

Коллективная
Перестановка

Закливание 6

Воплощение | Телепортация

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➤ Ж, С
Область 30-фт.ая эманация; **Цели** 2 или менее существа

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

pf2.ru

Звездная Пелена

Закливание 6

Иллюзия

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж, С
Испытание Воли; **Длительность** 10 минут

Вас окутывает пелена непроглядной тьмы, в которой, будто звёзды, мерцают крупинцы света. Пелена наполняет вас космическим покоем, даруя бонус состояния +2 к проверкам Скрытности при попытках Спрятаться или Красться. Находясь на открытом воздухе под звёздным небом, вы получаете невидимость, если неподвижны, или плохую видимость, если перемещаетесь.

Попытки взглянуть в звёздную пелену дезориентируют. Любое существо, завершающее свой ход рядом с вами, проходит испытание

pf2.ru

Слепящая Ярость

Закливание 6

Проклятие | Эмоции | Очарование | Устранение

Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции оккультная, сакральная, первобытная
Сотворение ➤ С; **Условие** существо наносит вам урон
Дистанция 60 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо
Испытание Воли; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель, заставляя её глаза испытываемым вами гневом. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех вы перестаёте быть видимым для цели до конца её хода. Если вы в настоящий момент для неё видимы, вы становитесь для неё спрятанным.

pf2.ru

Блистающий Заслон

Закливание 6

Преграждение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ➤ Ж; **Условие** эффект наносит физический или энергетический урон вам или существу в пределах дистанции.
Дистанция 30 фт.; **Цели** 5 или менее согласных существ, которым спровоцировавший эффект может нанести урон

Все цели окружает искрящаяся магическая преграда, защищающая их от вредоносного эффекта. Выберите один из типов наносимого эффектом физического или энергетического урона. Все цели получают устойчивость 10 к этому типу урона данного эффекта. Устойчивость применяется только к

pf2.ru

Выбираете место.
Повышенное (+1) количество целей
увеличивается на 1.
Провал существо получает
растерянность до конца своего
следующего хода.
Критический провал существо получает
замешательство и растерянность до
конца своего следующего хода.

pf2.ru

Воли. Это эффект с дескрипторами
«зрение» и «ментальный».
Успех существо избегает эффекта.
Провал существо получает
растерянность до конца своего
следующего хода.
Критический провал существо получает
замешательство и растерянность до
конца своего следующего хода.

pf2.ru

Провал аналогичен успеху, также в
течение 1 минуты вы перестаёте быть
видимым для цели до конца её хода
всякий раз, когда она наносит вам урон.
Критический провал аналогичен успеху,
но неограниченная длительность, также
когда цель впервые за раунд наносит
урон существу, это существо перестаёт
быть видимым для цели до конца её
хода. Если цель одновременно нанесла
урон нескольким существам, случайным
выбранное существо из их числа
перестаёт быть видимым для неё до
конца её хода.

pf2.ru

начальному урону и никак не защищает
от продолжительного урона и прочих
последствий.
Повышенное (+1) устойчивость
увеличивается на 1.

pf2.ru

Поправка

Закливание 6

Редкий

Прорицание

Удача

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

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

pf2.ru

Проклятие полиморфа

Закливание 6

Концентрация

Проклятие

Устранение

Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Защита Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы превращаете существо-цель в подходящее данной местности безобидное животное. Эффект заклинания зависит от того, насколько успешно испытание Стойкости цели. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** тело цели приобретает поверхностные черты безобидного животного. Её внутренности незначительно видоизменяются и смещаются, вызывая тошноту 1. Когда цель избавляется от состояния

pf2.ru

Подчинение

Закливание 6

Необычный

Концентрация

Устранение

Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Защита Воля; **Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы полностью подчиняете себе цель, заставляя её исполнять ваши приказы. Если вы отдадите явно саморазрушительный приказ, цель не будет действовать, пока вы не прикажете что-то другое. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** цель сопротивляется вашим приказаниям и получает шок 1.

pf2.ru

Форма дракона [1]

Закливание 6

Концентрация

Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы используете могучую магию, чтобы принять боевую форму дракона крупного размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете один из видов обычных драконов (или другой вид, к которому ведущий даст доступ). Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «дракон». В форме дракона у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 10 временных ПЗ.
- Скорость 40 футов, скорость полёта 100 футов. Также вы получаете дополнительные скорости, если они есть у выбранного дракона: скорость лазания 40 футов, скорость плавания 60 футов, скорость рытья 20 футов.
- Устойчивость 10 к урону того же типа, что у вашего Губительного дыхания (см. ниже).
- Ночное зрение и нюх (вспомогательный) 60 футов.
- Следующие безоружные атаки в ближнем бою. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +22, бонус урона +6. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш

pf2.ru

Поправка

Закливание 6

Редкий

Прорицание

Удача

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

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

pf2.ru

Проклятие полиморфа

Закливание 6

Концентрация

Проклятие

Устранение

Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Защита Стойкость; **Длительность** варьируется

Вы превращаете существо-цель в подходящее данной местности безобидное животное. Эффект заклинания зависит от того, насколько успешно испытание Стойкости цели. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** тело цели приобретает поверхностные черты безобидного животного. Её внутренности незначительно видоизменяются и смещаются, вызывая тошноту 1. Когда цель избавляется от состояния

pf2.ru

Подчинение

Закливание 6

Необычный

Концентрация

Устранение

Манипуляция

Ментальный

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Защита Воля; **Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы полностью подчиняете себе цель, заставляя её исполнять ваши приказы. Если вы отдадите явно саморазрушительный приказ, цель не будет действовать, пока вы не прикажете что-то другое. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли цели. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** цель сопротивляется вашим приказаниям и получает шок 1.

pf2.ru

Форма дракона [1]

Закливание 6

Концентрация

Манипуляция

Полиморф

Источник Основная книга игрока

Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 1 минута

Вы используете могучую магию, чтобы принять боевую форму дракона крупного размера. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете один из видов обычных драконов (или другой вид, к которому ведущий даст доступ). Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «дракон». В форме дракона у вас есть руки, и вы можете совершать действия с дескриптором «манипуляция». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности.

