

Погребальный Звон	Заклинание 2	Фейское Сияние	Заклинание 2	Зеркальное Отражение	Заклинание 2	Перенаправление	Заклинание 2
Смерть Некромантия Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 живое существо с 0 ПЗ Испытание Воли Вы гасите огонь жизни в умирающем существе. Цель проходит испытание Воли. Если это убивает её, вы получаете 10 временных ПЗ и бонус состояния +1 к проверкам атаки и броскам урона на 10 минут. Критический успех цель избегает эффекта. Успех значение состояния при смерти цели увеличивается на 1. Провал цель умирает.		Эвокация Свет Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Длительность 5 минут Когда вы сотворяете заклинание, все существа в области вплоть до окончания длительности оказываются очерчены ярким, не дающим тепла пламенем, цвет которого выбираете вы. Под действием фейского сияния видимые существа не могут стать плохо видимыми, а невидимые существа становятся плохо видимыми (а не необнаруженными, как обычно).		Иллюзия Зрение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Длительность 1 минута Три ваших иллюзорных отражения враждуют вокруг вашего пространства, из-за чего атакующие рискуют попасть по ним вместо вас. Любая атака, которая должна попасть по вам, с определённой вероятностью вместо этого попадает в отражение. Если существуют все три отражения, то шанс попасть по вам составляет 1 из 4 (1 на 1d4). Если существуют два отражения, то шанс попадания по вам возрастает до 1 из 3 (1 или 2 на 1d6). Когда остаётся последнее отражение, шанс попадания становится равным 1 из 2		Иллюзия Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута (Ж, С) Дистанция 30 фт.; Цели 2 существа или объектаobjects Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы видоизменяете магическую ауру одного существа или объекта, маскируя её под ауру другого. Вы выбираете одну цель как первичную, а другую как вторичную. Эффекты, позволяющие обнаружить ауру на первичной цели, вместо этого обнаруживают ауру того же типа на вторичной цели. Читающее ауру существо может попытаться разоблачить иллюзию. Вы можете использовать Прекращение для этого	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
				Если в отражение попали, оно уничто- жено. Если результат проверки атаки против вашего КБ — провал, но не кри- тический провал, она уничтожает одно из отражений и без этого уничтожает эф- фектов (даже если при провале не есть). Если проверка атаки критически успешна, он попадает по отражению, одно из отражений и уничтожает атака попадает в вас, но считается при этом простым успехом. Заклинание прекра- щается, когда все отражения уничтожены.		заклинания, но на расстоянии не более 1 мили.	

ИЗВЛЕЧЕНИЕ ИЗ ТЕНИ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Иллюзия Ментальный Тень

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная

Сотворение ➡➡

Длительность 3 раунда

Вы готовитесь украсть заклинания у своих врагов, вырывая их из тени противника, чтобы спрятать в эфемерном кармане на Плоске Теней. Вы получаете временную ячейку заклинания, которую можете заполнить, только украв заклинание у враждебного заклинателя. В течение времени действия *извлечения из тени* вы можете использовать действие Кража, чтобы попытаться забрать одно из подготовленных заклинаний противника или неиспользованную ячейку спонтанного заклинания вместо предмета. Вы также можете совершить одну попытку Кражи в рамках Сотворения *извлечения из тени*. Если вы преуспеваете в проверке Кражи заклинания, вы наносите цели 1d4 ментального урона за каждый круг украденного заклинания из-за психологического ущерба от духовной пустоты, созданной вырыванием заклинания, и помещаете украденное заклинание в свою временную ячейку. Оно получает дескриптор *тень*, если сотворено из этой временной ячейки.

