

Круг Защиты Закливание 3

Необычный Преграждение

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 позволяют напрямую контролировать цель, а также против

pf2.ru

Сторожевая Печать Закливание 3

Преграждение

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 перемещается или открывает выбранный целью контейнер или касается его либо входит в выбранную область, не сказав пароль

pf2.ru

Сфера Невидимости Закливание 3

Иллюзия

Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная  
Сотворение >> реагент, Ж  
Область 10-фт.ая эманация; Цели вы и любое количество существ в области  
Длительность 10 минут

Вы и все цели становитесь невидимыми (но не друг для друга), пока остаётесь в области заклинания. Ставшее невидимым из-за этого заклинания существо, которое покидает область, становится видимым и остаётся таковым, даже вернувшись в область заклинания. Если любое из ставших невидимым из-за этого заклинания существ совершит враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается. Во время исследования нетрудно медленно перемещаться группой, оставаясь невидимыми, но в

pf2.ru

Тайная Страница Закливание 3

Иллюзия Зрение

Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная  
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)  
Дистанция касание; Цели одна страница размером до 3 квадратных фт.  
Длительность неограниченная

Вы меняете содержание текста цели на совершенно иное. Если изначальный текст записан в книге заклинаний или на свитке, его можно заменить на текст любого другого известного вам заклинания с кругом не выше, чем у тайной страницы. Подменное заклинание нельзя сотворить или использовать для подготовки заклинания. Вы также можете заменить текст на другой, к которому у вас есть доступ или который написали самостоятельно. Вы можете задать пароль, который

pf2.ru

Повышенное (4 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа. только успешное испытание, при повторных попытках используется результат первого испытания. выбранного мировоззрения. Призываемые существа могут по собственной воле войти в область, чтобы испытание. Если когда в печать вложено заклинание, она получает все его дескрипторы. Вложенное заклинание может быть нацелено на одно или несколько существ, оно выбирает цель-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 считается магической ловушкой и использует вашу СЛ заклинаний в качестве СЛ проверки. Внимание для обнаружения и проверки воровства для её обескровливания; для успеха проверок существо должно быть умело хотя бы на изученном уровне. Вы можете использовать Преграждение для этого заклинания. Максимальное количество одновременно активированных сторожевых печатей равно количеству вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа. бонус подбормыванием доступ к странице существу менять текст в обе стороны. Подменный текст и пароль (при желании) выбираются во время Сотворения заклинания. раянда, после чего заклинание прекращается. бонус подбормыванием доступ к странице существу менять текст в обе стороны. Когда начинается сцена, существа остаются невидимыми в лучшем случае до конца первого раунда, после чего заклинание прекращается.

pf2.ru

Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа. бонус подбормыванием доступ к странице существу менять текст в обе стороны. Когда начинается сцена, существа остаются невидимыми в лучшем случае до конца первого раунда, после чего заклинание прекращается. бонус подбормыванием доступ к странице существу менять текст в обе стороны. Подменный текст и пароль (при желании) выбираются во время Сотворения заклинания.

pf2.ru

Путеводная Тропа

Закливание 3

Прорицание

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** 1 минута (реагент, Ж, С)  
**Длительность** до следующей вашей  
ежедневной подготовки

Вы вызываете к потусторонним силам с  
просьбой направить в нужном  
направлении. При Сотворении  
закливания 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. Закливание  
не действует на перемещение во время  
сцен. При повторном сотворении этого  
закливания до завершения  
длительности эффект прекращается и  
заменяется эффектом для нового

pf2.ru

Болезненное Отчуждение

Закливание 3

Эмоции Очарование Ужас Ментальный

**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.  
**Критический провал** цель получает  
двойной урон и испуг 3.  
**Повышенное (+1)** урон увеличивается

pf2.ru

Проклятие Потерянного  
Времени

Закливание 3

Проклятие Негативный Превращение

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная,  
первобытная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 объект,  
конструкция или живое существо крупного  
или меньшего размера  
**Испытание** Стойкость; **Длительность**  
варьируется

