

Выявление Лжи	Закливание 4	Снятие Проклятия	Закливание 4	Невосприимчивость К Заклинанию	Закливание 4	Вуаль	Закливание 4
Необычный Прорицание Ментальный Разоблачение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Длительность 10 минут Каждая произнесённая ложь режет ваш слух как фальшивая нота. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Внимания при чьей-то Лжи.		Исцеление Некромантия Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 существо Ваше прикосновение дарует проклятому существу облегчение. Вы пытаетесь нейтрализовать одно действующее на цель проклятие. Если проклятие исходит от проклятого предмета или схожего внешнего источника, успех позволит цели избавиться от проклятого предмета, но с самого предмета проклятие не снимает.		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. Закливание 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 целямИгнорировать 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.		и «инвизибельно» обоняние. Оно получает дескрипторы «обоняние» и «слух». Также маскирует голоса и запахи целей. Для воссоздания облика конкретного существа вам нужно угадать его. Закливание может сделать цель неузнаваемой и выдать её за существо другого народа, но для изображения кого-то конкретного не подойдёт. Закливание 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 целямИгнорировать возможные	

Проклятие мечтателя Закливание 4 НеобычныйАтакаПроклятиеОчарованиеМентальныйНеудача 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 Закливание 4 НеобычныйСмертьНекромантияНегативный 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	Мятеж организма Закливание 4 РедкийБолезньНекромантия Источник Злоба Традиции оккультная, сакральная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание. Цель 1 существо. Испытание Стойкости. Вы поражаете цель сверхъестественной болезнью, называемой мятежом организма, заставляя ряд её внутренних органов взбунтоваться против тела, что вызывает мучительную агонию, а впоследствии смерть. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает неуклюжесть 1 на 1 раунд из-за боли. Провал цель заражается мятежом организма на стадии 1. pf2.ru nuzjd	Проклятие фонтана крови Закливание 4 ПроклятиеНекромантия Источник Secrets of Magic Традиции сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Испытание Стойкость; Длительность варьируется Вы насыщаете на цель проклятие, от которого её раны фонтанируют кровью. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех на 1 минуту, когда существо впервые за раунд получает не менее 10 колющего или режущего урона от одного Удара, она получает дополнительно 2d6 урона того же типа. Провал аналогичен успеху, но вместе с pf2.ru nuzjd
Критический провал аналогично провалу, но для цели результативность верок с дескриптором «концентрация» считаются на одну ступень хуже. Провал аналогичен успеху, но эффект для неё обычным успехом. скриптором «концентрация», считается ния или наваяка для действия с де- критический успех в проверке Внима- дважды и выбирает худший результат. Повышенное (+2) дополнительное урон повышается на 1d6. Продолжи- тельный урон от кровотечения появ- шается на 1d6. Критический провал цель заражается мятежом организма на стадии 2. 7. Состояние неуклюжести, полученное из-за этой болезни, нельзя прекратить, пока болезнь не исцелена. Стадия 1 неуклюжести 1 (1 день). Стадия 2 неуклюжести 2 (1 день). Стадия 3 неуклюжести 3, существо застигнуто врасплох (1 день). Стадия 4 неуклюжести 3, существо застигнуто врасплох (1 день). Стадия 5 смерть, тело цели разрывает на множество кусков, расплозаящихся прочь и поглощаемых областью 10-футовой сферой, остав- ляя лишь окружённый кровавым месивом скелет. получает 2d6 продолжительного урона от кровотечения. Мятеж организма (болезнь). Уровень: (или живое существо с негативным ис- целением), то можете на свой выбор либо получить временные Цели в количе- стве половинных нанесённых цели урона (после применения устойчивости и иных способностей) и ускорение на 1 раунд, либо отказаться от временных Цели и получить ускорение на 1 минуту. Дополнительное действие вы можете потратить только на Перемещение, Удар или Шат. Через 1 минуту все оставшиеся временные Цели исчезают. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d4.			

ГЛАЗНАЯ ПЕРЕГРУЗКА

ЗАКЛИНАНИЕ 4

Непредвиденные Обстоятельства

Иллюзия

УСТРАНЕНИЕ

ЗРЕНИЕ

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

pt2.ru

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

pt2.ru

Повышенное (+1) Максимальный уровень цели увеличивается на 2.

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

pt2.ru

только на половину обычной высоты и длины. Вместо обычного расчёта урона от падения вы получаете двойной урон, равный расстоянию, которое вы пролетели при падении. И, способностями, корректирующими урон от падения, всё ещё применимы.