Украденное заклинание определяется случайным образом из заклинаний цели, чей круг на 1 ниже круга извлечения *из тени*, или того же круга, если вы добились критического успеха. Если у цели нет ячеек этого круга, используйте самый высокий круг ниже этого, на котором у цели есть ячейки заклинаний. (Если у цели нет подходящих заклинаний, вы ничего не получаете, но можете продолжать

pf2.ru

pt2.ru

[illegible]

НЕЖНЫЙ БРИЗ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Воздух Концентрация Исцеление

Манипуляция | Жизнь

Источник Ярость стихий

Традиции сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 60 фт.; Область 40-фт.
ВЗРЫВ

Длительность 10 минут

Лёгкий, успокаивающий ветерок проносится по области, облегчая отдых и восстановление. Проверки Медицины, совершаемые для помощи живым существам в области, получают бонус состояния +2. Любое живое существо в области также получает бонус состояния +2 к испытаниям против недугов и, если оно остаётся в пределах области

pf2.ru

pt2.ru

всю длительность заклинивания, возраставшая 10 ПЗ. Кроме того, прохладный ветер снижает влияние жары на одну ступень для любого существа в области.

ШЁПОТ ВЕТРА

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 10 миль; **Цели** 10-фт. взрыв

Вы шепчете тайное послание или звук ветру, что несёт его до определённого места. Сообщение отправляется в конкретное, знакомое вам место в 10-футовый взрыв в пределах дистанции, если между вами и этим местом есть путь, по которому может последовать ветер. Лёгкий ветерок остаётся практически незамеченным до тех пор пока он не достигает места назначения, где он передаёт своё тихое, как шёпот, послание. Сообщение доставляется вне зависимости от того кто или что присутствует чтобы услышать его, даже если его

pf2.ru

pt2.ru

ваше сообщение может содержать не больше 25 слов, 1 район прочих звонков или лишь шесть ветров в вы-бравном месте. Оно движется со скоростью по вашему выбору, от 1 мили в час до 1 мили в 10 минут; когда оно прибли-зится, ветер захватывается в области и меняет полное сообщение. *Шест ветра* не может активировать матерические эф-фекты, спровоцированные голосом.

2 ВИБРОЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

ЗАКЛИНАНИЕ 2

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Длительность 10 минут

Вы чувствуете колебания земли вокруг вас. Вы получаете вибросенсорность как вспомогательный способ восприятия с дистанцией в 30 футов. Как и обычно для вибросенсорности, вы можете обнаружить существо, только если оно находится на той же поверхности, что и вы, и только если объект движется по поверхности или роет сквозь неё.

Повышенное (3 круг) длительность за-
клипания 1 час.

Повышенное (5 круг) длительность

pf2.ru

pt2.ru

Заклинанія 1 час.

Гадание Закливание 2	Кровавая Месть Закливание 2	Расплывчатость Закливание 2	Спокойствие Закливание 2
Концентрация Манипуляция Предсказание Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Вы получаете смутное видение будущего. При сотворении закливания вы спрашиваете, к чему приведут определённые ваши действия в ближайшем будущем. Закливание может заглянуть в будущее не далее чем на 30 минут и позволяет вам узнать мнение ведущего касательно исхода: благо, горе, смешанный результат (и благо, и горе) или ничто (действие не приведёт к особо значимым последствиям). Ведущий тайно совершает чистую проверку со СЛ 6. При провале вы всегда получаете ответ «Ничто», так что не pf2.ru nr'zjd	Проклятие Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ➤; Условие существо наносит вам колющий или режущий урон или продолжительный урон от кровотечения; Требования вы можете получить кровотечение Дистанция 30 фт.; Цели спровоцировавшее существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы проклинаете цель за то, что она имела наглость пролить вашу кровь. Цель получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения и проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает pf2.ru nr'zjd	Концентрация Иллюзия Манипуляция Зрение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 минута Силуэт цели размывается, и она становится плохо видимой. Из-за того, что эффект не скрывает местоположение цели, она не может использовать эту плохую видимость, чтобы Спрятаться или Красться. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Эмоции Устранение Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➤➤ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы заставляете успокоиться существ в области, делая их неагрессивными. Каждое существо проходит испытание Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех проверки атак существа получают штраф состояния -1. Провал все действующие на существо pf2.ru nr'zjd