Вы заставляете цель стареть или  
разрушаться. Конкретный эффект зависит  
оттого, выбрали ли вы целью объект,  
конструкцию или живое существо.  
Артефакты, а также объекты и конструкции из  
ценных материалов (по усмотрению  
ведущего) невосприимчивы к эффекту.  
● 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

pf2.ru

Фамильяр-Соглядатай

Закливание 3

Прорицание Тайновидение

**Источник** Руководство опытного игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная,  
сакральная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** 1 миля; **Цели** 1 согласное  
существо — ваш верный зверь или  
фамильяр  
**Длительность** поддерживаемое

Цель становится сенсором для  
тайновидения, что позволяет вам  
смотреть её глазами, ощущать запахи  
её нюхом и аналогичным образом  
использовать остальные её способы  
восприятия.  
Если во время действия этого  
закливания вы сотворите другое  
закливание с дескриптором видение  
невидимого), вы получаете все его  
преимущества, когда пользуетесь  
восприятием цели вместо

pf2.ru

pf2.ru

пути.

pf2.ru

на 2d6.

pf2.ru

длительность). Пока длится проклятие,  
предмет становится недоступным и его  
нельзя починить, также проклятие пытается  
нейтрализовать любое заклинание, которое  
пытается восстановить ПЗ предмета. Это  
предмет можно выбрать целью снятия  
проклятия.  
● конструкция: конструкция получает 4d6  
урона (обычное испытание Стойкости). При  
провале конструкция на 1 час получает  
неуязвимость 1, слабость 1 и её нельзя  
починить, также проклятие пытается  
нейтрализовать любое заклинание, которое  
пытается восстановить ПЗ конструкции. При  
критическом провале длительность этих  
эффектов становится неограниченной.  
● живое существо: живое существо проходит  
испытание Стойкости. Неустойчивое  
существо невосприимчиво к эффекту.  
**Критический успех** живое существо избегает  
эффекта.  
**Успех** живое существо временно стареет,  
получая неуязвимость 1 и слабость 1 на 1  
раунд.  
**Провал** аналогичен успеху, но длительность —  
1 час.  
**Критический провал** аналогичен успеху, он  
неограниченно увеличивает длительность.

pf2.ru

ответственного. Кроме этого, вы можете  
разговаривать посредством цели —  
голосо при этом очень похож на ваш  
собственный, но слегка меняет тембр и  
приобретает характерные черты цели  
особенности вроде рычания или  
клевота. Вы можете отдалить цели  
Команду животному в качестве части  
Поддержания заклинания. При  
Сотворении заклинания вы не  
обязательно иметь линию видимости  
или досягаемости до цели.

