

Демоническая Чума

Закливание 5

ХаосБолезньЗлоНекромантия

**Источник** Основная книга правил

**Традиции** сакральная, оккультная

**Сотворение** ➡ Ж, С

**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо

**Испытание** Стойкости

Ваше прикосновение заражает цель демонической чумой. Это заболевание истончает душу жертвы, подпитывая ей саму Бездну. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели.

**Критический успех** цель избегает эффекта.

**Успех** цель получает 2 урона злом за каждый круг заклинания и штраф состояния -2 к испытаниям против демонической чумы либо на 1 день, либо пока не заразится ею (смотря что случится раньше).

**Провал** цель заражается демонической чумой на стадии 1.

pf2.ru

Защита От Смерти

Закливание 5

Преграждение

**Источник** Основная книга правил

**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная

**Сотворение** ➡ Ж, С

**Дистанция** касание; **Цели** 1 живое существо, которого коснулись

**Длительность** 10 минут

Вы защищаете существо от воздействия негативной энергии. Оно получает бонус состояния +4 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «негативный» и «смерть», устойчивость 10 к негативному урону. Кроме этого, подавляются эффекты состояния обречённости.

pf2.ru

Имитация Смерти

Закливание 5

НеобычныйИллюзияЗрение

**Источник** Основная книга правил

**Традиции** мистическая, сакральная

**Сотворение** ➡ Ж; **Условие** врага попадает по существу в пределах дистанции

**Дистанция** 120 фт.; **Цели** 1 существо

**Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Цель заклинания, кажется, падает замертво, хотя на самом деле становится невидимой, а её иллюзорный труп с правдоподобным смертельным ранением остаётся там, где упал. Иллюзия выглядит и ощущается как мёртвое тело. Если смерть цели выглядит неправдоподобной, как, например, если совершенно здоровый варвар вдруг умер, получив 2 урона, ведущий может позволить атаковавшему немедленно совершить проверку

pf2.ru

Стена Плоти

Закливание 5

Некромантия

**Источник** Руководство опытного игрока

**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная

**Сотворение** ➡ реagent, Ж

**Дистанция** 20 фт.

**Длительность** 10 минут

Вы создаёте на прямой линии стену из живой плоти 20 футов в высоту и до 30 футов в длину. Толщина стены составляет 3 фута, а у каждого её 5-футового участка КБ 10 и 75 ПЗ. По вашему желанию стена может быть короче или ниже. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую. Починка предмета не может восстановить ПЗ стены — это можно сделать только позитивной энергией или заклинаниями исцеления и аналогичными способностями.

При Сотворении заклинания вы выбираете одну из следующих особенностей для стены.

- **Глаза** на стене появляются сотни немигающих глаз. Вы можете смотреть через них, получая ситуативный бонус +2 к требующим зрения проверкам Внимания в пределах линии видимости стены. Кроме этого,

pf2.ru

Критический провал

Цель заражается демонической чумой на стадии 2.

Демоническая чума (болезнь).

Уровень 9. Цель не может снять вызванное демонической чумой состояние

истощения, пока болезнь не исчезнет.

Стадия 1: истощение 1 (1 день). Стадия 2: значение истощения увеличивается на 2 (1 день).

Повышенное (7 круг) заклинание не прерывается, если цель совершает враждебные действия.

Внимание для разоблачения иллюзии. Если невидимая цель совершит какое-то враждебное действие, заклинание прерывается и иллюзорный труп исчезает.

● Рты поверхность стены усюзя бесчисленным множеством зубастых ртов. Рты пытаются нанести удар (проверка вашей атаки заклинанием) каждому существу, завершившему свой ход в пределах 5 футов от стены, при успехе ананос ему колющий урон, равный 1d6 + модификатор вашей заклинательной характеристики. Рты способны поглощать зелья, пока только стена живая, она может восстанавливать ПЗ зельями исцеления, но эффект, дающий способность перемещаться, на неё не действуют. В оставшемся решении о том, какие зелья действуют на стену, принимает ведущий.

● Рук стена становится скопищем цепких рук. Каждое существо, завершившее свой ход в пределах 5 футов от стены, проходит испытание реакции.

Успех существо избегает эффекта.

Провал существо оказывается в захвате стены на 1 раунд, либо до Освобождения (СЛ) равна вашей СЛ заклинания, в зависимости от того, что случится раньше.

Критический провал существо освобождается мгновенно.

Степной на 1 раунд либо до Освобождения (СЛ) равна вашей СЛ заклинания, в зависимости от того, что случится раньше.

равна вашей СЛ заклинания, в зависимости от того, что случится раньше.

Отого, что случится раньше.

ИЗГНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Устранение Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ➡➡  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо, которое не на родном плане.  
**Защита** Воля

Вы возвращаете цель на её родной план. Цель должна пройти испытание Воли. При Сотворении заклинания вы можете потратить дополнительное действие и стоимость, чтобы существо получило ситуативный штраф -2 к этому испытанию. В качестве стоимости должен выступать специально подобранный объект, который для существа является табу. Заклинание не срабатывает, если вы пытаетесь сотворить его не на своём родном плане.  
**Критический успех** вы получаете шок

pf2.ru

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Исцеление Жизнь

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная  
**Сотворение** ➡; **Условие** в пределах дистанции должно умереть живое существо  
**Дистанция** 60 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо

Ваше благословение вновь вдыхает жизнь в умирающее существо. Вы предотвращаете смерть цели и восстанавливаете ей 5d8 ПЗ. Это заклинание нельзя применить, если у эффекта дескриптор «смерть» или после него не остаётся останков (как при дезинтеграции).  
**Повышенное (+2)** исцеление увеличивается на 1d8.

pf2.ru

БОЖЕСТВЕННОЕ ИСПЕЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Огонь Манипуляция  
Освященный Дух

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная  
**Сотворение** ➡➡  
**Дистанция** 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв  
**Защита** Реакция

Божественное пламя опалает существ в области. Они получают 6d6 урона огнём и 2d6 продолжительного урона огнём. Пламя пронизано божественной энергией, опаляющей дух: существо получит урон духом вместо урона огнём от заклинания, если тот для него более опасен (по усмотрению ведущего).  
**Критический успех** существо избегает эффекта.  
**Успех** существо получает половину

pf2.ru

ВОЗЗВАНИЕ К ДУХАМ ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция  
Ментальный Пустота

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

Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд. В последующие раунды, когда вы впервые за раунд используете Поддержание этого заклинания, вы

pf2.ru

1. Цель не изгоняется.  
**Успех** цель не изгоняется.  
**Провал** цель изгоняется.  
**Критический провал** цель изгоняется и в течение 1 недели никаким образом не может вернуться на план, с которого была изгнана.  
**Повышенное (9 кру)** вы можете выбрать целями 10 или менее существ. Дополнительная стоимость влияет только на цели, для которых данный объект является табу.

pf2.ru

1. Цель не изгоняется.  
**Успех** цель не изгоняется.  
**Провал** цель изгоняется.  
**Критический провал** цель изгоняется и в течение 1 недели никаким образом не может вернуться на план, с которого была изгнана.  
**Повышенное (9 кру)** вы можете выбрать целями 10 или менее существ. Дополнительная стоимость влияет только на цели, для которых данный объект является табу.

pf2.ru

урона и не получает продолжительный урон.  
**Провал** существо получает полный урон и продолжительный урон.  
**Критический провал** существо получает двойной урон и двойной продолжительный урон.  
**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d6, продолжительный урон увеличивается на 1d6.

pf2.ru

можете переместить область на расстояние до 30 футов в пределах дистанции заклинания. Живые существа в новой области должны пройти испытание с теми же эффектами, но критический провал не вызывает панику.  
**Повышенное (+2)** ментальный урон и урон пустотой увеличиваются на 1d4.

pf2.ru

## ГЛАЗ-РАЗВЕДЧИК

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Тайновидение

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная

**Сотворение** 1 минута

**Дистанция** см. описание

**Длительность** поддерживаемое

Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит.

Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед ним, либо переместить его на 10 или менее футов, но при этом видеть во всех

pf2.ru

nrzjd

направлений сразу. Глаз может отдаваться от вас на неограниченное расстояние, но заклинание немедленно прекращается, если вы по любой причине окажетесь на разном уровне. Чтобы избежать проверки, вы можете использовать поиск с его помощью. Если глаз получает урон, но не уничтожается, заклинание прекращается.

## ПОСЛАНИЕ

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Ментальный

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная

**Сотворение** ♦♦♦

**Дистанция** планета; **Цели** 1 хорошо известное вам существо

Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов.

pf2.ru

nrzjd

## ТЕНЕВОЙ ВЫБРОС

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Тень

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** ♦♦

**Дистанция** варьируется; **Область** варьируется; **Испытание** обычное испытание Воли или Реакции (по выбору цели)

Вы осуществляете выброс квазиреальной материи Теневого плана. Вы выбираете область заклинания (30-футовый конус, 50-футовая линия или 15-футовый взрыв в пределах дистанции 120 футов) и тип урона (дробящий, дух, звук, колющий, кислота, огонь, режущий, сила, холод, электричество). Выброс наносит всем существам в области 6d8 урона выбранного вами типа.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d8.

pf2.ru

nrzjd

## РАЗГОВОР С КАМНЯМИ

Закливание 5

Концентрация Земля Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная

**Сотворение** ♦♦

**Длительность** 1 час

Вы можете задавать природному или обработанному камню вопросы и получать ответы. Камни сами по себе неразумны, но вы говорите с природными духами камня, чей характер зависит от типа камня, а в случае обработанного камня — ещё и от типа строения, частью которого он является. Восприятие, знания и точка зрения камней существенно ограничены и отличаются от человеческих, поэтому и важными они считают совсем другие вещи. Камни в основном могут отвечать на вопросы о существах, которые в прошлом их касались, а также рассказать, что

pf2.ru

nrzjd

находится за ними или под ними.  
**Повышенное (6 kpyt)** длительность заклинания — 8 часов.

