

Улучшение Провизии	Закливание 2	Фейское Сияние	Закливание 2	Восстановление	Закливание 2	Раскалённый Металл	Закливание 2
ПРЕВРАЩЕНИЕ		ЭВОКАЦИЯ СВЕТ		ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ		ЭВОКАЦИЯ Огонь	
Источник Основная книга правил Традиции сакральная, первобытная Сотворение 1 минута (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели до 5 фунтов пищи или до 1 галлона немагической воды Длительность 1 час Вы превращаете цель в изысканное яство: вода становится вином или иным благородным напитком, а пища превращается в кулинарный шедевр. Перед превращением заклинание пы-тается нейтрализовать все яды в пище или воде. Если пищу не съесть до исте-чения длительности, она вернётся в обычное состояние, но все нейтрализо-ванные яды останутся нейтрализованными.		Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, пер-вобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Длительность 5 минут Когда вы сотворяете заклинание, все существа в области вплоть до оконча-ния длительности оказываются очер-чены ярким, не дающим тепла пламе-нем, цвет которого выбираете вы. Под действием фейского сияния видимые существа не могут стать плохо види-мыми, а невидимые существа стано-вятся плохо видимыми (а не необнару-женными, как обычно).		Источник Основная книга правил Традиции сакральная, оккультная, перво-бытная Сотворение 1 минута (Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 существо Исцеляющая магия противодействует эф-фектам токсинов или состояний, пагубно сказывающихся на существе. Когда вы со-творяете восстановление, вы выбираете об-легчить состояние или уменьшить эффект токсина. Каждый день существо может по-лучить преимущества только одного восста-новления. Использовать восстановление для уменьшения стадии каждого столкнове-ния с токсином можно лишь единожды. ● Облегчить состояние: вы снижаете значе-ние состояния неуклюжести, ошеломления или слабости цели на 2. Также вместо этого вы можете снизить значение двух из этих состояний на 1 каждое. ● Уменьшить эффект токсина: вы снижаете		Источник Руководство опытного игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 предмет или суще-ство из металла Заклинание на секунду раскаляет металл до-красна. Бесхозные металлические предметы не проходят испытание против этого эффекта, и он для них, как правило, безвреден, хотя по решению ведущего соединённые с предметом горючие объекты могут загореться или распла-виться. Если целью заклинания становится на-ходящийся в распоряжении существа или на-детый на него предмет либо если это суще-ство, по большей части состоящее из металла, нагрев наносит 4d6 урона огнём и 2d4 продол-жительного урона огнём существу, которое проходит испытание Реакции. Если целью заклинания стал предмет, который существо держит, оно может совершить Отпус-кание предмета, чтобы улучшить степень успешности испытания на одну ступень.	
pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
				Повышенное (+1) количество галлонов воды, которое можно выбрать целью, увеличивается на 1, либо количество увеличиваются на 5.			
</							

Тушение Закливание 2	Корм для червей Закливание 2	Пепельное облако Закливание 2	Свирепые оттенки Закливание 2
Преграждение Вода Источник Руководство опытного игрока Традиции первобытная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность поддерживаемое Вы перенасыщаете воздух в области водяным паром. Немагическое пламя в этой области автоматически потухает. Существа с дескриптором «огонь» в области получают 4d8 урона (обычное испытание Стойкости). Выберите одно магическое пламя, заклинание с дескриптором «огонь» или предмет с дескриптором «огонь» в области и совершите проверку его нейтрализации. При вашем успехе предмет на 10 минут теряет свойства, связанные с огнём (например, +1 огненный длинный меч становится просто +1 длинным мечом). Если pf2.ru nr'zjd Повышенное (+1) урон существам с дескриптором «огонь» увеличивается на 2d8.	Редкий Некромантия Источник Зловещие катакомбы Традиции оккультная, первобытная Сотворение ➤ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 материальное существо Испытание Стойкость; Длительность см. ниже В теле цели появляются голодные черви, наносящие 4d6 колющего и 1d6 продолжительного колющего урона. Если цель — небестелесная нежить без дескриптора «скелет», она дополнительно получает 2d6 продолжительного колющего урона. Цель проходит испытание Стойкости. Критический успех черви уползают, не нанося вреда, и цель избегает эффекта. pf2.ru nr'zjd Успех цель получает полный начальный урон, но избегает продолжительного и заклинание немедленно прекращается. Провал цель получает полный начальный урон, а также и продолжительный урон, а также застигнута врасплох, пока получает продолжительный урон. Критический провал аналогично провалу, но цель получает двойной начальный урон и дополнительно замедление 1 от боли, пока получает продолжительный урон. Повышенное (+2) начальный и продолжительный урон увеличиваются на 2d6 и 1d6 соответственно.	Воздух Воплощение Огонь Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ М, Ж, вербальный Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Испытание Стойкость; Длительность 1 минута Вы вызываете бурное облако пепла и дыма. Облако считается пересечённой местностью для летающих существ, и существа в облаке не могут обнаружить ничего своим нюхом. Существа, начинающие свой ход в облаке, получают 2d4 урона огнём, поскольку их лёгкие наполняются горячим едким дымом, и должны пройти испытание Стойкости. Критический успех цель избегает pf2.ru nr'zjd Успех цель получает половину урона. Провал цель получает полный урон и состояние растерянности на 1 раунд. Критический провал цель получает двойной урон и состояние слепота на 1 раунд. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d4.	Некромантия Источник Secrets of Magic Традиции первобытная Сотворение ➤ Область 30-фт. конус Испытание Стойкость Волна серого тумана, сотканная из отрицательной энергии, вырывается из вашей вытянутой руки, на мгновение принимая облик стаи хищных зверей, которые яростно набрасываются на ваших врагов. Вы наносите 2d4 режущего урона и 2d4 негативного урона существам в области. Тени с особой свирепостью нападают на уязвимых: распластанные существа или те, кто получает продолжительный урон кровоточением, получают штраф состояния –2 к испытанию. pf2.ru nr'zjd Повышенное (+1) Режущий урон и негативный урон увеличиваются на 1d4.

