

<div>Слово Силы: Слепота</div> <div>Закливание 7</div> <div>Необычный   Слух   Очарование   Ментальный</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая</p> <p>Сотворение ♦ С</p> <p>Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо</p> <p>Длительность варьируется</p> <p>Вы произносите слово мистической силы. Услышав его, цель может ослепнуть. После применения цель становится временно невосприимчива к этому заклинанию на 10 минут. Эффект зависит от уровня цели: <b>11 и ниже</b> цель получает слепоту навсегда. <b>12-13</b> цель получает слепоту на 104 минуты. <b>14 и выше</b> цель получает растерянность на 1 минуту.</p> <p>Повышенное (+1) значения уровней для каждого результата увеличиваются на 2.</p> </div>	<div>Радужные Брызги</div> <div>Закливание 7</div> <div>Эвокация   Свет</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Область 30-фт. конус</p> <p>Из вашей раскрытой ладони вырывается радужный свет. Каждое существо в области бросает 1d8, чтобы определить, луч какого цвета действует на него, а затем проходит указанное испытание. В приведённой ниже таблице указано, какими дополнительными дескрипторами обладают лучи. Если в существо попало несколько лучей, оно использует результат одного броска 620 для всех своих испытаний. Для каждого луча успешное испытание отменяет эффект для этого существа.</p> <table> <tr> <th>1d8</th><th>Цвет</th><th>Испытание</th><th>Эффект (дескрипторы)</th></tr> <tr> <td>1</td><td>Красный</td><td>Реакции</td><td>50 урона огнём (Огонь)</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Оранжевый</td><td>Реакции</td><td>60 урона кислотой (Кислота)</td></tr> <tr> <td>3</td><td>Жёлтый</td><td>Реакции</td><td>70 урона электричеством (Электричество)</td></tr> </table> </div>	1d8	Цвет	Испытание	Эффект (дескрипторы)	1	Красный	Реакции	50 урона огнём (Огонь)	2	Оранжевый	Реакции	60 урона кислотой (Кислота)	3	Жёлтый	Реакции	70 урона электричеством (Электричество)	<div>Обратная Гравитация</div> <div>Закливание 7</div> <div>Необычный   Эвокация</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная</p> <p>Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С</p> <p>Дистанция 120 фт.; Область цилиндр радиусом 20 фт., высотой 40 фт.</p> <p>Длительность 1 минута</p> <p>Вы обращаете вспять гравитацию, отчего все незакрепленные на земле объекты и существа в области немедленно падают вверх к верхней её границе. Существо может попытаться совершить Хватание за уступ, чтобы прервать падение, если пролетает мимо подходящей поверхности. Если существо падает на твёрдый объект (например, потолок), оно получает урон от падения и приземляется на поверхности. Если объекты и существа достигают верхней границы области, они парят между областями обычной и обратной</p> </div>	<div>Отражение Заклинаний</div> <div>Закливание 7</div> <div>Необычный   Претраждение</div> <div> <p>Источник Основная книга правил Традиции мистическая</p> <p>Сотворение ♦♦ Ж, С</p> <p>Длительность 1 час</p> <p>Это заклинание отражает направленные на вас заклинания обратно в их создателя. Когда вы становитесь целью заклинания, вы можете потратить ответное действие, чтобы попытаться его отразить. Для отражения используются правила нейтрализации заклинания, но при успешной попытке эффект заклинания перенаправляется на его создателя. <i>Отражение заклинаний</i> прекращается сразу же после проверки нейтрализации вне зависимости от её успешности. Если у заклинания нет цели (например, если оно действует на область), <i>отражение заклинаний</i> против него бессильно.</p> </div>
1d8	Цвет	Испытание	Эффект (дескрипторы)																
1	Красный	Реакции	50 урона огнём (Огонь)																
2	Оранжевый	Реакции	60 урона кислотой (Кислота)																
3	Жёлтый	Реакции	70 урона электричеством (Электричество)																
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>																
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>																