● **Пониженная гравитация** Вы можете прыгнуть на двойную обычную дистанцию, когда совершаете прыжок в длину или прыжок, но не более вашей скорости. Когда вы совершаете прыжок в высоту, вы можете использовать расчёт для прыжка в длину, но не удваиваете дистанцию. Вместо обычного расчёта урона от падения, равного 10 футов, а затем получаете двойной урон, равный высоте оставшегося расстояния падения. Способности, корректирующие урон от падения, всё ещё применимы.

Повышенное (6 крп) Длительность увеличения - ется до 1 часа.

ПОБЕДНАЯ СЕРИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОРИЦАНИЕ

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 *Победной серии* увеличивается ещё на 1 раунд. Ускоренные заклинанием существа

pf2.ru

072.71

могут использовать это дополнительное действие для удара, шага или перемещения. Если по истечении полного раунда цель или кто-либо из её союзников не получает критического успеха при повторке атаки против значимого противника, *Победная серия* разбивается, и заканчивается своё действие.

Проклятие мудреца	Заклинание 4	Ложная природа	Заклинание 4	Орудия разрушения	Заклинание 4	Мягкая посадка	Заклинание 4
НеобычныйАтакаПроклятиеОчарованиеМентальныйНеудача 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.	НеобычныйИллюзия Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ реagent 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 «	ЭмоцииОчарованиеУжасМентальный Источник Dark Archive Традиции сакральная, оккультная Дистанция 30 фт.; Цели 1 враг и 1 оружие — бесхозное либо удерживаемое вами или согласным союзником. Испытание Воля; Длительность 1 минута Вы клянётесь, что выбранное оружие принесёт гибель врагу, и вкладываете в этого врага иррациональный страх перед этим оружием. Эта связь сохраняется в сознании врага, вызывая у него тягостное чувство неизбывного страха. Эффект зависит от испытания Воли цели. Критический успех: существо избегает эффекта. Успех: целевое оружие наносит дополнительно 2d6 ментального урона при	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				

Болото веков		Героический фантазм		Свет Цветка Зари		Видение красоты	
Закливание 4		Закливание 4		Закливание 4		Закливание 4	
Аура Превращение Источник Dark Archive Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤➤ Область 5-фт.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 эманации 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 действия заклинания. Каждый раз, когда вы Поддерживаете заклинание, вы можете увеличить радиус эманации на 5		Редкий Иллюзия Ментальный Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➤➤ Ж, С. Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте призрачное воплощение известного персонажа из романа, исторического произведения или религиозной притчи. Фантазм имеет средний размер независимо от размера персонажа в произведении. Когда вы сотворяете заклинание, определите, к какой категории относится ваш фантазм: герой, союзник или злодей. Фантазм появляется в свободном пространстве в пределах досягаемости, и в первый раз за раунд при Поддержании заклинания вы можете заставить фантазм совершить Перемещение или действие, даруемое его категорией. Скорость передвижения героического фантазма 25 футов, КБ 22. Его модификаторы испытаний, модификатор Внимания и модификаторы навыков равны +12. У него 90 ПЗ. Герой фантазм принимает облик легендарного		Редкий Прорицание Добро Свет Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции сакральная, оккультная Сотворение ➤➤ Ж, С. Дистанция касание; Цели 1 бесхозный немагический предмет весом 1 или меньше Длительность поддерживаемое до 1 минуты Предмет светится мягким золотистым светом, который обнажает правду, подсвечивает скрытые объекты и окутывает сверхъестественным светом ложные вещи. Предмет, на который наложено заклинание, излучает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет ещё в 60 футах). В зоне действия яркого света проверки Внимания для обнаружения скрытых объектов (включая потайные двери, но не ловаушки), а также испытания Воли против иллюзий с дескриптором «зрение» и		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 nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd		pf2.ru nu'zjd	
футов, максимум до 60 футов. Критический успех Существо избегает эффекта. Успех Клетки в эманации являются для существа пересечённой местностью. Провал Клетки в эманации являются для существа пересечённой местностью, и, существо становится замедлено 1, если начинает свой ход в эманации. Критический провал как при провале, но существо также становится обез-движено. Существо может попытаться совершить действие Освобождения против вашей СЛ заклинания, чтобы снять состояние обездвиженности.		героя. Действие его категории — удар в ближнем бою с использованием вашего броска атака. При попадании герой наносит 4д6 + 6 ментального урона. Союзник фантазм принимает облик узнаваемого второстепенного персонажа. Действие его категории — дать существов радиом 4д4 временных ПЗ, которые сохраняются 1 раунд. Злодей фантазм принимает облик известного злодея. Действие его категории — изводить и смещать в кахотную ярком цель. Цель должна пройти испытание Воли или стать стигматой враслох (и получить замедление 1 при критическом провале) до конца вашего сле-дующего хода. Повышенное (+1): КБ, модификаторы испытаний, модификаторы навыков и модификатор Внимания фантазма увеличиваются в 3, а его ПЗ увеличиваются на 30. Уроп героического фантазма даёт фантазм-союзник, увеличиваясь на 1д4.		эффектов злых существ, накладывающих состояние контроля, получают бонус состояние контроля +2. Этот свет подавляет матиескую тьму уровня, равного вашему заклинанию свет Цветка Зари или ниже. Наконеч, сверхъестественный свет, создаваемый этим заклинанием, похож на солнечный, и, пусть он не может навредить существу, который вредит солнечный свет, он вызывает у них дискомфорт: находясь в зоне яркого света, такие существа получают штраф состояния -2 к испытаниям против эффектов ужаса. Повышенное (7 крул) бонус состояния Повышенное (9 крул) бонус состояния увеличивается до +4.		эффекта. Успех цель заинтеригована видением и получает ошеломенение 1 на 1 раунд. Провал цель очарована видением, получена цель зрения 1 на 1 раунд и да-жется к месту расположения видения по самому прямому пути в течение 1-данных, обходя все опасные места и врагов. Затем цель заворожена иллюзией на 1 раунд. Критический провал аналогично провалу, но ошеломенение 2 и завороженность иллюзий на 1 минуту. Повышенное (+2) вы можете выбрать дополнительное существо в пределах зоны действия.	

РТУТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	Заклинание 4	Ясновидение	Заклинание 4	Замешательство	Заклинание 4	Обнаружение тайновидения	Заклинание 4
Концентрация Манипуляция Металл Яд Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Защита Стойкость По вашему телу проходит рябь — вы берёте на себя текучесть и ядовитость ртути. Вы частично переходите в форму жидкого металла и Перемещаетесь на расстояние вплоть до вашей удвоенной скорости. Во время этого движения вы можете пройти сквозь клетку одного существа без необходимости делать проверку Переката — разделяясь на капли ртути и объединяясь вновь по ту сторону существа; вы не можете закончить свой ход в такой		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.		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		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	
pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd		pf2.ru nrzjd	
клетке. Проход через клетку существа этим методом подвёргают его отравлению ртутью с испытанием Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает состояние тошноты 1. Провал цель получает состояние тошноты 2 и 6d6 урона ядом. Критический провал цель получает состояние тошноты 2 и 12d6 урона ядом. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6 при провале и на 2d6 при критическом провале.				замешательство на 1 минуту и может в конце 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 брать целями 10 или менее существ.			ежедневной подготовки.

Сфера рассеивания	Заклинание 4	Мерцание	Заклинание 4	Полёт	Заклинание 4	Сладкие слова	Заклинание 4
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		Концентрация Манипуляция Телепортация 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.		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 5 минут Цель может взмыть в воздух, получая скорость полёта, равную либо её скорости, либо 20 футам (смотря что выше). Повышенное (7 круг) длительность увеличивается до 1 часа.		Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут В ваших речах ложь искусно сплетается с правдой. Вы получаете бонус состояния +4 к проверкам Обмана для Лжи, а также против проверок Внимания, пытающихся определить, говорите ли вы правду, и добавляете ваш уровень даже при неизученном уровне умения. Если ваша ложь настолько невероятна, что налагается ситуативный штраф или увеличивается СЛ, величина штрафа или увеличения СЛ уменьшается вдвое.	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Цели вне сферы). Сферу можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае заклинание трагически кончается (однако после сотворения за- вступить в клинания существа могут входить в сферу).							

Нарисованная дверь	Заклинание 4	Мираж	Заклинание 4	Кошмар	Заклинание 4	Проклятие изгоя	Заклинание 4
Необычный Концентрация Межпространственный Манипуляция 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	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 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
поверхность под ним сломана, а также если существо попытается войти в уже переполненную комнату, она начнёт исчезать. Комната будет выталкивать в ближайшее свободное пространство одно случайное существо каждый раз, пока все существа не окажутся снаружи.		Повышенное (5 кр) заклинание также может замаскировать иллюзорные 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 истощение 2, пока не избавится от утомления.		результат, 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 встречи, но начальное отношение встречи ценных целей становится на две ступени хуже.	

