

## Хождение По Воздуху

Закливание 4

Воздух Превращение

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Длительность** 5 минут

Цель получает способность ходить по воздуху, как по твёрдой земле. Оно может подниматься или спускаться таким образом под углом не более 45 градусов.

pf2.ru

nr2jd

## Воздаяние За Грехи

Закливание 4

Очарование Ментальный

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная  
**Сотворение** ↻ Ж, С; **Условие** существо нарушает табу вашего божества  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** спровоцировавшее существо  
**Испытание** Воли

Вы караете нечестивое существо, найдя силу в муках, причинённых его деяниями.

Вы можете сотворить это заклинание, лишь если существо намеренно действует, нарушая табу. Например, если создание нежити считается табу, вы можете использовать воздаяние за грехи против некроманта, который только что создал нежить, но не против уже существующей нежити. Вы наносите цели 4d6 ментального урона, но обычное испытание Воли может уменьшить этот урон. При

pf2.ru

nr2jd

## Выявление Лжи

Закливание 4

Необычный Прорицание Ментальный

Разоблачение

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Длительность** 10 минут

Каждая произнесённая ложь режет ваш слух как фальшивая нота. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Внимания при чьей-то Лжи.

pf2.ru

nr2jd

## Священный Каскад

Закливание 4

Эвокация Добро Позитивный Вода

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** сакральная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С; **Стоимость** один пузырьрёк *святой воды*  
**Дистанция** 500 фт.; **Область** 20-фт. взрыв  
**Испытание** обычное Реакция

Вы наделяете пузырьрёк святой воды ещё большей священной энергией и бросаете его на огромное расстояние. Он взрывается, и каскад воды наносит 3d6 дробящего урона всем существам в области. Кроме этого, вода дополнительно наносит 6d6 позитивного урона нежити и 6d6 урона добром бестиям.

**Повышенное (+1)** дробящий урон увеличивается на 1d6, а дополнительный позитивный урон и урон добром увеличиваются на 2d6.

pf2.ru

nr2jd

провале цель также получает ошеломление 1 на 1 раунд. После этого существо получает временную невосприимчивость на 1 минуту.  
**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d6.

Снятие Проклятия Заклинание 4

Исцеление Некромантия

Источник Основная книга правил  
Традиции сакральная, оккультная  
Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С)  
Дистанция касание; Цели 1 существо

Ваше прикосновение дарует проклятому существу облегчение. Вы пытаетесь нейтрализовать одно действующее на цель проклятие. Если проклятие исходит от проклятого предмета или схожего внешнего источника, успех позволит цели избавиться от проклятого предмета, но с самого предмета проклятие не снимает.

pf2.ru

Невосприимчивость К Заклинанию Заклинание 4

Преграждение

Источник Основная книга правил  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная  
Сотворение Ж, С  
Дистанция касание; Цели 1 существо  
Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы защищаете существо от эффектов одного определённого заклинания. Вы выбираете заклинание, произнося его название вслух в качестве части словесного компонента. Невосприимчивость к заклинанию пытается нейтрализовать это заклинание всякий раз, когда защищённое существо становится целью названного заклинания или попадает в его область. При успешной *нейтрализации заклинания*, воздействующего на несколько целей

pf2.ru

Прилив Апатии Заклинание 4

Проклятие Очарование Ментальный Неудача

Источник Руководство опытного игрока  
Традиции мистическая, оккультная, сакральная  
Сотворение Ж, С  
Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо  
Испытание Воли; Длительность варьируется

Вы проклинаете цель, лишая её мотивации и целеустремлённости и тем самым заставляя терпеть неудачи во всех начинаниях. Эффект заклинания зависит от результата испытания Воли. **Критический успех** цель избегает эффекта. **Успех** в течение 1 часа при проверках инициативы цель совершает двойной бросок и берёт худший результат. **Провал** в течение 1 дня при проверках

pf2.ru

Истощение Заклинание 4

Некромантия Негативный

Источник Руководство опытного игрока  
Традиции мистическая, оккультная, сакральная  
Сотворение Ж, С  
Область 30-фуговая линия  
Испытание Стойкости

С вашего пальца срывается луч негативной энергии, угнетающий жизненные силы любого существа, которого коснётся. Все живые существа на линии проходят испытание Стойкости. **Критический успех** существо избегает урона. **Успех** существо получает 2d8 продолжительного негативного урона. **Провал** существо получает 4d8 продолжительного негативного урона и истощение 1. **Критический провал** существо

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

Призрачная Трагедия

Закливание 4

Необычный Прорицание

Источник Руководство опытного игрока  
Традиции сакральная, оккультная  
Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С)  
Область 60-фт.ая эманация  
Длительность 10 минут

