

Подавление Запаха	Закливание 1	Шиллейла	Закливание 1	Снежок	Закливание 1	Волшебный Камень	Закливание 1
Преграждение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 час Цель перестаёт чем-либо пахнуть, и существа больше не могут заметить её присутствие только по запаху, даже если обладают нюхом (точным или вспомогательным). Существо, совершающее проверку Внимания для Поиска и использующее для этого нюх и другие способы восприятия, может заметить отсутствие естественного запаха. Если цель обладает особыми способностями, основанными на её запахе, например смрадом, эти pf2.ru nrzjd Повышенное (5 крпг) дистанция увеличивается до 30 футов, и вы можете брать целью 10 или менее существ. способности тоже не действуют.	Растение Превращение Источник Основная книга правил Традиции первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция касание; Цели 1 немагическая Дубинка или Посох, которые вы держите Длительность 1 минута Оружие наполняется первобытной энергией, на нём пробиваются листья и ростки. В ваших руках оружие становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атаки и увеличивая количество костей урона оружия до двух. Кроме этого, пока вы на своём родном плане, количество костей урона оружия увеличивается до трёх, когда вы атакуете им аберраций, нежить и экстрапланарных существ. pf2.ru nrzjd	Атака Холод Эвокация Вода Источник Путеводитель по миру Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Вы метаете приведённый в движение и охлаждённый с помощью магии шар из плотного снега. Цель получает 2d4 урона холодом и, возможно, иные эффекты, в зависимости от результата проверки атаки заклинанием. Критический успех цель получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 1 раунд. Успех цель получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 1 раунд. Провал без эффекта. Повышенное (+1) урон увеличивается pf2.ru nrzjd на 2d4.	Некромантия Позитивный Источник Руководство опытного игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение от ➡ до ➡➡➡ (С, Ж) Дистанция касание; Цели от 1 до 3 немагических камней или пращных ядер Длительность 1 минута Вы наполняете обычные камни позитивной энергией, на короткое время наделяя их магическими свойствами. За каждое потраченное при Сотворении заклинания действие вы можете выбрать целью 1 немагический камень или пращное ядро. Цели должны быть бесхозными или находиться у вас или согласного союзника. Камни превращаются в +1 разящие разрушительные пращные ядра. Каждый камень можно pf2.ru nrzjd применить лишь единожды, после чего он рассыпается в пыль.				

Животные союзники	Закливание 1	Омоложенный верный зверь	Закливание 1	Потеря пути	Закливание 1	Быстрая сортировка	Закливание 1
Воплощение Источник Secrets of Magic Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Область 5-фт.ая эманация Испытание обычное испытание Реакции Вы призываете маленьких обычных животных из окружающей среды, таких как насекомые, птицы или рыбы, чтобы они стремительно атаковали ближайших врагов. Животные роятся вокруг существ в области, нанося каждому из них 3d4 колющего урона с обычным испытанием Реакции. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 3d4	ПолиморфПревращение Источник Secrets of Magic Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция касание; Цели ваш верный зверь Длительность 10 минут Вы трансформируете своего спутника в его молодую форму, например, в детёныша, жеребёнка, котёнка, щенка или поросёнка, делая цель безвредной. Он становится Маленьким (если был большего размера), а его досягаемость уменьшается до 0 футов. Все его Скорости уменьшаются вдвое (до минимальной Скорости 5 футов), и он получает уязвимость 5 к физическому урону. Во всех остальных отношениях его способности и характеристики не	ИллюзияМентальныйЗрение Источник Secrets of Magic Традиции оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж; Условие Существо в пределах дистанции совершает Перемещение. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцировавшее существо Испытание Воля Вы окружаете движущееся существо реалистичными иллюзиями, изменяя его восприятие местности, чтобы незаметно сбить его с курса. Цель должна пройти испытание Воли. Независимо от результата существо невосприимчиво к <i>Потере пути</i> в течение 1 часа. Успех Существо не подвержено воздействию. Провал Существо считает все клетки	Превращение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ М, Ж, вербальный Дистанция 10 фт.; Цели до 200 бесхозных объектов в пределах дистанции, каждый — лёгкого веса или меньше Длительность до 1 минуты Вы магически сортируете группу объектов в аккуратные стопки или кучки. Вы можете отсортировать объекты двумя разными способами. Первый вариант — разложить их по разным кучам в зависимости от легко различимого признака, такого как цвет или форма. Второй вариант — рассортировать объекты в упорядоченные стопки согласно явно указанной отметке,				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd			
	Если ваш спутник использует враждебное действие, заклинание <i>Омоложенный верный зверь</i> заканчивается. Это заклинание не действует на верного зверя, у которого нет молодой формы. Повышенное (2 крп) Продолжительность увеличивается до 1 часа		Пересечённой местностью для своего перемещения. Критический провал как провал, за исключением того, что вы определяете, куда цель движется во время Перемещения, хотя вы не можете переместить её в опасную местность или в место, где она не сможет стоять.	например по номеру страны, названию или дате. Объекты сортируются сами на протяжении всей длительности заклинания, чем меньше объектов, тем быстрее сортировка, вплоть до одного раунда для 30 или меньшего количества объектов. Повышенное (3 крп) Заклинание может сортировать до 400 объектов за минуту или до 60 объектов за раунд. Повышенное (5 крп) Заклинание может сортировать до 800 объектов за минуту или до 120 объектов за раунд.			