Магнитное притяжение		Магнитное отталкивание		Костотряс		Пылающий клинок	
Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2	
ЭвокацияМеталл		ПреграждениеМеталл		НеобычныйНекромантия		РедкийВоплощениеОгоньДобро	
Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 60 фт.; Цели до 10 металлических объектов общим весом до 1		Источник Секреты магии Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Длительность 1 минута		Источник Pathfinder #176: Lost Mammoth Valley Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ или ♦♦♦ Дистанция 100 фт.; Цели 1 существо with a skeleton Испытание Стойкость		Источник Серия приключений Kingmaker. Руководство по спутникам Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С. Длительность 1 минута	
Вы настраиваете свою магнитную полярность, выхватывая кинжалы из рук и вытягивая монеты из кошельков. Целевые объекты летят в вашу сторону, позволяя вам легко поймать их руками или заставить их упасть возле вас, по вашему усмотрению. Бесхозные объекты летят к вам автоматически. Если вы выбрали целью защищённый объект или находящийся во владении другого существа (например, оружие в ножнах), вы должны совершить попытку Разоружения против владельца		Вы изменяете свою магнитную полярность, из-за чего металлические объекты отталкиваются от вас. Атаки против вас, совершаемые металлическими объектами, получают штраф состояния -1, и клетки прилегающие к вам являются пересечённой местностью для существ носящих металлическую броню. Существа полностью состоящие из металла получают штраф -2 к атакам против вас, а прилегающие к вам клетки для них считаются сильно пересечённой местностью. На протяжении действия этого		Вы протягиваете вперёд руку и издалека сжимаете существо за скелет, нанося повреждения его телу и при желании даже пытаетесь переместить его против воли. Эффект заклинания зависит от количества действий, которое вы потратите на Сотворение заклинания. Вне зависимости от количества потраченных действий цель проходит испытание Стойкости. ♦♦ (жестовый, словесный): вы сжимаете кулак, болезненно сдавливая кости цели и нанося 3d8 дробящего урона. ♦♦♦ (жестовый, реагент, словесный): аналогично варианту на два действия, но вы тянете цель за кости, перемещая её, как неуклюжую марionетку. Это считается эффектом принудительного перемещения.		Из вашей свободной руки вырывается луч огненного света, напоминающий скимитар. В течение 1 минуты вы можете использовать одно действие, имеющее дескрипторы «атака» и «концентрация», чтобы испепелить противника пылающим клинком. Когда вы это делаете, совершите атаку заклинанием по цели в зоне досягаемости вашей безоружной атаки. При успехе пылающий клинок наносит 1d6 урона огнём плюс 1d6 урона добром плюс модификатор вашей характеристики для	
pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd		pf2.ru nr7jd	
Взаимодействие. Можно оторвать действие магниту в течение 1 минуты, хотя и объекты летят к нему. Магнит должен быть как минимум в три раза больше общей массы целевых металлических объектов. Объекты будут прилипать к магниту в течение 1 минуты, хотя и		Повышенное (+3) штраф состояния к проверкам атак увеличивается на 1.		Повышенное (+2) Урон увеличивается на 3d8.		Повышенное (4 крул) Урон огнём увеличивается до 2d6. При критическом успехе цель получает 1d6 постоянного урона добром. Повышенное (6 крул) Урон огнём увеличивается до 3d6. При критическом успехе цель получает 2d6 постоянного урона добром. Повышенное (8 крул) Урон огнём увеличивается до 4d6. При критическом успехе цель получает 3d6 постоянного урона добром.	
заклинания вы должны использовать дополнительные действия Взаимодействия чтобы использовать металлический объект (это включает в себя удар металлическим оружием), и, если вы носите металлическую броню, вы получаете состояние замедление 1.		Критический провал: цель получает полный урон и слаботь 1 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, то можете переместить цель на расстояние до 25 футов, после чего сделать её распластавшейся. Если вы пытаетесь переместить цель в опасную область — например, в бассейн с кислотой или за край обрыва, — она может предпочесть упасть и стать распластавшейся. Успех: цель получает половину урона. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 5 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластавшейся. Повал: цель получает полный урон и слаботь 1 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 15 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластавшейся. Критический провал: цель получает полный урон и слаботь 2 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, то можете переместить цель на расстояние до 25 футов, после чего сделать её распластавшейся. Если вы пытаетесь переместить цель в опасную область — например, в бассейн с кислотой или за край обрыва, — она может предпочесть упасть и стать распластавшейся.		Успех: цель получает половину урона. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 5 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластавшейся. Повал: цель получает полный урон и слаботь 1 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 15 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластавшейся. Критический провал: цель получает полный урон и слаботь 2 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, то можете переместить цель на расстояние до 25 футов, после чего сделать её распластавшейся. Если вы пытаетесь переместить цель в опасную область — например, в бассейн с кислотой или за край обрыва, — она может предпочесть упасть и стать распластавшейся.		Сотворения заклинаний. При критическом успехе он наносит двойной урон (4 крул) урон огнём до 2d6. При критическом успехе цель получает 1d6 постоянного урона добром. Повышенное (6 крул) Урон огнём увеличивается до 3d6. При критическом успехе цель получает 2d6 постоянного урона добром. Повышенное (8 крул) Урон огнём увеличивается до 4d6. При критическом успехе цель получает 3d6 постоянного урона добром.	

Очистить воздух			Закливание 2			Нежный бриз			Закливание 2			Движущий порыв			Закливание 2			Шёпот ветра			Закливание 2														
Воздух			Концентрация			Манипуляция			Воздух			Концентрация			Исцеление			Манипуляция			Жизнь			Воздух			Концентрация			Манипуляция					
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 120 фт.; Область 30-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы очищаете воздух в области, делая его чистым и пригодным для дыхания. Это устраняет вдыхаемые яды, загрязнение и прочие вредные вещества из воздуха, но не предотвращает будущее загрязнение. Этот эффект происходит немедленно; в течение действия закливания оно предотвращает любое изменение состава воздуха загрязнением в области своего действия, включая предотвращение проникновения									Источник Ярость стихий Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 60 фт.; Область 40-фт. взрыв Длительность 10 минут Лёгкий, успокаивающий ветерок проносится по области, облегчая отдых и восстановление. Проверки Медицины, совершаемые для помощи живым существам в области, получают бонус состояния +2. Любое живое существо в области также получает бонус состояния +2 к испытаниям против недугов и, если оно остаётся в пределах области									Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➤ ; Условие союзник в пределах дистанции совершает Перемещение или Прыжок. Дистанция 60 фт.; Цели спровоцированное существо Вы создаёте поток ветра за спиной вашего союзника, ускоряя их движение. Когда Перемещение или Прыжок вашего союзника завершается, этот поток продолжает их движение на дополнительные 15 футов в том же направлении, в котором они двигались последние 5 футов их Перемещения или Прыжка.									Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ➤➤ Дистанция 10 миль; Цели 10-фт. взрыв Вы шепчете тайное послание или звук ветру, что несёт его до определённого места. Сообщение отправляется в конкретное, знакомое вам место в 10-футовый взрыв в пределах дистанции, если между вами и этим местом есть путь, по которому может последовать ветер. Лёгкий ветерок остаётся практически незамеченным до тех пор пока он не достигает места назначения, где он передаёт своё тихое, как шёпот, послание. Сообщение доставляется вне зависимости от того кто или что присутствует чтобы услышать его, даже если его								
pf2.ru			nr'zjd			pf2.ru			nr'zjd			pf2.ru			nr'zjd			pf2.ru			nr'zjd			pf2.ru			nr'zjd								
Повышенное (3 крул) область увеличивает в 3 раза до 60 футов. Повышенное (4 крул) область увеличивает в 4 раза до 120 футов. Повышенное (6 крул) область увеличивает в 6 раз до 500 футов. Повышенное (9 крул) область увеличивает в 9 раз до 1 мили.									Повышенное (+2) Исцеление увеличивает в 2 раза на 10 ПЗ. Повышенное (+2) Исцеление увеличивает в 2 раза на 10 ПЗ.									Повышенное (4 крул) дистанция увеличивает в 4 раза до 1,000 миль, и сообщается до 1,000 миль, и сообщается до 100 слов. Повышенное (4 крул) дистанция увеличивает в 4 раза до 1,000 миль, и сообщается до 1,000 миль, и сообщается до 100 слов.									Повышенное (4 крул) дистанция увеличивает в 4 раза до 1,000 миль, и сообщается до 1,000 миль, и сообщается до 100 слов. Повышенное (4 крул) дистанция увеличивает в 4 раза до 1,000 миль, и сообщается до 1,000 миль, и сообщается до 100 слов.								

