

Подавление Запаха	Закливание 1	Снежок	Закливание 1	Оживление Веревки	Закливание 1	Вымышленный Гнев	Закливание 1
Преграждение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 час Цель перестаёт чем-либо пахнуть, и существа больше не могут заметить её присутствие только по запаху, даже если обладают нюхом (точным или вспомогательным). Существо, совершающее проверку Внимания для Поиска и использующее для этого нюх и другие способы восприятия, может заметить отсутствие естественного запаха. Если цель обладает особыми способностями, основанными на её запахе, например смрадом, эти pf2.ru nr'zjd	АтакаХолодЭвокацияВода Источник Путеводитель по миру Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Вы метаете приведённый в движение и охлаждённый с помощью магии шар из плотного снега. Цель получает 2d4 урона холодом и, возможно, иные эффекты, в зависимости от результата проверки атаки заклинанием. Критический успех цель получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 1 раунд. Успех цель получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 1 раунд. Провал без эффекта. Повышенное (+1) урон увеличивается pf2.ru nr'zjd	Преобразование Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция 100 фт.; Цели верёвка или схожий неживой объект длиной до 50 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы частично или полностью оживляете верёвку или схожий объект, заставляя подчиняться простым приказам. Вы можете отдать верёвке два приказа при Сотворении заклинания и один приказ при каждом Поддержании заклинания. • Обвяжись верёвка обвязывается вокруг согласного существа либо бесхозного или находящегося у согласного существа объекта. • Петля верёвка завязывает на одном или обоих концах простую петлю либо развязывает петли. • Ползи верёвка ползёт по земле подобно змее, перемещая один из своих концов на расстояние до 10 футов. При этом верёвка должна перемещаться вдоль поверхности (не обязательно горизонтальной). pf2.ru nr'zjd	ЭмоцииОчарованиеМентальный Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Испытание Воля; Длительность 1 минута Вы причиняете существу ментальные страдания, подстрекая его нанести вам ответный удар. Вы наносите существу 1d10 ментального урона и заставляете его получить штраф состояния -1 к проверкам атаки против любых существ, кроме вас. Существо должно пройти испытание Воли. Критический успех Цель избегает эффекта. Успех Цель получает половину урона и штраф. Заклинание заканчивается в pf2.ru nr'zjd				
Повышенное (5 крп) дистанция увеличивается до 30 футов, и вы можете брать целями 10 или менее существ. способности тоже не действуют.	на 2d4.	Повышенное (+2) дистанция увеличивается на 50 футов, и вы можете оживить на 50 футов верёвки больше. узел. • Узел верёвка завязывает на себе надёжный твёрдость 2,8 ПЗ, ПП 4). или ниже его (параметры обычной верёвки: нанан) или если ПЗ верёвки стали равны ПП Освобождении цели (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). Эффект прекращается при успешном футах к скорости (-20 футов при критическом успехе). Цель получает ситуативный штраф -10 заклинанием против СЛ Реакции цели. При связать существо. Совершите проверку атаки • Свяжи (атака): верёвка пытается частично ный моток. • Свернись верёвка складывается в акkurat- или «Свяжи». или прекращает выполнять приказ «Обвяжись» Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10. Критический провал Цель получает двойной урон, а штраф состояния увеличивается до -2. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10.					

Гравитационное притяжение Закливание 1	Быстрая сортировка Закливание 1	Ракушка похищенных звуков Закливание 1	Водяной взрыв Закливание 1
Эвокация Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Испытание Стойкость By suddenly altering gravity, you pull the target toward you. The target is pulled 10 футов closer to you unless it succeeds at a Fortitude save. On a critical failure, it's also knocked распластанность. The effects of this spell change depending on the number of actions you spend when you Cast this Spell. ◆ (somatic) The spell targets one creature. ◆◆ (somatic, verbal) The spell targets one creature and pulls the target 20 футов instead of 10. ◆◆◆ (material, somatic, verbal) The spell	Превращение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ◆◆ М, Ж, вербальный Дистанция 10 фт.; Цели до 200 бесхозных объектов в пределах дистанции, каждый — лёгкого веса или меньше Длительность до 1 минуты Вы магически сортируете группу объектов в аккуратные стопки или кучки. Вы можете отсортировать объекты двумя разными способами. Первый вариант — разложить их по разным кучам в зависимости от легко различимого признака, такого как цвет или форма. Второй вариант — рассортировать объекты в упорядоченные стопки согласно явно указанной отметке,	Прорицание Звук Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ фокусирующий предмет; Условие Существо в пределах дистанции начинает издавать звук. Дистанция 30 фт. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы сохраняете звук в морскую ракушку, чтобы использовать его по своему усмотрению: последние слова любимого человека, могучий рёв дракона, компрометирующий разговор между двумя влиятельными дипломатами или нечто еще более странное и секретное. В рамках Сотворения этого заклинания вы должны предъявить целую морскую ракушку. Когда вы сотворяете заклинание, магия закручивается вокруг	Редкий Эвокация Вода Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ◆ Ж Длительность до конца вашего хода Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется вода. До конца вашего хода вы можете ударить водой цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 дробящего урона. При критическом попадании вы сбиваете цель с ног. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd

Огненный взрыв Закливание 1	Мгновенное Гончарство Закливание 1	Заслон из земли Закливание 1	Ослабить землю Закливание 1
Редкий Эвокация Огонь Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦ Ж Длительность до конца вашего хода Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется огонь. До конца вашего хода вы можете ударить огнём цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 урона огнём. При критическом попадании цель получает 1d6 постоянного урона огнём. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а постоянный урон огнём pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 10 фт. Длительность 1 час Вы изымаете глину из окружения и лепите из неё один или больше глиняных объектов с общим весом до лёгкого. Кроме того, вы можете сотворить это заклинание на объектах ранее созданных этим заклинанием, чтобы увеличить их длительность. Ни один из этих объектов не может иметь замысловатое художество или сложные движущие части, не может быть использован для оплаты стоимости и подобного, и быть сделан из чего-либо помимо глины или земли. Каждый объект pf2.ru nr'zjd	Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ ; Условие вы становитесь целью Удара или должны пройти испытание Реакции против наносящего урон эффекта с областью Длительность 3 раунда Вы создаёте хрупкую земляную преграду, чтобы защититься от вреда. Преграда имеет толщину 1 дюйм, длину 5 футов и высоту 5 футов. Она должна располагаться на границе между двумя клетками. Преграда возникает между вами и источником провоцирующего эффекта предоставляет вам обычное укрытие от него. Если вы всё же должны получить урон от спровоцировавшего эффекта несмотря на эту pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо, бесхозный объект, опасность или строение сделанное из камня или земли Защита Стойкость; Длительность 1 минута Если ваша цель имеет твёрдость, вы можете воздействовать на один однородный объект, вплоть до 5-футового куба, или на одно существо, уменьшая твёрдость на 5, до минимального значения 0. Если у цели нет твёрдости, она получает уязвимость 3 к физическому урону. Цель обладающая бонусом Стойкости может попытаться преуспеть в испытании Стойкости, pf2.ru nr'zjd

Обезвоживание	Закливание 1	Сигнальная ракета	Закливание 1	Проводящее оружие	Закливание 1	Складывание металла	Закливание 1
КонцентрацияОгоньМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита Стойкость (см. ниже); Длительность 1 минута Вы раздуваете внутренний огонь во всём существе в области, вытесняя влагу. Все существа в области получают 1d6 продолжительного урона огнём с обычным испытанием Стойкости; для существ с дескрипторами «вода» или «растение» степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Закливание перестаёт оказывать эффекты на существо, если оно избавляется от продолжительного урона. Существо, на которое подействовало обезвоживание проходит дополнительное испытание Стойкости в конце каждого своего хода, прежде чем делает чистую	КонцентрацияОгоньМанипуляция Звук Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 1,000 фт.; Область 30-фт. взрыв С помощью шепотки металлической стружки и пороха, вы вызываете палящую алую энергию, которая взмывает прямо в воздух и взрывается трескучим грохотом. Со временем вы сможете создавать собственные узоры и цвета, совершенствуя заклинание. Вы не можете изменить направление или расстояние, на которое летит ракета — она должна лететь вертикально вверх, до своей максимальной дистанции, если возможно. Если ракета взорвётся на своей максимальной высоте, яркое свечение может	КонцентрацияЭлектричество МанипуляцияМеталл Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 металлическое оружие, которое либо никем не удерживается, либо удерживается согласным существом Длительность 1 минута Вы наполняете металл оружия мощным электрическим зарядом, который поражает любого, по кому будет нанесён удар этим оружием. Цель заклинания становится +1 грозовым оружием. Если какая-либо цель атаки оружием носит металлическую броню или в основном сделана из металла, урон	КонцентрацияМанипуляцияМеталл Источник Ярость стихий Традиции мистическая Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 бесхозный металлический объект весом 5 или меньше Длительность 10 минут Вы складываете целевой объект в гладкий металлический шар размерами не больше яйца. Цель обращается в свою исходную форму, когда вы Прекращаете заклинание, истекает его длительность, или же шар касается воды или огня, в зависимости от того, что произойдёт раньше. Существа которые видят изменённый объект могут сделать проверку Внимания против вашей СЛ заклинания,				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd				
повышенное (+2) дистанция увеличивается в 10 футов, взрыв увеличивается на 5 футов, и продолжительный урон огнём увеличивается на 3d6.	повышенное (+1) урон звуком увеличивается вдвойной урон и состояние слепота на 1 раунд. критический провал существо получает половинный урона. состояние распространяется на 1 раунд. провал существо получает полный урон и эффект. критический успех существо избегает эффекта. зависимости от испытания Реакции. нает 1d10 урона звуком и другие эффекты в взрыва, каждое существо в области получает 1d10 урона звуком и другие эффекты в пространстве меньше, чем полный размер ракеты взрывается в ограниченном при ясной погоде. может быть услышана в пределах 1 мили быть увидено в пределах 10 миль, и звук	электричеством от грозовой руны составляет 1d12.	повышенное (3 крул) длительность заклинания увеличивается до 1 часа. креплять или активировать. ские ауры, но его нельзя носить, заматический, он сохраняет свои магические не такой, каким кажется. Если объект чтобы заметить что шар на самом деле				