<div>Изменение Звуков</div> <div>Закливание 3</div> <div>Иллюзия</div> <div> <p>Источник Руководство опытного игрока</p> <p>Традиции оккультная</p> <p>Сотворение <b>↗</b> Ж, реагент</p> <p>Дистанция касание; Цели 1 существо или объект</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>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 существо сможет определить только при критическом успехе проверки Внимания. Вы можете</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Триединая Сущность</div> <div>Закливание 3</div> <div>Полиморф Превращение</div> <div> <p>Источник Руководство опытного игрока</p> <p>Традиции оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)</p> <p>Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки.</p> <p>Закливание 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 в качестве одиночного действия с дескриптором «концентрация» менять свой возраст на любой из перечисленных либо на реальный. Ваш облик всегда похож на вас вне зависимости от возраста, и существа, которым вы знакомы, без труда вас узнают, но заметят изменение возраста. Закливание изменяет ваш физический</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Видение органов</div> <div>Закливание 3</div> <div>Прорицание Разоблачение</div> <div> <p>Источник Secrets of magic</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение <b>↗</b> Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо или нежить с наличием органов.</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>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</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div>Сеть глаз</div> <div>Закливание 3</div> <div>Прорицание Тайновидение</div> <div> <p>Источник Secrets of magic</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение <b>↗</b> Ж, С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее согласных существ</p> <p>Длительность 10 минут</p> <p>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</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div>Повышенное (5 Круг) вы можете выбрать членами или 6 и менее существ или 6 и менее объектов, находящихся в зоне действия. Существо, которое вы выбрали, получает штраф 2 на 1 минуту. дезориентирована из-за изменений и усмотрено, также существо, которое вы выбрали, также усмотрено, также существо, которое вы выбрали, также усмотрено. Критический провал издает звук, который усмотрено. Провал издает звук, который усмотрено. Успех издает звук, который усмотрено. Испытание боли. стать целью, оно может пройти слышать. Если существо не согласо «слух», которые цель должно ошотом большинства эффектов с дескриптором заклинания препятствует или оползоваваоинини сможет творить заклинания со заклинание им существо, оно по-прежнему заглущите и существо, оно по-прежнему устраивая его, поэтому, даже если вы заклинание лишь маскирует звук, не заклинания. использовать Прекращение для этого</div>	<div>pf2.ru</div> <div>Облик и личность в соответствии с выбранным возрастом. Вы получаете бонус соотношения +4 к проверкам Обмана при попытках выдать себя за существо соответствующего возраста и можете добавлять к этим проверкам значение своего уровня, даже если это существо не способно понять, что ваш возраст отличается от реального, если не будут читать вас осматривать или использовать Поиск. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.</div>	<div>pf2.ru</div> <div>Повышенное (+1) Урон за точность увеличивается на 1db.</div> <div>важный орган. Если у вас есть проверка этого Знания вместо Медицины. При успехе в следующий раз, когда вы нанесёте цели колющий или режущий урон ударом или заклинанием, вы дополнително наносите 4db урона за точность. Один раз в каждый свой следующий ход вы можете тратить одно действие, чтобы повторно вспомнить информацию. Урон отданного эффекта не суммируется, так что более чем одна проверка перед ударом или заклинанием не приносит дополнительного эффекта.</div>	<div>pf2.ru</div> <div>для предыдущих прекращается. эффект улушает восприятие. Например, если существо не обдуружжечу, оно видит для разделения зрения, это существо также становится видимым для Медицины. При успехе в следующий раз, когда вы нанесёте цели колющий или режущий урон ударом или заклинанием, вы дополнително наносите 4db урона за точность. Один раз в каждый свой следующий ход вы можете тратить одно действие, чтобы повторно вспомнить информацию. Урон отданного эффекта не суммируется, так что более чем одна проверка перед ударом или заклинанием не приносит дополнительного эффекта.</div>

<div> <div>Запись сражения</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Редкий</div> <div>Порицание</div> </div> <div> <p>Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p>Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение 1 минуту (Ж, М, С)</p> <p>Дистанция касание</p> <p>Длительность 1 час</p> <p>В вашей руке появляется лист бумаги, а на нём — подробное описание боя, который вы пережили в течение последнего часа, изложенное на известном вам языке на ваш выбор. Описание достаточно подробное, чтобы любой, кто потратит 1 минуту на чтение, мог попытаться Вспомнить информацию о событии, как если бы он был там. Основная цель записанного сражения — дать вам понимание боя, позволить изучить его и извлечь уроки из тактических ошибок, которые могли совершить участники сражения.</p> <p>Когда вы сотворяете это заклинание, выберите тип противника в записываемом вами бою и попытайтесь Вспомнить о нём информацию, используя для этого СЛ</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Заразная тоска</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Редкий</div> <div>Эмоции</div> <div>Очарование</div> <div>Ментальный</div> </div> <div> <p>Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p>Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение Ж, С</p> <p>Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Испытание Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Взмахом руки и короткой фразой вы вызываете чувство тоски и ощущение надвигающейся гибели в сознании выбранного существа, которое должно пройти испытание Воли.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>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.</p> <p>Провал от нахлынувшей тоски цель</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Управление нежитью</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение Ж</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 неразумное существо-нежить с уровнем, не превышающим круг этого заклинания.</p> <p>Длительность 1 день</p> <p>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.</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Слепота</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Устранение</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение Ж</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита Стойкость</p> <p>Вы ослепляете цель. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего цель временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту.</p> <p>Критический успех цель избегает эффекта.</p> <p>Успех цель получает слепоту до начала своего следующего хода.</p> <p>Провал цель получает слепоту на 1 минуту.</p> <p>Критический провал цель получает слепоту навсегда.</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>





## ОРУЖИЕ ПРОТИВ ПРИЗРАКОВ

Закливание 3

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 бестелесное существо.