Ракушка похищенных звуков Закливание 1 Прорицание Звук Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ фокусирующий предмет; Условие Существо в пределах дистанции начинает издавать звук. Дистанция 30 фт. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы сохраняете звук в морскую ракушку, чтобы использовать его по своему усмотрению: последние слова любимого человека, могучий рёв дракона, компрометирующий разговор между двумя влиятельными дипломатами или нечто еще более странное и секретное. В рамках Сотворения этого заклинания вы должны предъявить целую морскую ракушку. Когда вы сотворяете заклинание, магия закручивается вокруг pf2.ru nr'zjd	Выстрел чернилами Закливание 1 Редкий Воллощение Яд Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Ж, С. Дистанция 30 фт. Струя вязких ядовитых чернил вырывается из кончика вашего пальца и бьёт в лицо врагу. Совершите атаку заклинанием против цели. При попадании вы наносите 2d6 урона ядом, а также поражаете глаза цели. Она получает растерянность на 1 раунд, пока жгучие чернила размывают и искажают ей зрение. При критическом попадании урон от яда удваивается, и цель получает растерянность на 1 минуту. Чернильное пятно остаётся в течение 1 pf2.ru nr'zjd	Водяной взрыв Закливание 1 Редкий Эвокация Вода Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж Длительность до конца вашего хода Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется вода. До конца вашего хода вы можете ударить водой цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 дробящего урона. При критическом попадании вы сбиваете цель с ног. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8. pf2.ru nr'zjd	Огненный взрыв Закливание 1 Редкий Эвокация Огонь Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж Длительность до конца вашего хода Вокруг вашей вытянутой и сжатой в кулак руки завихряется огонь. До конца вашего хода вы можете ударить огнём цель в пределах 30 футов, потратив одно действие с дескрипторами «атака» и «концентрация». Совершите атаку заклинанием. При попадании вы наносите 2d8 урона огнём. При критическом попадании цель получает 1d6 постоянного урона огнём. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8, а постоянный урон огнём pf2.ru nr'zjd
---	---	---	---

Мгновенное Гончарство Закливание 1	Заслон из Земли Закливание 1	Ослабить Землю Закливание 1	Обезвоживание Закливание 1
Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 10 фт. Длительность 1 час Вы изымаете глину из окружения и лепите из неё один или больше глиняных объектов с общим весом до лёгкого. Кроме того, вы можете сотворить это заклинание на объектах ранее созданных этим заклинанием, чтобы увеличить их длительность. Ни один из этих объектов не может иметь замысловатое художество или сложные движущие части, не может быть использован для оплаты стоимости и подобного, и быть сделан из чего-либо помимо глины или земли. Каждый объект pf2.ru nr'zjd Они существуют 24 часа. Задать объекты с общим весом до 2. Повышенное (3 крл) вы можете со- Задать объекты с общим весом до 1. Они существуют 8 часов. Повышенное (2 крл) вы можете со- Выдать за ценный предмет. следовательно его нельзя продать или очевидно продукт временной магии,	Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 2 ; Условие вы становитесь целью Удара или должны пройти испытание Реакции против наносящего урон эффекта с областью Длительность 3 раунда Вы создаёте хрупкую земляную преграду, чтобы защититься от вреда. Преграда имеет толщину 1 дюйм, длину 5 футов и высоту 5 футов. Она должна располагаться на границе между двумя клетками. Преграда возникает между вами и источником провоцирующего эффекта предоставляет вам обычное укрытие от него. Если вы всё же должны получить урон от спровоцировавшего эффекта несмотря на эту pf2.ru nr'zjd преграду, она разрушается, а получае- мый вами урон уменьшается на 2. Пре- града остаётся на месте в течение 3 ра- ундов или пока не будет уничтожена. Преграда имеет kb 5, твёрдость 2 и 5 Повышенное (4 крл) снижение урона увеличивается до 8, твёрдость пре- грады увеличивается до 8, а её пз до 20.	Концентрация Земля Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 2 Дистанция касание; Цели 1 существо, бесхозный объект, опасность или строение сделанное из камня или земли Защита Стойкость; Длительность 1 минута Если ваша цель имеет твёрдость, вы можете воздействовать на один однородный объект, вплоть до 5-футового куба, или на одно существо, уменьшая твёрдость на 5, до минимального значения 0. Если у цели нет твёрдости, она получает уязвимость 3 к физическому урону. Цель обладающая бонусом Стойкости может попытаться преуспеть в испытании Стойкости, pf2.ru nr'zjd устраняя эффект при успехе. Повышенное (+2) твёрдость уменьша- ется ещё на 5, размер однородного объекта увеличивается на 1 5-футовый куб, уязвимость увеличивается на 3.	Концентрация Огонь Манипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение 2 Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита Стойкость (см. ниже); Длительность 1 минута Вы раздуваете внутренний огонь во всём существе в области, вытесняя влагу. Все существа в области получают 1d6 продолжительного урона огнём с обычным испытанием Стойкости; для существ с дескрипторами «вода» или «растение» степень успешности испытания считается на одну ступень хуже. Заклинание перестаёт оказывать эффекты на существо, если оно избавляется от продолжительного урона. Существо, на которое действовало обезвоживание проходит дополнительное испытание Стойкости в конце каждого своего хода, прежде чем делает чистую pf2.ru nr'zjd проверку на избавление от продолжитель- ного урона. Оно не должно проходить это дополнительное испытание, если употре- бilo во время своего хода (питье или во время отдыха) обычно требует одного действия). Успех существо не подвержено дополни- тельному эффекту. Провал существо получает слабость 1 до конца своего следующего хода. Критический провал существо подвер- жено слабости 2 до конца своего следую- щего хода. Повышенное (+2) дистанция увеличива- ется на 10 футов, взрыв увеличивает на 5 футов, продолжительный урон огнём увеличивается на 3d6.