Рука-щитЗакливание 1			Плавучие ПузыриЗакливание 1			Процветающая ФлораЗакливание 1			Стена КустарниковЗакливание 1		
КонцентрацияМанипуляцияМеталл			КонцентрацияВода			КонцентрацияМанипуляцияРастениеДерево			КонцентрацияМанипуляцияРастениеДерево		
Источники Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута либо пока ПЗ щита не израсходуются Укрепляющие жилы руды проходят через руку цели, позволяя ей отражать удары голыми руками. Она может использовать действие Поднятие щита, чтобы вместо щита поднять свою руку, получая ситуативный бонус +2 к КБ. Она также может Блок щитом с поднятой рукой; в этом случае цель снижает урон, как если бы у неё был щит с твёрдостью 4 и 15 ПЗ. Этот щит не имеет			Источники Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Вы создаёте тонкий слой пенистых пузырьков, липнущих к цели, из-за чего она не тонет в воде и схожих жидкостях. Цель не тонет, даже если она не преуспела в проверке Плавания в этот раунд; уже тонущая цель всплывает на поверхность с помощью пузырей в течение 1 раунда. На планах существования, где вода или жидкость имеет поверхность, пузыри также предотвращают погружение цели под поверхность жидкости, если только она не преуспеет испытание Стойкости			Источники Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции Растения быстро вырастают из земли. Все существа в области получают 2d4 урона. Тип урона зависит от вида растений, который вы выбрали. При критическом провале, цели подвержены дополнительным эффектам, также зависящим от выбранного вами вида растений. Вид и эффекты растений выбираются в момент Сотворения заклинания. • Кактусы колющий урон, и 1			Источники Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Вы поднимаете из земли линию из кустов обычных для этого региона. Стена кустарников представляет собой линию длиной 60 футов, около 5 футов высотой, и шириной в 1 фут, она представляет частичное укрытие. Повышенное (3 круг) стена кустарников 10 футов высотой и 5 футов шириной. Представляет обычное укрытие. Длительность заклинания 10 минут. Повышенное (5 круг) Вместо линии,		
pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd			pf2.ru nuzjd		
Пл, и заклинание заканчивается, если ПЗ щита исчерпаны. Это заклинание не изменяет рукопашные атаки цели без оружия и не может быть использовано для удара щитом. Использование этого заклинания или попадание под его воздействие также считается использованием металла в сколом предмете в в отпониана афеми. Повышенное (+2) твёрдость увеличивается на 4, а ПЗ увеличивается на 15.			Повышенное (4 круг) в качестве цели вы можете выбрать вплоть до 5 существ. против вашей СЛ заклинания.			продолжительный урон кровотоке при критическом провале. • Цветы урон ядом, и состояние растения на 2 раунда при критическом провале. • Фрукты добытый урон, и состояние неуклюжесть 1 на 2 раунда при критическом провале. • Корни добытый урон, и подвержены существа падают, расслабляются на земле при критическом провале. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d4, и продолжительный урон кровотоке от кактусов увеличивается на 1.			кустарники могут вырасти кольцом с диаметром вплоть до 30 футов, 10 футов высотой и 5 футов шириной. Кустарники обеспечивают надёжное укрытие. Длительность заклинания 1 час.		

Плести дерево	Закливание 1	Деревянные кулаки	Закливание 1	Воздушный пузырь	Закливание 1	Сигнал тревоги	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Дерево		Концентрация Манипуляция Метаморфоза Дерево		Воздух Концентрация		Концентрация Манипуляция	
Источник Ярость стихий Традиции первобытная, мистическая Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 фрагмент необработанного дерева, водорослей, или растительной клетчатки весом 1 или меньше При вашем касании цель распускается на волокнистые нити, которые сплетаются в обычный плетёный предмет такого же или меньшего веса, например корзина, шляпа, щит или коврик. Вы можете создать вплоть до 4 объектов одним сотворением этого заклинания, если их общий вес не превышает вес цели заклинания. Созданные объекты имеют Твёрдость 2 и 8 Пунктов Здоровья.		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡➡ Длительность 1 минута Ваши руки и кисти набухают от древесных наростов, превращаясь в стволы деревьев вдвое больше их изначальных размеров. Ваши кулаки наносят 1d6 дробящего урона, теряют дескриптор «несмертельное» и получают дескриптор «длинное». Повышенное (3 круг) ваши кулаки обретают дескриптор «магическое» и становятся разящим оружием, увеличивая урон от ваших кулаков до 2d6 дробящего.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ➡; Условие существо в пределах дистанции попадает в среду, где не может дышать. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцированное существо Длительность 1 минута Вокруг головы цели возникает пузырь чистого воздуха, позволяя нормально дышать. Эффект завершается сразу же, как только цель вернётся в среду, где может дышать обычным образом.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Область 20-фт. взрыв Длительность 8 часов Вы защищаете область, чтобы узнать, когда существа входят в неё без вашего позволения. Когда вы сотворяете это заклинание, вы устанавливаете пароль. Когда небестелесное существо размером не менее небольшого входит в область заклинания, не произнеся пароля, заклинание по вашему выбору оповещает вас об этом либо мысленно (в этом случае заклинание получает дескриптор «ментальный»), либо	
pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd	

Муравьиная грузоподъёмность Закливание 1 Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 8 часов Вы укрепляете мускулы и скелет цели, позволяя переносить больший вес. Значение веса, при котором цель становится нагруженной, увеличивается на 3, а максимальный переносимый вес — на 6. pf2.ru nr:zjd	Огненное дыхание Закливание 1 Концентрация Огонь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Защита обычное испытание Реакции Из вашего рта вырывается пламя. Вы наносите 2d6 урона огнём существам в области (обычное испытание Реакции). Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6. pf2.ru nr:zjd	Приворот Закливание 1 Концентрация Эмоции Устранение Манипуляция Ментальный Незаметное Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 час Для цели ваши речи льются будто сладкий мёд, а ваш образ будто подёрнут дымкой грёз. Цель проходит испытание Воли, получая ситуативный бонус +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или совершали по отношению к ней враждебные действия. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы совершаете враждебные действия против цели, заклинание прекращается. Когда заклинание прекращается, цель не поймёт, что была приворожена, если только её дружба с вами или действия, которые вы убедили её совершить, не идут вразрез с её ожиданиями, поэтому впоследствии вы вполне можете совершенно обычными методами убедить цель дружить с вами и дальше. pf2.ru nr:zjd	Приказ Закливание 1 Слух Концентрация Язык Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность до конца следующего хода цели Вы выкрикиваете приказание, которому сложно не подчиниться. Вы можете приказывать цели приблизиться к вам, бежать прочь (как при состоянии паники), уронить то, что она держит, расплестись или стоять на месте. Существо не может использовать Выживание или совершать ответные действия, пока не выполнило приказ. pf2.ru nr:zjd
---	---	--	--

