

Демоническая Чума	Заклинание 5	Цветная Стена [1]	Заклинание 5	Цветная Стена [2]	Заклинание 5	Защита От Смерти	Заклинание 5
ХаосБолезньЗлоНекромантия Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 существо Испытание Стойкости Ваше прикосновение заражает цель демонической чумой. Это заболевание истончает душу жертвы, подпитывая ей саму Бездну. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 2 урона злом за каждый круг заклинания и штраф состояния -2 к испытаниям против демонической чумы либо на 1 день, либо пока не заразится ею (смотря что	pf2.ru nuzjd	ПРЕГРАЖДЕНИЕ Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ реагент, Ж, С Дистанция 120 фт. Длительность 10 минут Вы создаёте непрозрачную вертикальную стену света, окрашенную в один из ярких цветов. Стена абсолютно прямая, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена при создании должна пройти через существо, заклинание тратится впустую. Стена создаёт яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет ещё на 20 футов. Вы сами можете игнорировать эффекты стены. Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый из цветов оказывает определённое действие на проходящие сквозь неё предметы, эффекты и существ. Цветную стену нельзя нейтрализовать обычным образом: каждый из её цветов автоматически нейтрализуется, если становится целью определённого заклинания, даже если круг этого заклинания	pf2.ru nuzjd	позволяет избежать слабости при успехе. Проход сквозь стену может нейтрализовать зелёную цветную стену. Повышенное (7 круг) длительность заклинания увеличивается до 1 часа. Бросьте 1d8, чтобы определить цвет стены. Цвета для результатов 5-8 описаны ниже. Урон красной, оранжевой, жёлтой и зелёной стен увеличивается на 10. ● 5. Голубой стена не пропускает эффекты окаменения и эффекты с дескрипторами «зрение», звук и «слух». Существо, которое попытается сквозь неё пройти, попадает под действие плоти в камень. Волшебная стрела может нейтрализовать голубую цветную стену. ● 6. Синий стена не пропускает эффекты с дескрипторами «ментальный» и «прорицание». Всякий, кто попытается сквозь неё пройти, попадает под действие искажения разума. Палящий свет может нейтрализовать синюю цветную стену. ● 7. Фиолетовый стена препятствует выбору целей заклинаний на противоположной её стороне (эффекты с областью пересекают её	pf2.ru nuzjd	ПРЕГРАЖДЕНИЕ Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 живое существо, которого коснулись Длительность 10 минут Вы защищаете существо от воздействия негативной энергии. Оно получает бонус состояния +4 к испытаниям против эффектов с дескрипторами «негативный» и «смерть», устойчивость 10 к негативному урону. Кроме этого, подавляются эффекты состояния обречённости.	pf2.ru nuzjd
случится раньше). Повал цель заражается демонической чумой на стадии 1. Критический провал цель заражается демонической чумой на стадии 2. Демоническая чума (болезнь). Уровень 9. Цель не может снять вызванное демонической чумой состояние и-тошения, пока болезнь не исцелена. Стадия 1: истощение 1 (1 день). Стадия 2: значение истощения увеличивается на 2 (1 день).		ниже круга цветной стены. ● 1. Красный стена уничтожает боеприпасы и дистанционного оружия (например, стрелы и болты), которые сквозь неё пролетают, и наносит 20 урона огнём всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Конус холода может нейтрализовать красную цветную стену. ● 2. Оранжевый стена уничтожает металлы-ное оружие, которое сквозь неё пролетает, и наносит 25 урона кислотой всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Порыв ветра может нейтрализовать оранжевую цветную стену. ● 3. Жёлтый стена не пропускает эффекты с дескрипторами «звук», «кислота», «негативный», «огонь», «сила», «холод» и «электрострелы» и наносит 30 урона элек-трострелам всякому, кто попытается сквозь неё пройти (обычное испытание Реакции). Дезинтеграция может нейтрализовать жёл-тую цветную стену. ● 4. Зелёный стена не пропускает токсичные газы и губительное дыхание. Всякий, кто по-пытается сквозь неё пройти, получает 10 урона ядом и слабость 1 на 1 минуту. Обычное испытание Стойкости уменьшает урон и		как обычно). Всякий, кто попытается сквозь неё пройти, испытание Боли и при провале получает замедление 1 на 1 минуту; при критическом провале существо вместо этого отравляется на другой план, эффект аналогичен планарному переходу. Рассеива-ние магии может нейтрализовать фиолетовую цветную стену. ● 8. Советите повторный бросок: проходя-щие сквозь стену существа получают ситуативный штраф -2 к своим испытаниям.			