Защита от бурильщиков	Закливание 2	Взрывающаяся земля	Закливание 2	Вымостить землю	Закливание 2	Шаг щебня	Закливание 2
Концентрация Земля Манипуляция		Концентрация Земля Манипуляция		Концентрация Земля Манипуляция		Концентрация Земля Манипуляция	
Источник Ярость стихий		Источник Ярость стихий		Источник Ярость стихий		Источник Ярость стихий	
Традиции мистическая, первобытная		Традиции мистическая, первобытная		Традиции мистическая, первобытная		Традиции мистическая, первобытная	
Сотворение ➡		Сотворение ➡		Сотворение ➡		Сотворение ➡	
Область 15-фт.ая эманация		Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо		Область 60-фт.ая линия по поверхности		Дистанция касание; Цели 1 согласное существо	
Длительность поддерживаемое до 1 минуты		Защита КБ;		Длительность поддерживаемое до 1 минуты		Длительность 1 минута	
Вы укрепляете землю вокруг себя, мешая роющим существам. Существа, которые не могут перемещаться рытьём сквозь камень, не могут двигаться сквозь эту область. Существа, которые уже находятся под землёй в пределах области, должны преуспеть в испытании Стойкости или будут выброшены из области на поверхность. Те, кто преуспевает в испытании, вытесняются из области, но могут оставаться под землёй. Существа, которые могут		Вы бросаете в существо плотный шар из земли и камня, и снаряд взрывается при ударе. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите 4d6 дробящего урона и 1d6 дробящего урона брызгами. При критическом попадании, удвойте начальный урон, но не урон брызгами, и цель, по которой вы попали, должна успешно пройти испытание Стойкости или расплаться.		Вы выравниваете землю и отодвигаете низкие преграды в сторону. Немагическая пересечённая местность или сильно пересечённая местность состоящая из земли, обломков, песка и подобного становится обычной местностью. Вы можете попытаться нейтрализовать магическую пересечённую местность и сильно пересечённую местность из землистых материалов, которая становится обычной на время действия заклинания при успехе. Земля меняется не достаточно быстро чтобы кто-то		Цель оставляет за собой след из движущихся обломков, которые обычно состоят из камней, но вы можете выбрать другой землистый материал, такой как рыхлый песок или почва. В течение 2 раундов после сотворения, когда цель по своему желанию покидает клетку, земля в этой клетке становится пересечённой местностью. Пересечённая местность остаётся на время действия заклинания.	
Повышенное (+2) урон увеличивается на 2d6, и урон брызгами увеличивается						Повышенное (4 круг) цель оставляет	
pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd		pf2.ru nr'zjd	
Двигаться рытьём сквозь камень, считая 1d6.				потерял баланс и она не проясняет черты местности создающие плохую видимость достаточно хорошо для того, чтобы устранить это состояние. По отношению ведущего, если вы используете это заклинание на области, в которой нет подстилающей поверхности для выравнивания и расчистки, адаптирует лёд на поверхности озера, то заклинание не срабатывает.		за собой пересечённую местность 1 минуту вместо 2 раундов, а общая длительность заклинания - 10 минут.	
Повышенное (5 круг) вы сотворяете эффект в 30-футовой эманации.				Повышенное (4 круг) область увеличивается до 120-футовой линии по поверхности.			
Повышенное (6 круг) область увеличивается до 500-футовой линии по поверхности.				Повышенное (6 круг) область увеличивается до 500-футовой линии по поверхности.			

Виброчувствительность Заклинание 2 КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы чувствуете колебания земли вокруг вас. Вы получаете виброчувствительность как вспомогательный способ восприятия с дистанцией в 30 футов. Как и обычно для виброчувствительности, вы можете обнаружить существо, только если оно находится на той же поверхности, что и вы, и только если объект движется по поверхности или роет сквозь неё. Повышенное (3 круг) длительность заклинания 1 час. Повышенное (5 круг) длительность pf2.ru nuzjd	Пылающий арсенал Заклинание 2 КонцентрацияОгоньМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 согласное существо Длительность 5 минут Пока вы способны творить магию, вы никогда не будете безоружны. Вы материализуете пылающую имитацию любого обычного простого или особого оружия в руке цели (или чём-то подобном, если цель способна иначе удерживать оружие). У цели должна быть свободная рука, чтобы держать оружие, иначе оно упадёт на землю в пространстве цели. Пылающее оружие действует как оружие +1 разящее, а тип его урона меняется на урон огнём. Тип урона нельзя изменить с помощью дескрипторов универсальное, модульное или подобных методов. Метательное оружие повторно материализуется в руке цели после завершения Удара. Если вы выбираете дистанционное оружие, использующее боеприпасы, владелец все равно должен перезарядить оружие, используя обычное количество действий, несмотря на то, что само оружие pf2.ru nuzjd	Прижигание ран Заклинание 2 КонцентрацияОгоньИсцелениеМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели до 5 согласных существ Длительность 1 минута Вы закрываете кровотокающие раны огнём. Любая цель, которая получает продолжительный урон от кровотечения может решить получить 1 урон огнём. Если она это делает, она может совершить дополнительную проверку на прекращение продолжительного урона, с пониженной за особенно эффективную помощь СЛ. Пока pf2.ru nuzjd	Ложное тепло Заклинание 2 КонцентрацияОгоньИллюзияМанипуляция Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 60 фт.; Цели 1 согласное существо или объект Длительность 8 часов Вы скрываете признаки, указывающие на степень нагретости, изменяя видимую температуру тела цели. Эта иллюзия действует на все виды чувств. Существо, которое касается цели, может попытаться пройти проверку, чтобы разувериться в иллюзии. Вы можете Прекратить заклинание. Выберите иллюзорную температуру тела, когда сотворяете заклинание. ● Умеренная температура тела цели pf2.ru nuzjd
Заклинание 1 час. автоматически генерирует боеприпасы; это работает как обычные боеприпасы, и пылающее оружие не может использоваться другими типами боеприпасов. любое существо, кроме вас или цели, которое пыляется коснуться оружия, нанесёт Удар или попытается выбить его действием Разоружение, получает 1db урона огнём каждый раз. Повышенное (4 круг) вы можете выбрать до 5 согласных существ и можете выбрать разное оружие для каждой цели. Оружие действует как +1 разящее огненное оружие. Повышенное (6 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +2 улучшенным разящим огненным. Повышенное (8 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +3 улучшенным разящим оружием. Повышенное (10 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +3 высшим разящим оружием. Повышенное (12 круг) как заклинание 4 круга, но оружие является +3 высшим разящим оружием.	заклинание действует, вы можете потратить одно действие, которое имеет дескриптор концентрации, чтобы по вторить этот эффект для одной цели заклинания.	заклинание действует, вы можете потратить одно действие, которое имеет дескриптор концентрации, чтобы по вторить этот эффект для одной цели заклинания.	заклинание действует, вы можете потратить одно действие, которое имеет дескриптор концентрации, чтобы по вторить этот эффект для одной цели заклинания.