Создание воды	Заклинание 1	Соккрытие магии	Заклинание 1	Цветные брызги	Заклинание 1	Слабость	Заклинание 1
КонцентрацияМанипуляцияВода Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 0 фт. Вы складываете руки горстью, и из них начинает струиться вода. Вы создаёте 2 галлона воды. Если никто их не выпьет, они испарятся через 1 день.	КонцентрацияИллюзияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 1 объект или эффект заклинания Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы меняете вид магической ауры предмета или заклинания для эффектов вроде обнаружения магии. Вы можете полностью скрыть ауры либо сделать, чтобы предмет казался обычным магическим предметом более низкого уровня или чтобы заклинание казалось обычным заклинанием того же или более низкого круга. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.	КонцентрацияИллюзияУстранениеМанипуляцияЗрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Защита Воля; Длительность 1 или более раундов (см. ниже). Вихрь ярких цветов поражает существ, заставляя пройти испытание Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает растерянность на 1 раунд. Провал существо получает шок 1, слепоту на 1 раунд и растерянность на 1 минуту. Критический провал существо	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы вытягиваете силу существа в зависимости от его результата испытания Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает слабость 1 до начала вашего следующего хода. Провал цель получает слабость 2 на 1 минуту. Критический провал цель получает слабость 3 на 1 минуту.				
pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd				
	Заклинатель, использующий обнаружение магии или чтение ауры бо́льшего круга, может попытаться разоблачить иллюзию, применяя навык, соответствующий магической традиции заклинания (Мистическая для мистической, Религия для сакральной, Оккультная для оккультной, или Пророды для первобытной). Повторные попытки того же заклинателя получают тот же результат, что и первая проверка для разоблачения	получает шок на 1 раунд и слепоту на 1 минуту.					
	Повышенное (2 круга) вы можете сотворить это заклинание на существо, маскируя все предметы и эффекты заклинаний на нём.						

Ужас	Заклинание 1	Легконоготь	Заклинание 1	Силовой залп	Заклинание 1	Плавное падение	Заклинание 1
Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы вселяете в цель истинный ужас. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает испуг 1. Провал цель получает испуг 2. Критический провал цель получает испуг 3 и в панике в течение 1 раунда. Повышенное (3 круг) вы можете		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы получаете бонус состояния +30 футов к своей скорости.		Концентрация Сила Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение от ♦ до ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Вы выпускаете в существо, которое можете видеть, осколок застывшей магии. Он автоматически попадает и наносит 1d4 + 1 урона силой. За каждое дополнительное использованное при Сотворении заклинания действие увеличьте количество осколков на 1, вплоть до максимума в 3 осколка за 3 действия. Цель каждого вы выбираете отдельно. Если вы выпустили в одну цель несколько осколков, сложите их урон до применения бонусов или штрафов к урону, устойчивостей, уязвимостей и так далее.		Воздух Концентрация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♫; Условие существо в пределах дистанции падает Дистанция 60 фт.; Цели 1 падающее существо Длительность 1 минута Вы заставляете восходящий воздушный поток замедлить падение. Падение существа замедляется до 60 футов за раунд. Часть падения во время длительности заклинания не считается при определении урона от падения. Если цель достигнет земли, пока действует заклинание, она не получит урона от падения. Заклинание прекращается сразу же, как только цель приземлилась.	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
выбрать целью 5 или менее существ.				Повышенное (+2) за каждое потраченное действие вы выпускаете по одному дополнительному осколку.			

Гоблинская оспаЗакливание 1	МаслоЗакливание 1	Тёмные нитиЗакливание 1	Порыв ветраЗакливание 1
КонцентрацияБолезньМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость Ваше прикосновение заражает цель гоблинской оспой, она покрывается зудящей сыпью. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 1. Критический провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 2. Гоблинская оспа (болезнь). Уровень 1. Существа с дескриптором «гоблин» и pf2.runr'zjd	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 4 последовательные 5-фт.ые клетки или Цели один объект весом не более 1. Длительность 1 минута Вы создаёте скользкое масло. Эффект заклинания зависит от того, применяете ли вы его на цель или на область. • Область вся твёрдая поверхность в области покрывается скользким маслом. Все существа, стоящие на скользкой поверхности, должны пройти испытание Реакции или проверку Акробатики против вашей СЛ заклинаний и при провале распластываются. Если существо использует действие, чтобы переместиться на скользкую поверхность, пока длится заклинание, оно должно пройти либо испытание Реакции, либо проверку Акробатики для Удержания равновесия. При Шаге pf2.runr'zjd	КонцентрацияМанипуляцияПустота Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая линия Защита Стойкость Из кончиков ваших пальцев вырываются тонкие нити чистой тьмы. Вы наносите всем живым существам на линии 2d4 урона пустотой и 1 продолжительный урон от кровотечения. Каждое живое существо на линии проходит испытание Стойкости. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона пустотой и избегает продолжительного урона от кровотечения. Провал существо получает полный pf2.runr'zjd	ВоздухКонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 60-фт.ая линия Защита Стойкость; Длительность до начала вашего следующего хода. Из вашей ладони вырывается резкий порыв ветра, который дует из точки, где вы находились при Сотворении заклинания, в направлении противоположного конца линии. Ветер гасит небольшое немагическое пламя, разгоняет лёгкий и плотный туман, сдувает прочь объекты лёгкого и меньшего веса и толкает более крупные объекты. Существа крупного и меньшего размера в области проходят испытание Стойкости. Существа крупного и pf2.runr'zjd

Гидравлический толчок

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ATAKA

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Вода

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо или
бесхозный объект
Защита КБ

Вы создаёте мощную струю воды, которая с силой ударяет в цель и отталкивает её. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием.

Критический успех цель получает 6d6 дробящего урона и отталкивается назад на 10 футов.

Успех цель получает 3d6 дробящего урона и отталкивается назад на 5 футов.

pf2.ru
nj7id

Иллюзорный облик

ЗАКЛИНАНИЕ 1

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Иллюзия

Манипуляция

ЗРЕНИЕ

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

Вы создаёте иллюзорный облик, придавая цели внешность любого другого существа примерно той же формы тела, роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов). Маскировка может сделать цель неузнаваемой, но для изображения кого-то конкретного не подойдёт. Закливание изменяет голос и внешность, но не особенности поведения. Вы можете изменить внешний вид одежды и предметов, которые цель носит, например сделать так, чтобы броня выглядела как обычная одежда. Предметы, которые держат, не изменяются. Если забрать носимый предмет, он примет свой обычный внешний вид.