<div> <div>Призрачный страж</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Освященный</div> </div> <div> <div>Дух</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная</p> <p>Сотворение <b>◆◆</b></p> <p>Дистанция 120 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы создаёте из магической силы стража среднего размера в незанятом пространстве в пределах дистанции. Страж выглядит как полупрозрачная фигура, использующая призрачное отражение одного оружия, которое вы носите или используете. Если у вас есть божество, страж принимает форму его помощника или служителя. Если вы дали заклинанию дескриптор «священный» или «нечестивый», атаки стража также получают этот дескриптор.</p> <p>Существа могут перемещаться через пространство стража, но не могут заканчивать в нём свой ход. Вы и ваши союзники можете использовать стража, чтобы брать противника в тиски. Страж не обладает параметрами существ, кроме 50 ПЗ, которые может потерять, только защита</p> </div> </div>	<div> <div>Призыв небожителя</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Священный</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Призыв</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная</p> <p>Сотворение <b>◆◆◆</b></p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы призываете существо с дескриптором «небожитель» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых небожителей. Например, Калистрия обычно не позволяет последователям призывать архонов.</p> </div> </div>	<div> <div>Призыв дракона</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <div> <div>Источник</div> <div> <p>Основная книга игрока</p> <p>Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная</p> <p>Сотворение <b>◆◆◆</b></p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы призываете существо с дескриптором «дракон» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Если у дракона есть дескриптор магической традиции (мистический, сакральный, оккультный, или первобытный), вы можете призвать его только заклинанием соответствующей традиции.</p> </div> </div>	<div> <div>Призыв бести</div> <div>Закливание 5</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> <div>Призыв</div> </div> <div> <div>Нечестивый</div> <div> <p>Источник Основная книга игрока</p> <p>Традиции сакральная</p> <p>Сотворение <b>◆◆◆</b></p> <p>Дистанция 30 фт.</p> <p>Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p> </div> <div> <p>Вы призываете существо с дескриптором «бестия» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых бестий. Например, архидьяволы обычно позволяют последователям призывать дьяволов, но не других бестий.</p> </div> </div>
<div> <div>Повышенное (+2)</div> <div>Уровень 7.</div> </div> <div> <div>Повышенное (+2)</div> <div>Уровень 9.</div> </div> <div> <div>Повышенное (+2)</div> <div>Уровень 11.</div> </div> <div> <div>Повышенное (+2)</div> <div>Уровень 13.</div> </div> <div> <div>Повышенное (+2)</div> <div>Уровень 15.</div> </div>	<div> <div>Повышенное (6 круг)</div> <div>Уровень 7.</div> </div> <div> <div>Повышенное (7 круг)</div> <div>Уровень 9.</div> </div> <div> <div>Повышенное (8 круг)</div> <div>Уровень 11.</div> </div> <div> <div>Повышенное (9 круг)</div> <div>Уровень 13.</div> </div> <div> <div>Повышенное (10 круг)</div> <div>Уровень 15.</div> </div>	<div> <div>Повышенное (6 круг)</div> <div>Уровень 7.</div> </div> <div> <div>Повышенное (7 круг)</div> <div>Уровень 9.</div> </div> <div> <div>Повышенное (8 круг)</div> <div>Уровень 11.</div> </div> <div> <div>Повышенное (9 круг)</div> <div>Уровень 13.</div> </div>	<div> <div>Повышенное (6 круг)</div> <div>Уровень 7.</div> </div> <div> <div>Повышенное (7 круг)</div> <div>Уровень 9.</div> </div> <div> <div>Повышенное (8 круг)</div> <div>Уровень 11.</div> </div> <div> <div>Повышенное (9 круг)</div> <div>Уровень 13.</div> </div>

## Призыв наблюдателя

Закливание 5

Концентрация Манипуляция Призыв

**Источник** Основная книга игрока

**Традиции** сакральная

**Сотворение** ♦♦♦

**Дистанция** 30 фт.

**Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете существо с дескриптором «наблюдатель» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Ведущий может решить, что ваше божество запрещает призывать определённых наблюдателей. Например, Ургатоа обычно не позволяет последователям призывать психопомпов.

**Повышенное (6 круг)** Уровень 7.

**Повышенное (7 круг)** Уровень 9.

**Повышенное (8 круг)** Уровень 11.

**Повышенное (9 круг)** Уровень 13.

**Повышенное (10 круг)** Уровень 15.

pf2.ru

pf2.ru

## Истинная речь

Закливание 5

Необычный Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока

**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная

**Сотворение** ♦♦

**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо

**Длительность** 1 час

Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык.

**Повышенное (7 круг)** длительность заклинания — 8 часов.

pf2.ru

pf2.ru