Водонепроницаемость			Закливание 2			Помощь древесных духов			Закливание 2			Град щепок			Закливание 2			Кислотная хватка			Закливание 2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Концентрация			Манипуляция			Вода			Концентрация			Манипуляция			Дерево			Концентрация			Манипуляция			Дерево			Кислота			Концентрация			Манипуляция																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 предмет весом 10 или меньше Длительность 1 час Вы предотвращаете набор объектом целью воды и он не может стать мокрым на протяжении заклинания. Гидрофобные свойства также придают цели устойчивость 10 к урону кислотой и бонус +2 к проверкам испытаний и СЛ против наносящих урон эффектов с дескрипторами «вода» или «кислота». Повышенное (4 круг) длительность возрастает до 1 дня. Повышенное (8 круг) длительность становится неограниченной.																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
pf2.ru			nuzjd			pf2.ru			nuzjd			pf2.ru			nuzjd			pf2.ru			nuzjd			pf2.ru			nuzjd			pf2.ru			nuzjd																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Форма животного [1]	Закливание 2	Форма животного [2]	Закливание 2	Животное-посланник	Закливание 2	Всполох пламени	Закливание 2
Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ➡ Длительность 1 минута Вы используете первобытные силы, чтобы принять боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обращаясь кошкой, вы можете стать львом, леопардом или снежным барсом), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой боевой форме, вы получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности. - КБ = 16 + ваш уровень. Вы игнорируете штрафы за броню к навыкам и скорости. 5 временных ПЗ.	pf2.ru ru:pf2	бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Лягушка скорость 25 футов, скорость плавления 25 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d6 (дробящий). В ближнем бою ➡: язык (зона досягаемости 15 футов), урон 2d4 (дробящий). Медведь скорость 30 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d8 (режущий). Олень скорость 50 футов. В ближнем бою ➡: оленьи рога, урон 2d6 (колющий). Примат скорость 25 футов, скорость лазания 20 футов. В ближнем бою ➡: кулак, урон 2d6 (дробящий). Собака скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Повышенное (3 круг) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 17 + ваш уровень, 10 временных ПЗ, модификатор атаки +14, бонус урона +5, модификатор Атлетики +14.	pf2.ru ru:pf2	Концентрация Манипуляция Ментальный Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 120 фт. Длительность см. описание Вы подманиваете обычное маленькое животное в пределах дистанции пищи. Вы передаёте ему образ очевидного места или хорошо знакомой вам достопримечательности, а также направление и расстояние до него. При желании вы можете прикрепить к животному записку или небольшой объект (вплоть до лёгкого веса). Животное старается всеми силами добраться до точки назначения. Если оно доберётся, то остаётся поблизости,	pf2.ru ru:pf2	Атака Концентрация Огонь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение от ➡ до ➡➡ Дистанция 60 фт.; Цели 1 или более существ Защита КБ Вы выпускаете луч пламенного жара. Совершите проверку атаки заклинанием против одного существа. При попадании цель получает 2d6 урона огнём, а при критическом успехе — двойной урон. За каждое дополнительное действие, потраченное на Сотворение заклинания, вы можете запустить дополнительный луч в другую цель, вплоть до	pf2.ru ru:pf2
➡: членство, и, урон 2d6 (колющий). В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Кошка скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Лягушка скорость 25 футов, скорость плавления 25 футов. В ближнем бою ➡: язык (зона досягаемости 15 футов), урон 2d4 (дробящий). Медведь скорость 30 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Олень скорость 50 футов. В ближнем бою ➡: оленьи рога, урон 2d6 (колющий). Примат скорость 25 футов, скорость лазания 20 футов. В ближнем бою ➡: кулак, урон 2d6 (дробящий). Собака скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Повышенное (3 круга) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 17 + ваш уровень, 10 временных ПЗ, модификатор атаки +14, бонус урона +5, модификатор Атлетики +14.	pf2.ru ru:pf2	➡: членство, и, урон 2d6 (колющий). В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Кошка скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Лягушка скорость 25 футов, скорость плавления 25 футов. В ближнем бою ➡: язык (зона досягаемости 15 футов), урон 2d4 (дробящий). Медведь скорость 30 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Олень скорость 50 футов. В ближнем бою ➡: оленьи рога, урон 2d6 (колющий). Примат скорость 25 футов, скорость лазания 20 футов. В ближнем бою ➡: кулак, урон 2d6 (дробящий). Собака скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Повышенное (3 круга) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 17 + ваш уровень, 10 временных ПЗ, модификатор атаки +14, бонус урона +5, модификатор Атлетики +14.	pf2.ru ru:pf2	➡: членство, и, урон 2d6 (колющий). В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Кошка скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Лягушка скорость 25 футов, скорость плавления 25 футов. В ближнем бою ➡: язык (зона досягаемости 15 футов), урон 2d4 (дробящий). Медведь скорость 30 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Олень скорость 50 футов. В ближнем бою ➡: оленьи рога, урон 2d6 (колющий). Примат скорость 25 футов, скорость лазания 20 футов. В ближнем бою ➡: кулак, урон 2d6 (дробящий). Собака скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Повышенное (3 круга) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 17 + ваш уровень, 10 временных ПЗ, модификатор атаки +14, бонус урона +5, модификатор Атлетики +14.	pf2.ru ru:pf2	➡: членство, и, урон 2d6 (колющий). В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Кошка скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: когти (быстрое), урон 1d10 (режущий). Лягушка скорость 25 футов, скорость плавления 25 футов. В ближнем бою ➡: язык (зона досягаемости 15 футов), урон 2d4 (дробящий). Медведь скорость 30 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Олень скорость 50 футов. В ближнем бою ➡: оленьи рога, урон 2d6 (колющий). Примат скорость 25 футов, скорость лазания 20 футов. В ближнем бою ➡: кулак, урон 2d6 (дробящий). Собака скорость 40 футов. В ближнем бою ➡: челюсти, урон 2d8 (колющий). Повышенное (3 круга) вместо описанных преимуществ вы получаете КБ = 17 + ваш уровень, 10 временных ПЗ, модификатор атаки +14, бонус урона +5, модификатор Атлетики +14.	pf2.ru ru:pf2