Сигнальная ракета	Закливание 1	Проводящее оружие	Закливание 1	Рука-щит	Закливание 1	Плавучие пузыри	Закливание 1
Концентрация Огонь Манипуляция Звук Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 1,000 фт.; Область 30-фт. взрыв С помощью шепотки металлической стружки и пороха, вы вызываете палящую алую энергию, которая взмывает прямо в воздух и взрывается трескучим грохотом. Со временем вы сможете создавать собственные узоры и цвета, совершенствуя заклинание. Вы не можете изменить направление или расстояние, на которое летит ракета — она должна лететь вертикально вверх, до своей максимальной дистанции, если возможно. Если ракета взорвётся на своей максимальной высоте, яркое свечение может		Концентрация Электричество Манипуляция Металл Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 металлическое оружие, которое либо никем не удерживается, либо удерживается согласным существом Длительность 1 минута Вы наполняете металл оружия мощным электрическим зарядом, который поражает любого, по кому будет нанесён удар этим оружием. Цель заклинания становится +1 грозовым оружием. Если какая-либо цель атаки оружием носит металлическую броню или в основном сделана из металла, урон		Концентрация Манипуляция Металл Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута либо пока ПЗ щита не израсходуются Укрепляющие жилы руды проходят через руку цели, позволяя ей отражать удары голыми руками. Она может использовать действие Поднятие щита, чтобы вместо щита поднять свою руку, получая ситуативный бонус +2 к КБ. Она также может Блок щитом с поднятой рукой; в этом случае цель снижает урон, как если бы у неё был щит с твёрдостью 4 и 15 ПЗ. Этот щит не имеет		Концентрация Вода Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Вы создаёте тонкий слой пенистых пузырьков, липнущих к цели, из-за чего она не тонет в воде и схожих жидкостях. Цель не тонет, даже если она не преуспела в проверке Плавания в этот раунд; уже тонущая цель всплывает на поверхность с помощью пузырей в течение 1 раунда. На планах существования, где вода или жидкость имеет поверхность, пузыри также предотвращают погружение цели под поверхность жидкости, если только она не преуспеет испытание Стойкости	
pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
Повышенное (+1) урон звуком увеличива- раунд. двойной урон и состояние слепота на 1 Критический провал существо получает состояние растерянность на 1 раунд. Провал существо получает полный урон и Успех существо получает половинну урона. Критический успех существо избегает эф- фекта. зависимости от испытания Реакции. чаёт 1d10 урона звуком и другие эффекты в взрыва, каждое существо в области полу- пространстве меньше, чем полный размер Если ракета взрывается в ограниченном при ясной погоде. может быть услышан в пределах 1 мили быть увидено в пределах 10 миль, и звук		электричеством от грозовой руны со- ставляет 1d12.		ПЗ щита исчерпаны. Это заклинание не изменяет рукопаш- ные атаки цели без оружия и не может быть использовано для удара щитом. Использование этого заклинания также попадание под его воздействие также считается использованием металличе- ского предмета в отношении анафемы. Повышенное (+2) твёрдость увеличи- вается на 4, а ПЗ увеличиваются на 15.		против вашей СЛ заклинания. Повышенное (4 КРЛ) в качестве цели вы можете выбрать вплоть до 5 сущест.	