<div> <div>Силовая Клетка</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Эвокация</div> <div>Сила</div> </div> <p> <b>Источник</b> Руководство опытного игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆◆</b> реагент, Ж, С  <b>Дистанция</b> 30 фт.; <b>Область</b> 1 куб со стороной 20 фт.  <b>Испытание</b> Реакции; <b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты         </p> <p>Вы создаёте неподвижную невидимую тюрьму из чистой магической силы. Клетка представляет собой куб со стороной 20 футов, состоящий из тянущихся вплоть до Эфирного плана линий магической силы в полдюйма толщиной, каждая из которых отстоит от соседней на полдюйма. Каждое существо в области, где вы создаёте клетку, проходит испытание Реакции и при провале заточено в неё. При успехе его выталкивает наружу в пространство по его выбору. Если</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Заготовка</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая  <b>Сотворение</b> 10 минут  <b>Длительность</b> до следующей вашей ежедневной подготовки         </p> <p>Вы подготавливаете заклинание для срабатывания в определённых условиях. Для этого при сотворении заготовки вы творите и другое заклинание 4 круга или ниже со временем сотворения не более 3 действий. В качестве заготовленного заклинания можно использовать только то, что может подействовать на вас. Создавая заготовку, вы заранее принимаете все решения для этого заклинания, например выбираете тип урона для устойчивости к энергии. Во время сотворения вы задаёте условие, при котором сработает заклинание, — ограничения те же, что и для выбора</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Двойник врага</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Концентрация</div> <div>Манипуляция</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, оккультная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆◆</b>  <b>Дистанция</b> 30 фт.; <b>Цели</b> 1 противник 15 урона или ниже  <b>Защита</b> Стойкость; <b>Длительность</b> поддерживаемое до 1 минуты         </p> <p>Вы создаёте недолговечного двойника цели, который будет сражаться на вашей стороне. Цель может пройти испытание Стойкости, чтобы сорвать заклинание. Двойник появляется в незанятом пространстве рядом с целью. У двойника такой же КБ и модификаторы атаки, испытаний, Внимания и навыков, что и у цели, но у него 70 ПЗ и нет особых способностей цели, включая невосприимчивости, устойчивости и уязвимости. У двойника нет магических предметов, кроме рун усиления оружия. Двойник обладает дескриптором «подручный» и способен совершать только действия Перемещение и Удар. Удары двойника наносят обычный урон, но не</p> <div>pf2.ru</div>	<div> <div>Взрыв затмения</div> <div>Закливание 7</div> </div> <div> <div>Холод</div> <div>Концентрация</div> <div>Тьма</div> <div>Манипуляция</div> </div> <div> <div>Пустота</div> </div> <p> <b>Источник</b> Основная книга игрока  <b>Традиции</b> мистическая, сакральная, первобытная  <b>Сотворение</b> <b>◆◆</b>  <b>Дистанция</b> 500 фт.; <b>Область</b> 60-фт. взрыв  <b>Защита</b> Реакция         </p> <p>Вы создаёте сферу ледяной тьмы, которая взрывается, нанося всем существам в области 8сП0 урона холодом и дополнительно 8d4 урона пустотой живым существам. Все существа в области проходят испытание Реакции. Если область сферы пересекается с областью магического света или в ней существо под действием магического света, это заклинание пытается нейтрализовать эффект света. <b>Критический успех</b> существо избегает</p> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div> <p>существо в области слишком велико, чтобы поместиться в клетку, заклинание не срабатывает.</p> <p>У клетки 40 ПЗ, твёрдость 20 и КБ 10, она невосприимчива к критическим ударам и урону за точность. Если существо способно проигнорировать заклинания и глубительному давлению клетки не препятствует.</p> <p><b>Силовая клетка</b> невосприимчива к эффектам ииизации равного или меньшего круга, она автоматическим образом поглощает заклинания ииизации равного круга, а также при прикреплении к себе отменяет или</p> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <p>условия при подготовке действия, когда заготовка сотворена, вы можете активировать заготовленное заклинание в качестве ответного заклинания в качестве ответного заклинания с заданными вами условиями. Заклинание действует только на вас, даже если в обычной ситуации могло бы оказывать эффект на несколько целей. Если вы зададите слишком сложное условие (на усмотрение ведущего), заклинание в в нужный момент может не сработать. Если вы повторно сотворите заготовку, новое заклинание заменит старое.</p> <p><b>Повышенное (8 круг)</b> Выберите заклинание 5 круга или ниже.</p> <p><b>Повышенное (9 круг)</b> Выберите заклинание 6 круга или ниже.</p> <p><b>Повышенное (10 круг)</b> Выберите заклинание 7 круга или ниже.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <p>опадают дополнителными эффектами, поскольку двойник лишь особый способностей. Заклинание автоматически срабатывает, если ПЗ двойника синжуются до 0.</p> <p>Двойник атакует ваших противников по мере своих возможностей. Вы можете отдавать ему дополнительные приказания: при поддержке заклинания вы можете в качестве этого же действия отдать приказ подручному, послушается вас двойник или нет — решает ведущий. Двойник неинициативен, поэтому каждый ход после совершения всех своих действий он теряет 4d6 ПЗ. Двойник — не живое существо, он не может восстановиться, поэтому ПЗ никаким образом потерянные <b>Критический успех</b> вам не удаётся создать двойника.</p> <p><b>Успех</b> Удары двойника наносят лишь половину обычного урона, а длительность заклинания не может превышать 2 раунда. <b>Провал</b> вы создаёте двойника, он действует согласно описанию.</p> <p><b>Повышенное (+1) максимальный</b> возможный уровень существа-цели на 10 больше ПЗ.</p> <div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div> <p>эффекта.</p> <p><b>Успех</b> существо получает половину урона.</p> <p><b>Провал</b> существо получает полный урон.</p> <p><b>Критический провал</b> существо получает двойной урон и слепоту с неограниченной длительностью из-за тьмы.</p> <p><b>Повышенное (+1)</b> урон холодом увеличиваетя на 1d10, а урон пустотой живым существам увеличивается на 1d4.</p> <div>pf2.ru</div>

