

Песнь вечной скорби	Заклинание 8	Божественное вдохновение	Заклинание 8	Момент обновления	Заклинание 8	Выявление местоположения	Заклинание 8
Слух Концентрация Проклятие Эмоции Ужас Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Ментальный	Концентрация Манипуляция Ментальный	Концентрация Исцеление Манипуляция	Концентрация Исцеление Манипуляция	Необычный Концентрация Обнаружение Манипуляция		
Источник Основная книга игрока Традиции сакральная, оккультная Сотворение ♦♦ Дистанция 120 фт.; Цели 1 существо Защита Воля; Длительность варьируется Вы создаёте мелодию чистейшей скорби, в которой звеняще звучит неотвратимая потеря всего, что ценно вашей цели, — и слышна она только для неё. Цель получает 10d6 ментального урона в зависимости от успешности испытания Воли. Существо, проклятое этим заклинанием, не может получить преимущества от ситуативных бонусов или бонусов состояния в течение	Источник Основная книга игрока Традиции сакральная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 1 согласное существо Вы подпитываете цель духовной энергией, обновляя запасы её магии. Если цель подготавливает заклинания, она восстанавливает одно из сотворённых в этот день заклинаний 6 круга или ниже и может сотворить его повторно. Если цель — спонтанный заклинатель, она восстанавливает одну из потраченных ячеек заклинаний 6 круга или ниже. Если у цели есть запас ФП, она восстанавливает ФП как при	Источник Основная книга игрока Традиции сакральная Сотворение ♦♦ Дистанция касание; Цели 6 или менее существ Цели мгновенно получают преимущества дня полноценного отдыха. При этом прекращаются любые пагубные эффекты, которые исчезли бы по прошествии 24 часов, но на длительность воздействующих на цели заклинаний это не влияет. Цели восстанавливают ПЗ и снимают состояния, как если бы полноценно отдыхали в течение 24 часов, но не совершают ежедневной подготовки и не получают иных преимуществ отдыха, за исключением исцеления. После этого цели на 1 день	Источник Основная книга игрока Традиции мистическая, сакральная, оккультная Сотворение 10 минут Дистанция неограниченная; Цели 1 существо или объект Вы узнаете название точного местоположения цели: план бытия, страну, район и дом. Выбрать целью можно только существо, которое вы видели лично или ценной вещью либо частицей тела которого располагаете (вроде локона волос). При выборе целью объекта требуется, чтобы вы когда-то касались его или располагали его фрагментом. Заклинание автоматически преодолевает защиту от эффектов				
pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd	pf2.ru nrzjd			
длительности. критический успех цель избегает эф- фекта. успех цель получает половину урона, испыт 1 и проклятие на 1 раунд. Прова цель получает полный урон, ис- пыт 3 и проклятие на 1 неделю. критический провал цель получает двойной урон, испыт 4 и проклятие с не- ограниченной длительностью. Пока проклятие длится, союзники цели также попадают под его эффект, пока находятся	фокусировке.	времени невосприимчивы к этому эффекту.	обнаружения с кругом ниже своего, даже если по обычным правилам та могла бы его блокировать.				

Песнь духа

Заклинание 8

Концентрация Манипуляция Дух

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Область 60-фт. конус
Защита Стойкость

Ваша потусторонняя песнь посылает пульсирующие волны эфирной энергии, атакующие души существ в области. Заклинание наносит 14d6 урона духом, который заставляет тела существ на мгновение застыть от гипнотической природы мелодии, в зависимости от результата испытания Стойкости. Вибрирующие волны духовной песни проникают в твёрдые преграды, но не сквозь них, нанося урон бестелесным существам, скрывающимся в твёрдых объектах в области, но не проходя дальше, чтобы нанести урон существам в других

pf2.ru
nuzjd

Духовная эпидемия

Заклинание 8

Концентрация Проклятие Манипуляция

Дух

Источник Основная книга игрока 2
Традиции сакральная, оккультная
Сотворение ♦♦
Дистанция 120 фт.; **Цели** 1 существо
Испытание Воля; **Защита** Воля; **Длительность** варьируется

Вы проклинаете цель, истощая её дух и оставляя на нём заразное пятно. Цель проходит испытание Воли. Любое существо, сотворившее на поражённую цель оккультное или сакральное заклинание, само становится целью *духовной эпидемии* и должно пройти испытание Воли. Проклятие продолжает распространяться описанным выше образом.

pf2.ru
nuzjd

Разогнать туманы на пути в рай

Заклинание 8

Редкий Концентрация Исследование
Межпространственный Ицеление
Манипуляция Мифический

Источник Война бессмертных
Традиции мистическая, сакральная, оккультная, первобытная
Сотворение 1 минута
Дистанция 30 фт.; **Цели** вы и до 6 согласных существ
Длительность 10 минут

Вы создаёте путь в рай, видимый только вам и вашим союзникам через густое облако магического тумана. Вы и другие цели в пределах досягаемости переноситесь через этот туман в экстрамерный рай, наполненный идиллическими географическими свойствами. Существам в этом раю не нужно есть или пить. За каждую минуту, которую вы проводите в этом раю, все существа в нём испытывают преимущества прохождения 24 часов, получая преимущества восстановления от

pf2.ru
nuzjd

Критический успех существо не получает урона.
Успех существо получает половиную урона и не может использовать ответные действия до начала своего хода.
Провал существо получает полные урон, не может использовать ответные действия до начала своего хода, и получает шок 1.
Критический провал существо получает двойной урон, не может использовать ответные действия до начала своего хода, и получает шок 2.
Повышенное (+1) урон увеличивается на 2d6.

Критический успех цель избегает аффекта.
Успех цель получает ошеломление 2 и слабость 2 на 1 раунд.
Провал цель получает ошеломление 2 и слабость 2 на 1 минуту и ошеломление 1 навсегда.
Критический провал цель получает ошеломление 3 и слабость 3 на 1 минуту и ошеломление 2 и слабость 2 навсегда.

полного ночного сна, а также проходят процесс истечения периода любых недугов или заклинаний с длительными интервалами. Однако для любых недугов или заклинаний с интервалами, измеряемыми более короткими периодами времени, только один из этих интервалов проходит за каждую минуту, проведённую в раю. Это означает, что в конце минуты существо может пройти испытание против болезни с интервалом 1 день, яда с интервалом 1 минута и вредоносного заклинания, которое позволяет делать новое испытание как дый раунд, каждое испытание, проводимое в раю, получает бонус состояния +4.
Вы и ваши союзники можете действовать как обычно, находясь в раю, и можете использовать это время для сотворения заклинаний, фокусов-ровок или выполнения других занятий исследования, которые занимают менее 10 минут. Когда заклинание заканчивается, вы и все остальные цели покидаете рай, возвращаясь через туманы в свои предыдущие местоположения или в ближайшие незаселённые пространства. Вы можете прекратить это заклинание.