- КБ = 18 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости.
- 10 временных ПЗ.
- Скорость 40 футов, скорость полёта 100 футов. Также вы получаете дополнительные скорости, если они есть у выбранного дракона: скорость лазания 40 футов, скорость плавания 60 футов, скорость рытья 20 футов.
- Устойчивость 10 к урону того же типа, что у вашего Губительного дыхания (см. ниже).
- Ночное зрение и нюх (вспомогательный) 60 футов.
- Следующие безоружные атаки в ближнем бою. Эти атаки считаются для вас изученными, и вы можете совершать Удар только ими. Ваш модификатор атаки +22, бонус урона +6. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояния слабости). Если ваш

pf2.ru

ФОРМА ДРАКОНА [2]

Атлетики +28. Губительное дыхание дополнительно наносит 4d6 урона.
Форма дракона

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

pf2.ru

Обманка

Закливание 6

Концентрация

Иллюзия

Манипуляция

Источник

Основная книга игрока

Традиции

мистическая, оккультная

Сотворение

♦♦

Длительность

поддерживаемое до 1 минуты

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

pf2.ru

Слабоумие

Закливание 6

Концентрация

Проклятие

Устранение

Манипуляция

Ментальный

Источник

Основная книга игрока

Традиции

мистическая, оккультная

Сотворение

♦♦

Дистанция

30 фт.; Цели 1 существо

Защита

Воля; Длительность варьируется

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,

pf2.ru

Катастрофический Фантазм

Закливание 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 (застряло в разломе, оказалось брошено в море, или его постигла аналогичная участь, соответствующая видению). При

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

ОТТОРЖЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Аура	Концентрация	Манипуляция
Ментальный		

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

**Область 40-фт.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

df2.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 заклинивание с длительностью, она получает $2d12$ продолжительного урона силой. Каждый раз, когда цель получает продолжительный урон силой от деформации заклиниваний, оставшаяся

of2.ru

ДУХОВНЫЙ РАЗРЫВ

ЗАКЛИНАНИЕ 6

Концентрация Манипуляция Дух

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.: Цели 1 существо

Защита

Вы атакуете дух существа сконцентрированной эфирной энергией, нанося 16db урона духом (обычное испытание Стойкости).

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

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

Истинное зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 40 минут
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 40 минут
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

Пульсирующий узор Закливание 6

Иллюзия Устранение Манипуляция

Незаметное Зрение

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 40 минут
Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв
Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты

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

pf2.ru

pf2.ru

оточки назначения, равном около 1 % общей дистанции перемещения (в каком направлении — решает ведущий). При перемещении на короткое расстояние это несущественно, но при дальних путешествиях возможно отклонение вплоть до 1 мили.

Повышенное (7 крут) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах 1 000 миль.

Повышенное (8 крут) вы и другие цели можете переместиться в любое место в пределах той же планеты. Если вы перемещаетесь более чем на 1 000 миль, то отклоняетесь от цели лишь на 10 миль.

Повышенное (9 крут) 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 вы на другую планету вы оказываетесь в 100 милях от цели.

Повышенное (10 крут) аналогично версии 9 круга, но вы и другие цели можете переместиться в любую планету в пределах галактики.

pf2.ru

pf2.ru

Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

pf2.ru

испытаний.

Успех существо избегает эффекта.

Если оно выйдет из области узора, то может в конце каждого своего хода проходить новое испытание, чтобы избавиться от слепоты. Максимальная длительность эффекта — 1 минута.

Критический провал существо получает слепоту на 1 минуту.

<div>Силовая стена</div> <div>Закливание 6</div> <div>КонцентрацияСилаМанипуляция</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ◆◆◆ Дистанция 30 фт. Длительность 1 минута</div> <div>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).</div> <div>pf2.ru</div>	<div>Фанатичная приверженность</div> <div>Закливание 6</div> <div>КонцентрацияЭмоцииМанипуляция</div> <div>Ментальный</div> <div>Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ◆◆ Дистанция 30 фт.; Цели 10 или менее согласных существ Длительность 10 минут</div> <div>Вы временно подавляете рациональное мышление целей, наполняя их непоколебимой решимостью и фанатизмом. Сила убеждений настолько велика, что притупляет болевые ощущения и рассудок, поэтому каждая цель получает 12 временных ПЗ и бонус состояния +2 к испытаниям Воли против ментальных эффектов. Если вы прикажете цели что-либо сделать, она должна вам повиноваться, но, если</div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <div>Эффекты с дескрипторами «телепортация» проходят сквозь неё, равно как и эффекты с дескриптором «зрение» (поскольку стена невидимая). Силовая стена невосприимчива к эффектам нейтральной равновесии или меньшего круга, но автоматическим образом увеличивается заклинанием дезинтеграция любого круга.</div> <div>Повышенное (+2) ПЗ стены увеличивается на 20.</div> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <div>Повышенное (9 круг) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается до +3.</div> <div>обычно она бы на это не согласилась, она может пройти испытание Воли в конце каждого своего хода. При успехе эффекты заклинания для неё прекращаются полностью.</div> <div>Повышенное (9 круг) временные ПЗ увеличиваются до 18, а бонус состояния к испытаниям Воли увеличивается до +3.</div> <div>pf2.ru</div>