Избавление от недуга	Очищение разума	Создание еды	Тьма
Заклинание 2	Заклинание 2	Заклинание 2	Заклинание 2
КонцентрацияИсцелениеМанипуляция	КонцентрацияИсцелениеМанипуляция	КонцентрацияМанипуляция	КонцентрацияТьмаМанипуляция
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Благая целительная магия устраняет эффекты токсинов и более сложных недугов. Выберите один недуг, от которого страдает цель: например, проклятие, болезнь или яд. Если недуг прогрессирует дальше стадии 1, снизьте стадию на 1. Это понижение можно применить лишь один раз к одному недугу, пока недуг не окажется полностью исцелён — тогда понижение можно будет применять снова. Хотя до этого понизить стадию недуга	Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы пытаетесь избавиться от влияния на разум цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: испуг, ошеломление или панику. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 час Дистанция 30 фт. Вы создаёте достаточно еды, чтобы прокормить шесть существ среднего размера в течение дня. Еда безвкусная и неприглядная, но питательная. Через 1 день после сотворения несъеденная еда портится и становится непригодной. Существам небольшого размера еды обычно требуется в четыре раза меньше, чем средним (а маленьким существам — обычно в шестнадцать раз меньше), крупным же, напротив, — в 10 раз больше (а существам огромного размера — в 100 раз больше и так	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте покров тьмы, не дающий свету проникнуть в область или возникнуть в ней. Свет не может проникнуть в область, а все немагические источники света, например факелы и фонари, не создают свет, когда находятся в области, даже если радиус их света выходит за её пределы. В области тьмы подавляется и магический свет, если его круг не превышает круга заклинания <i>тьмы</i>. Свет сквозь область
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd
повторно нельзя, повышенные варианты этого заклинания пытаются не-трализовать недуг при каждом сотворении заклинания. Повышенное (3 крл) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь или яд. Повышенное (4 крл) совершите попытку нейтрализации недуга, если это болезнь, проклятие или яд. Повышенное (6 крл) добавьте в список состояний обречённость. Повышенное (8 крл) добавьте в список состояний шок.	следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен. Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели. Повышенное (4 крл) добавьте в список состояний замедление, замешательство и контроль. Повышенное (6 крл) добавьте в список состояний обречённость. Повышенное (8 крл) добавьте в список состояний шок.	Повышенное (4 крл) вы можете прокормить 12 существ среднего размера. Повышенное (6 крл) вы можете прокормить 50 существ среднего размера. Повышенное (8 крл) вы можете прокормить 200 существ среднего размера.	не проходит, поэтому существа в ней не видят, что снаружи. Со стороны область выглядит как абсолютно чёрная сфера. Повышенное (4 крл) даже существа с ночным зрением (но не острым ночным зрением) крайне плохо видят в тьме, цели за ней для них считаются плохо видимыми.

Ночное зрение	Закливание 2	Глухота	Закливание 2	Рассеивание магии	Закливание 2	Увеличение	Закливание 2
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы обретаеете способность видеть даже в темноте. Вы получаете ночное зрение. Повышенное (3 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Повышенное (5 круг) дистанция заклинания — касание, а цель — одно согласное существо. Длительность — до следующей вашей ежедневной подготовки.		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы лишаете цель слуха. Эффект зависит от результата испытания Стойкости цели, после чего она временно невосприимчива к этому эффекту на 1 минуту. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель получает глухоту на 1 раунд. Провал цель получает глухоту на 10 минут. Критический провал цель получает		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 эффект заклинания или бесхозный магический предмет. Вы рассеиваете питающую заклинание или эффект магию. Совершите проверку нейтрализации против цели. При успехе проверки нейтрализации против магического предмета он на 10 минут становится немагическим предметом соответствующего типа, но немагические его свойства при этом не меняются. Если цель — артефакт или нечто подобное, проверка автоматически оканчивается провалом.		Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 согласное существо Длительность 5 минут Цель магическим образом увеличивается до крупного размера. Снаряжение цели увеличивается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Существо получает неуклюжесть 1. Его зона досягаемости увеличивается на 5 футов (если изначально существо было маленького размера — на 10 футов), и существо получает бонус состояния +2 к урону в ближнем бою. На существ крупного и большего размера заклинание не	
pf2.ru nʹzʹjd		pf2.ru nʹzʹjd		pf2.ru nʹzʹjd		pf2.ru nʹzʹjd	
		глухоту навсегда.				Повышенное (4 круг) Действует. этого увеличивает до огромного размера. Бонус состояния к урону в ближнем бою увеличивается до +4, а зона досягаемости увеличивается на 10 футов (если изначально существо было маленького размера — на 15 футов). На существ огромного и большего размера заклинание не действует. Повышенное (6 круг) аналогично вер- си 2 круга или 4 круга в ваш выбор, оно целими можно выбрать 10 или менее согласных существ.	

Опутьвание			Закливание 2			Защита от непогоды			Закливание 2			Вечный свет			Закливание 2			Парящее пламя			Закливание 2														
Концентрация			Манипуляция			Растение			Концентрация			Манипуляция			Концентрация			Свет			Манипуляция			Концентрация			Огонь			Манипуляция					
Дерево																																			
Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область все клетки в 20-фт.ом взрыве Длительность 1 минута Растения и грибы в области быстро растут и опутывают существ. Все поверхности в области считаются пересечённой местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно пройти испытание Реакции и при провале получает ситуативный штраф -10 футов к своим скоростям, пока не покинет область; при критическом провале существо									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы защищаете цель от опасных температур. Выберите сильный холод или сильную жару. Цель защищена от воздействия выбранной температуры (но не от лютого холода или лютой жары). Повышенное (3 круг) цель защищена и от сильного холода, и от сильной жары. Повышенное (5 круг) цель защищена от лютого холода, лютой жары, сильного холода и сильной жары.									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция касание; Цели 1 драгоценный камень стоимостью 6 зм или больше Длительность неограниченная Вы касаетесь драгоценного камня, и он начинает сиять, создавая яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Закливание немедленно прекращается, если драгоценный камень сломан.									Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 1 5-фт.ая клетка Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы создаёте пламя, пылающее без топлива и перемещающееся по вашему приказу. При первом появлении пламя наносит 3д6 урона огнём всем существам в клетке, каждое из которых проходит обычное испытание Реакции. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить пламя на 10 или менее футов. Оно наносит такой же урон огнём всем существам, через чьё пространство								
pf2.ru			nrzjd			pf2.ru			nrzjd			pf2.ru			nrzjd			pf2.ru			nrzjd			pf2.ru			nrzjd								
также получает неподвижность на 1 раунд. Существа могут использовать Освобождение, чтобы отменить эти эффекты.																											переместилось (с тем же испытанием). Вы совершаете один бросок урона для каждого Поддержания. Каждое существо может получить урон от этого за клинания только один раз за раунд.								
																											Повышенное (+1) урон увеличивается на 1д6.								