Это заклинание заставляет местных духов разыграть постановку недавнего жестокого события, о котором вам известно и которое вы называете при Сотворении заклинания. Вы выступаете в роли основной жертвы. В постановке демонстрируются 9 минут, предшествующие травме или смерти жертвы, и 1 минута после этого. Духи-актёры не изменяют своего облика, поэтому виновника нельзя опознать по внешнему виду. Все участники постановки воплощаются по мере необходимости, а отсутствующие

pf2.ru

Приговор Судьбы

Закливание 4

Проклятие Смерть Некромантия

Источник Руководство опытного игрока  
Традиции мистическая, оккультная, сакральная  
Сотворение Ж, С  
Дистанция касание; Цели 1 живое существо  
Испытание Стойкости

Вы проклинаете существо, приговаривая его к смерти через переохлаждение, усекновение или любым другим способом. Выберите тип урона: дробящий, звук, кислота, колющий, негативный, огонь, режущий, холод или электричество. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает уязвимость 2 к выбранному типу урона до конца

pf2.ru

Вампирическая Дева

Закливание 4

Некромантия Негативный

Источник Руководство опытного игрока  
Традиции мистическая, сакральная, оккультная  
Сотворение Ж, С  
Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо  
Испытание Стойкости

Вы создаёте призрачную ловушку — железную деву, створки которой схлопываются вокруг цели и вытягивают её жизненную силу, передавая вам. Цель получает 4d4 колющего урона, 4d4 негативного урона и проходит испытание Стойкости. Вы получаете временные ПЗ в количестве, равном полученному целью негативному урону (после применения устойчивости, уязвимости и так далее). Временные ПЗ исчезают через 1 минуту.

Критический успех цель избегает

pf2.ru

Мятеж организма

Закливание 4

Редкий Болезнь Некромантия

Источник Злоба  
Традиции оккультная, сакральная  
Сотворение Ж, С  
Дистанция касание. Цель 1 существо.  
Испытание Стойкости.

Вы поражаете цель сверхъестественной болезнью, называемой мятежом организма, заставляя ряд её внутренних органов взбунтоваться против тела, что вызывает мучительную агонию, а впоследствии смерть. Цель проходит испытание Стойкости.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех цель получает неуклюжесть 1 на 1 раунд из-за боли.

Провал цель заражается мятежом организма на стадии 1.

Критический провал цель заражается мятежом организма на стадии 2.

pf2.ru

предметы изображаются в виде теневых очертаний. По завершении постановки вы получаете 2d6 негативного урона за каждый призрачного актёра (как участников, не считая жертвы). Любое существо, посмотревшее постановку (включая вас), может совершать проверки, чтобы расследовать происшествие и обнаружить новые улики и информацию.

4.

автоматически убита, увеличиваясь на

Повышенное (+2) уязвимость

увеличиваясь на 1, а максимумный уровень цели, которая может быть

длительность.

провалу, но неограниченная

Критический провал аналогичен выше 7, она умирает.

цели снижаются до 0, а её уровень не превышает 7, она умирает.

получения урона выбранного типа ПЗ длительность — 1 минута. Если после провала аналогичен успеху, но

вашего следующего хода.

pf2.ru

вашего следующего хода.

длительность — 1 минута. Если после провала аналогичен успеху, но

получения урона выбранного типа ПЗ цели снижаются до 0, а её уровень не превышает 7, она умирает.

Критический провал аналогичен выше 7, она умирает.

провалу, но неограниченная

длительность.

Повышенное (+2) уязвимость

увеличиваясь на 1, а максимумный уровень цели, которая может быть

автоматически убита, увеличиваясь на

4.

pf2.ru

эффекта.

Успех цель получает половину урона.

Провал цель ненадолго застревает в железной деве. Цель получает полный урон и неоподобность на 1 раунд или пока не освободит себя

Взаимодействием, в зависимости от того, что случится раньше.

Критический провал цель получает двойной урон и неподвижность на 1 раунд или до Освобождения (СЛ равна вашей СЛ заклинания), в зависимости от того, что случится раньше.

