

Круг Защиты Заклинание 3

Необычный Препраждение

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;
закливание 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 Заклинание 3

Препраждение

Источник Основная книга правил
Традиции мистическая, сакральная,
окультная, 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
закливание в символ. При Сотворении
закливания вы творите и закливание
меньшего круга, которое будет вложено в
печать. Время сотворения вложенного
закливания 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

pf2.ru

Исцеление Болезни Заклинание 3

Исцеление Некромантия

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.

pf2.ru

Освящённая Земля Заклинание 3

Препраждение Освящение

Источник Основная книга правил
Традиции сакральная
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С);
Стоимость 1 пузырёк святой воды
Область 30-фт. взрыв с центром на вас
Длительность до следующей вашей
ежедневной подготовки

Вы освящаете область, окропляя её
святой водой и защищая против ваших
врагов. Выберите [[trait/1|аббераций,
бестий, драконов, наблюдателей,
небожителей или нежить]. Все существа
в освящённой области получают бонус
состояния +1 к КБ, проверкам атак,
броскам урона и испытаниям против
существ выбранного типа.

pf2.ru

Повышенное (4 круга) длительность
закливания увеличивается до 1 часа.

или соответствующим условиям, печать
срабатывает, выпуская вредоносное
закливание.

Когда в печать вложено заклинание, оно
получает все его дескрипторы. Если
вложено заклинание, может быть
нацелено на одно или несколько существ,
оно вызывает 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
считается магической ловушкой и
исполняет вашу СЛ заклинаний в
качестве СЛ проверки Внимания для её
обнаружения и проверки Вовлечения для её
обезвреживания; для успеха проверок
существо должно быть умело хотя бы на
изученном уровне.

Вы можете использовать Препраждение
для этого заклинания. Максимальное
количество одновременно активированных
сторожевых печатей равно модификатору
вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

или соответствующим условиям, печать
срабатывает, выпуская вредоносное
закливание.

Когда в печать вложено заклинание, оно
получает все его дескрипторы. Если
вложено заклинание, может быть
нацелено на одно или несколько существ,
оно вызывает 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
считается магической ловушкой и
исполняет вашу СЛ заклинаний в
качестве СЛ проверки Внимания для её
обнаружения и проверки Вовлечения для её
обезвреживания; для успеха проверок
существо должно быть умело хотя бы на
изученном уровне.

Вы можете использовать Препраждение
для этого заклинания. Максимальное
количество одновременно активированных
сторожевых печатей равно модификатору
вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

или соответствующим условиям, печать
срабатывает, выпуская вредоносное
закливание.

Когда в печать вложено заклинание, оно
получает все его дескрипторы. Если
вложено заклинание, может быть
нацелено на одно или несколько существ,
оно вызывает 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
считается магической ловушкой и
исполняет вашу СЛ заклинаний в
качестве СЛ проверки Внимания для её
обнаружения и проверки Вовлечения для её
обезвреживания; для успеха проверок
существо должно быть умело хотя бы на
изученном уровне.

Вы можете использовать Препраждение
для этого заклинания. Максимальное
количество одновременно активированных
сторожевых печатей равно модификатору
вашей заклинательной характеристики.

pf2.ru

или соответствующим условиям, печать
срабатывает, выпуская вредоносное
закливание.

Когда в печать вложено заклинание, оно
получает все его дескрипторы. Если
вложено заклинание, может быть
нацелено на одно или несколько существ,
оно вызывает 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
считается магической ловушкой и
исполняет вашу СЛ заклинаний в
качестве СЛ проверки Внимания для её
обнаружения и проверки Вовлечения для её
обезвреживания; для успеха проверок
существо должно быть умело хотя бы на
изученном уровне.

Вы можете использовать Препраждение
для этого заклинания. Максимальное
количество одновременно активированных
сторожевых печатей равно модификатору
вашей заклинательной характеристики.

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 Отчаяние

Закливание 3

Эмоции Очарование Ужас Ментальный

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная,
сакральная
Сотворение \blacklozenge 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

Фамильяр-Соглядатай

Закливание 3

Прорицание Тайновидение

Источник Руководство опытного игрока
Традиции мистическая, оккультная,
сакральная, первобытная
Сотворение \blacklozenge 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

Видение органов

Закливание 3

Прорицание Разоблачение

Источник Secrets of magic
Традиции мистическая, сакральная,
оккультная, первобытная
Сотворение \blacklozenge 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

pf2.ru

пути.

на 2d6.

