

Выявление Лжи	Заклинание 4	Плотный туман	Заклинание 4	Невосприимчивость К Заклинанию	Заклинание 4	Вуаль	Заклинание 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.		Воплощение Вода Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте облако настолько густого тумана, что он мешает не только видеть, но и перемещаться. Заклинание аналогично непроглядному туману, но область также считается пересечённой местностью. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.		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		Иллюзия Зрение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели up to 10 creatures Длительность 1 час Вы маскируете цели, придавая им внешность других существ примерно той же формы тела, роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов). Маскировка может сделать цель неузнаваемой и выдать её за существо другого народа, но для изображения кого-то конкретного не подойдёт. Заклинание не изменяет голос, запах и особенности поведения. Маскировка для каждой цели выбирается отдельно: одну вы можете замаскировать под дварфа, а другую — под эльфа. Сотворение вуали считается подготовкой для Маскировки с помощью Обмана. Оно позволяет целям Игнорировать возможные	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
				успешной нейтрализации заклинания, воздействующего на несколько целей или на область, невосприимчивость к заклинанию отменяет его эффект только для защищённого существа.		ситуативные штрафы за то, что оно замаскировано под непохожих существ, даёт им бонус состояния +4 к проверкам Обмана против попыток окружения различать значе-маскировку и позволяет добавлять значе-ние уровня, даже если цели и не изучен. Вы можете использовать прекра-щение для этого заклинания для любого количества целей. Повышенное (5 kpy) заклинание маски-рует голоса и запахи целей; оно получает дескрипторы «обоняние» и «слух». Повышенное (7 kpy) цели могут выглядеть как любое другое существо того же раз-мера, в том числе конкретная личность. Для воссоздания облика конкретного суще-ства вам нужно угадать его. Заклинание также маскирует голоса и запахи целей; оно получает дескрипторы «обоняние» и «слух».	

Проклятие мечтателя

Заклинание 4

Необычный Атака Проклятие
Очарование Ментальный Неудача

Источник Зловещие катакомбы
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция касание; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель, делая её невнимательной и неспособной сконцентрироваться на задачах, требующих понимания и осмысления. Цель проходит испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех в течение 10 минут при проверках Внимания, Выживания, Медицины и Природы цель совершает проверку

pf2.ru
nuzjd

Выкачивание крови

Заклинание 4

Необычный Смерть Некромантия
Негативный

Источник Зловещие катакомбы
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦ Ж, С
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 живое существо
Испытание обычное Стойкости

С помощью слова и жеста вы заставляете кровь выплеснуться изо рта, ноздрей, ушей и иных анатомических отверстий на голове цели и устремиться в ваш рот. При этом вы наносите цели 8d4 негативного урона.

Если цель получает урон, её кровь течёт вам в рот. Если вы живое существо без негативного исцеления, вы

pf2.ru
nuzjd

Хроматическая броня

Заклинание 4

Преграждение Свет

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ или ♦♦♦ Ж, вербальный
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 1 минута

Вы заковываете цель в броню, сделанную из листов разноцветного света. Броня излучает яркий свет на 20 футов (и тусклый — на следующие 20 футов). Когда существо атакует цель, находясь рядом с ней, оно должно пройти испытание Воли в конце своего действия. При провале оно становится растерянным до конца своего следующего хода. Независимо от результата броска, атакующий становится временно невосприимчивым к этому эффекту до конца следующего хода. Этот эффект имеет дескрипторы «свет» и «зрение».

Когда вы произносите заклинание, дважды сделайте бросок 1d8 по таблице ниже, чтобы увидеть цвета брони (перебросьте при повторении — нужно получить два разных значения). Каждый цвет увеличивает устойчивость на 5 к

pf2.ru
nuzjd

Разноцветный луч

Заклинание 4

Атака Эвокация Свет

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ Ж, вербальный
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо

Вы посылаете разноцветный луч, устремляющийся к вашему врагу, его магический эффект зависит от цвета луча. Сделайте бросок атаки заклинанием. Если вы попали, бросьте 1d4, чтобы определить, какой луч вы выпустили. Если луч наносит урон, этот урон удваивается при критическом попадании. Все дополнительные дескрипторы, которые применяются к лучу, указаны в скобках сразу после названия цвета.

- **Красный** (огонь) Луч наносит цели 30 урона огнём.
- **Оранжевый** (кислота) Луч наносит цели 40 урона кислотой.
- **Жёлтый** (электричество) Луч наносит цели 50 урона электричеством.
- **Зелёный** (яд) Луч наносит цели 25 урона ядом, и цель должна пройти проверку Стойкости или получит состояние слабость 1 на 1 минуту (слабость 2 при критическом провале).

Повышенное (6 круг) Урон красного, оранжевого,

pf2.ru
nuzjd

получаете тошноту 2. Если вы нежить (или живое существо с негативным исцелением), то можете на свой выбор либо получить временные ПЗ в количестве половинных нанесённых цели урона (после применения урона на 1 и иных способностей) и ускорение на ПЗ и получить ускорение на 1 минуту. Дополнительное действие вы можете потратить только на Перемещение, оставшиеся временные ПЗ исчезают. **Повышенное (+1)** Урон увеличивается на 2d4.

указанному типу урона. Если вы потратили три действия на произнесение заклинания, сделайте бросок трижды.

жёлтого и зелёного лучей увеличивается на 10. Бросьте 1d8, чтобы определить цвет луча, используя значения 1–4 выше и 5–8 ниже.

• **Голубой** Луч действует как заклинание плоть в ка-

мень. При критическом попадании цель получает

состояние неуклюжесть 1, пока она находится под

воздействием замедления от эффекта *плоти в камне*.

• **Синий** (заморозка, умственное замедление). При критическом попадании он действует как искажение ра-

зум. • **Фиолетовый** Луч получает состояние замедле-

ния на 1 минуту. Она также должна пройти проверку

Воли, чтобы избежать повторения на 1d20 футов прямо

от вас (если нет места, она появляется в бли-

жайшем свободном пространстве); это эффект теле-

портации. • **Смешанный цвет** Луч получает состояние расте-

рянности до конца вашего следующего хода, или со-

-стояние слепоты, если попадание было критиче-

ским. Бросьте ещё раз и примените эффект другого

цвета (перебрасывайте результат 8).