ТЕНЕВОЕ ЗАМЕЩЕНИЕ	Заклинание 5	ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ	Заклинание 5
ИллюзияТень Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение ➤ С; Условие заклинание или магический эффект наносит урон Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавший эффект Вы замещаете материальную энергию заклинания энергией Теневого плана, делая его отчасти иллюзорным. Совершите попытку нейтрализации заклинания-цели; уровень нейтрализации теневого замещения при этом считается на 2 выше. При успехе существа получают от заклинания в два раза меньше урона, но в остальном оно действует как обычно.	НеобычныйПрорицаниеМентальный Источник Основная книга правил Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели вы и 4 или менее согласных существа, которых коснулись Длительность 8 часов Цели могут телепатически общаться с некоторыми другими целями или всеми целями сразу из любых мест в пределах планеты.	НеобычныйМентальныйНекромантия Источник Зловещие катакомбы Традиции оккультная Сотворение ➤➤ реагент, Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Вы создаёте эфемерные нити эктоплазмы, которые, проходя через цель, уносят с собой все ментальные недуги. Вы немедленно пытаетесь нейтрализовать один из действующих на цель эффектов с дескриптором «вселение» или «эмоции» либо эффект, налагающий на цель состояние заморозки или контроля. Если вам не удалось нейтрализовать эффект, вы всё же создаёте резонанс, облегчающий попытки жертвы самостоятельно избавиться от эффекта: в течение часа цель получает бонус состояния +2 к испытаниям Воли	ПолиморфПревращение Источник Secrets of Magic Традиции оккультная Сотворение ➤➤ Длительность 1 минута Используя мощь мерзких существ, вы превращаетесь в крупную аберрацию. У вас должно быть достаточно места для расширения, иначе заклинание будет потеряно. Когда вы сотворяете это заклинание, вы выбираете чуула, гожитет, гуга или отьуга. Находясь в этой форме, вы получаете дескриптор аберрация. Вы можете использовать действие Прекращение для этого заклинания. Вы получаете следующие характеристики и способности независимо от выбранной боевой формы: КБ = 18 + ваш уровень. Игнорируйте штраф к навыкам и скорости от вашего доспеха.
pf2.runrzd	pf2.runrzd	pf2.runrzd	pf2.runrzd

ФОРМА АБЕРРАЦИИ [2]

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРОБЛЕСК ОЧАРОВАНИЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПОРТРЕТ ХУДОЖНИКА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЗАСТЫВШЕЕ ВРЕМЯ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

- **годжийет** Скорость 40 футов, скорость лазания 30 футов; **В ближнем бою** ♦ челюсти, Урон 2d10+8 колющий, и вы можете потратить действие после попадания, чтобы совершить действие Хватка против цели; **В ближнем бою** ♦ нога (быстрое, длинное 10 футов), Урон 2d6+8 колющий.
- **гуг** Скорость 40 футов, скорость лазания 20 футов; **В ближнем бою** ♦ челюсти (длинное 10 футов), Урон 2d12+8 колющий; **В ближнем бою** ♦ коготь (быстрое, длинное 10 футов), Урон 2d8+8 режущий; ваши многочисленные суставы позволяют вам протискиваться в узкие пространства так, будто вы существо Среднего размера.
- **отьюг** ситуативный бонус +2 к испытаниям против болезней; Скорость 20 футов; **В ближнем бою** ♦ челюсти, Урон 3d6+8 колющий; **В ближнем бою** ♦ щупальце (быстрое, длинное 10 футов), Урон 2d6+8