составленного. Кроме этого, вы можете
разговаривать посредством цели —
голос при этом очень похож на ваш
собственный, но слегка меняется тембр и
приобретает характерные для цели
особенности вроде рычания или
клякоты. Вы можете отдавать части
команды животному в качестве части
Подавляющей заклинания. При
Сотворении заклинания вам не
обязательно иметь видимость
или досрочно до цели.

важный орган. Если у вас есть
подходящее знание, можете совершить
проверку этого знания вместо
Медицины. При успехе в следящий
раз, когда вы нанесёте цели коллюбий
или режущий урон ударом или
заклинанием, вы дополните
наносите 4d6 урона за точность. Один
раз в каждый свой следящий ход вы
можете тратить одно действие, чтобы
повторно вспомнить информацию.
Урон от данного эффекта не
суммируется, так что более чем одна
проверка перед ударом или
заклинанием не приносит
дополнительного эффекта.
Повышенное (+1) Урон за точность
увеличивается на 1d6.

<div> <div>Сеть глаз</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Прорицание</div> <div>Тайновидение</div> </div> <div> <p>Источник Secrets of magic</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение ➤ 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> <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 ➤</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 ➤</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>

ЛЕДЕНЯЩАЯ ТЬМА

Заклинание 3

Атака Холод Концентрация Тьма
Манипуляция Нечестивый

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 магического света или его цель под действием магического света, это заклинание пытается нейтрализовать свет. Если вы не уверены, проходит ли

pf2.ru

КРИЗИС ВЕРЫ

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.

Провал цель получает полный урон; если цель способна творить сакральные заклинания, она получает ошеломление 1 на 1 раунд.

Критический провал цель получает

pf2.ru

СООБЩЕНИЕ ВО СНЕ

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция планета; **Цели** 1 существо, которое вы встречали лично и знаете по имени

Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы посылаете сообщение в сновидение цели. Длина сообщения не должна превышать одной минуты (порядка 150 слов), ответ вы не получаете. Если цель спит, она получает послание мгновенно, если бодрствует — сразу же, как только уснёт. Как только цель получила сообщение, заклинание прекращается, а вы узнаете, что сообщение было доставлено.

Повышенное (4 круг) вы можете

pf2.ru

ГЕРОИЗМ

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Длительность 10 минут

Вы подпитываете героические стремления цели, давая ей бонус состояния +1 к проверкам атак, Внимания, навыков и испытаниям.

Повышенное (6 круг) бонус состояния увеличивается до +2.

Повышенное (9 круг) бонус состояния увеличивается до +3.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

луч через область, проведите линию между собой и целью заклинания. **Повышенное (+1)** урон холодом увеличивается на 2d6, урон духом по существам с дескриптором «священный» также увеличивается на 2d6.

двойной урон, ошеломление 1 на 1 раунд и в течение 1 раунда не может творить сакральные заклинания. Многие божества считают сотворение этого заклинания нарушением табу. **Повышенное (+1)** урон увеличивается на 2d6 (или на 2d8, если цель — сакральная заклинатель).

выбрать целью или менее существ, которых вы встречали лично и знаете по имени. Вы должны послать всем целым одно и то же сообщение; заклинание прекращается отдельно для каждой цели.

<div> <div>Священный свет</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Атака</div> <div>Концентрация</div> <div>Огонь</div> <div>Священный свет</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, первобытная</p> <p>Сотворение ◆◆</p> <p>Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Защита КБ</p> </div> <div> <p>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.</p> <p>Критический успех цель получает двойной урон.</p> <p>Успех цель получает полный урон. Если луч проходит через область магической тьмы или его цель под действием магической тьмы, заклинание пытается нейтрализовать тьму. Если вы не уверены, проходит ли луч через область, проведите линию</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Указатель</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Обнаружение</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция 500 фт.; Цели 1 конкретный объект или тип объекта.</p> <p>Длительность поддерживаемое</p> </div> <div> <p>Вы узнаёте 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</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Кольцо истины</div> <div>Закливание 3</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Обнаружение</div> <div>Манипуляция</div> <div>Ментальный</div> </div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная, оккультная</p> <p>Сотворение 10 минут</p> <p>Дистанция 30 фт.; Область 20-фт. взрыв</p> <p>Защита Воля; Длительность 10 минут</p> </div> <div> <p>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 увиливать от ответа, говоря неполную правду. Если существо находится в области при сотворении заклинания или входит в неё, оно должно пройти</p> </div> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Безопасный проход</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 ◆◆◆</p> <p>Дистанция касание; Область участок местности 10 фт. в ширину, 10 фт. в высоту и 60 фт. в длину</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>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</p> </div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

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

pf2.ru

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

pf2.ru