НЕСЧАСТЬЕ ЗЕРКАЛА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Иллюзия

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦ соматический, вербальный
Длительность 1 минута

Вы разделяетесь на себя настоящего и себя зеркального, который обречает потенциальных нападающих на неудачу при их следующих атаках. Когда вы сотворяете это заклинание, вы как бы разделяетесь надвое. При этом вы можете шагнуть в любую клетку рядом. Либо в вашей исходной клетке, либо в другой клетке, рядом с вашей исходной клеткой, появляется точная иллюзорная копия вас. Вы выбираете для дубликата простой порядок действий, например, дойти до определенной точки или помахать руками в воздухе, но более сложные действия ему не по силам. Существо может отличить вас от дубликата только в том случае, если оно потратит действие на Поиск и успешно пройдет проверку Внимания против вашей СЛ

pf2.ru
nj7id

Если существо предпринимает враждебные действия против дубинката, или другая раздается на зеркальные осколки, что навлекает на следующие несколько атак атака ната-кану. Атакующий должен пройти испытание Воли со следующими эффектами; это эффект пролгития и не иен ии. Когда дубинкаты раздуваются, действие заканчивается заклинанием.

Уснех существует издает эффект.

Проезв в течение следующего часа существования совершение своих действий атаку для совершения проверки атаки дважды, по-лучая меньший результат.

Критический проездв в течение следующего часа существования совершение своих действий атаку для совершения проверки атаки дважды, получая меньший результат.

ГЛАЗНАЯ ПЕРЕГРУЗКА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Непредвиденные обстоятельства

УСТРАНЕНИЕ

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут (М, Ж, вербальный)

Длительность 24 часа

Как только существо собирается вас атаковать, вы поражаете его потрясающими иллюзиями, полностью ослепляя его глаза вспышками движения и цвета. Как только заклинание начнёт своё действие, вы получите ответное действие Перегрузка зрения; как только вы используете ответное действие, заклинание прекратит своё действие.

Перегрузка зрения

pf2.ru
nj.71d

60 футах от вас пытается провести (концентрация) **Условие** Существо в проверку атаки против вас, **Эффекты** Спровоцированное существо должно пройти испытание Стойкости. **Критический успех** Цель избегает эффекта. **Успех** Цель растеряна до конца этого раунда. **Провал** Цель ослепла до конца этого раунда. **Критический провал** Цель ослепла до конца этого хода и растеряна на 1 минуту.

ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Иллюзия Тень

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 согласное или бессознательное существо 8го или ниже уровня
Длительность поддерживаемое

Вы создаете иллюзорного магического двойника, который внешне и поведению очень похож на цель. Возможности этого двойника ограничены перемещением, Взаимодействием, произнесением коротких фраз и другими подобными базовыми задачами. Он не способен сотворять заклинания, атаковать или использовать любые сложные навыки. Иллюзорный дубликат является вашим подручным. Вы можете отдавать двойнику новые команды в рамках

pf2.ru
nj7id

Поддержание законности. Вы можете те-
леуправлять командовать дубликатом,
пока длится законнение, при условии,
что оно находится в пределах 1 мили от
вас. Вы можете переключаться между
совместными чувствами и чувствами
дубликата одиноким действием, именю-
щим дескриптор концентрации. Илю-
зорный дубликат обдаёт теми же ха-
рактеристиками, что и оригинал, за ис-
ключением того, что у него нет никаких
обозначений предметов оригинала, а его
числовое ПЗ составляет одну четверть
от ПЗ оригинала. Если ПЗ дубликата сни-
жаются до 0, законнение заканчивается.

ПЕРЕМЕННАЯ ГРАВИТАЦИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Длительность 5 минут

Вы можете изменять то, насколько сильно гравитация воздействует на вас, с лёгкостью переключаясь между пониженной, нормальной и повышенной гравитацией. Выберите один тип гравитации при сотворении заклинания. Пока заклинание длится, вы можете изменить тип гравитации одиночным действием с дескриптором концентрации. Заклинание не меняет ваш внешний вид, поэтому при обычном наблюдении невозможно определить, какому типу гравитации вы подвержены.

- **Повышенная гравитация** Вы становитесь нагружены. Вы получаете бонус состояния +2 к своим испытаниям и СЛ для сопротивления принудительному перемещению и попыткам сбить вас распластанным. Вы уменьшаете расстояние, на которое вас передвигает принудительное перемещение, вдвое или на 10 футов (в зависимости от того, что больше). Вы можете прыгать

pf2.ru
nj.710

применяются.

• **Пониженная правит**ия Вы можете применить в равнинной местности, корректирующей при падении. Способности, корректирующие при падении, все еще применяются.

Вместо обычного расчета урона от падения вы получаете двойной урон, равный расстоянию, которое вы пролетаете при падении. Способности, корректирующие при падении, все еще применяются.

• **Пониженная правит**ия Вы можете применить в равнинной местности, когда совершаете прыжок или прыжок, когда вы совершаете прыжок. Вы можете использовать прыжок для прыжка, а вы удаиваете дистанцию.

Вместо обычного расчета урона от падения, когда вы падаете, вы не получаете урона за первые 10 футов, а затем получаете двойной урон, равный четверти оставшегося расстояния падения. Способности, корректирующие урон от падения, все еще применяются.

• **Пониженное (6 кр)** Длительность увеличивается до 1 часа.

