

<div> <div> Коллективная Перестановка </div> <div> Закливание 6 </div> </div> <div> <div> Воплощение Телепортация </div> <p> Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤ Ж, С Область 30-фт.ая эманация; Цели 2 или менее существа </p> <p> Вы телепортируете цели на новые места в области. Каждое из существ должно поместиться в новое пространство, которое должно быть не занято, полностью входить в область и находиться на вашей линии видимости. Если существо не согласно телепортироваться, оно может пройти испытание Воли. Критический успех существо может телепортироваться, если захочет, но само выбирает место назначения в пределах области. Успех цель избегает эффекта. Провал вы телепортируете цель и </p> </div>	<div> <div> Укол Пурпурного Червя </div> <div> Закливание 6 </div> </div> <div> <div> Некромантия Яд </div> <p> Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 существо Испытание Стойкости </p> <p> Вы магически воссоздаёте смертоносную атаку пурпурного червя. Вы наносите 6d6 колющего урона существу, которого коснулись, и отравляете его ядом пурпурного червя. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 3d6 урона ядом. Провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 1. Критический провал цель отравлена ядом пурпурного червя на стадии 2. Яд пурпурного червя (яд). Уровень 11. Максимальная длительность 6 </p> </div>	<div> <div> Поправка </div> <div> Закливание 6 </div> </div> <div> <div> Редкий Прорицание Удача </div> <p> Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤ С; Условие существо в пределах дистанции проваливает или критически проваливает испытание, или же его ПЗ снижаются ДоО. Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо </p> <p> Как всем хорошим писателям известно, главный герой должен дожить до конца истории. Когда вы сотворяете поправку, то изменяете ход реальности: в момент, когда могло бы произойти непоправимое, вы спасаете существо от незаслуженной участи. Если активировавшее этот эффект существо провалило испытание, оно повторно проходит испытание. Если активировавшее этот эффект существо критически провалило испытание, результат повышается до </p> </div>	<div> <div> Цепь молний </div> <div> Закливание 6 </div> </div> <div> <div> Концентрация Электричество Манипуляция </div> <p> Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ Дистанция 500 фт.; Цели 1 существо плюс любое количество дополнительных. Защита обычное испытание Реакции </p> <p> Вы выпускаете в цель мощный электрический разряд, наносящий 8d12 урона электричеством. Цель проходит обычное испытание Реакции. Электрическая дуга после этого перескакивает на другое существо в пределах 30 футов от первой цели, с него — на другое существо в пределах 30 футов от второй и так далее. Вы можете прервать цепь молний в любой момент. Одно существо нельзя выбрать целью более одного раза, и у вас должна быть линия досягаемости до каждой из целей. Бросок урона </p> </div>
<div> <div> Повышенное (+1) количество целей </div> <div> Выбираете место. </div> </div>	<div> <div> Повышенное (+1) количество целей </div> <div> Выбираете место. </div> </div>	<div> <div> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12. </div> <div> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12. </div> </div>	<div> <div> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12. </div> <div> Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12. </div> </div>

