

Сторожевая Печать Закливание 3 Преграждение Источник Основная книга правил Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 контейнер или область 10 на 10 фт. Длительность неограниченная Вы создаёте ловушку, вложив враждебное заклинание в символ. При Сотворении заклинания вы творите и заклинание меньшего круга, которое будет вложено в печать. Время сотворения вложенного заклинания не может превышать 3 действий, у него должен быть враждебный эффект, у него должна быть область или одна цель-существо. Вы можете установить для печати либо пароль, либо условие срабатывания, либо и то и другое. Когда любое существо перемещает или открывает выбранный целью контейнер или касается его либо входит в выбранную область, не сказав пароль или соответствуя условиям, печать срабатывает, выпуская вредоносное заклинание. Когда в печать вложено заклинание, она pf2.ru nr'zjd получает все его дескрипторы. Если вложенное заклинание может быть нацелено на одно или несколько существ, оно выбирает целью существо, вызвавшее активацию печати. Если у заклинания есть область, вызвавшее активацию существо становится её центром. Длительность сторожевой печати завершается сразу же, как только она активирована. Печать считается магической ловушкой и использует вашу СЛ за-клинаний в качестве СЛ проверки Внимания для её обнаружения и проверки Воровства для её обезвреживания; для успеха проверки суще-ство должно быть умело хотеть бы на изученном уровне. Вы можете использовать преграждение для этого заклинания. Максимальное количество одновременно активных сторожевых печатей равно модификатору вашей заклинательной характеристики.	Исцеление Болезни Закливание 3 Исцеление Некромантия Источник Основная книга правил Традиции сакральная, первобытная Сотворение 10 минут (реагент, Ж, С) Дистанция касание; Цели 1 существо Целебная магия вытесняет болезнь из тела существа. Вы пытаетесь нейтрализовать одну болезнь, действующую на цель. pf2.ru nr'zjd	Смердное Облако Закливание 3 Воллощение Яд Источник Основная книга правил Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, С Дистанция 120 фт.; Область 20-фт. взрыв Испытание Стойкости; Длительность 1 минута Вы создаёте в области облако зловонного тумана. Облако аналогично непроглядному туману, но вызывает тошноту у существ, заканчивающих в нём ход. Плохая видимость в облаке не считается эффектом с дескриптором «яд». Критический успех существо избегает эффекта. Успех существо получает тошноту 1. Провал существо получает тошноту 1 и замедление 1, пока в облаке. pf2.ru nr'zjd Критический провал существо полу-чает тошноту 2 и замедление 1, пока не покинет облако.	Пламенный прыжок Закливание 3 Воздух Эвокация Огонь Концентрация Манипуляция Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Испытание обычное испытание Реакции Под вами появляется сгусток перегре-того воздуха, который подбрасывает вас вверх, после чего вы падаете обратно подобно пылающей комете. Вы совершаете Полёт на 15 футов вертикально вверх, после чего совершаете ещё один Полёт по прямой линии в любую точку на земле в пределах 60 футов. Когда вы приземляетесь, от вас расходится взрывная волна, нанося-щая 3d4 дробящего урона и 3d6 урона огнём всем существам в 10-футовой эманации. pf2.ru nr'zjd Повышенное (+1) дробящий урон уве-личивается на 1d4, урон огнём увеличи-вается на 1d6.
--	--	--	---

Видение органов Закливание 3 Прорицание Разоблачение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо или нежить с наличием органов. Длительность 1 минута Вы видите свою цель так, будто с неё снята кожа. Пока длится закливание, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с её органами, и ситуативный штраф -2 к проверкам Медицины против цели, если они связаны с необходимостью видеть её кожу. При Сотворении закливания совершите особую проверку Медицины, чтобы вспомнить информацию и распознать жизненно важный орган. Если у вас	Стена воды Закливание 3 Воплощение Вода Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦♦ М, Ж, вербальный Дистанция 120 фт. Длительность 1 минута Подняв руку к небу, вы вызываете на поле боя огромную волну. Стена остаётся стоять вертикально прямой линией длиной 60 футов, высотой 10 футов и толщиной 5 футов. Любые немагические огни в области <i>стены воды</i>, размером не больше неё, мгновенно тушатся. Она также пытается нейтрализовать любой магический огонь в своей области. Оба этих эффекта происходят при сотворении закливания и каждый раз, когда огонь попадает в область стены. Если стена не смогла противодействовать какому-то	Сеть глаз Закливание 3 Прорицание Тайновидение Источник Secrets of Magic Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Ж, С Дистанция 30 фт.; Цели 5 или менее согласных существ Длительность 10 минут На лбу каждой цели вашего закливания появляется невидимый сенсор тайновидения. Он смотрит туда же, куда тот, на чьём лбу он находится. Все цели закливания могут объединить усилия, чтобы заметить то, что видит одна из целей. Для этого цель может в качестве действия с дескриптором «концентрация» разделить своё зрение с любым числом других целей закливания до начала своего следующего хода и показать наблюдаемое. Только одно существо может делиться наблюдаемым за раз, так что если новая цель использует это действие, эффект для предыдущих прекращается. Эффект улучшает восприятие. Например, если существо не обнаружено целью, но видимо для	Пиршество бражников Закливание 3 Некромантия Концентрация Манипуляция Источник Dark Archive Традиции оккультная, первобытная Длительность 1 час Вы выдыхаете облако, состоящее из изящных чернокрылых бабочек и крупных бражников, известных как «мёртвые головы». Они некоторое время порхают вокруг вас, а затем отправляются на поиски пропитания, лучше всего — недавно пролитой крови, но их также устроят разлагающиеся трупы, цветущие растения или даже оставленная без внимания еда. Отуживав, они возвращаются к вам, садятся на ваши плечи и волосы и начинают нащёпывать свои секреты. Это даёт три эффекта:
pf2.ru ru:pf2 Повышенное (+1) Урон за точность увечия Повышенное (+1) Урон за точность увечия	pf2.ru ru:pf2 Обстоятельства штраф -2. Обстоятельства штраф -2.	pf2.ru ru:pf2 Столкнувшись с помощью сети глаз. Столкнувшись с помощью сети глаз.	pf2.ru ru:pf2 Вы испытываете на 2д4 ПЗ каждые 10 минут. Вы испытываете на 2д4 ПЗ каждые 10 минут.