Победная серия	Заклинание 4	Проклятие мудреца	Заклинание 4	Ложная природа	Заклинание 4	Мягкая посадка	Заклинание 4
Порицание Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦ Дистанция 20 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 раунд (см. текст) Пока цель продолжает побеждать, удача заряжает её энергией, которая распространяется на других. Существо получает состояние ускорен на 1 раунд. Если цель или один из её союзников, находящихся в радиусе 20 футов, получает критический успех при проверке атаки против значимого противника, тот, кто получил критический успех, ускоряется, если только уже не был ускорен, а длительность <i>Победной серии</i> увеличивается ещё на 1 раунд. Ускоренные заклинанием существа	Необычный Атака Проклятие Очарование Ментальный Неудача Источник Зловещие катакомбы, Зловещие катакомбы Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 существо Испытание Воля; Длительность варьируется Вы насылаете на цель проклятие, которое обрушивает на неё лавину всевозможных незначительных фактов. От обилия информации жертва не может сосредоточиться и начинает сомневаться даже в очевидных вещах. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта.	Необычный Иллюзия Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ реагент Дистанция касание; Цели один бесхозный предмет или один предмет в ваших руках Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы создаёте иллюзию, которая заставляет предмет казаться чем-то совершенно иным. Когда вы сотворяете это заклинание, произнесите вслух утверждение о том, что цель является другим, неопределённым объектом. Ваше утверждение не может подразумевать никаких иных фактов. Например, вы можете заявить, что предмет — это «камень» или «противоядие», но не «	Преграждение Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 1 миля; Область цилиндр высотой 20 фт. и радиусом 60 фт., дно которого касается земли Длительность 1 минута Вы создаёте магическое поле, которое поддерживает любое существо или предмет, падающий в эту область, обеспечивая безвредное приземление с любой высоты. Поскольку обычно вы падаете на 1 500 футов за раунд, вы можете сотворить это заклинание во время падения, чтобы гарантировать безопасную посадку, при условии, что вы видите точку приземления и она				
pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd	pf2.ru nuzjd		
могут использовать это дополнительное действие для Удара, Шара или Ремешечника. Если по истечении полного раунда цель или кто-либо из её союзников не получает критический успех при проверке атаки противника, <i>Победная серия</i> разрывается, и заклинание заканчивает своё действие.	Успех в течение 10 минут при проверке как Знания, Мистицизма, Общества и Оккультизма цель совершает проверку дважды и выбирает худший результат. При успехе попытки вспомнить информацию и один ложный факт, но не знает, где какой (при критическом успехе подобное не происходит).	Провал аналогично успеху, но эффект постоянный. Критический провал аналогично провалу, но для цели результаты всех попыток вспомнить информацию считаются. Цель вступает на одну ступень хуже.	Звёздный камень» или «противоядие от смертельного яда, который вы уже выпили». Существа, которые ранее видели цель, немедленно начинают испытывать паранормальное ощущение, но при провале они не могут перестать думать о том, чем был этот предмет. Существо, провалившее испытание Воли или не видевшее предмет в его истинной форме, должно совершить действие взаимодействия с иллюзией как обычно, чтобы пройти проверку Внимания против СЛ заклинания и расписание. Когда заклинание заканчивается, цель вспоминает истинную природу предмета, даже если она и не распознаёт её. Иллюзия	находясь в пределах дистанции.			

БОЛОТО ВЕКОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Аура Превращение

Источник Dark Archive
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡
Область 5-ф.ая эманация
Испытание Стойкость; **Длительность**
поддерживаемое до 1 минуты

Вы окружаете себя временными ви-
хрями, которые растягивают время для
окружающих, заставляя каждый шаг
казаться вечностью. Существо в эма-
нции или входящее в неё позже
должно пройти испытание Стойкости.
Существо проходит это испытание
только один раз и использует тот же
эффект в течение всего времени дей-
ствия заклинания. Каждый раз, когда
вы Поддерживаете заклинание, вы мо-
жете увеличить радиус эманации на 5

pf2.ru
nj7id

Критический успех. Существо издает звук, максимум до 60 фтов. Успех. Кметки в эманации являются для существа пересечённой местностью. Успех. Кметки в эманации являются для существа пересечённой местностью. Провал. Кметки в эманации являются для существа пересечённой местностью, и существо становится замедлено 1, если начинает свой ход в эманации. Критический провал. Как при провале, не существо также становится обездвижено. Существо может попытаться совершить действие Освобождение против вашей СЛ заклинания, чтобы снять состояние обездвиженности.

ВИДЕНИЕ КРАСОТЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Редкий Эмоции Иллюзия УСТРАНЕНИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ➡ Ж, С.
Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Длительность** варьируется

Вы создаёте призрачный образ самого прекрасного существа, какое только можно себе представить, в радиусе действия заклинания. Эту красоту видит только цель заклинания, хотя вы можете разглядеть смутные очертания иллюзии по мере её проявления. Эффект видения зависит от результата испытания Воли цели.

Критический успех цель избегает

pf2.ru
nj7id

Усложнение Цель заантрисована видением и получена ошеломление 1 на 1 раунд.

Подорожка Цель орозована видением, полужанеет ошеломление 1 на 1 раунд и дважестот разположено орозована опасатия и по самому прямому пути в течение 1 раунда, орозована все орозована опасатия и врагов. Затем цель заворожена илюзиями и на 1 раунд.

Критическое провал аналогично провалу, но ошеломление 2 и заворожено-ность илюзий на 1 минуту.

Повышенное (+2) вы можете выбрать дополнительное существо в пределах зоны действия.

Воздушный лифт

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 10-ф.ая эманация
Защита Реакция

Мощный порыв ветра подхватывает вас и всё вокруг, мгновенно перенося в нужное вам место. Вы, все существа в области и каждый предмет весом 10 или менее поднимаются этим мощным порывом. Вы и все подверженные воздействию существа и предметы пролетают расстояние вплоть до 60 футов и приземляются на твёрдую поверхность в том же положении относительно друг друга. Если в пункте назначения не хватает места для всего, что вы переносите, заклинание не срабатывает,

pf2.ru
nj7id

однако воздушный может позволить вам изменить расположение групп, чтобы соответствовать требованиям заклинивания. Любое несогласное существо может пройти испытание Реакцией чтобы избежать эффекта. *Воздушный лифт* не переносит каким-либо образом заклинания или объекты (например, двери ровняющие объекты) на петлях или существа прикованные к стене).

Повышенное (6 крп) дистанция полета увеличивается до 120 футов, а максимальный вес предмета, поднимаемого *воздушным лифтом*, увеличивается до 20.

УДУШАЮЩИЙ ПОКОЙ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Воздух Концентрация Манипуляция Яд

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт.
взрыв
Защита обычная **Стойкость**; **Длитель-**
ность 1 минута

Вы делаете весь воздух в области неестественно неподвижным и неподатливым, создавая мерцающую дымку. Этот застоявшийся, тяжёлый воздух становится областью пересечённой местности. Существа в области, которым требуется дышать воздухом и которые не задержали дыхание, должны потратить 1 действие на своём ходу, чтобы с усилием вдохнуть спёртый воздух, когда они так делают, они всё

pf2.ru
nj.71d

Повышенное (+2) урон от увеличения Стойкости и становится утомляемыми. урона ядом с опытом испытанием ещё выдыхают в основном соборный выходной воздзх, получают 366