Лапы геккона	Заклинение 2	Форма гуманоида	Заклинение 2	
Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут На ступнях и ладонях цели вырастают крошечные жёсткие волоски, позволяющие уцепиться за почти любую поверхность. Цель получает скорость лазания, равную её наземной скорости. Повышенное (5 круг) длительность увеличивается до 1 часа. pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут Вы изменяете свою внешность, принимая форму гуманоида небольшого или среднего размера, например гоблина, дварфа, орка, полурослика, человека или эльфа. Пока вы в этой форме, вы получаете обычные для существ этого вида дескрипторы (например, «гоблин» или «человек»), а также дескриптор «гуманоид». Если после смены формы вы становитесь меньше, ваша зона досягаемости также уменьшается (обычно до 5 футов). Ваши параметры при превращении остаются прежними, и вы не получаете особых способностей, присущих существам этого вида. Вы можете носить и применять своё снаряжение, которое при необходимости также изменяет размер, чтобы соответствовать новой форме, но немедленно принимает обычный размер, если оказывается pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 8 часов Вы создаёте фантастического скакуна крупного размера, ездить на котором может только цель. Скакун становится подручным цели, у него скорость 40 футов. Он может переносить цель вместе с любыми предметами, которые та несёт, но не других существ. Скакун использует КБ и испытания цели. Он уничтожен, если одновременно получает 10 и более урона, при этом заклинание прекращается. Повышенное (3 круг) скакун может pf2.ru ru:zjd	Концентрация Манипуляция Вода Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте облако лёгкого тумана. Все существа в тумане становятся плохо видимыми, а все существа вне тумана становятся плохо видимыми для тех, кто в тумане. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. pf2.ru ru:zjd	
	не у вас. Это заклинание даёт вам бонус состояния +4 к проверкам Обмана при попытках выдать себя за типичного представителя выбранного рода. При этом вы добываете знание своего клинания не позволяет вам выдавать себя за конкретное существо, и при попытке Маскировки под определённую личность вам придётся делать это как обычно, но ведущий при определении СЛ проверки Обмана не будет считать вас существом другого народа. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Повышенное (3 круг) вы получаете ночное или сумеречное зрение, если у противника имеются формы есть поддельные способности. Повышенное (5 круг) вы можете притвориться формой гуманоида. Если вы увеличиваете размер, вы получаете эффект заклинания. pf2.ru ru:zjd	свой ход на твёрдой поверхности или погружается в воду. Повышенное (4 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Повышенное (5 круг) скорость скакуна — 60 футов, он может ходить по воде. Также у него скорость полёта 60 футов, но он должен завершить свой ход на твёрдой поверхности, чтобы не упасть. Повышенное (6 круг) наземная скорость и скорость полёта скакуна — 80 футов. pf2.ru ru:zjd		

Дубовая кожа	Закливание 2	Слияние с растениями	Закливание 2	Посмертный покой	Закливание 2	Устойчивость к энергии	Закливание 2
Концентрация Манипуляция Растение Дерево Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 10 минут Кожа цели становится крепкой, словно кора или древесина. Цель получает устойчивость 2 к дробящему и колющему урону и уязвимость 3 к огню. После того как цель получает урон огнём, она может использовать Прекращение для этого заклинания в качестве свободного действия, спровоцированного уроном огнём, но это не снизит полученный урон огнём.		Концентрация Манипуляция Растение Полиморф Дерево Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут или 8 часов Вы превращаетесь в растение или сливаетесь с растительной материей. После превращения вы не можете двигаться или влиять на что-либо вне растения, но способны творить заклинания, которые не требуют линии досягаемости за пределами растения. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. ● Превращение длительность заклинания — 8 часов. Вы становитесь растением крупного размера. Проверки Внимания не выдают вашей истинной природы, неуспешная проверка Выживания или Природы против вашей СЛ заклинаний позволит понять, что растение появилось здесь на удивление		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 труп Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Цель не подвержена разложению и не может быть превращена в нежить. Если труп подвергается действию заклинания, которое требует, чтобы со смерти прошло не более определённого срока (например, возвращение к жизни), длительность посмертного покоя не включается в этот срок. Также это заклинание защищает тело от поедания простыми вредителями и насекомыми (например, личинками мух).		Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Щит из энергии стихий защищает существо от энергетического урона одного из следующих типов на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель и всё её снаряжение получают устойчивость 5 к выбранному типу урона. Повышенное (4 круг) устойчивость увеличивается до 10, и вы можете выбрать целями 2 или менее существа. Повышенное (7 круг) устойчивость увеличивается до 15, и вы можете	
pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd		pf2.ru ru'zjd	
Повышенное (+2) устойчивости увеличиваются на 2, уязвимость увеличивается на 3.		недавно. В этой форме вы наблюдаете все вокруг, используя обычные способы восприятия. В форме растения у вас КБ 20, на вас влияют только бонусы состояния, штрафы состояния, ситуативные бонусы и ситуативные штрафы. Все ваши успехи и критические успехи в испытаниях Реакции считаются провалами. ● Слияние длительность заклинания — 10 минут. При Сотворении заклинания вы должны коснуться растения достаточного объёма, чтобы вместе с вами вместе со снаряжением (иначе заклинание срывается). После слияния вы слышите, но не видите, что происходит снаружи растения. Если растение получает урон, когда вы внутри, вас выкидывает из него и вы получаете 1000 урона. Матический проход выталкивает вас из растения без урона. Заклинание завершается, если вы оказываеься вне растения.		Повышенное (5 круг) длительность за- клипания — неограниченная, но оно требует одно дополнительное действие для сотворения и получает стоимость (бальзамированная живность на 6 зм).			