<div>ФОРМА ДРАКОНА [2]</div> <div>Атлетики +28. Губительное дыхание дополнительно наносит 4d6 урона. Форма дракона</div> <table><tr><th>Дракон</th><th>Традиция</th><th>Скорости</th><th>Губительное дыхание</th></tr><tr><td>Адамантиновый дракон</td><td>Первобытная</td><td>Рытьё</td><td>Конус Дробящего</td></tr><tr><td>Драконмахинатор</td><td>Оккультная</td><td>Лазание</td><td>Конус яда</td></tr><tr><td>Дьявольский дракон</td><td>Сакральная</td><td>—</td><td>Конус огня</td></tr><tr><td>Эмпирейский дракон</td><td>Сакральная</td><td>—</td><td>Конус духа</td></tr><tr><td>Дракон удачи</td><td>Мистическая</td><td>—</td><td>Конус силы</td></tr><tr><td>Рогатый дракон</td><td>Первобытная</td><td>Плавание</td><td>Конус яда</td></tr><tr><td>Миражный дракон</td><td>Мистическая</td><td>Лазание</td><td>Конус ментального</td></tr><tr><td>Дракон судьбы</td><td>Оккультная</td><td>—</td><td>Конус ментального</td></tr></table> <div>pf2.ru</div>	Дракон	Традиция	Скорости	Губительное дыхание	Адамантиновый дракон	Первобытная	Рытьё	Конус Дробящего	Драконмахинатор	Оккультная	Лазание	Конус яда	Дьявольский дракон	Сакральная	—	Конус огня	Эмпирейский дракон	Сакральная	—	Конус духа	Дракон удачи	Мистическая	—	Конус силы	Рогатый дракон	Первобытная	Плавание	Конус яда	Миражный дракон	Мистическая	Лазание	Конус ментального	Дракон судьбы	Оккультная	—	Конус ментального	<div>ОБМАНКА</div> <div>Закливание 6</div> <div>КонцентрацияИллюзияМанипуляция</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность поддерживаемое до 1 минуты</div> <div>Вы становитесь невидимы и создаёте своего иллюзорного двойника. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы мысленно решаете, что двойник будет делать в этом раунде. У двойника столько же действий, сколько у вас, но он никак не может повлиять на окружение. Невидимость и двойник существуют в течение длительности заклинания. Совершение враждебных действий не прекращает вызванную этим заклинанием невидимость, аналогично невидимости 4 круга. Даже если существо распознает в вашем двойнике иллюзию, оно может</div> <div>pf2.ru</div>	<div>СЛАБОУМИЕ</div> <div>Закливание 6</div> <div>КонцентрацияПроклятиеУстранениеМанипуляцияМентальный</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется</div> <div>Вы существенно снижаете ментальные способности цели. Цель проходит испытание Воли. Эффект этого проклятия можно отменить только эффектом, который нацелен на проклятия. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает ошеломление 2 на 1 раунд. Провал цель получает ошеломление 4 с неограниченной длительностью. Критический провал цель навсегда становится глупее животного,</div> <div>pf2.ru</div>	<div>ОКАМЕНЕНИЕ</div> <div>Закливание 6</div> <div>КонцентрацияЗемляМанипуляция</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо из органического материала. Защита Стойкость; Длительность варьируется</div> <div>Тело существа медленно обращается в камень. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд (её тело покрывается камнем). Провал цель получает замедление 1 и должна в конце каждого своего хода проходить испытание Стойкости; это длящийся эффект эффект с дескриптором «устранение». При провале испытания замедление увеличивается на 1 (при критическом</div> <div>pf2.ru</div>
Дракон	Традиция	Скорости	Губительное дыхание																																				
Адамантиновый дракон	Первобытная	Рытьё	Конус Дробящего																																				
Драконмахинатор	Оккультная	Лазание	Конус яда																																				
Дьявольский дракон	Сакральная	—	Конус огня																																				
Эмпирейский дракон	Сакральная	—	Конус духа																																				
Дракон удачи	Мистическая	—	Конус силы																																				
Рогатый дракон	Первобытная	Плавание	Конус яда																																				
Миражный дракон	Мистическая	Лазание	Конус ментального																																				
Дракон судьбы	Оккультная	—	Конус ментального																																				
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>																																				

КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ФАНТАЗМ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Концентрация Иллюзия Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** 30-фт.
взрыв
Защита Воля

Разум всех существ в области наполняют видения чудовищных разрушений, бедствий и катаклизмов. Видение наносит 11d6 ментального урона (обычное испытание Воли). При критическом провале существо дополнительно проходит испытание Реакции, при провале которого верит, что оказалось в западне (застрыло в разломе, оказалось брошено в море, или его постигла аналогичная участь, соответствующая видению). При

pf2.ru

ОТТОРЖЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Аура Концентрация Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Область 40-ф.ая или меньшая эманация
Защита Воля; **Длительность** 1 минута