ТЕНЕВОЙ ШПИОН	Заклинание 3	Стекlistый Песок	Заклинание 3	Взрывная Волна	Заклинание 3	Плащ Облачного Дракона	Заклинание 3
Некромантия		НеобычныйЗемляЭвокация		ВоздухКонцентрация		ВоздухМанипуляция	
Источник Dark Archive Традиции оккультная, первобытная Катализатор Стойкий страж Сотворение 1 минута (реагент) Дистанция 120 фт. Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы смешиваете кровь, почву и тень, чтобы создать полуреального гомункула в форме вороны, воробья или другой птицы. Затем вы приказываете птице лететь в место в пределах дистанции и вести наблюдение. Птица обладает характеристиками гомункула, за исключением того, что она обладает всеми вашими чувствами и использует ваш модификатор Внимания. Как только время действия заклинания		Источник Круговорот вражды Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Ж, реагент Область 60-фт. конус Испытание Реакция Вы швыряете горсть песка, который в полёте превращается в зазубренные стеклянные осколки. Все существа в области получают 4d6 режущего урона и проходят испытание Реакции. Критический успех: цель избегает эффекта. Успех: цель получает половину урона. Провал: цель получает полный урон и 1 продолжительный урон от кровотечения. Критический провал: цель получает удвоенный урон и 2 продолжительного		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Условие вы упали более чем с 10 фт.. Область 20-фт. ая эманация Защита обычное испытание Реакции Вы ударяетесь о землю с сотрясающим воздух грохотом, создавая ударную волну. Вы не получаете урон от падения, так как вытесненный воздух позволяет вам мягко приземлиться, но все остальные существа в эманации получают 6d4 дробящего урона. Существа провалившие испытание также отталкиваются прочь на 5 футов. Повышенное (+2) эманация увеличивается на 10 футов, и урон увеличивается на 1d4.		Источник Ярость стихий Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Условие вы или ваш союзник в пределах дистанции является целью дистанционной атаки. Дистанция 60 фт.; Цели существо, ставшее целью атаки Длительность 1 раунд Облако тумана окутывает цель, создавая нечто схожее с отклоняющими облаками, создаваемыми облачными драконами. Цель считается скрытой для определения результатов спровоцировавшей атаки (обычно атакующий должен преуспеть в чистой проверке СЛ 11, чтобы совершить само прицеливание) и всех дистанционных атак против неё на время действия	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
она видела с момента своего создания выплещете её кровь, вы узнаете все, что и о ней. Если вы сверните её шен уйдет», птица летит к вашему местополо- «при заходе солнца» или «когда судья должно быть довольно простым — новленного вами условия (которое истекает или при срабатывании уста-		урона от кровотечения. Повышенное (+1): урон увеличивается на 2d6.				заклинания.	