Сотворение этого заклинания считается подготовкой для Маскировки с помощью Обмана. Оно позволяет игнорировать возможные ситуативные штрафы за маскировку под непохожее существо,

pf2.ru
nj7id

Иллюзорный объект

ЗАКЛИНАНИЕ 1

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Иллюзия

Манипуляция

ЗРЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 500 фт.; **Область** 20-фт.
взрыв

Длительность 10 минут

Вы создаёте иллюзорный зрительный образ неподвижного объекта. Образ должен уместиться в пределы области заклинания. Образ может воспроизводить естественные действия объекта, но не производит звуков и не издаёт запахов. Например, иллюзорный водопад будет низвергать поток воды, но абсолютно бесшумно.

Любое существо, прикоснувшееся к

pf2.ru
nj7id

ОБМАНЧИВЫЙ ВИД

ЗАКЛИНАНИЕ 1

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Иллюзия

Манипуляция

ЗРЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция касание; **Цели** 1 объект размерами не более 10x10x10 фт..
Длительность 1 час

Вы заставляете объект-цель выглядеть и ощущаться так, будто он находится в гораздо лучшем или худшем физическом состоянии. Когда вы сотворяете заклинание, вы решаете, будет ли выглядеть объект ветхим или идеальным. Ветхий объект кажется сломанным и никудышным. Целый объект, который вы решили выдать за идеальный, выглядит новехоньким и блестящим или

pf2.ru
nj.7ld

в идеальном состоянии. Сломанный объект выглядит целым и функционировал. На уничтоженные объекты заклинание не действует. Если существо взаимодействует с предметом, оно может попытаться разоблачить иллюзию.

образы или использовавшее **look**, чтобы излучить его, может попытаться разоблачить иллюзию.

Повышенное (2 кпр) образ издает ответственность звуки и запахи и правдоподобен на ощупь. Заключение получается дескрипторы «обоняние» и «слух», а его длительность увеличивается до 1 часа.

Повышенное (5 кпр) аналогично версий 2 кпр, но длительность неограниченная.

[illegible]

Повышенное (+1) пробы и упрон уве- личивается на 2д6.

Прыжок	Заклинание 1	Замок	Заклинание 1	Починка	Заклинание 1	Связь разумов	Заклинание 1
Манипуляция Движение		Концентрация Манипуляция		Концентрация Манипуляция		Концентрация Манипуляция Ментальный	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦ Ваши ноги наливаются силой и готовы к прыжкам. Вы можете прыгнуть на 30 футов в любом направлении, не коснувшись земли. Вы должны приземлиться в пространстве с твёрдой поверхностью в пределах 30 футов от вас, иначе вы начнёте падать после совершения следующего действия. Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, цель — существо, которого коснулись, а длительность — 1 минута. При совершении действия Прыжок цель прыгает так, как описано выше.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 замок, дверь или контейнер с запорным механизмом. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Запорный механизм цели запирается и магически удерживается в этом состоянии. Когда вы магически запираете цель, СЛ Атлетики или Воровства для её открытия равна вашей СЛ заклинаний или базовой СЛ замка с бонусом состояния +4 (смотря что выше). Любые ключи или комбинации, ранее открывавшие этот замок, не в состоянии его открыть, пока длится заклинание,		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Цели немагический объект лёгкого или меньшего веса. Вы чините предмет-цель, восстанавливая ему по 5 ПЗ за каждый круг заклинания. Если предмет сломан, то он теряет это состояние, если его ПЗ увеличиваются выше ПП. Вы не можете восстановить отсутствующие части или починить уничтоженный объект. Повышенное (2 круг) вы можете выбрать целью немагический объект весом 1 или менее. Повышенное (3 круг) вы можете		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы соединяете свой разум с разумом цели и мгновенно ментально передаёте ей большой объём сведений, на передачу которых иным способом ушло бы 10 минут.	
pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd	
		Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до неограниченной, при личивании заклинания также должны потратить определённые моменты в качестве дополнительной стоимости.		выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический объект весом 1 или менее.			

Магический доспех	Форма зверька	Схрон для питомца	Фантомный слуга
Заклинание 1	Заклинание 1	Заклинание 1	Заклинание 1
Концентрация Манипуляция	Концентрация Манипуляция Полиморф	Межпространственный Манипуляция	Концентрация Манипуляция Призыв
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вас окружает мерцающая магическая энергия, дающая бонус предмета +1 к КБ и ограничивающая максимальный модификатор Ловкости значением +5. Пока вы носите магический доспех, для расчёта КБ вы используете умение в защите без брони. Повышенное (4 круг) вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям. Повышенное (6 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы принимаете боевую форму животного маленького размера, например кошки, крысы, насекомого или ящерицы. Вы можете выбрать конкретный вид животного (и стать, например, крысой или богомолем), но на размер или параметры формы это не влияет. Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «животное» и не можете совершать Удары. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вы получаете следующие параметры и способности. КБ = 15 + ваш уровень. Вы	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо — ваш питомец. Длительность 8 часов Вы распахиваете плащ или разводите руки, втягивая цель в карманное измерение, размер которого позволяет существу там разместиться. Существо может взять туда объекты лишь в случае, если их могут носить представители его вида. Другие существа не могут попасть внутрь этого межпространственного кармана. В схроне достаточно воздуха, воды и еды, чтобы цель могла находиться там всю	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 60 фт. Длительность поддерживаемое Вы призываете фантомного слугу, примерно похожего на гуманоида. Вы можете сделать его невидимым или эфемерным, но всем очевидно, что это магический эффект, а не реальное существо.
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd
Повышенное (8 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +2 к испытаниям. Повышенное (10 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +3, вы получаете бонус предмета +3 к испытаниям.	игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. - Скорость 20 футов. - Уязвимость 5 к физическому урону (если вы получаете физический урон в этой форме, но не увеличиваетесь на 5). - Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение. - Модификаторы Акробатики и Скрытности +10 (если ваш собственный вышше, используйте его); модификатор Атлетики -4. Повышенное (4 круг) вы можете превратиться в летающее существо, например птицу, и в этой форме получаете скорость полёта 20 футов.	длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинание также прекращается, если вы умрёте или попадёте в другой межпространственный карман. По завершении за-клипания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).	