Скольжение Зефира	Заклинание 4	Стекланный Облик	Заклинание 4	Хватка Земли	Заклинание 4	Скользющие Кубы	Заклинание 4
Воздух Манипуляция Движение Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ ; Условие существо входит в пространство в пределах 5 фт. от вас. Ошеломляющий бриз мгновенно подхватывает вас и переносит в безопасное место. Вы совершаете Полёт на 15 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это ответное действие. Повышенное (6 круг) вы и один ваш союзник совершаете Полёт на 25 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это ответное действие. Повышенное (8 круг) вы и до 5 ваших союзников в пределах 30 футов совершаете Полёт на 25 футов в сторону от существа, спровоцировавшего это	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 10 минут Вы придаёте цели свойства матового, прозрачного стекла. Цель становится плохо видимой, теряет запах и не может истекать кровью. Она получает устойчивость 5 к урону кислотой, холодом, электричеством и колющему урону, и уязвимость 5 к урону звуком и дробящему урону. Существо в этом облике, затронутое заклинанию разбивающий звук считается бесхозным объектом. Каждый раз когда цель получает урон, к которому <i>стекланный</i>	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв на поверхности Защита Стойкость; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Рукоподобные выступы скал и почвы хватают и заваливают собой существ. Каждое существо в области, когда вы Сотворяете заклинание, и каждое существо, которое заканчивает свой ход в этой области во время действия заклинания, должно пройти испытание Стойкости. В первый раз в каждом раунде, когда вы Поддерживаете это заклинание, каждое существо, всё ещё захваченное поверхностью земли,	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤➤ Дистанция 120 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы вызываете вплоть до шести 5-футовых каменных кубов, которые вы можете плавно передвинуть движением руки. Каждый куб появляется в любой клетке в пределах дистанции, они способны левитировать. Если вы пытаетесь создать куб в занятой клетке или в клетке которая не может его вместить, он не появляется. На каждый 5-футовый куб можно Залезть с успешной проверкой Атлетики против СЛ 10, кубы обладают КБ 10, Твёрдостью 10, и	pf2.ru nr'zjd
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
ответное действие. облик придаёт устойчивость или уязвимость на 1 минуту. мощь, уменьшите длительность заклинания на 1 минуту. Повышенное (+2) устойчивости и уязвимости увеличиваются на 5.		Успех существо избегает эффекта. вашей СЛ заклинаний. Освободитесь, пройдя проверку против урона. Существо может попытаться образом получает 2d6 дробящего дое существо обездвиженное таким получает 1d6 дробящего урона, а каж-	Критический провал существо обез- движенно землёй.	Повышенное (+2) дробящий урон наносимый при Поддержании этого заклинания, увеличивается на 1d6 для захваченных существ. и на 2d6 для обездвиженных существ.	Повышенное (+2) у кубов 10 дополнений и вы можете передвинуть тепелых ПЗ, и вы можете выбравшие кубы на 10 футов футах каждое использование	40 ПЗ. Если любой из кубов в какой-то момент оказывается за пределами дистанции заклинания, то он рассеивается в пыль. Когда вы используете Поддержания заклинания, вы можете переместить клинья до двух созданных кубов на 10 футов каждый в любом направлении, включая вертикальные. Вы можете брать разные кубы каждый раз, когда вы используете Поддержания.	Повышенное (+2) у кубов 10 дополнений и вы можете передвинуть тепелых ПЗ, и вы можете выбравшие кубы на 10 футов футах каждое использование

Хватка глубин		Заклинание 4		Туманное воспоминание		Заклинание 4		Иссушающие жизнь корни		Заклинание 4		Жёсткая форма		Заклинание 4	
Концентрация		Манипуляция		Необычный		Концентрация		Манипуляция		Растение		Концентрация		Манипуляция	
Ментальный		Вода		Вода				Дерево				Дерево			
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута Вы охватываете цель фантомным давлением глубин океана, дезориентируя её и сжимая её лёгкие и суставы. Цель получает 6d6 дробящего урона и подвергается дополнительным эффектам в зависимости от результата испытания Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех цель получает половину урона. Провал цель получает полный урон, и				Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Цели 1 водоём площадью хотя бы 5 квадратных фт. Длительность поддерживаемое вплоть до 10 минут Говорят, что вода хранит воспоминания или отпечатки прошлого, и вы можете поднять эти воспоминания на поверхность, чтобы мельком взглянуть на недавние события. Когда вы Сотворяете заклинание, вы мысленно сосредотачиваетесь на отрывке времени в прошлом, вплоть до 24 часов назад. Над выбранным водоёмом поднимается туман, заполняя собой 30-футовый взрыв и сливаясь в туманную сцену событий, которые произошли в выбранное время в				Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая линия Защита обычное испытание Реакции Колючие корни вырываются из ваших рук спутанным каскадом, прокалывая существ на пути их роста, восстанавливая вас. Вы наносите 8d6 колющего урона существам в линии с обычным испытанием Реакции. Вы получаете 1d4 временных ПЗ за каждое живое существо в линии, получая питательные вещества из раненых через корни. Временные ПЗ длятся 1 минуту. Повышенное (+1) урон увеличивается				Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦ Длительность 1 минута Вы используете жёсткость дерева, чтобы предотвратить вредоносные эффекты сменяющие облик. Во время действия этого заклинания, когда вы становитесь целью вредоносного эффекта с дескриптором «полиморф», вы можете использовать своё ответное действие, пройти проверку нейтрализации этого эффекта. Повышенное (6 круг) длительность заклинания увеличивается до 10 минут.			
pf2.ru ru'zjd				pf2.ru ru'zjd				pf2.ru ru'zjd				pf2.ru ru'zjd			
Она становится захваченной. Цель может попытаться освободиться, СЛ жёсткого боя равна вашей СЛ заклинаний. Критический провал как при провале, но цель получает двойной урон. Повышенное (6 круг) вы можете брать до 5 существ в качестве цели.				пределях 60 футов от воды. Всякое существо, которое видит образ-женя белого цвета, достаточно детальные чтобы показать силуэт, очертания или контур существ или объектов, которые прошли через область, и движущиеся которые они со-вершили. Мелкие детали, такие как черты лица или бугорки, слишком точны для формирования туманом, а также сцена не передаёт звуков. Вы можете использовать Поддержание, чтобы проигрывать сцену назад или вперёд, каждая минута Поддержания соответствует минуте восприятия воспоминания. Сильный ветер из магического источника может сорвать это заклинание, если эффект преуспешет в проверке нейтрализации против вашей СЛ заклинания.				на 2d6.							