Плещ бури		Заклинание 3		Клыки пещер		Заклинание 3		Песочный облик		Заклинание 3		Тепловидение		Заклинание 3			
Воздух		Концентрация		Манипуляция		Концентрация		Земля		Манипуляция		Необычный		Концентрация		Огонь	
Источник		Ярость стихий		Традиции		мистическая, первобытная		Сотворение		♦♦		Дистанция		30 фт.; Цели		1 согласное существо	
Длительность		1 минута		Вы окутываете одно существо плащом из свирепых, воющих ветров, защищая его от атак и затрудняя приближение. Кружащийся щит ветра создаёт пересечённую местность в 5-футовом взрыве, окружающем цель. Цель также получает ситуативный бонус +2 к своему КБ против физических дистанционных атак, таких как атаки, совершенные с помощью луков, пилумов или пращи. Кроме того, звук закручивающихся штормов позволяет цели													
pf2.ru		nr'zjd		pf2.ru		nr'zjd		pf2.ru		nr'zjd		pf2.ru		nr'zjd		nr'zjd	
на 2d6.																	
Повышенное (5 kpyr) устойчивость равна 10.		Повышенное (7 kpyr) устойчивость равна 15.															
Повышенное (6 kpyr) продолжительность сохранения до вашей следующей ежедневной подготовки, а диапазон увеличивается до 120 футов.																	
принимает ведущий.																	
В других случаях решение																	
быть обнаружены с помощью																	
что и не могут																	
ции обычно имеют ту же температуру,																	
теплого зрения. Нежить и конструкции																	
могут быть обнаружены с помощью																	
ства с дескриптором холода или огня																	
и источники холода. Почти все существа																	
руживать особенно холодных существ																	
или темнотой. Оно также может обнару																	
плохой видимости, вызванной дымом																	
это позволяет преодолеть эффекты																	

Коралловое бедствие

Заклинание 3

Концентрация Устранение Манипуляция

Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Дистанция 30 фт.; **Цели** 1 существо
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

Морские жёлуди, кораллы и другие твёрдые водные существа растут на теле цели, оплетая её суставы и затрудняя движения. То, насколько сильно будет ограничена цель зависит от результата пройденного испытания.
Критический успех цель избегает эффекта.
Успех цель получает состояние неуклюжести 1. Цель может Взаимодействием оторвать от себя кораллы, снизив значение состояния неуклюжести до 0 и окончив действие заклинания.
Провал цель получает состояние неуклюжести 2. В каждом раунде в начале своего хода цель получает состояние неуклюжести

pf2.ru
nuzjd

Ныряй и прорывайся

Заклинание 3

Атака Концентрация Манипуляция

Телепортация Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦
Защита обычное испытание Реакции

Вы передвигаетесь в пространстве, на мгновение погружаясь в пространство плана Воды. Вы совершаете Прыжок на 10 футов, и там, где вы бы приземлились на землю, исчезаете во всплеске воды. Ваше тело входит в поверхность так, как если бы вы нырнули в бассейн. Затем вы выныриваете из незанятой поверхности в пределах 40 футов, появляясь в другом всплеске воды, совершая Прыжок и приземляясь в 10 футах от того места, где вы вынырнули.

pf2.ru
nuzjd

Столб воды

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение ♦♦♦
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута

Вы создаёте крупный, замкнутый цилиндр спокойной, чистой, пресной воды. Вы выбираете радиус и высоту столба, с максимальным радиусом в 15 футов и максимальной высотой в 60 футов. Существа внутри столба могут Плавать в воде по обычным правилам (Атлетика СЛ 10) или, если заклинание было сотворено на твёрдой земле, ходить по дну, что считается передвижением по пересечённой местности. Любое существо покидающее столб падает или приземляется как обычно.

pf2.ru
nuzjd

Рябь провидца

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция

Тайновидение Вода

Источник Ярость стихий
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция касание; **Цели** 1 галлон (приблизительно 3,8 литра) воды или больше
Длительность поддерживаемое до 10 минут

Вы касаетесь поверхности воды, и по мере того, как волны ряби расширяются от места вашего прикосновения, ваши чувства расширяются вслед за ними. Когда вы сотворяете это заклинание, вы мгновенно узнаёте местоположение любой незанятой, текущей воды с площадью поверхности не менее 1 клетки в пределах 500 футов. Вы можете выбрать любой из этих потоков, чтобы видеть и слышать, как если бы вы находились на его месте, на протяжении всего действия заклинания; при этом точка вашего наблюдения находится перпендикулярно поверхности воды. Например, вы

pf2.ru
nuzjd

можете смотреть как обычно из водоппада, но будете смотреть строго вверх из поверхности реки. Каждый раз, когда вы поддерживаете заклинание, вы можете перейти к другому источнику воды или переместиться в другое место вдоль уже используемого источника. Если вода, через которую вы наблюдаете за климатом, перестает течь, например, из-за засорения, вы можете использовать источник. Если вода, через которую вы наблюдаете за климатом, перестает течь, например, из-за засорения, вы можете использовать источник. Если вода, через которую вы наблюдаете за климатом, перестает течь, например, из-за засорения, вы можете использовать источник. Если вода, через которую вы наблюдаете за климатом, перестает течь, например, из-за засорения, вы можете использовать источник.

Каждый всплеск наносит 3d10 дробящего урона всем существам в 5-футовой эманации; существа, повернутые воздействием нескольких всплесков, получают урон только один раз.
Повышенное (+1) урон наносимый каждым всплеском, увеличивается на 1d10.