Град обломков	Закливание 1	Рунное тело	Закливание 1	Рунное оружие	Закливание 1	Сон	Закливание 1
КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Защита Реакция Вы создаёте в воздухе град тяжёлых булыжников. Камни наносят 2d4 дробящего урона всем существам в области. Все существа проходят испытание Реакции. Критический успех существо избегает урона. Успех существо получает половину урона. Провал существо получает полный урон и отталкивается на 5 футов от вас. Критический провал существо получает двойной урон и отталкивается на	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута Тело цели покрывается светящимися рунами. Все безоружные атаки цели становятся +1 разящими безоружными атаками, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона до двух. Повышенное (6 круг) безоружные атаки становятся +2 <i>улучшенными разящими</i>. Повышенное (9 круг) безоружные атаки становятся +3 <i>высшими</i>	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое согласным существом) Длительность 1 минута Оружие светится магической энергией и покрывается временными рунами. Оно становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона оружия до двух. Повышенное (6 круг) оружие становится +2 <i>улучшенным разящим</i> оружием. Повышенное (9 круг) оружие	КонцентрацияУстранениеМанипуляция МентальныйСон Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита Воля Все существа в области заклинания чувствуют прилив сонливости и могут уснуть. Если существо теряет сознание под действием этого заклинания, оно не выпускает того, что держит, и не распластывается. Заклинание не препятствует пробуждению существ из-за успешной проверки Внимания, поэтому в бою его применение ограничено. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает штраф				
pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd	pf2.ru ru'zjd				
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4. 10 футов от вас.	разящими.	становится +3 <i>высшим разящим</i> оружием.	состояния -1 к проверкам Внимания на 1 раунд. Провал существо теряет сознание. По прошествии 1 минуты оно автоматически просыпается, если ещё без сознания. Повышенное (4 круг) при провале существа засыпает на 1 раунд, а при критическом провале — на 1 минуту. При этом оно выпускает всё, что держит, распластывается и не может совершить проверку Внимания, чтобы проснуться. Когда длительность завершается, существо не просыпается автоматически, продолжая спать нормально.				

Паучий укус	Закливание 1	Призыв животного	Закливание 1	Призыв конструкции	Закливание 1	Призыв нежити	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Яд	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв	Концентрация Манипуляция Призыв
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы магически воссоздаёте ядовитый паучий укус. Ваше прикосновение наносит цели 1d4 колющего урона и отравляет её ядом паука. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 1d4 урона ядом. Провал цель отравлена ядом паука на стадии 1. Критический провал цель отравлена ядом паука на стадии 2. Яд паука (яд). Уровень 1.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «животное» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. 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.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «конструкция» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. 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.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «нежить» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11.				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd
Максимальная длительность 4 раунда. Стадия 1 1d4 урона ядом и слабость 1 (1 раунд). Стадия 2 1d4 урона ядом и слабость 2 (1 раунд).						Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.	

Верный удар	Закливание 1	Попутный ветер	Закливание 1	Раскат грома	Закливание 1	Чревоуещание	Закливание 1
Концентрация Удача Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ↗ Длительность до конца вашего хода Заглянув в будущее, вы узнаете, как лучше поразить цель. При следующей вашей проверке атаки до конца вашего хода вы совершаете бросок дважды и берёте лучший результат. При этом атака игнорирует ситуативные штрафы к проверке атаки и чистые проверки, если цель спрятана или плохо видима. После этого вы получаете временную невосприимчивость к верному удару на 10 минут. pf2.ru ru:zjd	Воздух Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ↗↗ Длительность 1 час Попутный ветер подталкивает вас к новым свершениям. Вы получаете бонус состояния +10 футов к своей скорости Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов. pf2.ru ru:zjd	Концентрация Электричество Манипуляция Звук Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ↗↗ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита обычное испытание Реакции Вы призываете грохочущую молнию с небес, которая наносит цели 1d12 урона электричеством и 1d4 урона звуком (обычное испытание Реакции). Если цель носит металлическую броню или состоит из металла, она получает ситуативный штраф -1 к своему испытанию и неуклюжесть 1 на 1 раунд, если получила от него урон. Повышенное (+1) урон электричеством увеличивается на 1d12, а урон звуком pf2.ru ru:zjd	Слух Концентрация Иллюзия Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ↗↗ Длительность 10 минут Когда вы говорите или издаёте голосом иные звуки, вы способны заставить свой голос звучать из другого места в пределах 60 футов, причём источник звука вы можете перемещать абсолютно свободно. Существо, которое слышит звук, может попытаться разоблачить вашу иллюзию. Повышенное (2 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы можете изменять тембр, качество и pf2.ru ru:zjd				
				увеличивается на 1d4.		иные свойства своего голоса. Существа могут попытаться разоблачить иллюзию, только если активно совершают проверку внимания или иным способом используют действия, чтобы взаимодействовать со звуком.	