АУРА	ЭМОЦИИ	ОЧАРОВАНИЕ	УСТРАНЕНИЕ
МЕНТАЛЬНЫЙ			

Источник Secrets of Magic
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение ♦♦
Область 20-ф.ая эманация с центром на вас
Испытание Воля; **Длительность** поддерживаемое до 1 минуты

Вы окутаны гладкой, почти сверкающей аурой, которая улучшает настроение окружающих. Любое существо, завершающее свой ход в ауре, должно пройти испытание Воли с приведёнными эффектами. Независимо от результата, существо становится временно невосприимчиво к *Проблемке очарования* на 24 часа. Эффект сохраняется даже после того, как существо покинет ауру, и будет действовать до тех пор, пока заклинание не завершится.

Критический успех Существо избегает эффекта и осознаёт наличие ауры.

Успех Отношение существа к вам улучшается

Иллюзия Зрение

Источник Secrets of Magic
Традиции оккультная
Сотворение 1 минута
Длительность 1 час

Вы меняете свою внешность, чтобы выглядеть как известный деятель искусства, получивший славу за определённое художественное произведение или спектакль (например: художник, певец или оратор), получая все эффекты от закланения иллюзорный облик. Кроме того, вы имитируете и мастерство того, чей облик приняли, хотя на деле это всего лишь иллюзия. Если был принят облик какого известного своими работами в области физического искусства, закланение создаёт физическую иллюзию произведения искусства, соответствующего стилю создателя, и зрители, которые не сомневаются в их подлинности, убеждены, что эти работы столь же впечатляющи, как и настоящие. Если же кто-то известен своими выступлениями, то вы создаёте иллюзорное представление, которое обманывает зрителей, заставляя их думать, что вы столь же искусны, как и тот исполнитель, за которого себя выдаёте. Зрители могут разоблачить иллюзию, если будут взаимодействовать с вашим

ПРЕВРАЩЕНИЕ

Источник Dark Archive
Традиции мистическая, оккультная
Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт.
взрыв
Испытание Воля; **Длительность** 1
минута

Вы исследуете поток времени в определённой области, затем втыкаете в него несколько метафорических булавок, утолщая и замедляя течение времени, пока оно не станет похоже на реку из потоки. Любое существо, начинающее свой ход в этой области, должно пройти испытание Воли.

Успех Существо избегает эффекта.

Провал Существозамедлено 1 на этот ход.

Критический провал Существо

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj.71d

Плюсовое (6 кпр) Ваша боевая форма
добрый щит.

на одну категорию, если его отношение к действительности враждебное, как только вы предпримете враждебные действия против существа или его союзников. **Подобное** отношение существует к вам и у инстинктивных животных. Оно не может предпринимать какие-либо враждебные действия против вас, только эффект закармливания, как только вы предпримете враждебные действия против существа или его союзников. Пока это существо готово помочь, оно не может предпринять враждебных действий против вас.

продвижение искусства или участие слушать и анализировать свое влияние или наоборот? Знание, в зависимости от того, что выше. По истечении длительности жизни любое поддление физическое искусство исчезает, и что оно было не так хорошо, как то оно должно, хотя они все же могут не понять, что на самом деле вы те детишки искусство, за которое себя выдавали.

Тот законник не даёт вам каких-либо преимуществ для специализации способностей, требующих от вас мастерства в профессии или, таких как, например, «физические заклинания продолжительная композиция». Исполняете заклинания продолжительную, чтобы их трюки зарабатывать. Заработать денег от продажи своего искусства, также довольно сложно, поскольку требует платёжного подписанием контрактом и иным образом, негласно предполагая, что оно автоматически создаёт на проехе Западотки денер.

замедлено 2 на этот ход.