ОЗАРЯЮЩИЙ СВЕТ Закливание 2	ПРЕОБРАЖЕНИЕ ДЕРЕВА Закливание 2	РАЗБИВАЮЩИЙ ЗВУК Закливание 2	УМЕНЬШЕНИЕ Закливание 2
Концентрация Свет Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Область 10-фт. взрыв Защита Реакция; Длительность варьируется Область озаряет магический свет. Вы выбираете, каким будет свет, будь то бесцветное холодное пламя или переливающиеся огоньки. Существа, на которых подействовал свет, получают состояние растерянность. Если существо было невидимым, оно становится плохо видимым вместо невидимого. Если существо было плохо видимым по иной причине, оно перестаёт быть pf2.ru nr:zjd Критический успех цель избегает эффекта. Успех свет действует на существо 2 раунда. Провал свет действует на существо 1 минуту. Критический провал свет действует на существо 10 минут.	Концентрация Манипуляция Растение ДЕРЕВО Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели необработанный кусок дерева объёмом не более 20 кубических фт. Вы грубо видоизменяете кусок дерева, придавая ему нужную вам форму. Закливание не позволяет создавать тонкие детали, узоры, подвижные части и тому подобное. Закливание нельзя использовать, чтобы увеличить стоимость деревянного объекта. pf2.ru nr:zjd	Концентрация Манипуляция Звук Источник Основная книга игрока Традиции оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 бесхозный объект Высокочастотный звук разбивает расположенный неподалёку объект. Вы наносите объекту 2d10 урона звуком, игнорируя его твёрдость, если она равна 4 или ниже. Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d10, а значение игнорируемой твёрдости увеличивается на 2. pf2.ru nr:zjd	Концентрация Манипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 согласное существо Длительность 5 минут Вы искажаете пространство, уменьшая существо до маленького размера. Снаряжение цели уменьшается вместе с ней, но немедленно принимает обычный размер, если его снять. Зона досягаемости цели равна 0 футов. На существ маленького размера заклинание не действует. Повышенное (6 круг) вы можете выбрать целями 10 или менее существ. pf2.ru nr:zjd

Крепкое тело		Разговор с животными		Состояние		Призыв элементаля	
Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2		Заклинание 2	
Концентрация	Исцеление	Концентрация	Манипуляция	Концентрация	Обнаружение	Концентрация	Манипуляция
Жизнь				Манипуляция		Призыв	
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы посылаете всплеск целительной энергии, восстанавливающий тело цели. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: глухоту, растерянность, слабость, слепоту или тошноту. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого		Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы можете задавать животным вопросы и получать ответы, а также применять Дипломатию при общении с животными, но заклинание не делает их более дружелюбными. Осторожные животные могут быть неразговорчивы, а недалёкие часто несут всякую чепуху.		Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное живое существо Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Пока вы и цель живы и на одном плане бытия, вы всегда знаете, в каком состоянии сейчас цель. Вы знаете, в каком направлении и на каком расстоянии от вас находится цель и какие состояния на неё действуют. Повышенное (4 круг) дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, и вы		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт. Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы призываете существо с дескриптором «элементаль» 1 уровня или ниже, которое сражается на вашей стороне. 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		pf2.ru		pf2.ru		pf2.ru	
nɹˈʒɪd		nɹˈʒɪd		nɹˈʒɪd		nɹˈʒɪd	
вы подавляете эффект до начала в шего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он по- давлен. Это заклинание не может не нейтрализо- вать или подавлять божественные, прокляти- я или состояния, являющиеся естествен- ными для цели. Повышенное (4 круг) добавьте в спи- сок состояние и источник. Повышенное (8 круг) добавьте в спи- сок состояние и источник.				можете выбрать целью 10 или менее существ.			

Устойчивая опора	Закливание 2	Дыхание под водой	Закливание 2	Хождение по воде	Закливание 2	Проклятие альбатроса	Закливание 2
Концентрация Исцеление Манипуляция	Концентрация Манипуляция Вода	Концентрация Манипуляция Вода	Концентрация Манипуляция Вода	Концентрация Манипуляция Вода	Концентрация Манипуляция Неудача		
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы возвращаете конечностям цели подвижность. Совершите попытку нейтрализации одного эффекта на ваш выбор, который даёт цели одно из следующих состояний: захват, неуклюжесть или паралич. Если у вас не получилось нейтрализовать эффект, но вы смогли бы сделать это, будь круг нейтрализации ниже на 2, вместо этого вы подавляете эффект до начала вашего следующего хода. Длительность эффекта не уменьшается, пока он подавлен.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее существ Длительность 1 час Цели могут дышать под водой. Повышенное (3 круг) длительность увеличивается до 8 часов. Повышенное (4 круг) длительность увеличивается до следующей вашей ежедневной подготовки.	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 существо Длительность 10 минут Цель может ходить по поверхности воды и других жидкостей, не погружаясь в них. При желании цель может нырнуть под воду, но это потребует обычного Плавания. Закливание не даёт цели способности дышать под водой. Повышенное (4 круг) дистанция увеличивается до 30 футов, длительность — до 1 часа, и вы можете выбрать целями 10 или менее существ.	Источник Рёв дикой природы Традиции оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность 1 минута (см. текст) Вы создаёте призрачного альбатроса, путеводную птицу для моряков, чтобы он парил вокруг цели. Вы и союзники в радиусе 30 футов от цели получаете ситуативный бонус +1 к проверкам для атак против цели. Целевое существо может потратить действие, чтобы Ударить альбатроса. Такой удар автоматически считается успешным и убивает альбатроса. После убийства альбатроса цель должна пройти испытание Воли против вашей СЛ заклинаний. Критический успех цель избегает				
pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd	pf2.ru nr'zjd		
Это заклинание не может нейтрализовать или подавить болезнни, проклятия или состояния, являющиеся естественными для цели. Повышенное (4 круг) добавьте в список состояний неподвижность, замедление и обезвреживание. Повышенное (6 круг) добавьте в список состояний окаменение. Повышенное (8 круг) добавьте в список состояний шок.					Успех вина за убийство птицы удачно тратит разум цели. Цель получает состояние ошеломление 1 на 1 раунд. Провал убитый альбатрос висит на шнуре (или на ближайшем эквиваленте), прикрепленном к шее своего убийцы в течение 1 минуты, проклиная его за проступок. В течение этого времени цель должна дважды бросить кости и выбрать худший результат при следующем испытании Воли, после чего альбатрос исчезает. Критический провал аналогичен предыдущему, но длительность увеличивается до 1 часа.		

