

## Пляшущие Огоньки

Фокус 1

Фокус Эвокация Свет

**Источник** Основная книга правил  
**Традиции** мистическая, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦ Ж, С  
**Дистанция** 120 фт.  
**Длительность** поддерживаемое

Вы создаёте до четырёх парящих огоньков, которые должны оставаться в пределах 10 футов друг от друга. Каждый огонёк создаёт свет как факел. Когда вы используете Поддержание заклинания, вы можете переместить любое число огоньков на расстояние до 60 футов. При этом каждый из них должен оставаться в пределах 120 футов от вас и в пределах 10 футов от всех других огоньков, а иначе погаснет.

pf2.ru

nrzjd

## Всплеск кислоты

Фокус 1

Кислота Фокус Концентрация

Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Область** 5-фт. взрыв  
**Защита** обычное испытание Реакции

Вы кидаете сгусток кислоты, который поражает существ. Существа в области получают 1d8 урона кислотой (обычное испытание Реакции). При критическом провале существо также получает 1 продолжительный урон кислотой.

**Повышенное (+2)** начальный урон увеличивается на 1d8, продолжительный урон при критическом провале увеличивается на 1.

pf2.ru

nrzjd

## Обнаружение магии

Фокус 1

Фокус Концентрация Обнаружение

Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Область** 30-фт. ая эманация

Вы испускаете импульс, выявляющий присутствие магии. Вы не получаете никаких сведений, кроме знания о наличии или отсутствии магии. Вы можете добровольно отказаться от обнаружения уже известной вам магии, например магических предметов и длящихся заклинаний вас и ваших союзников.

Вы обнаруживаете магию иллюзии лишь в случае, если круг эффекта ниже круга вашего обнаружения магии. Тем не менее предметы с аурой иллюзии, которые не обманчивы на вид (зелье невидимости, например), обычно

pf2.ru

nrzjd

## Электрическая дуга

Фокус 1

Фокус Концентрация Электричество

Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 или 2 существа.  
**Защита** обычное испытание Реакции

Электрическая дуга перепрыгивает с одной цели на другую. Каждая цель получает 2d4 урона электричеством (обычное испытание Реакции).

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d4.

pf2.ru

nrzjd

обнаруживаются без проблем.  
**Повышенное (3 круг)** вы узнаете круг или уровень самого могущественного магического эффекта, который заклинание обнаружило в области (по рассмотрению ведущего).  
**Повышенное (4 круг)** аналогично 3 кругу, но вы обнаруживаете источник магии с самым высоким кругом или уровнем. Как и в случае со вспомогательными способам восприятия, это не позволяет определить точное местоположение, но позволяет сузить область исследования до 5-футового куба (или ближайшего подходящего размера, если источник крупнее).

**ОБМОРОЖЕНИЕ**

Фокус 1

Фокус | Холод | Концентрация | Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 60 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** Стойкость

Вокруг вашей цели собирается сфера колючего холода, грозя заморозить её тело. Цель получает 2d4 урона холодом (обычное испытание Стойкости). При критическом провале цель также получает уязвимость 1 к дробящему урону до начала вашего следующего хода.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d4, а уязвимость при критическом провале увеличивается на 1.

pf2.ru

nrzjd

**ТЕРЗАЮЩИЙ КОГОТЬ**

Фокус 1

Атака | Фокус | Концентрация | Манипуляция

МЕТАМОРФОЗА

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо  
**Защита** КБ

Вы временно выращиваете на своей конечности острые когти. Совершите проверку атаки заклинанием в ближнем бою против КБ цели. При попадании вы нанесёте либо 2db колющего урона, либо 2db режущего урона на ваш выбор, а также 2 продолжительного урона от кровотечения. При критическом успехе вы нанесёте двойной урон и двойной продолжительный урон.

**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1db, продолжительный урон от кровотечения увеличивается на 1.

pf2.ru

nrzjd

**НАСТАВЛЕНИЕ**

Фокус 1

Фокус | Концентрация

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Длительность** до начала вашего следующего хода

Вы просите наставления сверхъестественных существ и даруете цели бонус состояния +1 к одной проверке атаки, Внимания, навыка или испытанию, совершённым до истечения длительности. Цель решает, на что потратит бонус, перед броском. Когда цель использовала бонус, заклинание прекращается. В любом случае после этого цель получает временную невосприимчивость к этому эффекту на 1 час.

pf2.ru

nrzjd

**ПОДЖИГАНИЕ**

Фокус 1

Атака | Фокус | Концентрация | Огонь

Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** КБ

Вы щёлкаете пальцами и указываете на цель, которая начинает тлеть. Совершите проверку атаки заклинанием против КБ цели. При попадании вы наносите 2d4 урона огнём. Если цель в вашей зоне досягаемости, вы можете совершить атаку заклинанием в ближнем бою, а не дистанционную. В этом случае все кости урона этого заклинания увеличиваются до db.

**Критический успех** цель получает двойной урон и 1d4 продолжительного урона огнём.

**Успех** цель получает полный урон.

pf2.ru

nrzjd

**Повышенное (+1)** начальный урон увеличивается на 1d4, продолжительный урон огнём при критическом успехе увеличивается на 1d4.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Обнаружение  
Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ❖❖

Вы мысленно ориентируетесь с помощью магии. Вы немедленно узнаете направление на север (если в месте, где вы находитесь, есть север) и можете выбрать место, в котором побывали за последние 24 часа, и узнать, в каком направлении оно находится.