ПРОЦВЕТАЮЩАЯ ФЛОРА	Закливание 1	Зелёный росток	Закливание 1	Стена кустарников	Закливание 1	Плести дерево	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции Растения быстро вырастают из земли. Все существа в области получают 2d4 урона. Тип урона зависит от вида растений, который вы выбрали. При критическом провале, цели подвержены дополнительным эффектам, также зависящим от выбранного вами вида растений. Вид и эффекты растений выбираются в момент Сотворения заклинания. • Кактусы колющий урон, и 1 pf2.ru nrzjd	Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Ярость стихий Традиции первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Вы создаёте одно семя растения, пропитанное первобытной энергией, и бросаете его на поверхность, где оно постепенно прорастает в растение среднего размера. Спустя 10 минут растение становится достаточно прочным, чтобы обеспечивать стандартное укрытие, а занимаемое им пространство считается пересечённой местностью. Растение богато питательными орехами или плодами, которых достаточно, чтобы прокормить одно pf2.ru nrzjd	Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Вы поднимаете из земли линию из кустов обычных для этого региона. Стена кустарников представляет собой линию длиной 60 футов, около 5 футов высотой, и шириной в 1 фут, она представляет частичное укрытие. Повышенное (3 круг) стена кустарников 10 футов высотой и 5 футов шириной. Представляет обычное укрытие. Длительность заклинания 10 минут. Повышенное (5 круг) Вместо линии, pf2.ru nrzjd	Концентрация Манипуляция Дерево Источник Ярость стихий Традиции первобытная, мистическая Сотворение 1 минута Дистанция касание; Цели 1 фрагмент необработанного дерева, водорослей, или растительной клетчатки весом 1 или меньше При вашем касании цель распускается на волокнистые нити, которые сплетаются в обычный плетёный предмет такого же или меньшего веса, например корзина, шляпа, щит или коврик. Вы можете создать вплоть до 4 объектов одним сотворением этого заклинания, если их общий вес не превышает вес цели заклинания. Созданные объекты имеют Твёрдость 2 и 8 Пунктов Здоровья. pf2.ru nrzjd				
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d4, и продолжительный урон кровотечением от кактусов увеличивается на 1. Повышенное (+1) урон увеличивается на земле при критическом провале. • Корни драконий урон, и подвержены существа падают, расправляясь чеком провале. • Фрукты драконий урон, и состояние неуклюжесть 1 на 2 раунда при критическом провале. • Цветы урон ядом, и состояние растения на 2 раунда при критическом провале. продолжительный урон кровотечением при критическом провале.	Повышенное (+1) вы создаёте и бросаете дополнительное семя, которое вырастает в дополнительное растение в пределах дистанции. Существо среднего размера на один день. Растение имеет КБ 10, твёрдость 5 и 20 ПЗ.	кустарники могут вырасти колыщом с диаметром вплоть до 30 футов, 10 футов высотой и 5 футов шириной. Кустарники обеспечивают надёжное укрытие. Длительность заклинания 1 час.	Повышенное (+1) увеличьте максимальный вес целевого материала на 1 и максимальное количество создаваемых объектов на 2.				

ДЕРЕВЯННЫЕ КУЛАКИ Закливание 1	Воздушный пузырь Закливание 1	Сигнал тревоги Закливание 1	Муравьиная грузоподъёмность Закливание 1
Концентрация Манипуляция Метаморфоза Дерево Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Ваши руки и кисти набухают от древесных наростов, превращаясь в стволы деревьев вдвое больше их изначальных размеров. Ваши кулаки наносят 1d6 дробящего урона, теряют дескриптор «несмертельное» и получают дескриптор «длинное». Повышенное (3 круг) ваши кулаки обретают дескриптор «магическое» и становятся разящим оружием, увеличивая урон от ваших кулаков до 2d6 дробящего. pf2.ru nr'zjd	Воздух Концентрация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♫; Условие существо в пределах дистанции попадает в среду, где не может дышать. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцированное существо Длительность 1 минута Вокруг головы цели возникает пузырь чистого воздуха, позволяя нормально дышать. Эффект завершается сразу же, как только цель вернётся в среду, где может дышать обычным образом. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Область 20-фт. взрыв Длительность 8 часов Вы защищаете область, чтобы узнать, когда существа входят в неё без вашего позволения. Когда вы сотворяете это заклинание, вы устанавливаете пароль. Когда небестелесное существо размером не менее небольшого входит в область заклинания, не произнеся пароля, заклинание по вашему выбору оповещает вас об этом либо мысленно (в этом случае заклинание получает дескриптор «ментальный»), либо pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 8 часов Вы укрепляете мускулы и скелет цели, позволяя переносить больший вес. Значение веса, при котором цель становится нагруженной, увеличивается на 3, а максимальный переносимый вес — на 6. pf2.ru nr'zjd
Повышенное (7 круг) ваша кулаки обретают дескриптор «магическое» и становятся <i>улучшенным</i> оружием, увеличивая урон от ваших кулаков до 3d6 дробящего. Длительность 10 минут. Повышенное (9 круг) ваши кулаки обретают дескриптор «магическое» и становятся <i>высшим</i> оружием, увеличивая урон от ваших кулаков до 4d6 дробящего. Длительность 1 час.		Повышенное (3 круг) вы можете установить условие, на какие типы существ будет реагировать заклинание.	

Огненное дыхание	Закливание 1	Приворот	Закливание 1	Очищение провизии	Закливание 1	Создание воды	Закливание 1
Концентрация Огонь Манипуляция		Концентрация Эмоции Устранение		Концентрация Манипуляция		Концентрация Манипуляция Вода	
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤➤ Область 15-фт. конус Защита обычное испытание Реакции Из вашего рта вырывается пламя. Вы наносите 2d6 урона огнём существам в области (обычное испытание Реакции). Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 час Для цели ваши речи льются будто сладкий мёд, а ваш образ будто подёрнут дымкой грёз. Цель проходит испытание Воли, получая ситуативный бонус +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или совершали по отношению к ней враждебные действия. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы совершаете враждебные действия против цели, заклинание прекращается. Когда заклинание прекращается, цель не поймёт, что была приворожена, если только её дружба с вами или действия, которые вы убедили её совершить, не идут вразрез с её ожиданиями, поэтому впоследствии вы вполне можете совершенно обычными методами убедить цель дружить с вами и дальше.		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 10 фт.; Область 1 кубический фут Вы превращаете всю еду и питьё в области в изысканное яство: вода становится вином или иным благородным напитком, а пища на вкус и по составу превращается в кулинарный шедевр. Вы также можете очистить пищу от токсинов и загрязнений. От последующей порчи или загрязнения заклинание не защищает. Оно не делает пищу более питательной. Повышенное (+2) добавьте к области 1 кубический фут (область должна быть непрерывной).		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 0 фт. Вы складываете руки горстью, и из них начинает струиться вода. Вы создаёте 2 галлона воды. Если никто их не выпьет, они испарятся через 1 день.	
pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd		pf2.ru ru:zjd	