Стихийное чувство	Заклинание 4	Крылатая форма [1]	Заклинание 4	Крылатая форма [2]	Заклинание 4	Ясновидение	Заклинание 4
Концентрация Манипуляция Разоблачение Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Магическая традиция стихийная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Стихии усиливают ваши способности восприятия. Выберите один из вариантов ниже. Заклинание приобретает перечисленные в выбранном варианте дескрипторы. • Водная эхолокация (вода) ваш слух становится точным способом восприятия, когда вы находитесь под водой. • Теплочувствительность (огонь) вы можете ощущать существ с температурой тела от 90 градусов по Фаренгейту (32 градуса по Цельсию) или выше, это считается точным способом восприятия. • Магниторецепция (металл) вы можете чувствовать существ, несущих металлические предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из металла или имеет дескриптор металл, вы можете обнаружить его, как если бы магниторецепция была точным способом восприятия.	pf2.ru n'zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы используете свою власть над небом, чтобы принять боевую форму летающего животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь птицей, вы можете стать орлом или совой), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и	pf2.ru n'zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф клыки, урон 2d8 (колющий). В ближнем бою ♦: крыло (быстрое), урон 2d6 (дробящий). • Оса скорость 20 футов, скорость полёта 40 футов. В ближнем бою ♦: жало, урон 1d8 (колющий) и 1d6 (продолжительный, яд). • Птерозавр скорость 10 футов, скорость полёта 40 футов; нюх (вспомогательный) 30 футов. В ближнем бою ♦: клюв, урон 3d6 (колющий). • Птица скорость 10 футов, скорость полёта 50 футов. В ближнем бою ♦: клюв, урон 2d8 (колющий). В ближнем бою ♦: лапы (быстрое), урон 1d10 (режущий). Повышенное (5 круг) у боевой формы крупный размер, скорость полёта получает бонус состояния +10 футов. Вместо описанных преимуществ вы получаете 10 временных ПЗ, модификатор атаки	pf2.ru n'zjd	Концентрация Манипуляция Тайновидение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 500 фт. Длительность 10 минут Вы создаёте невидимый парящий глаз в месте в пределах дистанции, причём место для глаза не обязано быть для вас на линии видимости или досягаемости. Глаз не может перемещаться, но через него вы можете смотреть во всех направлениях, как будто используете обычное собственное зрение.	pf2.ru n'zjd
Кроме того, вы постоянно знаете, в каком направлении находится север. • Мехарецепция (воздух) вы можете видеть невидимых существ и невидимые объекты. Они кажутся вам пропорциональными фигурками и считаются плохо видимыми для вас. • Виброчувствительность (земля) вы получаете вибрационную чувствительность (вспомогательный) с радиусом восприятия в 30 футов. • Древочувствительность (растения, дерево) вы можете чувствовать существ, несущих деревянные предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из дерева или имеет дескриптор растение или дерево, вы можете обнаружить его, как если бы древочувствительность была точным способом восприятия. Повышенное (6 круг) продолжительная увеличивающая сила (это важно, и вы можете подражать, если вы в состоянии использовать его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы. • Летучая мышь скорость 20 футов, скорость полёта 30 футов. В ближнем бою ♦: когти (точ-ный) 40 футов.	pf2.ru n'zjd	Кроме того, вы постоянно знаете, в каком направлении находится север. • Мехарецепция (воздух) вы можете видеть невидимых существ и невидимые объекты. Они кажутся вам пропорциональными фигурками и считаются плохо видимыми для вас. • Виброчувствительность (земля) вы получаете вибрационную чувствительность (вспомогательный) с радиусом восприятия в 30 футов. • Древочувствительность (растения, дерево) вы можете чувствовать существ, несущих деревянные предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из дерева или имеет дескриптор растение или дерево, вы можете обнаружить его, как если бы древочувствительность была точным способом восприятия. Повышенное (6 круг) продолжительная увеличивающая сила (это важно, и вы можете подражать, если вы в состоянии использовать его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы. • Летучая мышь скорость 20 футов, скорость полёта 30 футов. В ближнем бою ♦: когти (точ-ный) 40 футов.	pf2.ru n'zjd	Кроме того, вы постоянно знаете, в каком направлении находится север. • Мехарецепция (воздух) вы можете видеть невидимых существ и невидимые объекты. Они кажутся вам пропорциональными фигурками и считаются плохо видимыми для вас. • Виброчувствительность (земля) вы получаете вибрационную чувствительность (вспомогательный) с радиусом восприятия в 30 футов. • Древочувствительность (растения, дерево) вы можете чувствовать существ, несущих деревянные предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из дерева или имеет дескриптор растение или дерево, вы можете обнаружить его, как если бы древочувствительность была точным способом восприятия. Повышенное (6 круг) продолжительная увеличивающая сила (это важно, и вы можете подражать, если вы в состоянии использовать его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы. • Летучая мышь скорость 20 футов, скорость полёта 30 футов. В ближнем бою ♦: когти (точ-ный) 40 футов.	pf2.ru n'zjd	Кроме того, вы постоянно знаете, в каком направлении находится север. • Мехарецепция (воздух) вы можете видеть невидимых существ и невидимые объекты. Они кажутся вам пропорциональными фигурками и считаются плохо видимыми для вас. • Виброчувствительность (земля) вы получаете вибрационную чувствительность (вспомогательный) с радиусом восприятия в 30 футов. • Древочувствительность (растения, дерево) вы можете чувствовать существ, несущих деревянные предметы с общим весом 1 или больше; это вспомогательный способ восприятия с радиусом действия в 30 футов. Если существо сделано из дерева или имеет дескриптор растение или дерево, вы можете обнаружить его, как если бы древочувствительность была точным способом восприятия. Повышенное (6 круг) продолжительная увеличивающая сила (это важно, и вы можете подражать, если вы в состоянии использовать его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы. • Летучая мышь скорость 20 футов, скорость полёта 30 футов. В ближнем бою ♦: когти (точ-ный) 40 футов.	pf2.ru n'zjd

Замешательство	Закливание 4	Творение	Закливание 4	Обнаружение тайновидения	Закливание 4	Сфера рассеивания	Закливание 4
Концентрация Эмоции Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута Вы наполняете разум жертвы противоречивыми желаниями, заставляя её совершать странные поступки. Эффект зависит от результата испытания Воли цели. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает шок 1 и бубнит что-то невнятное. Провал цель приходит в		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 0 фт. Длительность 1 час Вы создаёте недолговечный объект из магических энергий. Он состоит из земляной или растительной материи (например, дерева, бумаги, камня или кирпича) и не может быть больше 5 кубических футов. Он не может быть искусно сделан, содержать сложные движущиеся части, не может быть использован для уплаты стоимости или чего-то подобного и не может состоять из ценных, необычных или более редких материалов. Недолговечность объекта настолько очевидна, что его нельзя		Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая эманация Длительность 1 час Вы ищете остаточные ауры, чтобы определить присутствие в области эффектов тайновидения. Если круг этого заклинания выше круга эффекта тайновидения, вы мельком видите существо, которое использовало тайновидение, и примерно узнаете, в каком направлении и на каком расстоянии оно находится. Повышенное (6 круг) заклинание длится до следующей вашей		Необычный Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Область 10-фт. взрыв с центром в одном из углов вашего пространства. Длительность 10 минут 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	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Замешательство на 1 минуту и может концы каждого своего хода проходить повторное испытание, чтобы избежать от замешательства. Критический провал цель приходит в замешательство на 1 минуту и не может проходить испытания, чтобы прекратить его досрочно. Повышенное (8 круг) вы можете вызвать цель или менее существ.		продать или выдать за настоящий. Заклинание получает соответствующий предмету дескриптор, например «де-рево», «земля» или «растение». Повышенное (5 круг) вы можете создать предмет из металла, возможно, включая нематериальные минералы вроде кварца или полупроводника. При создании металлического объекта заклинание получает дескриптор «металл».		ежедневной подготовки.		Цели вне сферы). Сферу можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание тратится впустую (однако после сотворения заклинания существа могут входить в сферу).	