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ НЕДУГА	Закливание 2	ОЧИЩЕНИЕ РАЗУМА	Закливание 2	Тьма	Закливание 2	НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ	Закливание 2
Концентрация Исцеление Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессирует дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелён — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга		Концентрация Исцеление Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего		Концентрация Тьма Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте покров тьмы, не дающий свету проникнуть в область или возникнуть в ней. Свет не может проникнуть в область, а все немагические источники света, например факелы и фонари, не создают свет, когда находятся в области, даже если радиус их света выходит за её пределы. В области тьмы подавляется и магический свет, если его круг не превышает круга заклинания <i>тьмы</i>. Свет сквозь область		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы обретаете способность видеть даже в темноте. Вы получаете ночное зрение. Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Повышенное (5 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Длительность — до следующей вашей ежедневной подготовки.	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются нейтрализовать недуг при каждом сотворении заклинания. Повышенное (3 круг) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь или яд. Повышенное (4 круг) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь, проклятие или яд. телство и контроль. Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний замедление, замеша-сок состояния Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.		следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезнь, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели. Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний замедление, замеша-сок состояния и контроль. Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний обречённость. Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.		не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны область выглядит как абсолютно чёрная сфера. Повышенное (4 круг) даже существа с ночным зрением (он не острый ночью зрением) крайние плохо видят в тьме, цели за ней для них считаются плохо видимыми.		не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны область выглядит как абсолютно чёрная сфера. Повышенное (4 круг) даже существа с ночным зрением (он не острый ночью зрением) крайние плохо видят в тьме, цели за ней для них считаются плохо видимыми.	

ГЛУХОТА Закливание 2	РАССЕИВАНИЕ МАГИИ Закливание 2	НАЧЕРТАНИЕ ПОСЛАНИЯ Закливание 2	ВЕЧНЫЙ СВЕТ Закливание 2
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает глухоту на 1 раунд. Провал цель получает глухоту на 10 минут. Критический провал цель получает pf2.ru nrzjd глухоту навсегда.	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет. Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом. pf2.ru nrzjd	Концентрация Иллюзия Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 объект или согласное существо Длительность неограниченная Вы устанавливаете условие и оставляете послание длиной не более 25 слов. Когда заданное условие выполняется в пределах 30 футов от цели, вокруг неё появляется иллюзорный текст послания, сопровождаемый бестелесным голосом. Вы можете выбрать известный вам язык для текста и речи, а также то, как она звучит. После завершения послания заклинание прекращается. Повышенное (4 круг) вы можете добавить простой сенсорный компонент, pf2.ru nrzjd чтобы подчеркнуть суть послания: например, запах, зрительный эффект или ошущение. Это очень простая иллюзия, являющаяся частью послания, которая длится, только пока воспроизводится послание. Повышенное (6 круг) аналогично версий 4 круга, но вы можете выбрать, сколько раз послание повторится, прежде чем заклинание прекращается; ограничения числа повторов нет.	Концентрация Свет Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция касание; Цели 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше Длительность неограниченная Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Заклинание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан. pf2.ru nrzjd

Ложная жизнь	Закливание 2	Призрачная фигура	Закливание 2	Форма гуманоида	Закливание 2	Иллюзорное существо	Закливание 2		
Концентрация	Манипуляция	Концентрация	Манипуляция	Концентрация	Манипуляция	Полиморф	Слух	Концентрация	Иллюзия
Манипуляция		Манипуляция		Манипуляция		Полиморф	Манипуляция	Обоняние	Зрение
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность 8 часов		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт. Длительность поддерживаемое			
Вы усиливаете свою плоть энергией, которую обычно применяют для управления нежитью, и получаете 10 временных ПЗ.		Вы создаёте полубестелесную фигуру выбранной вами формы и маленького размера. Она парит рядом с вами, пока длится заклинание. Всякий раз при Сотворении заклинания с дистанцией «касание» вы можете сделать так, что фигура переместится к существу в пределах дистанции, коснётся его, под- вергнув воздействию заклинания, и вернётся к вам. При совершении атаки заклинанием фигура использует ваши обычные бонусы. У фигуры ваш КБ и испытания, но она уничтожается,		Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, прису- щих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое при необходимости также изменяет размер, чтобы соответствовать новой форме, но немедленно принимает обычный размер, если оказывается		Вы создаёте иллюзорный образ существа крупного или меньшего размера. Оно издаёт соответствующие звуки и запахи и правдоподобно на ощупь. Если вы удалитесь от образа далее чем на 500 футов, заклинание прекращается. Образ не может разговаривать, но вы можете тратить дей- ствия, чтобы говорить с его помощью, — заклинание за- маскирует ваш голос под нужный. Ведущий может решить, что вам требуется проверка Исполнения или Обмана, чтобы подражать существу. Скорее всего, это произойдёт, когда вы создали образ конкретного существа и пытаетесь общаться с его знакомыми. В бою иллюзия может совершить 2 действия за ход, кото- рые использует, когда вы применяете Поддержание заклинания. Для проверок атаки она использует вашу проверку атаки заклинанием, а в качестве КБ — вашу СЛ заклина- ний. Все модификаторы испытаний иллюзии равны вашей СЛ заклинаний минус 10. Она достаточно материальна, чтобы брать в тиски существ. Если иллюзия провалит ис- пытание или по ней попадёт атака, заклинание прекращается.			
pf2.ru nɹˈʒɪd		pf2.ru nɹˈʒɪd		pf2.ru nɹˈʒɪd		pf2.ru nɹˈʒɪd			