Обнаружение ядов	Заклинание 1	Ужас	Заклинание 1	Легконоготь	Заклинание 1	Плавное падение	Заклинание 1
Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 объект или существо Вы определяете, является ли некое существо ядовитым либо является ли объект ядом или отравленным. Вы не узнаете, может ли цель отравить вас несколькими способами, и не определяете типы ядов. Некоторые вещества, такие как свинец и алкоголь, тоже определяются как яды и поэтому маскируют остальные яды. Повышенное (2 круг) вы узнаете количество ядов и их типы.		Концентрация Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы вселяете в цель истинный ужас. Цель проходит испытание Воли. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает испуг 1. Провал цель получает испуг 2. Критический провал цель получает испуг 3 и в панике в течение 1 раунда. Повышенное (3 круг) вы можете		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Вы получаете бонус состояния +30 футов к своей скорости.		Воздух Концентрация Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♫; Условие существо в пределах дистанции падает Дистанция 60 фт.; Цели 1 падающее существо Длительность 1 минута Вы заставляете восходящий воздушный поток замедлить падение. Падение существа замедляется до 60 футов за раунд. Часть падения во время длительности заклинания не считается при определении урона от падения. Если цель достигнет земли, пока действует заклинание, она не получит урона от падения. Заклинание прекращается сразу же, как только цель приземлилась.	
pf2.ru nɹˈzjd		pf2.ru nɹˈzjd		pf2.ru nɹˈzjd		pf2.ru nɹˈzjd	
		выбрать цели или менее существ.					

Гоблинская оспаЗаклинание 1	МаслоЗаклинание 1	Порыв ветраЗаклинание 1	ИзлечениеЗаклинание 1
Концентрация Болезнь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость Ваше прикосновение заражает цель гоблинской оспой, она покрывается зудящей сыпью. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает тошноту 1. Провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 1. Критический провал цель заражается гоблинской оспой на стадии 2. Гоблинская оспа (болезнь). Уровень 1. Существа с дескриптором «гоблин» и pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 4 последовательные 5-фт.ые клетки или Цели один объект весом не более 1. Длительность 1 минута Вы создаёте скользкое масло. Эффект заклинания зависит от того, применяете ли вы его на цель или на область. • Область вся твёрдая поверхность в области покрывается скользким маслом. Все существа, стоящие на скользкой поверхности, должны пройти испытание Реакции или проверку Акробатики против вашей СЛ заклинаний и при провале расплываются. Если существо использует действие, чтобы переместиться на скользкую поверхность, пока длится заклинание, оно должно пройти либо испытание Реакции, либо проверку Акробатики для Удержания равновесия. При Шаге pf2.ru nr'zjd	Воздух Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 60-фт.ая линия Защита Стойкость; Длительность до начала вашего следующего хода. Из вашей ладони вырывается резкий порыв ветра, который дует из точки, где вы находились при Сотворении заклинания, в направлении противоположного конца линии. Ветер гасит небольшое немагическое пламя, разгоняет лёгкий и плотный туман, сдувает прочь объекты лёгкого и меньшего веса и толкает более крупные объекты. Существа крупного и меньшего размера в области проходят испытание Стойкости. Существа крупного и pf2.ru nr'zjd	Исцеление Манипуляция Жизнь Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение от ♦ до ♦♦♦ Дистанция варьируется; Цели 1 согласное живое существо или 1 существо-нежить. Вы проводите энергию жизни, которая наносит урон нежити и исцеляет живых. Если цель — согласное живое существо, вы восстанавливаете ему 1d8 ПЗ. Если цель — нежить, вы наносите ей такой же урон жизнью и она проходит обычное испытание Стойкости. Количество потраченных на Сотворение заклинания действий определяет его цели, дистанцию, область и иные параметры. ♦ : дистанция заклинания — касание. ♦♦ (концентрация): pf2.ru nr'zjd

Гидравлический толчок Закливание 1	Прыжок Закливание 1	Починка Закливание 1	Магический доспех Закливание 1
Атака Концентрация Манипуляция Вода Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо или бесхозный объект Защита КБ Вы создаёте мощную струю воды, которая с силой ударяет в цель и отталкивает её. Совершите проверку дистанционной атаки заклинанием. Критический успех цель получает 6d6 дробящего урона и отталкивается назад на 10 футов. Успех цель получает 3d6 дробящего урона и отталкивается назад на 5 футов. pf2.ru nrzjd Повышенное (+1) дробящий урон увеличивается на 2d6.	Манипуляция Движение Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦ Ваши ноги наливаются силой и готовы к прыжкам. Вы можете прыгнуть на 30 футов в любом направлении, не коснувшись земли. Вы должны приземлиться в пространстве с твёрдой поверхностью в пределах 30 футов от вас, иначе вы начнёте падать после совершения следующего действия. Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, цель — существо, которого коснулись, а длительность — 1 минута. При совершении действия Прыжок цель прыгает так, как описано выше. pf2.ru nrzjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Цели немагический объект лёгкого или меньшего веса. Вы чините предмет-цель, восстанавливая ему по 5 ПЗ за каждый круг заклинания. Если предмет сломан, то он теряет это состояние, если его ПЗ увеличиваются выше ПП. Вы не можете восстановить отсутствующие части или починить уничтоженный объект. Повышенное (2 круг) вы можете брать целью немагический объект весом 1 или менее. Повышенное (3 круг) вы можете pf2.ru nrzjd выбрать целью немагический объект весом 2 или менее либо магический объект весом 1 или менее.	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вас окружает мерцающая магическая энергия, дающая бонус предмета +1 к КБ и ограничивающая максимальный модификатор Ловкости значением +5. Пока вы носите магический доспех, для расчёта КБ вы используете умение в защите без брони. Повышенное (4 круг) вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям. Повышенное (6 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +1 к испытаниям. pf2.ru nrzjd Повышенное (8 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +2, вы получаете бонус предмета +2 к испытаниям. Повышенное (10 круг) бонус предмета к КБ увеличивается до +3, вы получаете бонус предмета +3 к испытаниям.