ДЕЖАВИО	Заклинание 1	НЕВИДИМЫЙ ПРЕДМЕТ	Заклинание 1	СВИНЦОВЫЕ ШАГИ	Заклинание 1	ГРЯЗЕВАЯ ЯМА	Заклинание 1
Концентрация Устранение Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 100 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 2 раунда Вы замыкаете мыслительный процесс в разуме цели, заставляя её вновь и вновь повторять одни и те же действия. Цель проходит испытание Воли и при провале вынуждена в следующем раунде повторить те же действия, что совершала в предыдущем. Действия должны выполняться в той же последовательности и максимально близко к оригиналу (если это возможно). Так, если цель совершала		Концентрация Иллюзия Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 объект Длительность 1 час Вы делаете объект невидимым. Объект становится необнаруженным для всех существ, хотя они могут попытаться его найти; при успехе он считается для них спрятанным. Если предмет используется для враждебного действия, заклинание прекращается сразу же по завершении этого действия. Невидимое оружие не даёт никаких преимуществ при атаке, но невидимый снаряд или метательное оружие могут затруднить определение местоположения атакующего, если, конечно, не возвращаются		Концентрация Манипуляция Метал Метаморфоза Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность под- держиваемое до 1 минуты Вы частично превращаете ноги противника в громоздкие пласты металла, замедляя его шаги. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает нагруженность и уязвимость 2 к электричеству до конца своего следующего хода. Поддержание эффекта заклинания не оказывает		Концентрация Земля Манипуляция Вода Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 60 фт.; Область клетки на поверхности земли в 15-фт.ом взрыв Длительность 1 минута Густая, липкая грязь покрывает землю глубиной в 1 фут. Грязь — пересечённая местность.	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
атаку, она должна вновь атаковать то же существо, а если перемещалась — в свой следующий ход переместиться на дневной подготовки. Повышенное (3 крп) длительность заклинания — до следующей вашей еже- Повышенное (7 крп) длительность заклинания — неограниченная. Повышенное (+1) значение уязвимости электричеству. Критический провал цель получает на- грузенность и уязвимость 3 к уязвимости 2 к электричеству. Повал цель получает нагруженность и влияния.		увеличиваются на 1.					

Ядовитые испарения	Закливание 1	Злорадство	Закливание 1	Полезный подарок	Закливание 1	Конец радуги	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Яд	Концентрация Эмоции Ментальный	Концентрация Эмоции Ментальный	Манипуляция Телепортация	Редкий Концентрация Свет	Манипуляция Мифический Дух		
Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 10-фт.ая эманация Защита обычное испытание Стойкости; Длительность 1 раунд Вы исторгаете облако ядовитого дыма, временно скрывающего вас из виду. Все существа, находящиеся в области при Сотворении заклинания (кроме вас), получают 1d6 урона ядом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале испытания существо дополнительно получает тошноту 1. Все существа в области становятся плохо видимыми, а все существа вне дыма становятся плохо видимыми для тех, кто в дыму. Сильный ветер	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤; Условие вы критически проваливаете испытание против эффекта от противника. Дистанция 30 фт.; Цели спровоцировавший противник Защита Воля Вы отвлекаете врага их самодовольной ухмылкой после того как вы сами потерпели неудачу. Он должен пройти испытание Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо сильно забавит ваша неудача и оно получает штраф состояния -1 к проверкам Внимания и	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤ Дистанция 120 фт.; Цели 1 согласное существо Вы телепортируете из своей руки объект лёгкого или незначительного веса. Он немедленно появляется в руке цели, если она свободна, или у ног цели, если её руки заняты. Цель знает, какой объект вы пытаетесь ей передать. Если цель без сознания или отказывается принять ваш подарок, а также если вы пытаетесь таким образом телепортировать существо (даже находящееся в межпространственном контейнере), заклинание тратится	Источник Война бессмертных Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 60 фт.; Область 10-фт.ая эманация Испытание Обычное испытание Стойкости; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы тянетесь к небесам, чтобы сорвать силу радуги, соединив мир с небесами. Все существа в этой области получают 1d4 урона духом и проходят обычное испытание Стойкости. Любое существо, провалившее испытание, дополнительно получает состояние растерянность на 1 раунд. На время действия заклинания, союзник рядом с				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd			
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6. Развивает этот дым.	Провал ваша неудача чрезвычайно по-тешила существо, оно получает ошеломление 1 на 1 раунд. Критический провал существо теряет в своей ухмылке, оно получает ошеломление 2 на 1 раунд и шок 1.	Повышенное (3 крул) дистанция заклинания — 500 футов. Повышенное (5 крул) аналогично заклинанию 3 круга, но максимизированный вес объекта увеличивается до 1. Вы можете потратить на Сотворение заклинания 3 действия вместо одного, чтобы увеличить дистанцию до 1 мили. При этом вам не нужна линия видимости, но вы должны очень хорошо знать цель.	Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d4, длительность растерянности при провале увеличивается на 1 раунд. Дистанция, на которую союзники могут телепортироваться, увеличивается на 10 футов.				

Кислотный взрыв	Заклинание 1	Убеждение	Заклинание 1	Чутьё на опасность	Заклинание 1	Одурманивание	Заклинание 1
Кислота Концентрация Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Область 5-фт. ая эманация Защита обычное испытание Реакции Вы создаете вокруг себя оболочку из кислоты, которая немедленно взрывается наружу, нанося 2d6 урона кислотой каждому существу в области с обычным испытанием Реакции. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6.		Концентрация Манипуляция Ментальный Несмертельное Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля Вы заставляете разум и тело цели работать на пределе возможностей, делая её беспокойной и гиперактивной. В течение времени действия цель должна совершить действие Перемещение, Полёт или Плавание как минимум один раз за каждый свой ход, иначе она получает 2d8 ментального урона в конце своего хода. Ведущий может добавить в этот список другие действия перемещения для существ, обладающих только необычными формами передвижения. Длительность		Концентрация Манипуляция Предсказание Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 10 минут Вы награждаете цель небольшим видением того, что ждёт её в ближайшем будущем. Цель получает бонус состояния +1 к следующей проверке инициативы. После совершения проверки действие заклинания заканчивается. Повышенное (+2) бонус состояния увеличивается на +1, вплоть до +4 на 7 круге.		Концентрация Эмоции Манипуляция Ментальный Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 раунд Вы сеете семена замешательства в сознании своей цели, из-за чего её действия и мысли становятся неуклюжими. Критический успех Цель избегает эффекта. Успех Цель становится неуклюжей 1 и ошеломлена 1. Провал Цель становится неуклюжей 2 и ошеломлена 2. Критический провал Цель становится неуклюжей 3, ошеломлена 3, и в замешательстве.	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
		этого эффекта зависит от результатов испытания Воли цели. Критический успех Существо избегает эффекта. Успех Длительность эффекта — 1 раунд Провал Длительность эффекта — 2 раунда Критический провал Длительность эффекта — 4 раунда Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d8.					