Невидимость	Заклинание 2	Стук	Заклинание 2	Бездержный смех	Заклинание 2	Чудесный скакун	Заклинание 2
Иллюзия	Манипуляция	Незаметное	Концентрация	Манипуляция	Концентрация	Манипуляция	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Вы скрываете цель иллюзией, делая её невидимой. Цель становится необнаруженной для всех существ, хотя они могут попытаться её отыскать, чтобы она вместо этого считалась для них спрятанной. Если цель совершает враждебное действие, после его завершения заклинание прекращается. Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 1 минута, но оно не прекращается, если цель совершает враждебное действие.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 дверь, замок или контейнер Длительность 1 минута Цель проще открыть. Заклинание даёт бонус состояния +4 любому существу, пытающемуся открыть выбранную дверь, замок или контейнер при помощи проверки Атлетики или Воровства. В качестве части сотворения заклинания вы сами можете совершить проверку Воровства для открытия цели и добавляете значение своего уровня, даже если навык вами не изучен. Стук нейтрализует замок.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо Защита Воля; Длительность поддерживаемое Цель начинает безудержно хохотать и проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель хохочет и не может совершать ответные действия. Провал цель получает замедление 1 и не может совершать ответные действия.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 8 часов Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается. Повышенное (3 круг) скакун может	
pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd		pf2.ru nɹˈzɹd	
				Критический провал цель расслабляется и в течение 1 раунда не может совершать действия или ответные действия, после чего получает эффект провала.		Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов, но он должен завершить свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть. Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов. свой ход на твёрдой поверхности или погружаться в воду. Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде.	

Звуковой взрыв	Заклинание 2	Паранойя	Заклинание 2	Посмертный покой	Заклинание 2	Устойчивость к энергии	Заклинание 2
Концентрация Манипуляция Звук Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Стойкость Резкий взрыв шума наносит 2d10 урона звуком. Существа в области проходят испытание Стойкости. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона. Провал существо получает полный урон и глухоту на 1 раунд. Критический провал существо получает двойной урон, а также глухоту на 1		Концентрация Иллюзия Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута Вы заставляете цель воспринимать окружающих как смертельно опасных врагов. Существо начинает относиться ко всем прочим существам крайне подозрительно и проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель верит, что все окружающие потенциально опасны. Она недружелюбна ко всем, к кому не была враждебной, даже к бывшим союзникам. Она никого не считает союзником. Заклинание		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 труп Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Цель не подвержена разложению и не может быть превращена в нежить. Если труп подвергается действию заклинания, которое требует, чтобы со смерти прошло не более определённого срока (например, возвращение к жизни), длительность посмертного покоя не включается в этот срок. Также это заклинание защищает тело от поедания простыми вредителями и насекомыми (например, личинками мух).		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Щит из энергии стихий защищает существо от энергетического урона одного из следующих типов на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель и всё её снаряжение получают устойчивость 5 к выбранному типу урона. Повышенное (4 круг) устойчивость увеличивается до 10, и вы можете выбрать целями 2 или менее существа. Повышенное (7 круг) устойчивость увеличивается до 15, и вы можете	
pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd	
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10. минуту и шок 1.		прекращается через 1 раунд. Повал аналогичен успеху, но длительность эффекта — 1 минута. Критический провал аналогичен провалу, но цель считает всех заклятыми врагами. Она совершает свободные и ответные действия против всех без исключения, даже бывших союзников (по выбору ведущего). В остальном существо ведёт себя как обычно, и скорее предпочтёт атаковать тех, кто атакует его или мешают, или тех, кто причиняют против него не предпринимает. Повышенное (6 круг) вы можете выбрать целями 5 или менее существ.		Повышенное (5 круг) длительность заклинания — неограниченная, но оно требует одно дополнительное действие для сотворения и получения стоимости (большая сумма, равная стоимости на 6 зм).		выбрать целями 5 или менее существ.	