1 или повышает значение уже имеющегося состояния неуклюжести на 1 до максимума в 4. Цель может Взаимодействием оторвать от себя кораллы, снизив значение состояния неуклюжести до 0 и окончив действие заклинания. Если состояние неуклюжести цели, вызванное *коралловым бедствием*, повышается до 4-х, растущие кораллы распространяются по всему телу цели и она станет парализованной.
Критический провал заклинание провалу, он цель, совершив Взаимодействие, чтобы оторвать от себя кораллы, снижает значение состояния неуклюжести на 1 вместо того, чтобы повысить его до 0. Кроме того, если вы получаете такое состояние неуклюжести 0 до 0 не прекращает действие заклинания.

pf2.ru
nuzjd

pf2.ru
nuzjd

pf2.ru
nuzjd

pf2.ru
nuzjd

Приземление	Заклинание 3	Заклинание 3	Заклинание 3
Концентрация Земля Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 летающее существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы используете силу земли, чтобы помешать цели летать. Эффект заклинания зависит от результата испытания Стойкости цели. Если существо безопасно опускается на землю, оно не получает урона от падения. Критический успех цель избегает эффекта. Успех цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Провал цель безопасно опускается на	Концентрация Манипуляция Метаморфоза Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 10 минут Ступни цели превращаются в ласты, увеличивая подвижность в воде, но мешая перемещаться по суше. Цель получает скорость плавания, равную её обычной наземной скорости, но её наземная скорость становится равной 5 футам. Повышенное (6 круг) заклинание длится до следующей вашей ежедневной подготовки.	Концентрация Огонь Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 500 фт.; Область 20-фт. взрыв Защита обычное испытание Реакции В указанной вами точке происходит огненный взрыв, наносящий 6d6 урона огнём. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.	Концентрация Манипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Длительность 1 минута Магия ускоряет движения цели. Цель получает состояние ускорения и может в каждом раунде тратить дополнительное действие только на Удар или Перемещение. Повышенное (7 круг) вы можете выбрать целями 6 или менее существ.
pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd
расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1 раунда не может использовать Полёт-Полёт]], левитацию и оиничими способами отрываться от земли. Критический провал цель безопасно опускается на расстояние до 120 футов. Если она оказывается на земле, то в течение 1 раунда не может использовать Полёт-Полёт]], левитацию и оиничими способами отрываться от земли.			

Священный свет	Заклинание 3	Форма насекомого [1]	Заклинание 3	Форма насекомого [2]	Заклинание 3	Удар молнии	Заклинание 3
Атака Концентрация Огонь Священный Свет Манипуляция		Концентрация Манипуляция Полиморф				Концентрация Электричество Манипуляция	
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ Вы выпускаете луч священного света. Совершите дистанционную атаку заклинанием. Луч наносит 5d6 урона огнём. Если у цели дескриптор «нечестивый», вы дополнительно наносите 5d6 урона духом. Критический успех цель получает двойной урон. Успех цель получает полный урон. Если луч проходит через область магической тьмы или его цель под действием		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 минута Представив простое насекомое, вы принимаете боевую форму животного среднего размера. Когда вы сотворяете это заклинание, выберите одну из перечисленных далее боевых форм. Вы можете выбрать конкретный вид животного (например, обрастая жуком, вы можете стать божьей коровкой или скарабеем), но на размер или параметры формы это не повлияет. Пока вы в этой форме, вы Получаете дескриптор «животное». Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Вне зависимости от принятой формы вы получаете следующие параметры и способности. КБ = 18 +ваш уровень. Вы игнорируете		(колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом). Муравей скорость 30 футов, скорость лазания 30 футов. В ближнем бою ♦: жвалы, урон 2d6 (дробящий). Паук скорость 25 футов, скорость лазания 25 футов; ночное зрение. В ближнем бою ♦: клыки, урон 1d6 (колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом). Дистанционная ♦: паутина (шаг дистанции 20 футов), урон накладывает на цель неподвижность на один раунд или до тех пор, пока она не освободится. Скорпион скорость 40 футов; вибровушительность (вспомогательная) 60 футов, ночное зрение. В ближнем бою ♦: жало, урон 1d8 (колющий) и 1d4 (продолжительный урон ядом). В ближнем бою ♦: клешни (быстрое), урон 1d6 (дробящий). Повышенное (4 круг) у боевой формы крупный размер, и ваши атаки обладают		Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Область 120-фт.ая линия Защита обычное испытание Реакции С вашей ладони срывается молния, нанося 4d12 урона электричеством (обычное испытание Реакции). Повышенное (+1) урон увеличивается на 1d12.	
pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd		pf2.ru nuzjd	
Повышенное (+1) урон огнём увеличивается на 2d6. Вым существовам увеличиваетс на 2d6. ваается на 2d6, урон духом по нечестивым существам увеличивается на 2d6. Целью заклинания. ласть, проведите линию между собой и уверены, проходите ли ли через область неинтерпретировать тьму. Если вы не магической тьмы, заклинание пыта-		штрафы за броню к навыкам и скорости. 10 временных ПЗ. - Сумеречное зрение. - Одна или несколько атак, зависящих от выбранной формы. Эти атаки считаются для вас излученными, и вы не можете использовать другие атаки. Ваш модификатор атаки +2. Атаки зависят от Силы (это важно учитывать, например, для состояний слабости). Если ваш модификатор атаки для безоружных атак выше, вы можете использовать его. - Модификатор Атлетики +13 (если ваш собственный выше, используйте его). Кроме этого, вы получаете особые способности в зависимости от выбранной формы: Ботомол скорость 40 футов; нокх (вспомогательный) 30 футов. В ближнем бою ♦: передние ноги, урон 2d8 (дробящий). Жук скорость 25 футов. В ближнем бою ♦: жвалы, урон 2d10 (дробящий). Многоножка скорость 25 футов, скорость лазания 25 футов; ночное зрение. В ближнем бою ♦: жвалы, урон 1d8		зоной досягаемости 10 футов. Вместо обычных преимуществ вы получаете 15 временных ПЗ, модификатор атаки +16, бонус урона +6, модификатор Атлетики +16. Повышенное (5 круг) у боевой формы опроминный размер, и ваша атака обладают зоной досягаемости 15 футов. Вместо обычных преимуществ вы получаете 20 временных ПЗ, модификатор атаки +18, бонус урона +2 и удвоенное количество костей урона (в том числе продолжительного), модификатор Атлетики +20.			