pf2.ru

nrzjd

## УСКОРЕНИЕ

Закливание 3

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

nrzjd

## ГЕРОИЗМ

Закливание 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

nrzjd

## ГИПЕРПОЗНАНИЕ

Закливание 3

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

nrzjd

Гипноз Заклинание 3

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 Взаимодействие применительно к облаку. Если существо заморожено заклинанием, оно не проходит новых испытаний.

pf2.ru

Левитация Заклинание 3

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 надёжной поверхностью, она может перемещаться по ним либо лазанием (если поверхность

pf2.ru

Указатель 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 проточной воды или свинца, заклинание не может указать на объект. При этом вы можете

pf2.ru

Чтение мыслей Заклинание 3

Необычный Концентрация Обнаружение

Манипуляция Ментальный

**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 ли он или меньше.  
**Провал** вы воспринимаете размытые поверхностные мысли цели при

pf2.ru

Успех существо избегает эффекта. Провал существо заморожено облаком. Критический провал существо заморожено облаком и не может совершить ответных действий, пока заморожено.

pf2.ru

Вертикальная, например стена), либо лазанием (если поверхность горизонтальная, например потолок). Ведущий решает, по каким поверхностям можно лазать или ползти.

pf2.ru

обнаружить более далёкий объект нужного типа, потому что ближайший отделён от вас проточной водой или свинцом.  
**Повышенное (5 кпу)** вы можете выбрать целью конкретное существо или народ вместо объекта, но для этого должны были встречать ранее или видеть вблизи это существо или представителя народа.

pf2.ru

Сотворении заклинания и узнаете, равен ли модификатор Интеллекта цели вашему, больше ли он или меньше. Провалу, также в течение длительности заклинания вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы снова прочитать поверхностные мысли цели. Цель не проходит дополнительных испытаний.

pf2.ru

## Паралич

### ЗАКЛИНАНИЕ 3

**Концентрация**    **Устранение**    **Манипуляция**

**Ментальный**

**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 своего хода она может пройти испытание Воли повторно, чтобы при успехе снизить оставшуюся

pf2.ru

## Кольцо истины

### ЗАКЛИНАНИЕ 3

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 предположили бы солгать, или увильнуть от ответа, говоря неполную правду. Если существо находится в области при сотворении заклинания или входит в неё, оно должно пройти

of2.ru

## БЕЗОПАСНЫЙ ПРОХОД

### ЗАКЛИНАНИЕ 3

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. Более того, заклинание удерживает

pf2.ru

### ЗАМЕДЛЕНИЕ

### ЗАКЛИНАНИЕ 3

Концентрация Манипуляция

**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 выбрать целями 10 или менее существ.

df2.ru

все ненадежные строения (везде шпалки мостов или осыпающихся потолков) от обрешечивания, за исключением случаев, когда действующая на них чрезмерная нагрузка могла бы вызвать обычное строение этого же типа. Заклинивание убергает только от вреда, влияя на пересечённую местность, плохую видимость от осадков и подобных явлений и никак не защищает от сущств в области.

<b>Повышенное (5 крп.)</b> устойчивость 10, длина участка до 120 футов.
<b>Повышенное (8 крп.)</b> устойчивость 15, длина участка до 500 футов.

испытание Боги. Если существо покинуло область и вернулось, оно испробует результат начального испытания.

**Критический успех** цель настолько убедительна, что колокольчик звенит, даже если она лжёт.

**Успех** если цель лжёт и успешно пройдёт проверку Обмана против всех перел, колокольчик всё ещё звенит.

**Провал** ложь цели ошутима, и когда она лжёт, колокольчик не звенит.

pr2.ru

длительность на 1 район, а при критическом уснхе прекратитъ эффект.

pt2.0



## РАЗГОВОР С РАСТЕНИЯМИ

Заклинание 3

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, а недалёкие часто несут всякую чепуху.

**Повышенное (4 круг)** длительность заклинания — 8 часов.

pf2.ru

nrzjd

## КАСАНИЕ ВАМПИРА

Заклинание 3

Концентрация Смерть Манипуляция

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 на 2d6.

pf2.ru

nrzjd

## 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, отменяет эффект только для цели этого заклинания.

pf2.ru

nrzjd