Озаряющий свет Заклинание 2	Видение невидимого Заклинание 2	Разбивающий звук Заклинание 2	Тишина Заклинание 2
Концентрация Свет Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность варьируется Область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают состояние растерянность. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть pf2.ru nr'zjd Критический успех цель избегает эффекта. Успех свет действует на существо 2 раунда. Провал свет действует на существо 1 минуту. Критический провал свет действует на существо 10 минут.	Концентрация Манипуляция Разоблачение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Ваш взгляд находит невидимых существ и духов и проникает сквозь иллюзии. Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они не были невидимыми: они выглядят размытыми и считаются для вас плохо видимыми (также их сложно опознать). Вы также видите бестелесных существ вроде привидений, которые погрузились в объекты на 10 и менее футов от их поверхности, как размытые образы. pf2.ru nr'zjd Заклинание также даёт вам бонус состояния +2 к проверкам для разоблачения иллюзий. Повышенное (5 круг) длительность заклинания — 8 часов.	Концентрация Манипуляция Звук Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 бесхозный объект Высокочастотный звук разбивает расположенный неподалёку объект. Вы наносите объекту 2d10 урона звуком, игнорируя его твёрдость, если она равна 4 или ниже. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10, а значение игнорируемой твёрдости увеличивается на 2. pf2.ru nr'zjd	Иллюзия Манипуляция Незаметное Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута Цель не издаёт звуков, существа не могут её заметить при помощи одного только слуха. Цель не может совершать атаки звуком или действия с дескриптором «слух», а также творить заклинания без дескриптора «незаметное» (из-за необходимости в магических словах). Повышенное (4 круг) заклинание создаёт ауру в 10-футовой эманации вокруг существа, которого коснулись. Любые звуки, издаваемые в области или pf2.ru nr'zjd проходящие через неё, заглушаются. Существа в области попадают под действие тех же эффектов, что и цель. В зависимости от местоположения эффекта существо может заметить отсутствие звуков (например, шумного праздника).

Крепкое тело		Призрачное оружие		Состояние		Ошеломление	
Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2	
Концентрация	Исцеление	Концентрация	Манипуляция	Концентрация	Обнаружение	Концентрация	Манипуляция
Жизнь		Освященный	Дух	Манипуляция		Ментальный	
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы посылаете всплеск целительной энергии, восстанавливающий тело цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: глухоту, растерянность, слабость, слепоту или тошноту. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте призрачное магическое отражение одного оружия, которое вы носите или используете, и отправляете его в атаку. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели, нанося 2d8 урона при успехе (двойной урон при критическом успехе). Тип урона соответствует выбранному оружию (или любому из доступных, если оружие универсальное). Атака наносит урон		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное живое существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Пока вы и цель живы и на одном плане бытия, вы всегда знаете, в каком состоянии сейчас цель. Вы знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас находится цель и какие состояния на неё действуют. Повышенное (4 круг) дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, и вы		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы затуманиваете разум цели. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает ошеломление 1 до начала вашего следующего хода. Провал цель получает ошеломление 2 на 1 минуту. Критический провал цель получает ошеломление 3 на 1 минуту.	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
вы поддвигаете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он не давлен. Это заклинание не может нейтрализовать состояние, являющееся естественным для цели. Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний замедление и истощение. Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.		духом вместо обычного урона, если тот для цели более опасен (по усмотрению вашего мастера). Атакать и использовать ваш штраф за последовательные атаки и увеличения его. После атаки оружие возвращается к вам. Если вы дали заклинанию дескриптор «связанный» или «неестественный», атака также получила этот дескриптор. Всякий раз, когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете повторить атаку по любому существу в пределах 120 футов. Повышенное (+2) урон увеличивается на 1d8.		можете выбрать целью 10 или менее существ.			