Дикие обезьяны	Закливание 3	Слияние с камнем	Закливание 3	Замедление	Закливание 3	Разговор с растениями	Закливание 3
КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Область 5-фт. взрыв Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы заполняете область духами магических обезьян, кото- рые сбиваются в кучу и забираются друг на друга. Обезьяны — магические духи, их нельзя атаковать или нане- сти им урон. Под действием спокойствия или аналогич- ного эффекта обезьяны ведут себя смирно и не шалят, пока длится заклинание. При сотворении заклинания вы выбираете один из эф- фектов — он будет применяться при Сотворении заклина- ния и при первом его Поддержании в каждом раунде. Ко- гда вы впервые в каждом раунде используете Поддержа- ние заклинания, вы можете переместить область закли- нания на 5 футов. ● Наглый грабёж обезьяны совершают попытку Кражи одного любого предмета у одного из существ в области. Модификатор Воровства обезьян равен вашей СЛ заклинаний 10. Обезьяны не полагаются на скрытность, вме- сто этого пытаются отвлечь жертву, поэтому она всегда знает, что именно они пытаются похитить и удалось ли им это сделать. Чтобы отнять у обезьян похищенное, всем (даже заклинателю) нужно прибегнуть к Краже или Разоружению (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). Когда за- кливание прекращается, украденные предметы падают pf2.ru n1zjd	КонцентрацияЗемляМанипуляция Полиморф Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, первобытная Сотворение ♦♦ Длительность 10 минут или 8 часов Вы можете превратиться в камень или слиться с камнем. Эффект аналогичен слиянию с растениями, но позволяет слиться с камнем или превратиться в него. В форме камня у вас КБ 23. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. pf2.ru n1zjd	КонцентрацияМанипуляция Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, оккультная, первобытная Сотворение ♦♦ Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность варьируется Вы искажаете течение времени вокруг цели, замедляя её. Критический успех цель избегает эф- фекта. Успех цель получает замедление 1 на 1 раунд. Провал цель получает замедление 1 на 1 минуту. Критический провал цель получает за- медление 2 на 1 минуту. Повышенное (6 круг) вы можете pf2.ru n1zjd	КонцентрацияМанипуляцияРастение Дерево Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная, пер- вобытная Сотворение ♦♦ Длительность 1 час Вы можете задавать растениям и гри- бам вопросы и получать ответы, но за- кливание не делает их более разум- ными или дружелюбными. У большин- ства обычных растений и грибов осо- бый взгляд на окружающий мир, они обычно не знают подробностей о суще- ствах и о мире за пределами ближай- шего окружения. Осторожные суще- ства-растения и существа-грибы могут быть неразговорчивы или уклончивы, pf2.ru n1zjd				
а неадалёкие часто несут всякую чепуху. Повышенное (4 круг) длительность за- кливания — 8 часов. выбрать целями 10 или менее существ.							

Покров необнаружимости

Заклинание 3

Необычный Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, оккультная, первобытная
Сотворение 10 минут
Дистанция касание; **Цели** 1 существо или объект
Длительность 8 часов

Вы защищаете цель оберегами, чтобы её было сложнее обнаружить магией. Это заклинание пытается нейтрализовать все эффекты с дескрипторами «обнаружение», «разоблачение» или «тайновидение», направленные против цели или её снаряжения в течение его длительности; фокусы для нейтрализации считаются заклинаниями 1 круга. Нейтрализация эффекта, направленного на несколько целей или область,

pf2.ru
nu'zjd

Терновая стена

Заклинание 3

Концентрация Манипуляция Растение

Дерево

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение $\diamond\diamond\diamond$
Дистанция 60 фт.
Длительность 1 минута