Огненный щит Закливание 4 КонцентрацияОгоньМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ❖❖ Длительность 1 минута Вы создаёте парящий щит из пламени. Пока он существует, у вас устойчивость 5 к холоду, также вы невосприимчивы к холоду и сильному холоду окружающей среды. Вы можете использовать Поднятие щита аналогично обычному щиту, получая ситуативный бонус +1 к КБ. Также после этого вы можете применить ответное действие Блок щитом (у огненного щита твёрдость 10, невосприимчивость к огню и 40 ПЗ; у него нет ПП). Твёрдость щита уменьшается вдвое против эффектов с дескриптором pf2.ru nr'zjd Повышенное (+2) устойчивость к холоду увеличивается на 5, ПЗ щита — на 10, а урон огнём — на 1д6.	Мерцание Закливание 4 КонцентрацияМанипуляцияТелепортация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ❖❖ Длительность 1 минута Вы мерцаете, быстро перемещаясь между этим планом и другим. Вы получаете устойчивость 5 ко всему урону (кроме урона силой). В конце каждого вашего хода вы автоматически телепортируетесь на 10 футов в случайном направлении по выбору ведущего. Вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы телепортироваться таким образом. Повышенное (+2) устойчивость увеличивается на 3. pf2.ru nr'zjd	Полёт Закливание 4 КонцентрацияМанипуляция 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 nr'zjd	Нарисованная дверь Закливание 4 НеобычныйКонцентрацияМежпространственныйМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция касание Длительность 8 часов Вы рисуете мелом очертания двери на непрерывной поверхности, и в дверном проёме открывается межпространственный проход. Любое существо, считающее нарисованную дверь настоящей, может Взаимодействием коснуться дверной ручки и войти. Искажённая нарисованная мелом абсолютно пустая комната за дверью имеет ширину, глубину и высоту 20 футов. Если рисунок уничтожить, если pf2.ru nr'zjd поверхность под ним сломана, а также если существо попытается войти в уже переполненную комнату, она начнёт исчезать. Комната будет выталкивать в ближайшее свободное пространство и оно случайное существо каждый раз, пока все существа не окажутся снаружи.
--	--	--	---

Мираж	Заклинание 4	Стойкость горы	Заклинание 4	Кошмар	Заклинание 4	Проклятие изгоя	Заклинание 4
Необычный Концентрация Иллюзия Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция 500 фт.; Область 50-фт. взрыв Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы создаёте иллюзию, заставляя природную местность выглядеть, звучать, пахнуть и ощущаться как другой тип местности. Строения и существа в области при этом не маскируются. Существо, дотронувшееся до иллюзии или использовавшее Поиск, чтобы изучить её, может попытаться разоблачить иллюзию.	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 20 минут Кожа цели отвердевает, словно камень скалы. Цель получает устойчивость 5 к физическому урону, кроме адамантина. Всякий раз, когда в цель попадает дробящая, колющая или режущая атака, оставшаяся длительность заклинания уменьшается на 1 минуту. Повышенное (6 круг) устойчивость увеличивается до 10. Повышенное (8 круг) устойчивость увеличивается до 15. Повышенное (10 круг) устойчивость увеличивается до 20.	pf2.ru nr'zjd	Концентрация Иллюзия Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция планета; Цели 1 существо, имя которого вы знаете Защита Воля; Длительность 1 день Вы насыпаете на цель кошмарные сны. Когда она в следующий раз заснёт, ей придётся пройти испытание Воли. Если вы знаете цель только по имени и никогда с ней не встречались, она получает ситуативный бонус +4 к этому испытанию. Критический успех цель избегает пагубных эффектов и временно невосприимчива на 1 неделю. Успех цели снятся кошмарные сны, но	pf2.ru nr'zjd	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	pf2.ru nr'zjd
Повышенное (5 круг) заклинание также может замаскировать имеющиеся строения или создать иллюзорные (но существ по-прежнему не маскирует).				пагубных эффектов, помимо неприятных воспоминаний, она избегает. Провал кошмары мешают цели спать, она просыпается утомлённой. Критический провал кошмары мешают цели спать, она просыпается утомлённой и получает испытание 2, пока не избавится от утомления.		реагировать, а все встреченные ей существа изначально относятся к ней на одну ступень хуже (например, недружелюбно, а не безразлично). Провал аналогичен успеху, но эффект постоянный. Критический провал аналогичен провалу, но начальное отношение встретивших цель существ становится на две ступени хуже.	

Защитный пузырь	Закливание 4	Планарный якорь	Закливание 4	Преображение камня	Закливание 4	Внушение	Закливание 4
Необычный Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Область 100-фт. взрыв Длительность 24 часа Область окружает непрозрачная оболочка из мерцающих рун. При сотворении вы можете сделать взрыв меньше (с шагом в 10 футов). Руны не мешают перемещению, но находящиеся в пузыре не воспринимают происходящее снаружи и наоборот. Эффекты обнаружения и тайновидения блокируются аналогичным образом. Существа, спящие в пузыре, невосприимчивы к сновидениям, созданным заклинаниями. Если проспать там 8		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.		Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели куб камня размерами 10 фт. в поперечнике или меньше. Вы грубо видоизменяете камень, придавая ему нужную вам форму. Закливание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Если при видоизменении камня на нём стоят существа, они должны совершить проверку Акробатики или испытание Реакции. Успех существо избегает эффекта. Провал существо расплывается по поверхности камня. Критический провал существо падает с		Концентрация Устранение Язык Манипуляция Ментальный Незаметное Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вашим сладким речам сложно противиться. Вы побуждаете цель действовать определённым образом, но внушение должно формулироваться так, чтобы действия выглядели логичными; внушение, побуждающее к саморазрушению или очевидно идущее вразрез с интересами цели, не работает. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Успех длительность эффекта — 1 минута. Провал длительность эффекта — 10 минут. Критический провал длительность эффекта — 1 час. часов, значение обречённости снижается на 2 (а не на 1).		Успех длительность эффекта — 1 минута. Провал длительность эффекта — 10 минут. Критический провал длительность эффекта — 1 час.		каменя (если это возможно) и расплывается.		эффекта и знает, что вы пытаетесь её контролировать заклинанием. Успех цель избегает эффекта. Провал цель немедленно следует вашему внушению. Эффект длится 1 минуту, прекращается раньше, если цель выполнит внушённое или если внушение станет саморазрушительным или начнёт вызывать негативные последствия. Критический провал аналогичен провалу, но базовая длительность эффекта составляет 1 час. Повышенное (8 крп) вы можете взять целью 10 или менее существ.	