ФОРМА ЗВЕРЬКА			ЗАКЛИНАНИЕ 1			СХРОН ДЛЯ ПИТОМЦА			ЗАКЛИНАНИЕ 1			ГРАД ОБЛОМКОВ			ЗАКЛИНАНИЕ 1			РУННОЕ ТЕЛО			ЗАКЛИНАНИЕ 1								
Концентрация			Манипуляция			Полиморф			Межпространственный			Манипуляция			Концентрация			Земля			Манипуляция			Концентрация			Манипуляция		
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут						Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо — ваш питомец. Длительность 8 часов						Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Защита Реакция						Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 1 минута											
Вы принимаете боевую форму животного маленького размера, например кошки, крысы, насекомого или ящерицы. Вы можете выбрать конкретный вид животного (и стать, например, крысой или богомолем), но на размер или параметры формы это не влияет. Пока вы в этой форме, вы получаете дескриптор «животное» и не можете совершать Удары. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вы получаете следующие параметры и способности. ● КБ = 15 + ваш уровень. Вы						Вы распахиваете плащ или разводите руки, втягивая цель в карманное измерение, размер которого позволяет существу там разместиться. Существо может взять туда объекты лишь в случае, если их могут носить представители его вида. Другие существа не могут попасть внутрь этого межпространственного кармана. В схроне достаточно воздуха, воды и еды, чтобы цель могла находиться там всю						Вы создаёте в воздухе град тяжёлых булыжников. Камни наносят 2d4 дробящего урона всем существам в области. Все существа проходят испытание Реакции. Критический успех существо избегает урона. Успех существо получает половину урона. Провал существо получает полный урон и отталкивается на 5 футов от вас. Критический провал существо получает двойной урон и отталкивается на						Тело цели покрывается светящимися рунами. Все безоружные атаки цели становятся +1 разящими безоружными атаками, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона до двух. Повышенное (6 круг) безоружные атаки становятся +2 улучшенными разящими. Повышенное (9 круг) безоружные атаки становятся +3 высшими											
pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd						pf2.ru nr'zjd											
игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. ● Скорость 20 футов. ● Уязвимость 5 к физическому урону (если вы получаете физический урон в этой форме, он увеличивается на 5). ● Нюх (вспомогательный) 30 футов и сумеречное зрение. ● Модификаторы Акробатики и Скрытности +10 (если ваш собственный выше, используйте его); модификатор Атлетики -4. Повышенное (4 круг) вы можете превратиться в летающее существо, нанеся скорость полёта 20 футов.						длительность заклинания. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Заклинание также прекращается, если вы умрёте или попадёте в другой межпространственный карман. По завершении заклинания цель появляется в ближайшем свободном пространстве (за пределами межпространственного кармана, в котором вы могли очутиться).						10 футов от вас. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.						разящими.											

Рунное оружие Заклинание 1	Паучий укус Заклинание 1	Призыв животного Заклинание 1	Призыв феи Заклинание 1
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 оружие (либо бесхозное, либо используемое согласным существом) Длительность 1 минута Оружие светится магической энергией и покрывается временными рунами. Оно становится +1 разящим оружием, получая бонус предмета +1 к проверкам атак и увеличивая количество костей урона оружия до двух. Повышенное (6 круг) оружие становится +2 <i>улучшенным разящим</i> оружием. Повышенное (9 круг) оружие pf2.ru nr'zjd становится +3 <i>высшим разящим</i> стадия 1 1d4 урона ядом и слабость 1 (1 раунд). стадия 2 1d4 урона ядом и слабость 2 (1 раунд).	Концентрация Манипуляция Яд Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы магически воссоздаёте ядовитый паучий укус. Ваше прикосновение наносит цели 1d4 колющего урона и отравляет её ядом паука. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает 1d4 урона ядом. Провал цель отравлена ядом паука на стадии 1. Критический провал цель отравлена ядом паука на стадии 2. Яд паука (яд). Уровень 1. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Призыв Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «животное» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11. Повышенное (9 круг) Уровень 13. Повышенное (10 круг) Уровень 15. pf2.ru nr'zjd	Концентрация Манипуляция Призыв Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «фея» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11. Повышенное (9 круг) Уровень 13. pf2.ru nr'zjd Повышенное (10 круг) Уровень 15.