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj7id

pf2.ru
nj.71d

Мудрость ВЕТРОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПЛАМЕННЫЙ ТАНЦОР

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Пламя эго

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИЗГНАНИЕ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНЫЙ Воздух КОНЦЕНТРАЦИЯ

Манипуляция

Источник Ярость Стихий
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Длительность варьируется

Вы задаёте вопрос духам воздуха, умоляя их послать сигналы через ветры, чтобы помочь вам найти путь. Вам могут помочь воздушные элементы, ангомы или даже Владыки Воздуха. Вы получаете руководство в виде мудрых слов или порыва ветра, указывающего вам путь — в зависимости от того, что духи сочтут наиболее полезным. Духи не дадут вам указания, которым вы не сможете следовать, например, ветры не приведут вас в место, куда вы не можете попасть, и не дадут советов, которые могут нанести вам ущерб. Если вы рассердили всех духов воздуха, они не будут вводить вас в заблуждение, но откажутся направлять вас.

- **Направляющий Бриз** (обнаружение) ощутимый ветер постоянно дует в сторону места, которое духи считают ценным для вас. Хотя вы не можете запросить конкретное место, духи понимают ваши

pf2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ ОГОНЬ МАНИПУЛЯЦИЯ

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 60 фт.; **Цели** 1 согласно существо

Длительность 1 минута

Огонь покрывает руки и ноги цели, а её глаза и волосы вспыхивают искрами. Безоружные Удары цели наносят дополнительное 2d6 урона огнём. Критические попадания этими Ударами также наносят 2d4 продолжительного урона огнём. Кроме того, когда цель пытается Деморализовать врага, она может использовать навык Исполнение вместо Запугивание; при использовании Исполнения для Деморализации

pf2.ru

pt2.ru

КОНЦЕНТРАЦИЯ ОГОНЬ УСТРАНЕНИЕ СВЕТ

Манипуляция МЕНТАЛЬНЫЙ

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

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

Эlegantные языки пламени невероятной красоты вспыхивают на теле цели, придавая её излишнюю самоуверенность и беспечность. Цель пытается пройти испытание Воли.

Критический успех цель избегает эффекта.

Успех: цель излучает яркий свет в 20-футовой эманации (и тусклый свет в следующих 40 футах) и становится замороженной сама собой на 1 раунд. Она должна

pf2.ru

pt2.ru

Концентрация Устранение Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная

Сотворение ➡➡

Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо, которое не на родном плане.

Защита Воля

Вы возвращаете цель на её родной план. Цель должна пройти испытание Воли. При Сотворении заклинания вы можете потратить дополнительное действие и стоимость, чтобы существо получило ситуативный штраф -2 к этому испытанию. В качестве стоимости должен выступать специально подобранный объект, который для существа является табу. Заклинание не срабатывает, если вы пытаетесь

pf2.ru

072.70

Один не привёл вас в место, о котором вы уже знаете, если только что не приваде́т вас к погребному решению, которое вы ранее отвергли. Значимные действия в 8 часов или до момента прибытия, в зависимости от того, что это случилось раньше. Когда вы придёте, ветер закружится в ирландском вихре и затеет расцвет, чтобы дать понять, что вы не забываете.

Повышенное (7 кпу) урон огнём увеличивает дальность действия термического экрана до 30дб, а продолжительность лининивается до 30дб, и цель увеличивается до 30дб. Если цель получает критический успех при проверке Исполнения для деморализации-зачити, цель Деморализации впадает в панику от цели заклинания огненного танка на 1 раунд.

своей ход на настелившее проявление
потратить как минимум 1 действие в
высокомехрия или самоуверенности. Ис-
пользование действий, которые подпа-
дают под такое проявление — напри-
мер, использование действия Выступлени-
е — подходить под это требование.

Подраз аналогичен успеху, но длитель-
ность составляет 1 минуту, и цель не мо-
жет действовать враждебно по отноше-
нию к существу, пока это существо не
действует враждебно по отношению к
цели.

Критический повар аналогичен проявлению,
за исключением того, что цель должна
тратить не менее 2 действий в свой ход
на настелившее проявление высокоме-
рия или излившей самоуверенности.