Повышенное (+1) колющий урон увеличиваясь на 1d4, негативный урон увеличиваясь на 1d4.

pf2.ru

Мятеж организма (болезнь). Уровень: 7. Состояние неуклюжести, полученное из-за этой болезни, нельзя прекратить, пока болезнь не исцелена. Стадия 1 железной деве. Цель получает полный урон и неоподобность на 1 раунд или пока не освободит себя

неуклюжест 2 (1 день). Стадия 3 неуклюжест 3, существо застигнуто врапалох (1 день). Стадия 4 неуклюжест 2, существо застигнуто врапалох (1 день). Стадия 5 смерть, тело цели разрываясь на множество кусков, расположенных прочь и погашены и в области 10-футовой эманации, оставая лишь окружённый кровавым месивом скелет.

pf2.ru

<div> <div>ГЕРОИЧЕСКИЙ ФАНТАЗМ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>РедкийИллюзияМентальный</div> <div> <p><b>Источник</b> Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p><b>Традиции</b> сакральная, оккультная</p> <p><b>Сотворение</b> ➤ Ж, С.</p> <p><b>Дистанция</b> 30 фт.</p> <p><b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Вы создаёте призрачное воплощение известного персонажа из романа, исторического произведения или религиозной притчи. Фантазм имеет средний размер независимо от размера персонажа в произведении. Когда вы сотворяете заклинание, определите, к какой категории относится ваш фантазм: герой, союзник или злодей. Фантазм появляется в свободном пространстве в пределах досягаемости, и в первый раз за раунд при Поддержании заклинания вы можете заставить фантазм совершить Перемещение или действие, даруемое его категорией. Скорость передвижения героического фантазма 25 футов, КБ 22. Его модификаторы испытаний, модификатор</p> </div> </div>	<div> <div>СВЕТ ЦВЕТКА ЗАРИ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>РедкийПрорицаниеДоброСвет</div> <div> <p><b>Источник</b> Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам</p> <p><b>Традиции</b> сакральная, оккультная</p> <p><b>Сотворение</b> ➤ Ж, С.</p> <p><b>Дистанция</b> касание; <b>Цели</b> 1 бесхозный немагический предмет весом 1 или меньше</p> <p><b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты</p> <p>Предмет светится мягким золотистым светом, который обнажает правду, подсвечивает скрытые объекты и окутывает сверхъестественным светом ложные вещи. Предмет, на который наложено заклинание, излучает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет ещё в 60 футах). В зоне действия яркого света проверки Внимания для обнаружения скрытых объектов (включая потайные двери, но не ловушки), а также</p> </div> </div>	<div> <div>СФЕРА РАССЕИВАНИЯ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>НеобычныйКонцентрацияМанипуляция</div> <div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока</p> <p><b>Традиции</b> мистическая, сакральная, оккультная</p> <p><b>Сотворение</b> ➤</p> <p><b>Область</b> 10-фт. взрыв с центром в одном из углов вашего пространства.</p> <p><b>Длительность</b> 10 минут</p> <p>Вы окружаете себя неподвижной сферой, которая пытается нейтрализовать все заклинания извне, чьи области или цели внутри сферы, как если бы была заклинанием рассеивание магии с кругом на 1 ниже, чем круг сферы рассеивания. Если проверка нейтрализации успешна, она отменяет лишь ту часть заклинания, которая оказалась бы внутри сферы (поэтому заклинание обычным образом действует на область или цели вне сферы). Сферу можно создать только в непрерывном</p> </div> </div>	<div> <div>БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>КонцентрацияМанипуляцияОсвященныйДух</div> <div> <p><b>Источник</b> Основная книга игрока</p> <p><b>Традиции</b> сакральная</p> <p><b>Сотворение</b> ➤</p> <p><b>Дистанция</b> 120 фт.; <b>Область</b> 20-фт. взрыв</p> <p><b>Защита</b> Стойкость</p> <p>Вы обрушиваете гнев своего божества на противников. Вы наносите 4d10 урона духом врагам в области; каждый из них проходит испытание Стойкости. <b>Критический успех</b> существо избегает эффекта. <b>Успех</b> существо получает половину урона. <b>Провал</b> существо получает полный урон и тошноту 1. <b>Критический провал</b> существо получает полный урон и тошноту 2. Существо получает замедление 1, пока длится тошнота.</p> </div> </div>
<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>	<div> <div>pf2.ru</div> </div>

Полёт Закливание 4

Концентрация Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Длительность** 5 минут

Цель может взмыть в воздух, получая скорость полёта, равную либо её скорости, либо 20 футам (смотря что выше).

**Повышенное (7 круг)** длительность увеличивается до 1 часа.

pf2.ru

nr2jd

Проклятие изгоя Закливание 4

Концентрация Проклятие Манипуляция  
Ментальный Неудача

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

Вы проклинаете жертву, и её присутствие становится раздражающим и неприятным для окружающих. Цель проходит испытание Воли.

