворение 10 минут Область 20-фт.ая эманация Длительность 8 часов Вы и союзники в области получаете сверхъестественное знание дороги перед вами, позволяя вам интуитивно понимать лучший путь вперёд, избегая возможных препятствий, таких как пересечённая или запутанная местность. При определении скорости путешествия во время исследования, перемещение через пересечённую местность уменьшает вашу скорость только на четверть вашей скорости путешествия, вместо половины, и сильно pf2.ru nuzjd				
прекращается и замедняется эффектом для нового пути. проверку дважды и используете более высокий результат. Вы можете распутать нити судьбы до трёх раз. После третьего раза заклинание заканчивается. Если свет проходит через область магической темноты или цель подвержена магической темноты, луч лунного света пытается нейтрализовать темноту. Если вам нужно определить проходит ли свет через область темноты, проведите линию между собой и целью заклинания. Повышенное (+1) Урон холодом увеличивается на 2d6, и урон духом увеличивается на 2d6. пересечённая местность уменьшает вашу скорость лишь до трёх четвертей вашей исходной скорости, вместо одной трети.							

Кружащие шарфы

Заклинание 3

Сила разума

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
nuzjd

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
nuzjd

Повышенное (+2) Ситуативный штраф к последующим атакам оружием ближнего боя или безоружной атакой увеличивается на 1. С/Л чистой проверки за плохую видимость против дистанционных атак увеличивается на 1.

если у источника эффекта есть дескриптор «ужас».