Призыв растения или гриба Закливание 1	Попутный ветер Закливание 1	Раскат грома Закливание 1	Бесследный шаг Закливание 1
Концентрация Манипуляция Призыв Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «гриб» или «растение» -1 уровня, которое сражается на вашей стороне. Повышенное (2 круг) Уровень 1. Повышенное (3 круг) Уровень 2. Повышенное (4 круг) Уровень 3. Повышенное (5 круг) Уровень 5. Повышенное (6 круг) Уровень 7. Повышенное (7 круг) Уровень 9. Повышенное (8 круг) Уровень 11. Повышенное (9 круг) Уровень 13.	Воздух Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Попутный ветер подталкивает вас к новым свершениям. Вы получаете бонус состояния +10 футов к своей скорости Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов.	Концентрация Электричество Манипуляция Звук Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита обычное испытание Реакции Вы призываете грохочущую молнию с небес, которая наносит цели 1d12 урона электричеством и 1d4 урона звуком (обычное испытание Реакции). Если цель носит металлическую броню или состоит из металла, она получает ситуативный штраф -1 к своему испытанию и неуклюжесть 1 на 1 раунд, если получила от него урон. Повышенное (+1) урон электричеством увеличивается на 1d12, а урон звуком	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы маскируете свои следы. СЛ проверок Выслеживания против вас либо получает бонус состояния +4, либо равна вашей СЛ заклинаний — смотря что больше. Повышенное (2 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Дистанция заклинания — 20 футов, область — 20-футовая эманация, оно действует на 10 или менее выбранных вами существ в области.
pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd
Повышенное (10 круг) Уровень 15.		увеличивается на 1d4.	

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ	Заклинание 1	ВЕРБЛЮЖИЙ ПЛЕВОК	Заклинание 1	ДРУЗЬЯ-ФУРАЖИРЫ	Заклинание 1	ОТСТУПЛЕНИЕ ГИПОКАМПА	Заклинание 1
СлухКонцентрацияИллюзия Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Когда вы говорите или издаёте голо- сом иные звуки, вы способны заста- вить свой голос звучать из другого ме- ста в пределах 60 футов, причём источ- ник звука вы можете перемещать абсо- лютно свободно. Существо, которое слышит звук, может попытаться разоб- лачить вашу иллюзию. Повышенное (2 круг) длительность за- клипания увеличивается до 1 часа, и вы можете изменять тембр, качество и	КислотаАтакаКонцентрация МанипуляцияМетаморфоза Источник Рёв дикой природы Традиции мистическая, первобытная Защита КБ; Длительность 1 минута Вы изменяете свой желудок, пищевод и язык, чтобы иметь возможность с си- лой выплёвывать частично переварен- ную пищу. Вы можете плюнуть во врага, как только закончите Сотворе- ние заклинания, и можете повторять атаку один раз в каждый из своих по- следующих ходов, используя одиноч- ное действие с дескрипторами «кис- лота», «атака» и «концентрация». После третьей атаки плевком заклинание за- канчивается. Когда вы атакуете верблужьим плев- ком, вы совершаете дистанционную	КонцентрацияМанипуляция Источник Рёв дикой природы Традиции первобытная Сотворение 10 минут Длительность 10 минут Издав весёлый свист, вы призываете горстку мелких животных, таких как птицы или мыши, чтобы они собрали еду для вас и ваших союзников. Жи- вотные возвращаются через 1 час с до- статочным количеством добываемых продуктов, чтобы прокормить четырёх существ Среднего размера в течение 1 дня, а затем возвращаются к своему обычному поведению. Если вы находи- тесь в особенно странной среде, как определено вашим ведущим, вам мо- жет потребоваться минимальный уро- вень умения в СЛ заклинаний	АтакаКонцентрацияМанипуляция Метаморфоза Источник Рёв дикой природы Традиции мистическая, первобытная Требования вы полностью или почти полностью погружены в воду. Дистанция 10 фт.; Цели 1 существо Защита КБ; Вы временно трансформируете свои нижние конечности в хвост гиппо- кампа, чтобы уплыть от ближайшего врага после нанесения удара для раз- гона. Пройдите проверку атаки закли- нанием в ближнем бою против КБ цели, нанося 2d6 дробящего урона при попадании (или двойной урон при кри- тическом попадании). Затем, совер- шите Плавание на расстояние до 30 фу- тов; если у вас уже есть скорость				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd				
иные свойства своего голоса. Суще- ства могут попытаться разоблачить ил- люзию, только если активно совер- шают проверку Внимания или иным способом используют действия, чтобы взаимодействовать со звуком.	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6, а продолжительный урон кисло- той при критическом попадании увели- чивается на 1.	Повышенное (3 круг) существа прино- сят еду, достаточную для 8 существ Среднего размера в течение 1 дня. Повышенное (5 круг) существа прино- сят еду, достаточную для 30 существ Среднего размера в течение 1 дня.	Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.				