Вы на минуту выращиваете толстую стену из очень густого колючего кустарника. Вы создаёте на прямой линии вертикальную стену толщиной в 5 футов, до 10 футов в высоту и до 60 футов в длину. Вы можете сделать стену короче или ниже, если пожелаете. Стену можно создать только в непрерывном свободном пространстве, её края не должны проходить через объекты или существ, в противном случае

pf2.ru
nu'zjd

Стена ветра

Заклинание 3

Воздух Концентрация Манипуляция

Источник Основная книга игрока
Традиции мистическая, первобытная
Сотворение $\diamond\diamond\diamond$
Дистанция 120 фт.
Длительность 1 минута
Вы создаёте преграду из бушующих ветров, через которую сложно пройти. Это стена ветра толщиной в 5 футов, 60 футов в длину, 30 футов в высоту. Стена вертикальная, но в остальном её можно сформировать как угодно. Стена искажает воздух, но не мешает зрению. Стена обладает следующими эффектами.
• Боеприпасы физических дистанционных атак — стрелы, болты, пращные ядра и иные объекты сопоставимого размера — не могут пролететь сквозь стену. Более тяжёлое дистанционное оружие, такое как пилумы, полукладе, ситуативный штраф -2 к проверке атаки, если пролетает сквозь стену. Массивное дистанционное оружие и эффекты заклинаний, не создающие физических объектов, проходят

pf2.ru
nu'zjd

Ловушка муравьиного льва

Заклинание 3

Концентрация Земля Манипуляция

Источник Рёв дикой природы
Традиции первобытная
Дистанция 120 фт.; **Область** 15 фт. взрыв
Защита Реакция; **Длительность** 1 минута

Вы превращаете землю в коническую яму-ловушку из сыпучего песка, что становится пересечённой местностью во время действия заклинания. Существо или незакреплённый объект входящие в песок или начинающие свой ход в песке затягиваются ближе к центру, в зависимости от результата своего испытания Реакции. Это принудительное перемещение. Если у центра ямы недостаточно места, подверженные существа и объекты двигаются

pf2.ru
nu'zjd

отменяет эффект только для цели этого заклинания.

заклинание тратится впустую. Все с противоположной стороны стены получают укрытие, а клетки стены считаются пересечённой местностью. Вся-кий раз, когда существо совершает действие с дескриптором «движение», чтобы войти в одну из клеток стены, оно получает 3д4 колющего урона. У каждого участка стены размахом 10 на 10 футов кв 10, твёрдость 10 и 20 тическим ударам и урону за точность. Через уничтоженный участок можно свободно перемещаться.

Повышенное (+1) П3 каждого участка стены увеличивается на 5, колющий урон увеличивается на 1д4.

сквозь стену без штрафов.
• Стена считается пересечённой местностью для существ, пытающихся переместиться через неё по земле. Газы и существа под эффектом газоборозности сквозь стену пройти не могут.
• Существа, пытающиеся пролететь сквозь стену, испытывают действие с дескриптором «движение», проходят испытание Стойкости. «Критический успех» в этот ход летящее существо может перемещаться через стену без помех.
• Существо в этот ход летящее существо может перемещаться через стену, но она считается пересечённой местностью.
• Стена остаётся перемещение летящего существа, и весь остаток перемещения от его текущего действия теряется.
• Критический провал аналогично провалу, но существо отталкивается от стены на 10 футов.

насколько далеко смогут не будучи заблокированными, вплоть до расстояния определённого результатом их испытания.
Критический успех существо избегает эффекта.
Успех существо двигается 5 футов к центру.
Провал существо двигается 10 футов к центру.
Провал существо двигается 10 футов к центру.
Критический провал аналогично провалу, но существо двигается в яме. Оно может пройти проверку Освобождения против вашей СЛ заклинания.

Повышенное (+2) увеличьте область заклинания и расстояние при провале на 5 футов.