Вы окружаете себя аурой, которая не даёт существам к вам приблизиться. Когда вы сотворяете заклинание, вы можете создать область любого радиуса вплоть до 40 футов. Все существа, которые оказались в области при сотворении заклинания или вошли в неё, пока длится заклинание, проходят испытание Воли. После того как существо прошло испытание, оно всегда использует этот же результат для этого отторжения. Все ограничения на перемещение

pf2.ru

ТАЙНОВИДЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ
ТАЙНОВИДЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция планета; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность**
поддерживаемое до 10 минут

Вы магически наблюдаете за выбранным существом. Тайновидение работает аналогично ясновидению, но получаемое вами изображение менее точное, его нельзя использовать для телепортации и аналогичных заклинаний. Вы также создаёте невидимый глаз не в определённом месте, а непосредственно над целью. Вы выбираете цель либо по имени, либо прикоснувшись к частице её тела или принадлежавшему ей предмету. Если вы лично не встречали цель, СЛ тайновидения снижается на 2, а если

pf2.ru

ДЕФОРМАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Концентрация Проклятие Сила
Манипуляция

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

Любые сотворённые на цель заклинания деформируются и выплёскивают энергию в виде разрушительных выбросов. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех всякий раз, когда на цель начинает действовать заклинание с длительностью, она получает 2d12 продолжительного урона силой.

Каждый раз, когда цель получает продолжительный урон силой от деформации заклинаний, оставшаяся

df2.ru

в я не освещалены о цели (потому что, например, нашли на месте преступления клык неизвестного существа), сл снижается на 10. Эффект зависит от результата испытания Воли цели.

Критический успех заклинание не сбавляется, и цель становится временно невосприимчива на 1 неделю. Кроме этого, она мельком успевает вас заметить и примерно узнаёт, в каком направлении и на каком расстоянии вы находитесь.

Успех заклинание не сбавляет, и цель становится временно невосприимчива на 1 день.

Провал заклинание сбавляется.

Критический провал заклинание сбавляется, и если цель перемещается, глаз следует за ней со скоростью 70 60 футов за раунд.

длительность действующих на нее заклинаний уменьшается на 1 раунд. Снять продолжительный урон с цели можно лишь при помощи успешной проверки Мистифика против вашей Сл заклинаний; проклятие и продолжительный урон автоматически прекращаются через 1 минуту. Проклятие и продолжительный урон не прекращаются автоматически. **Критический провал** аналогичен нанижению, но он увеличивает силу увеличения до 4д12.

Существование налагается лишь в том случае, если оно само добровольно к себе приближается. Если вы сами приближаетесь к существу, оно не должно отступать.

Критический успех перемещение существа не ограничивается.

Успех при перемещении к вам все клетки в области ауры считается для существа перемещением местностью.

Половая существа не может переместиться ближе к вам в пределах области.

повышенное (+1) уровень инципируется на 2д6.

pt2.0

pr2.ru

PT2.7U

04710

ОПУТЫВАЮЩИЕ ПОБЕГИ

Закливание 6

Концентрация Манипуляция Растение

Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** 40-фт. взрыв
Длительность 10 минут

Густые заросли вьющейся лозы вырастают из всех поверхностей и заполняют все водоёмы в области. При попытках Лазания, Плавания или перемещения по земле в зарослях существо получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область. Один раз за раунд вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы заставить одну из плетей лозы из любой клетки в области попытаться схватить существо. Совершите проверку атаки заклинанием в

pf2.ru

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Закливание 6

Необычный Концентрация Манипуляция

Телепортация

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция 100 миль; **Цели** вы и 4 или менее цели, которых коснулись (согласные существа или объекты размером примерно с существо).