Критический успех вы получаете шокирующе быстрое достижение цели, которую вы поставили перед собой. Это происходит потому, что вы получаете поддержку и ресурсы, необходимые для достижения цели. Это происходит потому, что вы получаете поддержку и ресурсы, необходимые для достижения цели. Это происходит потому, что вы получаете поддержку и ресурсы, необходимые для достижения цели.

Спящий потенциал

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЛОЖНАЯ КАРТИНА

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Галлюцинация

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Иллюзорная сцена

ЗАКЛИНАНИЕ 5

Концентрация	Манипуляция
Ментальный	

Источник Основная книга игрока
Традиции оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 спящее согласное существо
Длительность 8 часов

Вы погружаете цель в осознанное сновидение, где она может изучить все сокрытые в ней бесчисленные возможности, пользуясь изменчивой природой сна как такового. Если цель проспит 8 часов без перерыва, то при пробуждении получит все преимущества целого дня свободного времени, проведённого за переподготовкой. При этом заклинивание нельзя использовать для переподготовки, требующей

pf2.ru
nj7id

Необычный	Концентрация	Иллюзия
Манипуляция		

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Область** 100-фт.
взрыв

Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы создаете иллюзию, которая вводит в заблуждение любые средства тайно видения в области. Любое заклинание с дескриптором «тайновидение» увидит, услышит, почует и иным способом обнаружит в пределах области то, что вы пожелаете, вместо того, что там на самом деле. В каждом раунде вы можете использовать Поддержание заклинания, чтобы изменять иллюзию на

pf2.ru
nj.71d

Иллюзия	УСТРАНЕНИЕ	Манипуляция
МЕНТАЛЬНЫЙ	НЕЗАМЕТНОЕ	

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

Вы изменяете восприятие цели, заставляя её что-то не замечать, принимая одно за другое или видеть что-то, чего на самом деле нет, хотя убеждений цели это никак не меняет. Вы выбираете, какой из эффектов применится, и определяете подробности галлюцинации. Например, все эльфы могут казаться цели людьми, она может в упор не замечать присутствия своего брата, видеть, что талисман удачи по-прежнему у неё, хотя его давно нет, или увидеть новую башню прямо в центре города.

Цель может пройти начальное испытание Воли с описанными ниже эффектами. Кроме этого, цель может проходить испытание Воли для разоблачения галлюцинации всякий раз, когда совершает Поиск или на прямую взаимодействует с ней. В вышеописанных примерах цель могла бы пытаться разоблачить галлюцинацию каждый раз, когда общается с эльфом, случайно наткнется на брата, пытается найти

pf2.ru
nj7id

СЛУХ КОНЦЕНТРАЦИЯ ИЛЛЮЗИЯ
МАНИПУЛЯЦИЯ ОБОНЯНИЕ ЗРЕНИЕ

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная
Сотворение 10 минут
Дистанция 500 фт.; **Область** 30-фт. взрыв
Длительность 1 час

Вы создаёте иллюзорную сцену из 10 или менее отдельных существ или объектов разных размеров. Они должны уместиться в пределы области заклинания. Составляющие сцены издают соответствующие звуки и запахи и правдоподобны на ощупь, но говорить не могут. Это заклинание, в отличие от иллюзорного существа, не наделяет существ боевыми способностями и параметрами. Иллюзорная сцена не изменяет окружение, но её можно разместить в пределах миража.

Когда вы создаёте сцену, вы выбираете, будет ли она статичной или станет следовать сценарию. Статичная сцена неподвижна, но включает в себя простые естественные движения: например, ветер перевернёт иллюзорные страницы книги. Сценарий позволяет разыграть сцену длиной не более 1 минуты, после чего она повторяется. Например, вы можете

pf2.ru
nj.7.10

наставника или каких-то специалистов-
рованных знаний, недоступных во сне.

свое усмотрение, в том числе и разбавляя с ее помощью сложную цену. Если круг закланания тайновидения

Далее, мы все время находим, что в области знания, что на самом деле происходит не так, как кажется, и даже при успехе он все равно не манящий, чтобы разоблачить иллюзию, а потому может пройти проверку Внутренней логики.