Квакающий голос	Закливание 3	Первобытный хор	Закливание 3	Животное зрение	Закливание 3	Бурная волна	Закливание 3
Концентрация Проклятие Манипуляция Метаморфоза	Слух Концентрация Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Вода			
Источник Рёв дикой природы Традиции мистическая, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 существо Защита Стойкость; Длительность 1 минута Вы заставляете голосовые связки существа раздуться, как у лягушки. Цель должна пройти испытание Стойкости. Критический успех цель избегает эффекта. Успех голос цели становится хриплым, а говорить становится больно. Всякий раз, когда она использует действие с дескриптором «слух», или пытается Сотворить заклинание без дескриптора «незаметное», она должна преуспеть в чистой проверке СЛ 5, иначе действие будет	Источник Рёв дикой природы Традиции первобытная Область взрыв радиусом 1 миля Длительность до следующей вашей ежедневной подготовки Вы издаёте первобытный вой, побуждающий животных и зверей присоединиться к нему. Это даёт вам общее представление о том, сколько существ с дескриптором «животное» или «зверь» находится в пределах досягаемости заклинания, но некоторые существа могут пройти испытание Воли против вашей СЛ заклинаний, чтобы не отвечать на этот призыв. Вы получаете бонус состояния +1 к своей следующей проверке Инициативы при	Источник Основная книга игрока 2 Традиции первобытная Сотворение 1 минута Дистанция 120 Футов; Цели 1 животное Длительность 1 час Вы подключаетесь к восприятию цели и в течение длительности заклинания видите, слышите и иным образом воспринимаете всё, что ощущает цель. Если цель желает вам воспрепятствовать, она может пройти испытание Воли и при успехе отменит заклинание, но большинству животных ваши действия безразличны. Подключившись к восприятию цели, вы лишаетесь возможности использовать собственное, но можете переключаться между ним и	Источник Основная книга игрока 2 Традиции мистическая, первобытная Сотворение ➡ Область 30-фт. конус Защита обычное испытание Реакции Вы создаёте бурлящую волну, направляя её от себя и нанося 6d6 дробящего урона существам в области. Вода также гасит всё немагическое пламя в области. Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.				
pf2.ru ru:pf2	pf2.ru ru:pf2	pf2.ru ru:pf2	pf2.ru ru:pf2	pf2.ru ru:pf2			
Потеряно. Один раз за раз цель может использовать взаимодействие, чтобы помассировать горло, проглотить самый испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При успехе заклинание заканчивается. Провал аналогичен успеху, но использование действия с дескриптором «слух» также наносит цели 2d10 ментального урона, поскольку звук её искажается, поэтому повреждает её уши. Критический провал как провал, но урон от использования взаимодействия с дескриптором «слух» и цель не может использовать взаимодействие, чтобы пройти испытание Стойкости и досрочно завершить эффект. Повышенное (+1) урон от использования действия с дескриптором «слух» увеличивается на 1d10.	Потеряно. Один раз за раз цель может использовать взаимодействие, чтобы помассировать горло, проглотить самый испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При успехе заклинание заканчивается. Провал аналогичен успеху, но использование действия с дескриптором «слух» также наносит цели 2d10 ментального урона, поскольку звук её искажается, поэтому повреждает её уши. Критический провал как провал, но урон от использования взаимодействия с дескриптором «слух» и цель не может использовать взаимодействие, чтобы пройти испытание Стойкости и досрочно завершить эффект. Повышенное (+2) бонус состояния увеличивается на 1.	Потеряно. Один раз за раз цель может использовать взаимодействие, чтобы помассировать горло, проглотить самый испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При успехе заклинание заканчивается. Провал аналогичен успеху, но использование действия с дескриптором «слух» также наносит цели 2d10 ментального урона, поскольку звук её искажается, поэтому повреждает её уши. Критический провал как провал, но урон от использования взаимодействия с дескриптором «слух» и цель не может использовать взаимодействие, чтобы пройти испытание Стойкости и досрочно завершить эффект. Повышенное (+1) урон от использования действия с дескриптором «слух» увеличивается на 1d10.	Потеряно. Один раз за раз цель может использовать взаимодействие, чтобы помассировать горло, проглотить самый испытание Стойкости против вашей СЛ заклинаний. При успехе заклинание заканчивается. Провал аналогичен успеху, но использование действия с дескриптором «слух» также наносит цели 2d10 ментального урона, поскольку звук её искажается, поэтому повреждает её уши. Критический провал как провал, но урон от использования взаимодействия с дескриптором «слух» и цель не может использовать взаимодействие, чтобы пройти испытание Стойкости и досрочно завершить эффект. Повышенное (+1) урон от использования действия с дескриптором «слух» увеличивается на 1d10.				