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА      ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация    Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** 1 минута  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы окружаете цель мощным энергетическим щитом. Цель получает устойчивость 5 к жизни, звуку, кислоте, огню, пустоте, силе, холоду и электричеству.

**Повышенное (9 круг)** устойчивости увеличиваются до 10.

pf2.ru

ОГНЕННОЕ ТЕЛО      ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация    Огонь    Манипуляция

Полиморф

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Длительность** 1 минута

Вы превращаетесь в живое пламя и получаете невосприимчивость к огню, устойчивость 10 к урону за точность, а также уязвимость 5 к воде и холоду. Каждое существо, которое касается вас или наносит вам урон безоружной атакой или оружием ближнего боя без дескриптора «длинное», получает 3d6 урона огнём.

Ваши безоружные атаки дополнительно наносят 1d4 урона огнём, а ваши заклинания с дескриптором «огонь» наносят одну дополнительную кость урона огнём (той же величины, что используется в заклинании). Вы можете творить

pf2.ru

МЕЖПЛАНАРНАЯ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ      ЗАКЛИНАНИЕ 7

Необычный    Концентрация    Манипуляция

Телепортация

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** 10 минут; **Требования** у вас есть планарный ключ для плана назначения, применяемый как фокусирующий предмет.  
**Дистанция** 5 фт.; **Цели** 8 или менее согласных существ

Вы и ваши союзники перемещаетесь через границы между планами бытия. Цели перемещаются на другой план, например на план Огня или Теневой план. Вы должны обладать особыми знаниями о плане, на который направляетесь, и использовать в качестве фокусирующего предмета магический планарный ключ из

pf2.ru

МАСКА УЖАСА      ЗАКЛИНАНИЕ 7

Концентрация    Эмоции    Ужас    Иллюзия

Манипуляция    Ментальный    Зрение

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Длительность** 1 минута

Цель кажется отвратительным на вид и пугающим существом, внешний вид которого уникален для каждого наблюдающего: человек может видеть вместо цели ужасного демона с окровавленной пастью, а демон — источающего божественный свет ангела. Когда любое существо пытается совершить против цели враждебное действие, оно проходит испытание Воли, после чего становится временно невосприимчиво к эффекту до конца своего ел еду юще го хода.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