Сакральные звери	Закливание 1	Ледяной поток	Закливание 1	Свинцовые шаги	Закливание 1	Грязевая яма	Закливание 1
Концентрация Манипуляция Источник Рёв дикой природы Традиции сакральная, первобытная Требования вы служите божеству Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции Вы вызываете к существам природы под покровительством вашего божества. Вы быстро призываете священное животное вашего божества (или маленький рой состоящий из них, если это животное обычно маленькое). Например, вы бы призвали льва, если вы служите Иомедэй, или же рой пауков, если вы служите Норгорберу. Если у вашего божества нет священного животного, обговорите этот вопрос с ведущим, чтобы найти тематическое животное. Животное или рой нападает на всех существ		Холод Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Catalysts Флис воллипида Сотворение ♦♦ Область 15-фт. конус Защита Реакция С ваших ладоней срывается конус ледяных осколков, покрывающих цели коркой льда. Существа в области получают 2d4 урона холодом и проходят испытание Реакции. Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает половину урона. Провал существо получает полный урон и штраф состояния -5 футов к своим скоростям на 2 раунда.		Концентрация Манипуляция Метал Метаморфоза Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность подерживаемое до 1 минуты Вы частично превращаете ноги противника в громоздкие пласты металла, замедляя его шаги. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает нагруженность и уязвимость 2 к электричеству до конца своего следующего хода. Поддержание эффекта заклинания не оказывает		Концентрация Земля Манипуляция Вода Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 60 фт.; Область клетки на поверхности земли в 15-фт.ом взрыв Длительность 1 минута Густая, липкая грязь покрывает землю глубиной в 1 фут. Грязь — пересечённая местность.	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6. После их атак, животные возвращаются к животному, на усмотрение ведущего. Животным, в зависимости от призывающего, может быть дробящим, колющим или режущим, наносит 2d6 урона. Урон может быть двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Критический провал существо получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.		Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4. После их атак, животные возвращаются к животному, на усмотрение ведущего. Животным, в зависимости от призывающего, может быть дробящим, колющим или режущим, наносит 2d6 урона. Урон может быть двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Критический провал существо получает двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d4.		Повышенное (+1) значение уязвимости электричеству. После их атак, животные возвращаются к животному, на усмотрение ведущего. Животным, в зависимости от призывающего, может быть дробящим, колющим или режущим, наносит 2d6 урона. Урон может быть двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Критический провал цель получает нагруженность и уязвимость 2 к электричеству. Повышенное (+1) значение уязвимости электричеству.		После их атак, животные возвращаются к животному, на усмотрение ведущего. Животным, в зависимости от призывающего, может быть дробящим, колющим или режущим, наносит 2d6 урона. Урон может быть двойной урон и штраф состояния -10 футов к своим скоростям на 2 раунда. Критический провал цель получает нагруженность и уязвимость 2 к электричеству. Повышенное (+1) значение уязвимости электричеству.	

Ядовитые испарения Заклинание 1 КонцентрацияМанипуляцияЯд Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 10-фт.ая эманация Защита обычное испытание Стойкости; Длительность 1 раунд Вы исторгаете облако ядовитого дыма, временно скрывающего вас из виду. Все существа, находящиеся в области при Сотворении заклинания (кроме вас), получают 1d6 урона ядом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале испытания существо дополнительно получает тошноту 1. Все существа в области становятся плохо видимыми, а все существа вне дыма становятся плохо видимыми для тех, кто в дыму. Сильный ветер pf2.ru nuzjd Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d6.	Древо-защитник Заклинание 1 КонцентрацияМанипуляцияРастение Дерево Источник Основная книга игрока 2 Традиции первобытная Дистанция 30 фт. Длительность 1 минута В незанятой клетке, находящейся в пределах действия заклинания, внешне вырастает дерево среднего размера. У дерева КБ 10 и 10 ПЗ. Когда находящийся рядом с деревом союзник получает Удар, дерево раскидывает ветви, принимая урон на себя. Весь урон, превышающий текущие ПЗ дерева, наносится изначальной цели Удара. Размер дерева недостаточен, чтобы мешать движению по клетке, которую оно занимает. Если дерево выросло на подходящей pf2.ru nuzjd Повышенное (+1) ПЗ дерева увеличивается на 10. Повышенное (+1) ПЗ дерева увеличивается на 10. Повышенное (+1) ПЗ дерева увеличивается на 10.	Конец радуги Заклинание 1 РедкийКонцентрацияСвет МанипуляцияМифическийДух Источник Война бессмертных Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 60 фт.; Область 10-фт.ая эманация Испытание Обычное испытание Стойкости; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы тянетесь к небесам, чтобы сорвать силу радуги, соединив мир с небесами. Все существа в этой области получают 1d4 урона духом и проходят обычное испытание Стойкости. Любое существо, провалившее испытание, дополнительно получает состояние растерянность на 1 раунд. На время действия заклинания, союзник рядом с pf2.ru nuzjd Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d4, длительность растерянности при провале увеличивается на 1 раунд, дистанция, на которую союзники могут телепортироваться, увеличивается на 10 футов. Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d4, длительность растерянности при провале увеличивается на 1 раунд, дистанция, на которую союзники могут телепортироваться, увеличивается на 10 футов. Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d4, длительность растерянности при провале увеличивается на 1 раунд, дистанция, на которую союзники могут телепортироваться, увеличивается на 10 футов.	Кислотный взрыв Заклинание 1 КислотаКонцентрацияМанипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Область 5-фт.ая эманация Защита обычное испытание Реакции Вы создаете вокруг себя оболочку из кислоты, которая немедленно взрывается наружу, нанося 2d6 урона кислотой каждому существу в области с обычным испытанием Реакции. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6. Повышенное (+1) Урон увеличивается на 2d6.
---	--	---	---

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