Когти выдры Заклинание 2 ХолодКонцентрацияМанипуляция Источник Рёв дикой природы Традиции сакральная, первобытная Длительность 1 час Между вашими пальцами вырастают перепонки, а ногти превращаются в ужасные когти. На время действия заклинания вы получаете бонус состояния +1 к проверкам Атлетики для Плавления и безоружную атаку когтями. Это атака с дескрипторами «быстрое», «фехтовальное», «безоружное» наносящая 1d4 режущего урона и дополнительно 1d6 урона холодом. Повышенное (+3) дополнительный урон холодом увеличивается на 1d6. pf2.ru nr'zjd	Лягушачий язык Заклинание 2 КонцентрацияМанипуляция Источник Рёв дикой природы Традиции первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита обычная Реакция; Длительность 1 минута Ваш язык неестественно вытягивается, выстреливая в сторону существа в досягаемости и нанося 2d8 дробящего урона с обычным испытанием Реакции. При провале существо также прилипает к концу языка. Оно застигнуто врасплох и не может выйти за пределы досягаемости вашего языка. Существо может отрезать язык Ударом, который нанесёт не менее 10 режущего урона или может пройти проверку Освобождения против вашей СЛ заклинаний. КБ языка равен вашей СЛ заклинаний. pf2.ru nr'zjd	Покрыть шкурой Заклинание 2 КонцентрацияМанипуляция Источник Рёв дикой природы Традиции мистическая, первобытная Условие существо в зоне досягаемости становится целью успешного Удара, наносящего физический урон. Дистанция 60 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 раунд Кожа цели покрывается толстой шкурой или плотной чешуёй. Она получает устойчивость 5 к физическому урону, кроме урона от адамантина, до начала своего следующего хода. Повышенное (+2) устойчивость увеличивается на 3. pf2.ru nr'zjd	Деконструкция Заклинание 2 КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Дистанция касание; Цели 1 немагический объект весом не больше 1 в вашем распоряжении Длительность 1 минута Вы касаетесь объекта, и он немедленно разделяется на составные части. Заклинание не сработает, если у цели нет составных частей (например, если это выточенная из монолитного камня статуя), а его применение на опасный объект вроде западни или ловушки в большинстве случаев вызовет его срабатывание. Объект считается сломанным, а его составные части становятся достаточно мелкими, чтобы их pf2.ru nr'zjd
	Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d8. Отрезание языка таким образом не наносит вам урона, но закачивает заклинание. Пока существо остаётся прилипшим к концу вашего языка, действия с дескриптором «слух», которые вы используете, получают ситуативный штраф -2. Если вы переместитесь так, что затронутое заклинанием существо окажется вне досягаемости языка, заклинание закончится. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d8.		Повышенное (4 круг) длительность заклинания — 10 минут. Повышенное (6 круг) длительность заклинания — до следующей вашей ежедневной подготовки.

Изрыгание стаи	Заклинение 2	Паутина	Заклинение 2	Стремительные раскопки	Заклинение 2	Боязнь солнца	Заклинение 2
КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Область 30-фт. конус Защита обычное испытание Реакции Вы изрыгаете стаю магических вредителей. Поскольку они порождены воображением, вы можете свободно менять их вид (обычно это смесь многоножек, тараканов, ос и червей), но на эффект заклинания это не влияет. Вредители накидываются на всех существ в области, нанося 2d8 колющего урона (обычное испытание Реакции). Существо, провалившее испытание, также получает тошноту 1. Как только заклинание завершается, стая рассеивается. pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 10-фт. взрыв Длительность 1 минута Вы создаёте в области липкую паутину, которая замедляет существ, пытающихся через неё пройти. Покрытые паутиной клетки считаются пересечённой местностью. Всякий раз, когда существо в паутине начинает совершать действие с дескриптором «движение» или входит в паутину при совершении такого действия, оно должно пройти проверку Атлетики или испытание Реакции против вашей СЛ заклинаний и при провале получает ситуативный штраф к своим скоростям или состояние неподвижности. Покинув паутину, существо избавляется от ситуативного штрафа к скоростям от неё. Паутину можно убрать с клетки, нанеся ей одной атакой или эффектом хотя бы 5 режущего урона или 1 урон огнём. У паутины в клетке КБ 5, она автоматически проваливает все испытания. Критический успех существо избегает эффекта, и pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияЗемляМанипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция касание; Область куб земли размерами 5 фт. или меньше. Вы убираете рыхлую землю, пыль, гравий, песок и тому подобное (но не твердый камень) объёмом до куба 5 футов. Любое существо среднего или меньшего размера, стоящее на этой земле в момент сотворения заклинания, должно пройти испытание Реакции или проверку Акробатики. Успех Существо избегает эффекта и может либо спуститься в яму без получения урона, либо переместиться в ближайшее доступное пространство по своему выбору. Провал Существо становится pf2.ru nu'zjd	КонцентрацияМанипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость Вы делаете зрение существа чрезвычайно чувствительным. Существо подвержено испытанию Стойкости. После этого существо временно невосприимчиво на 1 минуту. Критический успех существо избегает эффекта Успех существо получает состояния растерянность на 1 раунд. Провал существо получает состояния растерянность на 1 минуту. Критический провал существо получает световую слепоту на 1 минуту. pf2.ru nu'zjd				
Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d8.	Повышенное (+4) область увеличивается до 20-футового взрыва, а его дистанция увеличивается до 60 футов.	Повышенное (+2) Заклинение может урон от падения как обычно.	Повышенное (6 крп) Вы можете брать целями 10 или менее существ.				

Пир из пепла Закливание 2 Концентрация Проклятие Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо Защита Стойкость; Длительность 1 неделя Вы вызываете у цели голод, который невозможно утолить никакой пищей. Вы можете Прекратить заклинание. Цель должна пройти испытание Стойкости. Критический успех существо избегает эффекта и временно невосприимчиво на 1 час. Успех существо утомлено на 1 раунд. Провал существо немедленно испытывает чувство голода, как будто не pf2.ru nu'zjd	Грибные гифы Закливание 2 Концентрация Гриб Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции первобытная Длительность 1 минута Тонкие гифы вырастают из ваших ног и погружаются в землю, создавая симбиотическую грибковую сеть, которая прикрепляется к растениям в пределах 30 футов и соединяет вас с их корневыми системами. Вы получаете вспомогательный способ восприятия вибросенсорность, позволяющий вам чувствовать всё, что напрямую касается растений на этом расстоянии. Если вы переместитесь, гифы обрываются, и заклинание заканчивается. Повышенное (4 круг) Вы можете в небольшой степени управлять растениями в области, что позволяет вам совершать Удары ветвями деревьев, обнажёнными корнями или подобными им твёрдыми частями растений. Для этого вы используете действие pf2.ru nu'zjd	Блистательное поле Закливание 2 Концентрация Свет Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита Стойкость; Длительность 1 минута Вы создаёте область яркого света. Существа со световой слепотой, которые были ослеплены блистательным полем и остаются в области должны пройти испытание Стойкости в начале своего хода. При провале, существо остаётся ослеплённым на 1 раунд; это эффект устранения. Это заклинание также подавляет магическую темноту равную вашему кругу заклинания блистательное поле или ниже. pf2.ru nu'zjd	Шелушащаяся кожа Закливание 2 Концентрация Манипуляция Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Длительность 1 час Вы постоянно и безвредно сбрасываете верхний слой кожи, в то время как новая кожа немедленно регенерирует, быстро удаляя повреждающие вещества с вашего тела. Чистая проверка для снятия продолжительного урона от эффектов, покрывающих вашу кожу (таких как большая часть продолжительного урона кислотой), снижается до 5, и вы получаете бонус состояния +2 к вашему начальному испытанию против контактных ядов (но не к последующим испытаниям, так как к этому моменту токсин уже попал в ваш организм). Если на вас действует эффект, отличный от продолжительного урона, который зависит pf2.ru nu'zjd
--	--	---	---