Телепатия	Заклинание 4	Транслокация	Заклинание 4	Свобода движений	Заклинание 4	Газообразность	Заклинание 4
Концентрация	Язык	Манипуляция	Концентрация	Манипуляция	Воздух	Концентрация	Манипуляция
Ментальный		Телепортация			Полиморф		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы можете телепатически общаться с существами в пределах 30 футов. Когда вы связываетесь с существом, связь становится двусторонней. Вы можете общаться только с существами, с которыми у вас есть общий язык. Повышенное (6 круг) заклинание теряет дескриптор «язык», вы можете телепатически общаться с помощью ментальных образов даже с существами, с которыми у вас нет общего языка.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт. Вы моментально перемещаетесь вместе со всеми предметами, которые носите или держите, из своего пространства в другое свободное пространство, которое видите в пределах дистанции. Если вы попытаетесь взять с собой другое существо (даже в межпространственном контейнере), заклинание будет потрачено впустую. Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 1 мили. Вам необязательно видеть место назначения, если		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо, которого коснулись Длительность 10 минут Вы подавляете эффекты, которые могли бы помешать существу перемещаться. Пока заклинание 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		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 5 минут Существо превращается в пар. В этом состоянии оно становится аморфным и теряет бонусы предметов к КБ, прочие эффекты и бонусы от брони и использует уровень умения для защиты без брони. Оно получает устойчивость 8 к физическому урону и невосприимчиво к урону за точность. Оно не может творить заклинания, активировать	
pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd	
		вы бывали там в прошлом и знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас оно находится. Вы становитесь временно невосприимчивы к этому заклинанию на 1 час.		это заклинание.		предметы или использовать действия с дескрипторами «атака» или «манипуляция». Оно получает скорость полёта 10 футов и может просачиваться сквозь маленькие трещины. Цель может использовать эффект «прекращение для этого заклинания».	

Видение смерти Закливание 4 Концентрация Смерть Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 живое существо Защита Воля Вы вынуждаете цель увидеть собственную смерть. Цель получает 8d6 ментального урона (испытание Воли). Если ПЗ цели снижены до 0 этим заклинанием, видение становится явью и немедленно убивает её. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона и испуг 1. pf2.ru ru:pf2	Огненная стена Закливание 4 Концентрация Огонь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Вы создаёте пылающую стену, обжигающую существ, которые пытаются сквозь неё пройти. Вы можете создать либо стену на прямой линии 5 футов в толщину, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину, либо кольцо огня той же высоты и толщины и радиусом 10 футов. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете, но в обоих случаях стена вертикальная. Всё с противоположной стороны стены считается плохо видимым. Существо, проходящее сквозь стену или находящееся в pf2.ru ru:pf2	Буря клинков Закливание 4 Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 30-фт. конус от 10-фт.ая эманация Защита Реакция Вы взмахиваете оружием, которое держите, и оно магически разделяется на множество своих копий, повторяя удар по всем существам в области (эманации или конусе). Заклинание наносит четыре кости урона всем существам в области. Величина кости урона и его тип те же, что у оружия. Величина кости урона определяется как при атаке оружием: например, если вы используете оружие с дескриптором «полуторное» двумя руками, то берёте pf2.ru ru:pf2	Звериное проклятие Закливание 4 Концентрация Проклятие Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 живой гуманоид Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы проникаете во внутреннюю сущность цели и проклиняете её, придавая ей звериные черты. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех Тело цели приобретает незначительные звериные черты. Внутренности цели также претерпевают частичные изменения, отчего она получает pf2.ru ru:pf2
--	---	---	--

Сдерживание Закливание 4 КонцентрацияСилаМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Реакция; Длительность 1 минута Вы охватываете существо неподвижным силовым полем, чтобы защитить его или тех, кто находится вокруг него. Поле блокирует атаки, эффекты и существ, которые могут пройти сквозь него, включая цель. Поле имеет Твёрдость 10, 40 ПЗ и невосприимчивость к критическим попаданиям и урону за точность. Если цель сдерживается против её воли, то эффекты заклинания зависят от результатов прохождения испытания Реакции цели. pf2.ru nr'zjd	Неисчислимы́е очи Закливание 4 КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута Вы касаетесь существа, и его тело покрывается множеством глаз, смотрящих во все направления сразу. Цель нельзя взять в тиски, пока длится заклинание. Кроме того, если при Поиске цель получает успех, он становится критическим успехом. pf2.ru nr'zjd	Прилив апатии Закливание 4 КонцентрацияПроклятиеМанипуляция МентальныйНеудача Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; 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 pf2.ru nr'zjd	Ледяная буря Закливание 4 ХолодКонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте тёмное грозовое облако, осыпающее существ осколками льда. При Сотворении заклинания магические градины наносят существам в области под облаком 2d8 дробящего урона и 2d8 урона холодом (обычное испытание Реакции). На протяжении всей оставшейся длительности из облака падает мокрый снег, превращающий область под ним в пересечённую pf2.ru nr'zjd
Повышенное (+1) количество ПЗ повышается на 5 при успехе или на 15 при провале. Повал поле имеет обычные эффекты. Успех поле формируется не полностью разрушается. Формирование, вследствие чего поле ется от действия поля в момент его критический успех цель освобождается		Повал критический провал аналогичен провалу, но неограниченная длительность. Двойной бросок и берёт худший результат. Инициативы успешности заклятий в свободное время цель совершает Повал в течение 1 дня при проверках бросок и берёт худший результат.	Повышенное (+2) начальная дробящий урон и урон холодом увеличивается на 1d8, а урон холодом, получающийся при завершении хода в области, увеличивается на 1. При завершении хода в области — один ство попадает в оба облака, оно получает занимаемое существом простран. Если область не полностью пересекаться. Создать два облака вместо одного, но нация под открытым небом вы можете урона холодом. При Сотворении заклинание своей ход в области, получает местность. Каждое существо, завершившее свой ход в области, получает 2 урона холодом. При Сотворении заклинания под открытым небом вы можете создать два облака вместо одного, но их область не полностью пересекаться. Если занимаемое существом пространство попадает в оба облака, оно получает начальная урон едновременно, а урон при завершении хода в области — один раз за ход.