В области.

1. **Понятие субъекта права**
 Субъект права — это лицо, обладающее правоспособностью и дееспособностью, способное своими действиями приобретать и осуществлять права и обязанности, нести ответственность.
 Субъекты права делятся на физических и юридических лиц.
 Физическое лицо — это человек, обладающий правоспособностью и дееспособностью с момента рождения и до момента смерти.
 Юридическое лицо — это организация, обладающая правоспособностью и дееспособностью с момента ее создания и до момента ее ликвидации.
 2. **Понятие объекта права**
 Объект права — это то, на что направлены права и обязанности.
 Объекты права делятся на вещи, действия, результаты действий.
 Вещи — это материальные объекты, обладающие свойствами, позволяющими их отличать от других объектов.
 Действия — это поведение человека, направленное на достижение определенной цели.
 Результаты действий — это то, что получается в результате совершения действия.
 3. **Понятие меры ответственности**
 Мера ответственности — это то, что возлагается на лицо, совершившее правонарушение.
 Меры ответственности делятся на гражданские, административные, уголовные.
 Гражданские меры ответственности направлены на восстановление нарушенного права.
 Административные меры ответственности направлены на предупреждение правонарушений.
 Уголовные меры ответственности направлены на наказание виновного и предупреждение правонарушений.
 4. **Понятие правонарушения**
 Правонарушение — это виновное поведение человека, нарушающее закон.
 Правонарушения делятся на преступления, административные правонарушения, гражданские правонарушения.
 Преступление — это виновное поведение человека, нарушающее уголовный закон.
 Административное правонарушение — это виновное поведение человека, нарушающее административный закон.
 Гражданское правонарушение — это виновное поведение человека, нарушающее гражданский закон.
 5. **Понятие правонарушения и меры ответственности**
 Понятие правонарушения и меры ответственности тесно связаны.
 Без правонарушения нет ответственности.
 Без ответственности нет правонарушения.
 Мера ответственности зависит от тяжести правонарушения.
 Чем тяжелее правонарушение, тем строже мера ответственности.
 6. **Понятие правонарушения и меры ответственности**
 Понятие правонарушения и меры ответственности тесно связаны.
 Без правонарушения нет ответственности.
 Без ответственности нет правонарушения.
 Мера ответственности зависит от тяжести правонарушения.
 Чем тяжелее правонарушение, тем строже мера ответственности.

ПОВЫШЕНИЕ (6 КРУ) Существа и объекты в вашей стране могут говорить. При создании минимизируйте для каждой роли произведение религии или культуры, а также характеры и взаимодействия персонажей.

Воззвание к духам	Закливание 5	Проклятие моряка	Закливание 5	Зондирование памяти	Закливание 5	Глаз-разведчик	Закливание 5
Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный Пустота Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Измученные призраки мёртвых возвращаются, чтобы терзать живых. Они наносят 2d4 ментального урона и 2d4 урона пустотой всем живым существам в области (обычное испытание Воли). Кроме того, существа, критически провалившие испытание, получают испуг 2 и панику на 1 раунд.	Концентрация Проклятие Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Воля Вы поражаете цель проклятием бушующего штормового моря. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Если значение тошноты снижается до 0, проклятие прекращается. Провал цель получает тошноту 1 и не может снизить значение тошноты ниже 1, пока проклятие действует. Снять проклятие можно избавлением	Необычный Концентрация Язык Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы мысленно вторгаетесь в разум существа и копаетесь в нём в поисках нужных сведений. Вы получаете доступ к воспоминаниям и знаниям существа, если оно провалит испытание Воли. Успех цель избегает эффекта. Провал в течение длительности заклинания вы каждый раунд можете использовать Поддержание заклинания, чтобы задать новый вопрос и попытаться получить ответ. После каждого	Концентрация Манипуляция Тайновидение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция см. описание Длительность поддерживаемое Вы создаёте в месте, которое видите в пределах 500 футов, невидимый парящий глаз диаметром 1 дюйм. Каждый глаз видит вашим обычным зрением во всех направлениях и непрерывно передаёт вам всё, что видит. Когда вы первый раз в каждом раунде используете Поддержание для этого заклинания, вы можете либо переместить глаз на 30 или менее футов, видя при этом лишь то, что находится перед				
pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd				
Повышенное (+2) ментальный урон и пропущенная пустотой увеличиваются на 1d4. Вызовет панику. Эффектами, но критический провал не должен пройти испытание с тем же ин. Живые существа в области заклинания в пределах дистанции заклинания не могут использовать Поддержание. Вы за раунд используете Поддержание. Пока цель находится на воде материи. 4 круга или другой подобной от не удаётся или другой подобной	Критический провал аналогичен провалу, но цель получает тошноту 2. Только получает замедление 1. Рета и у неё тошнота, она дополнит на расстоянии и не менее 1 мили от берега и у неё тошнота, она дополнит	Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2. Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2. Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2.	Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2. Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2. Ваша цель получает тошноту 1, а вы получаете тошноту 2.				