Устойчивая опора Заклинание 2	Телекинетический манёвр Заклинание 2	Перевод Заклинание 2	Проклятие альбатроса Заклинание 2
Концентрация Исцеление Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы возвращаете конечностям цели подвижность. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: захват, неуклюжесть или паралич. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. pf2.ru nr'zjd Повышенное (4 крул) добавьте в список состояний неподвижность, замедление и обездвиженность. Повышенное (6 крул) добавьте в список состояний окаменение. Повышенное (8 крул) добавьте в список состояний шок. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели.	Атака Концентрация Сила Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Вы используете телекинез, чтобы переместить врага или его вещи. Вы можете совершить против цели попытку Перестановки, Разоружения, Сбивания с ног или Толчка, используя проверку атаки заклинанием вместо проверки Атлетики. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 час Цель становится способна понимать один язык, который слышит или читает, когда вы творите заклинание. Заклинание не даёт ей возможность понимать зашифрованные тексты, витиеватые метафоры и тому подобное (по усмотрению ведущего). Если цель может слышать несколько языков и знает это, она может выбрать, какой язык хочет понимать; в противном случае язык определяется случайным образом. pf2.ru nr'zjd Повышенное (3 крул) цель также сможет говорить на языке. Повышенное (4 крул) вы можете брать целью 10 или менее существ, которые также смогут говорить на языке.	Концентрация Манипуляция Неудача Источник Рёв дикой природы Традиции оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута (см. текст) Вы создаёте призрачного альбатроса, путеводную птицу для моряков, чтобы он парил вокруг цели. Вы и союзники в радиусе 30 футов от цели получаете ситуативный бонус +1 к проверкам для атак против цели. Целевое существо может потратить действие, чтобы Ударить альбатроса. Такой удар автоматически считается успешным и убивает альбатроса. После убийства альбатроса цель должна пройти испытание Воли против вашей СЛ заклинаний. Критический успех цель избегает эффекта. Успех вина за убийство птицы удачно тяготит разум цели. Цель получает состояние ошеломление 1 на 1 раунд. Провал убитый альбатрос висит на шнуре (или на ближайшем эквиваленте), прикрепленном к шее своего убийцы в течение 1 минуты, проклиная его за проступок. В течение этого времени цель должна дважды бросить кости и выбрать худший результат при следующем испытании Воли, после чего альбатрос исчезает. Критический провал анализирован провалу, но длительность увеличивается до 1 часа.

Телекинетический шторм Заклинание 2

Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Область** 10-фт. взрыв
Защита обычное испытание Реакции;
Длительность поддерживаемое до 1 минуты

Вы управляете бесхозными объектами в области силой разума, временно оживляя их и заставляя атаковать. Объекты парят в воздухе, затем устремляются в ближайших существ, осыпая их беспорядочным потоком обломков и сора. Шторм наносит 2d10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции). В последующих раундах при первом

pf2.ru
nr'zjd

Обжигающее сквернословие Заклинание 2

Слух Концентрация Эмоции Ужас
Манипуляция Ментальный

Источник Основная книга игрока 2
Традиции оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля

Вы изрыгаете поток оскорблений и ругательств с таким жаром, что враг буквально сгорает от стыда. Ваши слова наносят 2d6 продолжительного урона огнём, и цель проходит испытание Воли. Если цель не понимает ваш язык или если вы не говорите ни на каком языке, цель получает ситуативный бонус +4 к этому испытанию.
Критический успех цель избегает эффекта.

pf2.ru
nr'zjd

Неслыханная щедрость Заклинание 2

Концентрация Устранение Манипуляция
Ментальный

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Воля; **Длительность** варьируется