Кружка пыли			Луч лунного света			Зыбучий песок			Указать дорогу		
Заклинание 3			Заклинание 3			Заклинание 3			Заклинание 3		
КонцентрацияПроклятиеМанипуляция			АтакаХолодКонцентрацияСвященныйСветМанипуляция			КонцентрацияЗемляМанипуляция			КонцентрацияОбнаружениеМанипуляция		
Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, оккультная, первобытная Дистанция 30 фт.; Цели 1 живое существо Защита Стойкость; Длительность 1 день Вы проклинаете цель жаждой, которую не может утолить ни один напиток. Вы можете Прекратить заклинание. Цель должна пройти испытание Стойкости. Критический успех Существо избегает эффекта и невосприимчиво к Кружке пыли на 1 час. Успех Существо утомлено на 1 раунд. Провал Существо немедленно испытывает жажду, будто оно несколько дней ничего не пило. Существо становится			Источник Сакральные таинства Традиции сакральная, первобытная Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита КБ; Вы высвобождаете священный луч леденящего лунного света. Совершите дистанционную атаку заклинанием. Луч наносит 5d6 урона холодом. Если цель обладает дескриптором нечестивый, вы наносите дополнительные 5d6 урона духом. Урон холодом луча лунного света считается уроном серебром при подсчёте уязвимостей, устойчивостей и подобного Критический успех цель получает двойной урон. Успех цель получает полный урон.			Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция 30 фт.; Область горизонтальная землестая или песчаная поверхность, в пределах 20 фт.ого взрыва Защита Реакция; Длительность поддерживаемое до 1 минуты Вы заставляете поверхность вздыматься. Область становится пересечённой местностью, и все следы в ней разрушаются из-за бурлящей земли. Существа, находящиеся в этой области, получают штраф состояния -1 к проверкам Акробатики на Удержание равновесия и Перекат, а также Атлетике на Прыжок в высоту и Прыжок в длину. При первом Поддержании заклинания в каждом раунде вы можете перемещать зону бурления на расстояние вплоть до 20 футов в любом направлении. Существа, обездвиженные заклинанием, по возможности перемещаются вместе с зыбучим песком в том же направлении. Существа, которые вступают в область или начинают свой ход в ней, должны пройти испытание Реакции. Критический успех существо избегает эффекта и игнорирует пересечённую местность области, а также штраф состояния к проверкам навыков до конца			Источник Сакральные таинства Традиции сакральная, первобытная Сотворение 10 минут Область 20-фт.ая эманация Длительность 8 часов Вы и союзники в области получаете сверхъестественное знание дороги перед вами, позволяя вам интуитивно понимать лучший путь вперёд, избегая возможных препятствий, таких как пересечённая или запутанная местность. При определении скорости путешествия во время исследования, перемещение через пересечённую местность уменьшает вашу скорость только на четверть вашей скорости путешествия, вместо половины, и сильно		
pf2.ru ru'zjd			pf2.ru ru'zjd			pf2.ru ru'zjd			pf2.ru ru'zjd		
Если свет проходит через область ма- гической темноты или цель подвер- жена магической темноте, <i>луч лунного света</i> пытается нейтрализовать тем- ноту. Если вам нужно определить про- водит ли свет через область темноты, проведите линию между собой и це- лью заклинания. Повышенное (+1) Урон холодом увели- чивается на 2d6, и урон духом увеличи- вается на 2d6. Повышенное (+3) Жкажда становится все более невыносимой, увеличивая урон каждый час на 1d4 или на 2d4 при критическом провале.			Повышенное (5 kpy) Штраф состояния увеличива- ется до -2, дистанция заклинания увеличива- ется до 60 футов Повышенное (7 kpy) Штраф состояния увеличива- ется до -3, дистанция заклинания увеличива- ется до 60 футов и область заклинания увеличива- ется до 30-футового взрыва. Повышенное (9 kpy) Штраф состояния увеличива- ется до -4, дистанция заклинания увеличива- ется до 60 футов и область заклинания увеличивается до 40-футового взрыва.			Успех существо избегает эффект штрафа состояния к проверкам навыков в области до конца своего хода. Провал существо подвержено эффекту заклинания как обычно. Критический провал существо становится непо- движным в области заклинания до тех пор, пока не освободится. Если существо уже было неподвижно из-за зыбучего песка, оно также становится распластанным.			Повышенное (6 kpy) Во время опреде- ления скорости путешествия во время исследования, передвижения через пе- ресечённую местность не уменьшает вашу скорость вовсе, а сильно пере- сечённая местность уменьшает вашу скорость лишь до трёх четвертей ва- шей исходной скорости, вместо одной третьи.		

БЛИСТАЮЩАЯ СТЕНА	СИЛА РАЗУМА
Концентрация Огонь Свет Манипуляция	Необычный Концентрация Ментальный
Источник Сакральные таинства Традиции мистическая, первобытная Дистанция 30 фт. Защита Стойкость; Длительность 1 минута	Источник Pathfinder #209: Судьба Разрушителя Традиции сакральная, оккультная, первобытная Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Длительность 10 минут
Вы создаете тонкую стену яркого света в виде прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов. Вы должны создать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы её края не проходили сквозь существ или предметы, иначе заклинание будет потеряно. Стена стоит вертикально и, если вы пожелаете, может иметь меньшую длину или высоту. Существа, соседствующие со стеной, получают состояние растерянность. Существа,	Вы укрепляете союзника, напомним ему о его физической крепости, что придаёт ему защиту от вредных ментальных эффектов. Цель получает бонус состояния +1 к испытаниям против эффектов с дескриптором «ментальный» и эффектов, ограничивающих перемещение (в том числе снижающих скорость или налагающих состояние захват, неподвижность или обездвиженность). Бонус повышается до +2,
pf2.ru ru:zjd	pf2.ru ru:zjd
Повышенное (4 круга) Свет мешает разглядеть существ на другой стороне. Существа обладают состоянием плохая видимость для всех существ, находящихся по другую сторону стены от них. Урон от огня увеличивается до 3d6. Если у источника эффекта есть дескриптор «ужас». 2d6 урона огнём, с обычным испытанием Стойкости, так как концентрированный свет обжигает их. Повышенное (4 круга) Свет мешает разглядеть существ на другой стороне. Существа обладают состоянием плохая видимость для всех существ, находящихся по другую сторону стены от них. Урон от огня увеличивается до 3d6.	