Послание	Закливание 5	ТЕНЕВОЙ ВЫБРОС	Закливание 5	Ползучие гады	Закливание 5	Разговор с камнями	Закливание 5
Концентрация Манипуляция МЕНТАЛЬНЫЙ Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция планета; Цели 1 хорошо известное вам существо Вы посылаете существу короткое мысленное сообщение из 25 или менее слов, оно немедленно может ответить аналогичным сообщением из 25 или менее слов.		Концентрация Манипуляция Тень Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция варьируется; Область варьируется; Испытание обычное испытание Воли или Реакции (по выбору цели) Вы осуществляете выброс квазиреальной материи Теневого плана. Вы выбираете область заклинания (30-футовый конус, 50-футовая линия или 15-футовый взрыв в пределах дистанции 120 футов) и тип урона (дробящий, дух, звук, колющий, кислота, огонь, режущий, сила, холод, электричество). Выброс наносит всем существам в области 6d8 урона выбранного вами типа. Повышенное (+1) урон увеличивается		Концентрация Манипуляция Тень Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность 1 минута Клубок теневых змей опутывает существ в области. При Сотворении заклинания каждое существо в области получает 3d6 колющего урона и 1d6 продолжительного урона ядом из-за змеиных укусов, также оно может оказаться в захвате либо обездвижено в зависимости от результата испытания Реакции. Существо, закончившее свой ход в области, тоже должно пройти это испытание, даже если оно уже в захвате или обездвижено змеями. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Успех существо избегает эффекта.		Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы можете задавать природному или обработанному камню вопросы и получать ответы. Камни сами по себе неразумны, но вы говорите с природными духами камня, чей характер зависит от типа камня, а в случае обработанного камня — ещё и от типа строения, частью которого он является. Восприятие, знания и точка зрения камней существенно ограничены и отличаются от человеческих, поэтому и важными они считают совсем другие вещи. Камни в основном могут отвечать на	
pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
			на 1d8.	Провал существо получает полный урон и оказывается в захвате змей. СЛ Освобождения равна вашей СЛ заклинаний. Существо может атаковать змею, чтобы освободить существо. КБ змеи равны вашей СЛ заклинаний, она уничтожена, если ей одновременно нанесут 12 или более урона. Пока длится заклинание, продолжают появляться новые змеи, так что их уничтожение не мешает захвату новых существ. Критический провал аналогичен провалу, но существо получает двойной урон и обездвижено змеей. Повышенное (+2) продолжительный урон ядом увеличивается на 1d6, ЛЗ змеи увеличивается на 6.	Повышенное (6 круг) (длительность заклинания — 8 часов. вопросы о существах, которые в прошлом их касались, а также рассказать, что находится за ними или под ними.		