Вы и другие цели мгновенно перемещаетесь в любое место в пределах дистанции, если можете точно определить местоположение точки назначения относительно текущей позиции и знаете, как она выглядит (или какими особенностями обладает). Если ваши знания о том, как выглядит точка назначения, неверны, заклинание не срабатывает, но оно может и переместить вас в другое место или сработать необычным образом (как именно — решает ведущий). Телепортация на большие расстояния менее точна. Как правило, цели появляются на расстоянии

pf2.ru

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

Закливание 6

Концентрация Манипуляция Разоблачение

Концентрация

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

Вы видите всё в пределах 60 футов в истинном облике. Ведущий совершает тайную проверку нейтрализации против каждого эффекта с дескриптором «иллюзия», «метаморфоза» или «полиморф» в области, но лишь затем, чтобы определить, видите ли вы сквозь него или нет (например, успешная проверка нейтрализации против полиморфа позволит вам увидеть истинную форму существа, но сам полиморф не отменит).

pf2.ru

ВАМПИРИЧЕСКОЕ ОБЕСКРОВЛИВАНИЕ

Закливание 6

Концентрация Смерть Манипуляция

Пустота

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Область 30-фт. конус
Защита обычное испытание Стойкости

Вы распахиваете объятия и втягиваете в себя кровь и жизненные силы других существ. Вы наносите 12d6 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Стойкости). Вы получаете временные ПЗ в количестве, равном половине наибольшего урона, который одно существо получило от этого заклинания. Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.

pf2.ru

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Повышенное (7 крул) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах 1 000 миль. Если вы перемещаетесь более чем на 1 000 миль, то отклоняетесь от цели лишь на 10 миль. Повышенное (9 крул) вы и другие цели можете переместиться в любое место другой планеты в пределах той же солнечной системы. Если вы располагаете точными сведениями о местоположении и внешнем виде точки назначения, после перемещения на другую планету вы показываетесь в 100 миль от цели. Повышенное (10 крул) аналогично версии 9 крул, но вы и другие цели можете переместиться в любую планету в пределах галактики.

Повышенное (7 крул) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах 1 000 миль. Если вы перемещаетесь более чем на 1 000 миль, то отклоняетесь от цели лишь на 10 миль. Повышенное (9 крул) вы и другие цели можете переместиться в любое место другой планеты в пределах той же солнечной системы. Если вы располагаете точными сведениями о местоположении и внешнем виде точки назначения, после перемещения на другую планету вы показываетесь в 100 миль от цели. Повышенное (10 крул) аналогично версии 9 крул, но вы и другие цели можете переместиться в любую планету в пределах галактики.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

<div> <div>Пульсирующий узор</div> <div>Заклинание 6</div> </div> <div> <div>Иллюзия</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> <div>Незаметное</div> <div>Зрение</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв</p> <p>Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы создаёте узор пульсирующих огней. Существа получают растерянность, пока находятся в области узора. Кроме этого, существо проходит испытание Воли, если оказывается в области узора, когда вы сотворяете его, перемещается в область узора или завершает в ней свой ход, а также если использует Поиск или Взаимодействие применительно к узору. Если существо ослеплено узором, оно не проходит новых</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Силовая стена</div> <div>Заклинание 6</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Сила</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦♦</p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы создаёте из чистой силы невидимую стену до 50 футов в длину и до 20 футов в высоту — толщины как таковой у неё нет. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. У стены КБ 10, твёрдость 30,60 ПЗ, невосприимчивость к критическим ударам и урону за точность. Стена препятствует прохождению физических эффектов, а также бестелесных и эфирных существ (поскольку создана из силы).</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div> <p>испытаний.</p> <p>Успех существо избегает эффекта.</p> <p>Провал существо ослеплено узором. Если оно выйдет из области узора, то может в конце каждого своего хода проходить новое испытание, чтобы избежать от слепоты. Максимальная длительность эффекта — 1 минута.</p> <p>Критический провал существо получает слепоту на 1 минуту.</p> </div>	<div>pf2.ru</div> <div> <p>Эффекты с дескрипторами «тепортация» проходят сквозь неё, равно как и эффекты с дескриптором «зрение» (поскольку стена невидимая). Силовая стена невосприимчива к эффектам нейтральной или равной или меньшею круга, но автоматический уничтожается заклинанием дезинтеграция любого круга.</p> <p>Повышенное (+2) ПЗ стены увеличиваются на 20.</p> </div>