Вы прославляете добродетель щедрости, побуждая цель расстаться со своим имуществом. Цель проходит испытание Воли. Если у неё при себе нет никаких предметов, заклинание тратится впустую.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель сопротивляется эффекту и получает шок 1.
Провал в свой следующий ход до совершения каких-либо иных действий цель должна подарить ближайшему существу один из предметов в её распоряжении на свой

pf2.ru
nr'zjd

Последняя жертва Заклинание 2

Концентрация Огонь Манипуляция

Источник Основная книга игрока 2
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо с дескриптором «подручный», призванное или под вашим постоянным контролем.
Защита обычное испытание Реакции

Вы перегружаете энергетический канал между собой и своим подручным, заставляя подручного взорваться. Цель немедленно уничтожается, а существа в пределах 20 футов от неё получают 6d6 урона огнём (обычное испытание Реакции). Если цель обладает дескрипторами «вода» или «холод», заклинание вместо этого наносит урон

pf2.ru
nr'zjd

Поддерживая заклинание за раунд оно наносит 1d10 дробящего урона всем существам в области (обычное испытание Реакции).
Повышенное (+2) урон в первом раунде увеличивается на 2d10, урон в последующих раундах увеличивается на 1d10.

Успех цель получает половину продолжительного урона огнём.
Повал цель получает полный продолжительный урон огнём и испуг 1.
Критический провал цель получает двойной продолжительный урон огнём и испуг 2.
Повышенное (+2) вы можете выбрать целями двух дополнительных существ, а продолжительный урон огнём увеличивается на 2d6.

выбор. Если единственными имеющимися её предметом оказывается тот, что она использует для самозащиты, например оружие, она может попытаться отдалить предмет. Если вы попытаетесь приблизить предмет, передача предмета целью всегда будет взаимовыгодной.
Критический провал аналогичен провалу, он длится 4 раунда, в каждом из которых цель во время своего хода должна повторять эффект провала. В конце каждого своего хода цель может прийти к новому испытанию Воли, чтобы уменьшить оставшуюся длительность заклинания на 1 раунд (или прекратить его при критическом успехе).

холодом и получает дескриптор «холод» вместо дескриптора «огонь». Любая попытка сотворить это заклинание на цель, взятую под временный контроль (например, подчинённый или управляемый существо, автоматический провалится и отменит эффект контроля.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Голод упыря	Закливание 2	Фантомное сокровище	Закливание 2	Фонарь жнеца	Закливание 2	Чутьё на духов	Закливание 2
Концентрация Проклятие Манипуляция Ментальный		Концентрация Эмоции Иллюзия Манипуляция Ментальный		Аура Концентрация Смерть Свет Манипуляция		Концентрация Обнаружение Манипуляция Ментальный	
Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы касаетесь цели, чтобы вызвать у неё непреодолимое желание есть сырое мясо. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1 от неожиданного чувства голода. Провал цель получает тошноту 2 и не может снизить значение этого		Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 живое существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы создаёте фантомный образ величайшей ценности для цели заклинания, размещая его в выбранном месте в пределах дистанции заклинания. Сокровище видит только цель, вам видны лишь его общие очертания, будь то груда предметов, воплощение божества или дорогое цели существо. Реакция цели на иллюзорное сокровище зависит от результата испытания Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех Цель заморожена сокровищем до конца своего хода. Цель может попытаться разоблачить иллюзию, если коснётся		Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Область 5-фут. ая эманация Защита Стойкость; Длительность 1 минута Вы призываете призрачный фонарь, который направляет живых к смерти, а не жить к истинной смерти. Он создаёт яркий свет в 5-футовой эманации (и тусклый свет ещё на 10 футов). Фонарь нематериален и парит рядом с вами, подвешенный к эфемерной, скелетной руке. Живые существа и нежить в области, когда вы Сотворяете заклинание, или которые входят в область позже, должны пройти испытание Стойкости. Живые существа,		Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фут. ая эманация Длительность 10 минут Вы распахиваете свой разум, чтобы лучше ощущать присутствующих рядом духов. Даже не совершая Обыск, вы можете пройти проверку для обнаружения видений и духов в области. Вы получаете бонус состояния +1 к следующим проверкам, связанным с видениями и духами: проверкам Внимания для Поиска, попыткам Вспомнить информацию, проверкам навыков для определения причины их	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
состояния ниже 1 до тех пор, пока не съест немного сырого мяса. Если существо не может заполучить сырое мясо, оно может откусить часть трупа в своей зоне досягаемости с помощью взаимодествия. Критический провал аналогичен провалу, но цель не может снизить значение тошноты ниже 2 до тех пор, пока не съест сырое мясо. на него все свои действия направлены. Так, цель может пытаться взаимодействовать с сокровищем или переместиться в его направлении, если находится не рядом с ним. Если иллюзия приняла вид существа, цель может использовать Взаимодействие, чтобы попытаться с ним говорить.		сокровища, использует Поиск, чтобы его омотреть, либо заговорить с ним, если сокровище приняло облик способного на это реагируют существа. Если цели удаётся разоблачить иллюзию, заклинание прекращается. Провал аналогичен успеху, но длительность заклинания не уменьшается. Критический провал аналогичен успеху, но длительность заклинания не уменьшается.		которые проваливают испытание Стойкости, получают только половинную обычную премию от эффектов испегления, находясь в области. Нежить в области, которая проваливает испытание Стойкости, получает слабость 1, пока находится в области. Существо, покинувшее область действия заклинания после прохождения испытания, использует тот же результат, если входит в неё снова. Один раз за ход, начиная со следующего после сотворения фонаря жнеца раунда, вы можете поддерживать заклинание, чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов. Когда вы это делаете, вы заставляете существ в области пройти испытание Стойкости от эффекта фонаря жнеца, если они не сделали этого ранее.		Повышенное (б крул) длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки. Кроме этого, вы получаете бонус состояния +1 к КБ и испытаниям против видений и духов.	