Внушение			Закливание 4			Разговор с мёртвым			Закливание 4			Телепатия			Закливание 4			Транслокация			Закливание 4		
Концентрация			Устранение			Язык			Необычный			Концентрация			Манипуляция			Концентрация			Манипуляция		
Манипуляция			Ментальный			Незаметное									Ментальный			Телепортация					
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						Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Цели 1 труп Защита Воля; Длительность 10 минут Вы возвращаете цели подобие жизни, позволяя ей ответить на три заданных вопроса. Закливание не призывает дух умершего, а использует остаточную память физического тела, поэтому, чтобы оно работало, труп должен быть относительно целым. Чем сильнее тело повреждено, тем более отрывочными и неточными будут ответы, однако для их произнесения обязательно нужны рот и голосовые связки. Если в течение последней недели на тело уже сотворяли разговор с мёртвым, закливание не срабатывает. Труп может пройти испытание Воли, чтобы не отвечать на ваши вопросы (используя прижизненные						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) закливание требует 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), закливание будет потрачено впустую. Повышенное (5 круг) дистанция увеличивается до 1 мили. Вам необязательно видеть место назначения, если					
pf2.ru nuzjd						pf2.ru nuzjd						pf2.ru nuzjd						pf2.ru nuzjd					
Повышенное (8 круг) вы можете брать целими 10 или менее существ. Критический провал аналогичен провалу, но базовая длительность эффекта составляет 1 час. Критический успех цель избегает эффекта заклинания. Повышенное цель немедленно спадает в шум, он не может длиться 1 минуту, прекращается раньше, если цель выполнит внятное или если внушение станет саморазрушительным или неаналогичным. Цель может попытаться и повторююшимися. Цель может попытаться запереть или тнать время в надежде, что длительность завершится прежде, чем вы зададите все вопросы. Критический провал аналогичен провалу, но отвечает более прямолинейно, не склонна повторяться, хотя и может говорить загадками. Кроме этого, она штрафа составляет 2-4 к провалкам. Аналогично попыткам вас обмануть или запутать.						Критический успех цель может лгать или отказаться отвечать на вопросы. Кроме этого, её будет досажать вам в течение 24 часов, всячески и надоедая и не давая отдохнуть. Успех цель может дать вам неверные сведения или ответить на вопросы. Повал цель обязана отвечать правдиво, но ответы могут быть краткими, загадочными и противоречивыми. Цель может попытаться запереть или тнать время в надежде, что длительность завершится прежде, чем вы зададите все вопросы. Критический провал аналогичен провалу, но отвечает более прямолинейно, не склонна повторяться, хотя и может говорить загадками. Кроме этого, она штрафа составляет 2-4 к провалкам. Аналогично попыткам вас обмануть или запутать.						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.											

Газообразность	Закливание 4	Видение смерти	Закливание 4	Зазывающий вопль	Закливание 4	Звериное проклятие	Закливание 4
Воздух Концентрация Манипуляция Полиморф		Концентрация Смерть Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный		Слух Концентрация Устранение Манипуляция Ментальный		Концентрация Проклятие Манипуляция Полиморф	
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		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.		Источник Рёв дикой природы Традиции оккультная, первобытная Область 60-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы издаёте жалобный крик, чтобы заманить ваших врагов ближе. Каждое слышащее существо в эманации проходит испытание Воли. Если вы произносите имя существа как часть сотворения этого заклинания, то оно получает ситуативный штраф -2 к испытанию. Каждое существо в области действия на своём ходу также проходит испытание. Если вы атакуете или совершаете враждебные действия, состояние завожённость заканчивается только для		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 проклинаете 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 nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
предметы или использовать действия с дескрипторами «атака» или «манипуляция». Оно получает скорость полёта 10 футов и может просачиваться сквозь маленькие трещины. Цель может использовать П'ркращение для этого заклинания.		П'рвал существо получает полный К'ритический провал существо получает двойной урон, испуг 4 и панику, пока длится испуг. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.		затронутого существа. К'ритический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает состояние замедления 1 на 1 раунд. П'рвал существо получает состояние завожённость и вынуждено двигаться навстречу вашему крику на своём ходу. Пока оно находится в эманации и способно слышать, оно должно тратить свой ход, чтобы двигаться ближе к вам. К'ритический провал аналогично провалу, но существо должно истратить все свои действия двигаясь навстречу крику. Также существо застигнуто врасплох.		неуклюжесть 1 на 1 раунд. Когда цель избавляется от неуклюжести, то возвращает в исходный облик, а заклинание прекращается. П'рвал цель принимает завроподобный облик на 1 час, получает неуклюжесть 1 и уязвимость 1 к сбербу. Кроме этого, она получает возможность наносить Удары когтем, копытом, рогами или иммиглиями (по вашему выбору); используйте для них хин вара цепи, удаара цели, замевяна на добрый или, колючий или режущий в зависимости от типа атаки. Когда цель пытается совершить действие с дескриптором «манипуляция», ей необходимо димо пройти проверку со СЛ 5. К'ритический провал аналогичен провалу, но длительность неограничена.	