**Критический успех** цель избегает эффекта.

**Успех** в течение 10 минут при проверках Обмана, Дипломатии, Запугивания, или Исполнения цель должна совершать бросок дважды и брать худший результат, а все встреченные ей существа изначально относятся к ней на одну ступень хуже

pf2.ru

nr2jd

Планарный якорь Закливание 4

Концентрация Манипуляция

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

Вы приковываете цель к этому плану. Пока цель под эффектом заклинания, оно пытается нейтрализовать любой перемещающий цель эффект с дескриптором «телепортация» или эффект, который должен переместить цель на иной план. Длительность заклинания зависит от результата испытания Воли цели.

**Критический успех** цель избегает эффекта.

**Успех** длительность эффекта — 1 минута.

**Провал** длительность эффекта — 10

pf2.ru

nr2jd

Чтение пророчеств Закливание 4

Необычный Концентрация Манипуляция  
Предсказание

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная  
**Сотворение** 10 минут

Вы заглядываете в будущее. Выберите определённое занятие или цель, с которыми связаны ваши планы в течение 1 следующей недели, или событие, которое вы ожидаете в течение 1 недели. Вы получаете загадочную подсказку или совет, часто облечённый в форму стиха или пророчества, который может помочь.

pf2.ru

nr2jd

(например, неадекватно, а не  
безразлично).  
Провал аналогичен успеху, но эффект  
постоянный.  
Критический провал аналогичен  
провалу, но начальное отношение  
встреченных целей сильно  
становится на две ступени хуже.

минут.  
Критический провал длительность  
эффекта — 1 час.

<div> <div>Разговор с мёртвым</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Необычный</div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> сакральная, оккультная  <b>Сотворение</b> 10 минут  <b>Дистанция</b> касание; <b>Цели</b> 1 труп  <b>Защита</b> Воля; <b>Длительность</b> 10 минут         </p> <p>           Вы возвращаете цели подобие жизни, позволяя ей ответить на три заданных вопроса. Закливание не призывает дух умершего, а использует остаточную память физического тела, поэтому, чтобы оно сработало, труп должен быть относительно целым. Чем сильнее тело повреждено, тем более отрывочными и неточными будут ответы, однако для их произнесения обязательно нужны рот и голосовые связки. Если в течение последней недели на тело уже сотворили разговор с мёртвым, закливание не срабатывает. Труп может пройти испытание Воли, чтобы не отвечать на ваши вопросы (используя         </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Свобода движений</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, первобытная  <b>Сотворение</b> <b>❖❖</b>  <b>Дистанция</b> касание; <b>Цели</b> 1 существо, которого коснулись  <b>Длительность</b> 10 минут         </p> <p>           Вы подавляете эффекты, которые могли бы помешать существу перемещаться. Пока закливание действует на цель, она игнорирует эффекты, дающие ситуативные штрафы к скорости. Когда существо совершает попытку Освобождения от эффекта, налагающего состояние захвата, неподвижности или обездвиженности, она автоматически успешна, если только это не магический эффект более высокого круга, чем это закливание.         </p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Светоч жизни</div> <div>Закливание 4</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Исцеление</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Жизнь</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> сакральная, первобытная  <b>Сотворение</b> 1 минута  <b>Длительность</b> до следующей вашей ежедневной подготовки         </p> <p>           Вы излучаете жизнь и здоровье, что позволяет окружающим молить вас об исцелении. Один раз за раунд вы или ваш союзник можете использовать Взаимодействие, чтобы возложить на вас руки и восстановить ПЗ. Всякий раз, когда светоч исцеляет кого-либо, он слабеет. Первое существо восстанавливает 4d10 ПЗ, второе — 4d8 ПЗ, третье — 4d6 ПЗ, четвёртое — 4d4 ПЗ, после чего закливание прекращается. У вас может быть активен только один светоч жизни одновременно.         </p> <div> Повышенное (+1) светоч <div>pf2.ru</div> </div>
<div>pf2.ru</div> <p>           прижизненные параметры существа (перед смертью).  <b>Критический успех</b> цель может лгать или отказываться отвечать на вопросы. Кроме этого, её дух будет досаждать вам в течение 24 часов, всячески надоедая и не давая отдохнуть.  <b>Успех</b> цель может дать вам неверные сведения или отказываться отвечать на вопросы.  <b>Провал</b> цель обязана отвечать правильно, но ответы могут быть краткими, загадочными и повторяться. Цель может попытаться вас запутать или тянуть время, вводя в заблуждение, чем вы завершите предыдущее, чем вы зададите все вопросы.  <b>Критический провал</b> аналогично более провалу, но цель отвечает более прямолинейно и не склонна повторяться, хотя и может говорить загадками. Кроме этого, она получает штраф состояния -2 к к к к проверкам Обмана при попытках вас обмануть или запутать.         </p> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <p>           Восстанавливает одну дополнительную кость ПЗ при исцелении (той же величина, что и остальные для этого существа).         </p>