МАСКИРОВКА В ПОЛУТЕНИ

Закливание 2

Концентрация Тьма Манипуляция Тень

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция касание; **Цели** 1 согласное существо
Длительность 10 минут

Вы окутываете цель тенью, предоставляя ей бонус состояния +1 к проверкам Скрытности, чтобы Спрятаться, находясь в тусклом свете или темноте. Кроме того, тени скрывают черты цели. Пока цель находится в тусклом свете или темноте, другие существа должны преуспеть в действии Поиск против СЛ заклинания, чтобы разглядеть детали её внешности. Например, не используя Поиск, другие существа могут определить общую форму цели (например, гуманоид), но они должны совершить Поиск, чтобы определить точный облик цели. Существа с ночным зрением всё ещё могут видеть цель и её черты как обычно. Истинный облик цели раскрывается в ярком свете.

Повышенное (4 круг) Бонус состояния увеличивается до +2. Существа с ночным зрением больше не могут разглядеть детали цели, пока

pf2.ru
nuzjd

та находится в тусклом свете или темноте, без Поиска, хотя существа с острым ночным зрением всё ещё могут видеть эти детали. **Повышенное (6 круг)** Как на 4-м круге, за исключением того, что бонус состояния составляет +3, а существа без ночного зрения не могут определить даже общие черты цели, пока та находится в тусклом свете или темноте, если не совершат успешный Поиск: вместо этого такие существа видят смутную тень. Даже при успешном Поиске они определяют только общие черты, хотя могут увидеть детали при критическом успехе. **Повышенное (8 круг)** Как на 6-м круге, за исключением того, что бонус состояния составляет +4, и даже существа с острым ночным зрением и даже успешный Поиск, чтобы разглядеть детали цели, пока та находится в тусклом свете или темноте.

БЛИСТАТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

Закливание 2

Концентрация Свет Манипуляция

Источник Сакральные таинства
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв
Защита Стойкость; **Длительность** 1 минута

Вы создаёте область яркого света. Существа со световой слепотой, которые были ослеплены блистательным полем и остаются в области должны пройти испытание Стойкости в начале своего хода. При провале, существо остаётся ослеплённым на 1 раунд; это эффект устранения. Это заклинание также подавляет магическую темноту равную вашему кругу заклинания блистательное поле или ниже.

pf2.ru
nuzjd

Повышенное (4 круг) Существа, видимые через область заклинания плохо видны существам вне области. Существа со световой слепотой могут оставаться ослеплёнными полем пока поле им видно, даже когда оно находится вне поля.