Обесцвечивание	Закливание 4	Сдерживание	Закливание 4	Неисчислимые очи	Закливание 4	Прилив апатии	Закливание 4
Концентрация Манипуляция		Концентрация Сила Манипуляция		Концентрация Манипуляция		Концентрация Проклятие Манипуляция	
Ментальный Неудача							
Источник Основная книга игрока 2 Традиции оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 живое существо Защита Стойкость	Ваша ладонь озаряется невозможными цветами из иных миров, что лежат за пределами звёзд, и ваше прикосновение вытягивает из живых существ силы и цвет. Цель проходит испытание Стойкости; существа с дескриптором «гном» получают ситуативный штраф -2 к этому испытанию. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает слабость 2 на 1 раунд.	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.	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.	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 ru:pf2		pf2.ru ru:pf2		pf2.ru ru:pf2		pf2.ru ru:pf2	

Призрачная трагедия	Закливание 4	Приговор судьбы	Закливание 4	Вампирическая дева	Закливание 4	Шёпоты пустоты	Закливание 4
НеобычныйКонцентрацияМанипуляция Дух Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Область 60-фт.ая эманация Длительность 10 минут Это заклинание заставляет местных духов разыграть постановку недавнего жестокого события, о котором вам известно и которое вы называете при Сотворении заклинания. Вы выступаете в роли основной жертвы. В постановке демонстрируются 9 минут, предшествующие травме или смерти жертвы, и 1 минута после этого. Духи-актёры не изменяют своего облика, поэтому виновника нельзя опознать по внешнему виду. Все участники постановки	КонцентрацияПроклятиеСмерть 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 переохлаждение, закалывание или любым другим способом. Выберите тип урона: дробящий, звук, кислота, колющий, огонь, пустота, режущий, холод или электричество. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели.	КонцентрацияМанипуляцияПустота 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.	СлухКонцентрацияМанипуляция Пустота Источник Основная книга игрока 2 Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Стойкость Вы шепчете зловещие тайны, которые преодолевают любые языковые барьеры и с помощью магии доносятся до ушей ваших врагов. Слова приобретают физическую форму, угнетающее жизненные силы целей заклинания, каждая из которых проходит испытание Стойкости. Критический успех существо избегает урона.				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd				
Критический провал Повышенное (+2) Повышенное (+2) уязвимость увеличивается на 1, а максимальный уровень цели, которая может быть мгновенно убита, увеличивается на 4.	Критический провал Повышенное (+2) Повышенное (+2) уязвимость увеличивается на 1, а максимальный уровень цели, которая может быть мгновенно убита, увеличивается на 4.	Критический провал Повышенное (+1) Повышенное (+1) колющий урон увеличивается на 1d4, урон пустотой увеличивается на 1d4.	Критический провал Повышенное (+2) Повышенное (+2) продолжительный урон пустотой увеличивается на 1d8 при успехе и на 2d8 при провале или критическом провале.				

ТАК ПРЕДНАЧЕРТАНО	Закливание 4	ПЕРЬЯ ТРИКСТЕРА	Закливание 4	УВЕЧЬЕ	Закливание 4
РедкийКонцентрацияМифический Предсказание Источник Война бессмертных 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	РедкийКонцентрацияМифический МанипуляцияМифический 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,	НеобычныйМанипуляция 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	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd
чем совершить её. Если вы используете это преимущество, заклинание заканчивается. В любом случае, вы временно невосприимчивы к нему на 1 час.	например, сделать свои доспехи похожими на латекс. На удаляемые предметы это не влияет, а любой носимый предмет, который вы снимаете, возвращается к своему истинному облику. Когда вы впервые надеваете перо, вы определяете иллюзорный облик, который оно вам дарует, выбирая происхождения, возраст, пол, одежду и другие визуальные особенности. На время действия это перо связано с этой маскировкой. Ношение его в волосах или шляпе всегда придаёт связанный облик. Выбор внешнего вида, созданного с помощью пера, в первый раз считается идентичным использованием маскировочного бора для проверки Маскировки при Обмане. Вы проходите эту проверку Обмана на мифическом уровне умения. Вы можете носить только одно перо за раз. Когда вы снимаете перо, вы возвращаетесь к своему истинному облику. Если вы даёте перо другому существу, перо больше не может давать маскировку.	5-футовый взрыв. Повышенное (+1): урон цели повышается на 1d8, а продолжительный урон от кровотечения на 1.			