<div>Планарный дворец</div> <div>Закливание 7</div> <div>НеобычныйКонцентрацияМежпространственныйМанипуляция</div> <div><p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p><p>Вы создаёте межпространственный демиплан, состоящий из просторного жилища с единственным входом. Вход соединяется с планом, на котором вы использовали Сотворение заклинания, и появляется в любом месте в пределах дистанции заклинания в виде полупрозрачного мерцающего вертикального прямоугольника шириной 5 и высотой 10 футов. При сотворении заклинания вы выбираете, кому позволено входить внутрь. Будучи внутри, вы можете закрыть вход, сделав его невидимым. Вы и выбранные ранее существа могут неограниченно</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Планарная преграда</div> <div>Закливание 7</div> <div>НеобычныйКонцентрацияМанипуляция</div> <div><p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 60-фт. взрыв Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки</p><p>Вы создаёте видимую магическую преграду, которая пытается нейтрализовать эффекты с дескриптором «телепортация» и планарные путешествия в область или из неё, включая и предметы, дающие доступ к межпространственным карманам. Это заклинание пытается нейтрализовать и любую попытку призвать существо в область, но не препятствует существу вернуться по завершении призыва.</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Проекция образа</div> <div>Закливание 7</div> <div>КонцентрацияИллюзияМанипуляцияМентальный</div> <div><p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты</p><p>Вы создаёте проекцию иллюзорного двойника. Вы должны оставаться в пределах дистанции относительно двойника; если вы перестаёте его видеть, заклинание прекращается. Когда вы используете Сотворение заклинания (кроме заклинаний с областью в виде эманации), то можете сделать так, что заклинание будет исходить от двойника вместо вас. Двойник — иллюзия и потому не получает преимуществ от заклинаний, хотя все их зримые эффекты проявляются. У двойника такие же</p></div> <div>pf2.ru</div>	<div>Ретрокогниция</div> <div>Закливание 7</div> <div>КонцентрацияМанипуляция</div> <div><p>Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Длительность поддерживаемое</p><p>Ваш разум открывается ментальным отголоскам, воспринимая образы событий, происходивших в прошлом в месте, где вы находитесь. Во время первой минуты длительности заклинание показывает экстрасенсорные образы событий, произошедших за последний день, во время следующей — за день, предшествующий первому, и так далее. Образы вы воспринимаете не как видения, а как эмоции и метафоры, дающие загадочные намёки и раскрывающие подробности прошлого. Если вы воспринимаете отголоски особенно тревожного или шокирующего события, вы должны</p></div> <div>pf2.ru</div>
<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>	<div>pf2.ru</div>

## ВЕРНАЯ ЦЕЛЬ

Заклинание 7

Концентрация Удача Предсказание

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

**Сотворение** ♦

**Дистанция** 60 фт.; **Цели** 4 или менее существа

**Длительность** до начала вашего следующего хода.

Заглянув в будущее на несколько секунд, вы узнаете, как именно цель может избежать урона, и передаёте это видение окружающим. Выберите существо. Когда каждая цель впервые за ход совершает проверку атаки против этого существа в течение длительности этого заклинания, атакующий делает бросок дважды и берёт лучший результат. Атакующий также игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если выбранное существо спрятано или плохо видимо.

pf2.ru

pf2d

## ИСКАЖЕНИЕ РАЗУМА

Заклинание 7

Концентрация Эмоции Устранение

Манипуляция Ментальный

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

**Сотворение** ♦♦

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

Вы спутываете восприятие и мысли цели. Цель проходит испытание Воли. Вне зависимости от результата испытания цель затем становится временно невосприимчива на 10 минут. Эффекты заклинания происходят мгновенно, поэтому рассеивание магии и подобные эффекты нейтрализации заклинаний против них не действуют. Тем не менее желание и способности, снимающие немагические эффекты, могут нейтрализовать их.  
**Критический успех** цель избегает эффекта.

pf2.ru

pf2d

**Успех** в свой следующий ход цель совершает первое действие в состоянии замешательства.  
**Провал** цель в замешательстве на 1 минуту.  
**Критический провал** цель навсегда в замешательстве.