Подсознательное внушение		Закливание 5		Призыв дракона		Закливание 5		Призыв сущности		Закливание 5		Нейронный импульс		Закливание 5			
Концентрация		Устранение		Язык		Концентрация		Манипуляция		Призыв		Концентрация		Устранение		Манипуляция	
Манипуляция		Ментальный		Незаметное								Ментальный					
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы внедряете глубоко в разум цели подсознательное внушение, и при соблюдении заданного вами условия она начинает ему следовать. 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 сработает. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта и знает, что вы пытались её				Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «дракон» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. Если у дракона есть дескриптор магической традиции (мистический, сакральный, оккультный, или первобытный), вы можете призвать его только заклинанием соответствующей традиции.				Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «аберрация» 5 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне.				Источник Основная книга игрока Традиции оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт.ая эманация Защита Воля; Длительность 1 раунд Вы выпускаете волну ментальной энергии, поражающей разум всех врагов в области. Все враги в области проходят испытание Воли. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает шок 1. Провал существо получает шок 2. Критический провал существо получает шок на 1 раунд.					
pf2.ru		nuzjd		pf2.ru		nuzjd		pf2.ru		nuzjd		pf2.ru		nuzjd			
Повышенное (6 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ.				Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.				Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11. Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15.									

Телекинетическая ноша	Заклинание 5	Истинная речь	Заклинание 5	Путь в тенях	Заклинание 5	Сокрушительное отчаяние	Заклинание 5
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели один бесхозный объект весом не более 80 и размером не более 20 фт. по каждой стороне. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы перемещаете цель на 20 или менее футов и можете удерживать её в воздухе. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете либо вновь переместить объект, либо выбрать новую подходящую цель в пределах дистанции.		Необычный Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 1 час Цель может понимать всё сказанное независимо от языка и говорить на языках других существ. Когда цель говорит в обществе разных существ, она может выбрать собеседника, чтобы говорить на известном ему языке, даже если цель не имеет представления, что это за язык. Повышенное (7 круг) длительность заклинания — 8 часов.		Необычный Концентрация Манипуляция Тень Телепортация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели вы и 10 или менее согласных существ, которых коснулись. Длительность 8 часов Вы частично переходите на Теневой план и используете его искажённую природу для более быстрого перемещения. За час вы проходите примерно такое расстояние, что обычно преодолели бы за 3 дня. Ориентиры весьма приблизительные и неточные, поэтому после Прекращения вами заклинания или окончания длительности цели оказываются примерно в 1 миле от		Концентрация Эмоции Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная Сотворение ♦♦ Область 30-фт. конус Защита Воля; Длительность 1 раунд или более Все существа в области впадают в отчаяние. Эффект зависит от результата испытания Воли существа. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо 1 раунд не может совершать ответные действия и в начале своего хода проходит испытание повторно. При провале оно начинает безутешно рыдать и получает замедление	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
				желаемого места назначения.		1 на этот ход. Провал аналогичен успеху, но длительность — 1 минута. Критический провал аналогичен провалу, но существо автоматически получает замедление 1 на 1 минуту. Повышенное (7 круг) область увеличивается до 60-футового конуса.	

ВЕТРА ПРЕДКОВ

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИИ

УЖАС МАНИПУЛЯЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

ПУСТОТА

Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя

Традиции мистическая, сакральная, оккультная

Дистанция 120 фт.; **Область** 20-фт. взрыв

Испытание Воля; **Длительность** Поддерживаемое до 1 минуты

Вы призываете ту энергию, что воплощается в бурях предков, и обрушиваете завывающих духов на врагов, вселяя ужас. Живые существа в области получают 5d6 урона пустотой и 1d6 ментального урона и должны пройти испытание Воли. Неживые существа

pf2.ru

ru.zfd

невосприимчивы к эффектам заклинания.
Критический успех: существо избегает эффекта.
Успех: существо получает половину урона и испуг 1.
Провал: существо получает полный урон 2.
Критический провал: подобен провалу, но существо получает двойной урон и шок 1.
Когда вы впервые используете Поддержание заклинания в каждом последующем раунде, вы можете переместить область эффекта на расстояние до 30 футов в пределах дистанции. Живые существа в новой области должны пройти испытание с описанными выше эффектами.