Упорство	Закливание 1	Руна сообщения	Закливание 1	Покров полутени	Закливание 1	Поделиться знанием	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута Вы наделяете цель уверенностью в себе и силой двигаться вперёд. Цель получает 5 временных ПЗ на 1 минуту. Повышенное (+1) количество временных ПЗ увеличивается на 5.		Концентрация Язык Манипуляция Ментальный Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Сотворение 5 минут Дистанция касание; Цели 1 плоская бесхозная поверхность или немагический объект лёгкого веса Длительность 1 день Вы записываете сообщение длиной до 5 минут и наносите особую руну на любую плоскую бесхозную поверхность или маленький объект в пределах досягаемости. Внешний вид руны зависит от вас, но она видима для всех и должна быть не менее 2 дюймов в диаметре. Вы также указываете условие, которому должны соответствовать существа, чтобы активировать руну. В		Концентрация Тьма Манипуляция Тень Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Реакция; Длительность 10 минут Вы окутываете цель пеленой тени. Цель воспринимает освещённость на одну ступень ниже, чем она есть на самом деле (например, яркий свет становится тусклым светом), что соответственно влияет на её способность различать существ и объекты. <i>Покров полутени</i> также даёт цели бонус состояния +1 к испытаниям против эффектов с дескриптором свет. Этот эффект полезен для существ, чувствительных к свету, и существо может добровольно принять на себя действие эффекта		Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели до 3 существ Длительность 10 минут Вы делитесь своими знаниями с существами, которых коснулись. Выберите один навык Знания, в котором вы изучены. Цели становятся изучены в этом навыке Знания на время действия заклинания. Повышенное (3 круг) Длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы можете выбрать целью до пяти существ. Повышенное (5 круг) Длительность	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
		течение времени действия заклинания, существа, соответствующие условиям, могут коснуться руны, чтобы услышать записанное сообщение у себя в голове, как если бы вы говорили с ними телеспатически. Вы знаете, когда кто-то слышит сообщение, но не знаете, кто именно. Вы можете совершить действие Покрещения заклинания. Повышенное (+2) Длительность увеличивается за каждые 2 раунда, становясь соответственно 1 неделей, 1 месяцем, 1 годом или неограниченной.		Критический успех цель избегает эффекта. Успех эффект длится 1 раунд. Повал эффект длится указанное время.		и вы можете выбрать целью до пяти существ, к тому вы можете поделиться максимум двумя навыками Знания, которые у вас изучены.	

Разрушающийся драгоценный камень	Заклинание 1 Сотрясающая волна	Заклинание 1 Временный инструмент	Заклинание 1 Привязь
Концентрация Земля Манипуляция	Концентрация Земля Манипуляция	Концентрация Манипуляция	Концентрация Манипуляция
Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута	Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Область 15 фт. конус Защита Реакция	Источник Сакральные таинства Традиции мистическая Сотворение 1 минута Длительность 1 минута или пока не будет использован	Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Реакция; Длительность 1 минута
Крупный драгоценный камень парит вокруг цели по непредсказуемой траектории. У камня 5 ПЗ. Каждый раз, когда существо совершает Удары по цели, цель проходит чистую проверку со СЛ 11. При успехе камень блокирует атаку: в этом случае урон сначала наносится камню, а любой оставшийся урон — цели. Если количество ПЗ камня снижается до 0, он разлетается на осколки, немедленно нанося 1d8 режущего урона (обычное испытание Реакции) существу, которое его	Вы создаёте волну энергии, которая расходится по земле. Наземные существа, находящиеся в подверженной области, должны пройти испытание Реакции, чтобы не споткнуться, когда ударная волна сотрясёт землю. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо застигнуто врасплох до начала своего следующего хода. Провал существо падает распластанным. Критический провал как провал, плюс существо получает 1d6 дробящего	Вы создаете в своих руках временный простой инструмент, такой как лопата или верёвка. Он существует до тех пор, пока не будет использован для одной деятельности, или в течение 1 минуты (в зависимости от того, что наступит раньше), после чего исчезает. Инструмент выглядит явно временно сотворённым, и поэтому его нельзя продать или выдать за настоящий предмет.	Вы используете магические цепи, лианы или иные пути, чтобы привязать цель к себе. Существо всё ещё может попытаться совершить действие Освобождение, а оно само или другие могут разорвать пути, атакуя их (у пут КБ 15 и 10 ПЗ). Вы должны оставаться в пределах 30 футов от цели, пока она привязана; перемещение более чем на 30 футов от цели прекращает заклинание. Цель должна пройти испытание Реакции. Вы можете использовать действие Прекращение заклинания. Критический успех Цель избегает
pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd
уничтожило, при условии, что это существо находится в пределах 10 футов от цели. Повышенное (+1) ПЗ камня увеличивается на 5, а урон, наносимый при его взрыве, увеличивается на 1d8.	урона. Повышенное (+1) Площадь увеличивающегося на 5 футов (до 20-футового конуса на 2 круге и так далее).		эффекта. Успех Цель получает ситуативный штраф – 5 футов к своей скорости, пока находится в пределах 30 футов от вас. Штраф – 10 футов к своей скорости и не может удалиться от вас более чем на 30 футов, пока не совершит действие Освобождение, пока не совершит действие Освобождение или пока заклинание не закончится. Критический провал Цель становится неподвижной, пока не совершит действие Освобождение или пока заклинание не закончится. Повышенное (+1) КБ пут увеличивается на 3, а их количество ПЗ увеличивается на 10.