**Повышенное (3 круг)** вы можете выбрать место, в котором побывали за последнюю неделю.

**Повышенное (7 круг)** вы можете выбрать место, в котором побывали (неважно, насколько давно).

pf2.ru

## СВЕТ

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Свет | Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ❖❖  
**Дистанция** 120 фт.  
**Длительность** до следующей вашей ежедневной подготовки

Вы создаёте сияющую сферу, которая испускает яркий свет выбранного вами цвета в радиусе 20 футов (и тусклый свет ещё на 20 футов). Если вы создаёте сферу в пространстве согласного существа, то можете прикрепить её к этому существу (в таком случае сфера будет парить около существа при его перемещении). Когда вы используете Поддержание этого заклинания, вы можете переместить свет на расстояние до 60 футов; вы можете прикрепить или открепить его от существа в качестве

pf2.ru

## МЕЛКИЕ ФОКУСЫ

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ❖❖  
**Дистанция** 10 фт.; **Цели** 1 объект (только чтобы поднять, почистить, приготовить).  
**Длительность** поддерживаемое

Это простейшее заклинание позволяет производить мелкие магические эффекты, пока вы поддерживаете заклинание. Каждый раз, когда вы используете Поддержание заклинания, вы выбираете один из вариантов:

- **Поднять** медленно поднять бесхозный объект лёгкого или меньшего веса на 1 фут от земли.
- **Почистить** изменить цвет, очистить или запачкать объект лёгкого или меньшего веса. Если вы концентрируетесь в течение 10

pf2.ru

## ЧТЕНИЕ АУРЫ

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Обнаружение  
Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** 1 минута  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 объект

Вы фокусируетесь на цели и воспринимаете разумом магические ауры. Когда Сотворение заклинания завершено, вы узнаете, является ли предмет магическим. Вы и все, кому вы расскажете об ауре, получаете ситуативный бонус +2 к проверкам для Опознания магии предмета. Если объект иллюзорный, вы обнаруживаете это лишь в случае, если круг эффекта ниже круга этого заклинания.

**Повышенное (3 круг)** вы можете выбрать целями 10 или менее объектов.

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

pf2.ru

части этого движения. Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания. Если вы сотворяете это заклинание, когда у вас уже есть четыре активных заклинаний свет, одно из них по вашему выбору прекращаете.

**Повышенное (4 круг)** сфера испускает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет ещё на 60 футов).

раундов, то можете применить этот эффект к объекту весом 1. Если объект ещё больше, вам придётся потратить 1 минту за каждую единицу веса.

● **Приготовить** нагреть, остудить или наделить вкусом до 1 фунта неживой материи.

● **Создать** создать из магической субстанции недовзвешенный объект незначительного веса. Он выглядит как ответственными, грубо сделана и превращается в хрупок — его нельзя применить в качестве предмета, оружия, фокусирующего предмета или для оплаты стоимости заклинания. Это заклинание не наносит урона и не наносит вреда существам, которые находятся в объектах (кроме реальности изменений в объектах) кроме того, что они являются частью заклинания.

пока вы поддерживаете заклинание.

**Повышенное (6 круг)** вы можете выбрать целями любое количество объектов.

**МЕТКА**

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Манипуляция

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, сакральная, оккультная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** касание; **Цели** 1 существо или объект  
**Длительность** неограниченная (см. ниже)

Вы помечаете выбранное существо или объект безвредной уникальной магической меткой размерами около 1 квадратного дюйма. Метка может быть видимой или невидимой, и вы можете изменять её видимость, совершая Взаимодействие, чтобы коснуться цели. Метку можно смыть или соскрести, потратив на это 5 минут. С существа метка пропадает естественным образом по прошествии недели. Чем выше круг метки, тем позже она пропадает.

pf2.ru

nr2jd

**Повышенное (3 круг)** метка пропадает через 1 месяц.  
**Повышенное (5 круг)** метка пропадает через 1 год.  
**Повышенное (7 круг)** метка не пропадает никогда.

**СТАБИЛИЗАЦИЯ**

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Исцеление  
Манипуляция | Жизнь

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо при смерти

Волна энергии жизни не даёт цели отойти в мир иной. Цель теряет состояние при смерти, но остаётся без сознания и с 0 ПЗ.

pf2.ru

nr2jd

**ОПУТЫВАЮЩАЯ ЛИАНА**

Фокус 1

Атака | Фокус | Концентрация | Манипуляция  
Растение | Дерево

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** мистическая, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо  
**Защита** КБ

Из вашей ладони появляется покрытая липким соком лиана, которая обвивается вокруг цели. Совершите проверку атаки заклинанием по цели. **Критический успех** цель получает состояние неподвижности, а также ситуативный штраф -10 футов ко всем своим скоростям на 1 раунд. Цель может использовать Освобождение (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). При успехе она теряет штраф и неподвижность. **Успех** цель получает ситуативный штраф -10 футов ко всем своим

pf2.ru

nr2jd

скоростям на 1 раунд. Цель может использовать Освобождение (СЛ равна вашей СЛ заклинаний). При успехе она теряет штраф.  
**Повал** цель избегает эффектов.  
**Повышенное (2 круг)** эффекты длятся 2 раунда.  
**Повышенное (4 круг)** эффекты длятся 1 минуту.

**ЖИЗНЕТВОРНЫЙ УДАР**

Фокус 1

Фокус | Концентрация | Манипуляция | Жизнь

**Источник** Основная книга игрока  
**Традиции** сакральная, первобытная  
**Сотворение** ♦♦  
**Дистанция** 30 фт.; **Цели** 1 существо-нежить или существо с пустотным исцелением.  
**Защита** Стойкость

Вы пронзаете цель лучом энергии из Кузни Творения. Вы наносите 2d6 урона жизнью (обычное испытание Стойкости). При критическом провале цель дополнительно получает слабость 1 до начала вашего следующего хода.  
**Повышенное (+1)** урон увеличивается на 1d6.

pf2.ru

nr2jd