ПРИГОВОР СУДЬБЫ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Концентрация	Проклятие	Смерть
Манипуляция		

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Catalysts Bottled Screams

Сотворение

Дистанция касание; **Цели** 1 живое существо

Защита Стойкость; Длительность
варьируется

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

pf2.ru
nj7id

ВАМПИРИЧЕСКАЯ ДЕВА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ ПУСТОТА

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Катализаторы Unsullied Blood

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо

Защита Стойкость

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

pf2.ru
nj7id

ТАК ПРЕДНАЧЕРТАНО

ЗАКЛИНАНИЕ 4

РЕДКИЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ МИФИЧЕСКИЙ

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Источник

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Длительность до конца вашего следующего хода

Вы представляете себе будущее, будучи уверенным в том, что это видение — ваша судьба. До окончания действия заклинания, если вы попытаетесь пройти проверку атаки, проверку Восприятия, испытание или проверку навыка, которые помогут в исполнении этой судьбы, вы можете пройти эту проверку или испытание на мифическом уровне умения. Вы выбираете, для какой проверки или испытания использовать это преимущество, прежде

pf2.ru
nj7id

ПЕРЬЯ ТРИКСТЕРА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Редкий Концентрация Иллюзия

Манипуляция	Мифический
-------------	------------

Источник Война бессмертных

Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Длительность 24 часа

Вы призываете четыре магических пера, каждое из которых может иметь одну иллюзорную форму. Эти перья имеют незначительный вес и сохраняют свойства в течение всей длительности заклинания. Взаимодействием вы можете поместить одно из этих перьев в свои волосы или шапку или снять уже надетое перо. При таком ношении перо заставляет вас выглядеть как другое существо той же формы тела и примерно такого же роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов), как и вы. Маскировка обычно достаточно хороша, чтобы скрыть вашу личность, но не выдавать себя за конкретного человека. Эта маскировка также изменяет ваш голос и запах, но она не скрывает ваши манеры или поведение. Вы можете изменить внешний вид своей одежды и надетых предметов,

pf2.ru
nj.710

маскировку.

тому существу, перо больше не может давать

любой истинному облик. Если вы даёте перо дру-

да вы снимаете перо, вы возвращаетесь к сво-

вы можете носить только одно перо за раз. Ко-

проходите эту проверку Обмана на мифическом

добра и порока Маскировки или Обмане. Вы

использования маскировочного на-

нот с помощью пера, в первый раз считается

различная облик. Выбор внешнего вида, создав-

шение его в волосах или титанах всегда придет

ствия это перо связано с этой маскировкой. Но-

действия. На время дей-

удерживание способности, возраст, пол, одежда и

ете иллюзорный облик, который оно вам дарует,

костюм вы надеваете перо, вы определяе-

мают, возвращается к своему истинному облику.

рует, а любой носимый предмет, который вы си-

глатате, не употребляемые предметы это али-

снимаете, чтобы свои доселе похожие на

чем совершить ее. Если вы используете это преимущество, заклинивание заканчивается. В любом случае, вы вре-менно невосприимчивы к нему на 1 час.

Критический успех цель избегает эф- фекта. Успех цель получает полновын урона. Повал цель ненадолго застревает в железной деке. Цель получает полный урон и но и не неподвижность на 1 раунд или пока не освободит себя. Взаимодей- ствием, в зависимости от того, что слу- чится раньше. Критический повал цель получает двойной урон и не неподвижность на 1 ра- унд или до Освобождения (Сл равна ва- шей Сл заклананий), в зависимости от того, что случится раньше.	Повышенное (+1) конюший урон увели- чивается на 1d4, урон пустотой увеличи- вается на 1d4.
Критический успех цель избегает эф- фекта. Успех цель получает уязвимость 2 к вы- бранному типу урона до конца вашего следующего хода. Повал аналогичен успеху, но длитель- ность — 1 минута. Если после получения урона выбранного типа П3 цели снижа- ются до 0, а её уровень не выше 7, она умирает. Критический повал аналогичен про- валу, но неограниченная длительность. Повышенное (+2) уязвимость увеличи- вается на 1, а максимальный уровень цели, которая может быть мгновенно убита, увеличивается на 4.	Повышенное (+1) конюший урон увели- чивается на 1d4, урон пустотой увеличи- вается на 1d4.

Час.

ОТРАЖАЮЩАЯ ЧЕШУЯ	Заклинание 4	УВЕЧЬЕ	Заклинание 4
Концентрация Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Длительность 1 минута Вы обрастаете набором цветных светящихся чешуек или чешуйчатой броней, которые накапливают энергию, прежде чем высвободить её в последнем взрыве. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите урон кислотой, холодом, огнём, электричеством или ядом. Вы получаете устойчивость 5 к этому типу урона. Цвет чешуек зависит от выбранного вами типа урона: например, красный или оранжевый — для урона огнём. Защищая вас, чешуя накапливает энергию. Следите за тем, сколько урона чешуйки предотвратили. Занятием в 2	pf2.ru ru:zjd	Необычный Манипуляция Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя Традиции мистическая, оккультная, первобытная Дистанция 40 фт.; Цели 1 существо на линии видимости Испытание обычное Стойкости Вы ритуально кромсаете собственное тело, нанося аналогичный урон существу на линии видимости. Ваши порезы — лишь царапины, наносящие всего 1d4 режущего урона, а вот на цели появляются глубокие раны. Цель получает 5d8 режущего урона, а при критическом провале испытания также 1d8 продолжительного урона от кровотечения. Если вы сотворили заклинание из трёх действий, его область действия —	pf2.ru ru:zjd
5-футовый взрыв. Повышенное (+1): урон цели повышен на 1d8, а продолжительный урон от кровотечения на 1. Полноценное существо типа в области действия заклинания, нанеся 1d6 урона, вы можете взорвать его чешуйки в 20-футовой области, нанеся 1d6 урона. Если заклинание не предотвратит урона, что составляет максимум 10d6 урона (после предотвращения 100 единиц урона). Каждое существо в этой области должно пройти обычное испытание реакции. Как только вы это сделаете, действие заклинания закончится. Повышенное (+2): устойчивость увеличивается на 5, а максимальный урон от взрыва чешуи увеличивается на 5d6.			

