

PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

Руководство по переходу

*Эта книга предназначена для игроков и ведущих.
Прежде чем приступить к чтению, вам следует ознакомиться
с «Книгой игрока» и «Руководством ведущего» из Стартового набора.*

СОДЕРЖАНИЕ

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ	2
НОВЫЕ ПРАВИЛА	3
ЗАКЛИНАНИЯ ИЗ «ОСНОВНОЙ КНИГИ ПРАВИЛ»	8
ОПИСАНИЯ ЧУДОВИЩ «БЕСТИАРИЯ»	9
ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ И ВЫШЕ	11

АВТОР • ШОН К. РЕЙНОЛЬДС

ИЛЛЮСТРАТОРЫ • Алекс Александров, Алексей Апарин,
Эрик Белайл, Мэтт Диксон, Эндрю Хоу, Стив Прескотт,
Скотт Парди, Уэйн Рейнольдс, Дэн Скотт и Тайлер Уолпол

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР • Джеймс Джейкобс

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР • Ф. Уэсли Шнайдер

СТАРШИЙ РЕДАКТОР • Джеймс Л. Саттер

ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК • Шон К. Рейнольдс.

РАЗРАБОТЧИКИ • Логан Боннер, Джон Комптон,
Адам Дэйгл, Роб Мак-Крири, Марк Морланд
и Патрик Рени

РЕДАКТОРЫ • Джуди Бауэр, Кристофер Кэри
и Райан Маклин

АССИСТЕНТЫ РЕДАКТОРА • Джей Лумис и Кэссиди Вернер

ВЕДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК • Джейсон Балман

ДИЗАЙНЕРЫ • Стивен Рэдни-Макфарланд
и Шон К. Рейнольдс

СТАРШИЙ АРТ-ДИРЕКТОР • Сара Э. Робинсон

АРТ-ДИРЕКТОР • Эндрю Уоллас

ОФОРМИТЕЛИ • Эмили Кроуэл и Соня Моррис

ИЗДАТЕЛЬ • Эрик Мона

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР PAIZO • Лайза Стивенс

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО ПРОИЗВОДСТВУ • Джеффри Альварес

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР • Пирс Уоттерс

КОММЕРЧЕСКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ • Космо Эйзель

МАРКЕТИНГОВЫЙ ДИРЕКТОР • Дженни Бендел

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР • Кристофер Селф

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР • Эшли Гиллеспи

ТЕХНИЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР • Вик Верц

ГЛАВНЫЙ КООРДИНАТОР • Майк Брок

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА • Джессика Прайс

КООРДИНАТОР ПО ЛИЦЕНЗИРОВАНИЮ • Майк Кенуэй

СОТРУДНИКИ КЛИЕНТСКОЙ СЛУЖБЫ • Эрик Кейт,
Джастин Риддлер и Сара Мэри Тетер

СОТРУДНИКИ СКЛАДА • Уилл Чейз, Мика Хоукинс,
Хезер Пэйн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд

СОТРУДНИКИ ОТДЕЛА ВЕБ-РАЗРАБОТКИ •

Кристофер Энтони, Лиз Куртс, Кристал Фрейзер,
Лисса Гийе и Крис Ламберц



Издательство ООО «Мир Хобби»

105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.

Тел.: +7 (495) 984-53-83

HobbyWorld.ru



PAIZO INC.

7120 185TH AVE NE, STE 120

REDMOND, WA 98052-0577

PAIZO.COM

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Издатель • ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО • Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ • Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР • Александр Киселев

РЕДАКТУРА • Владимир Сергеев

ПЕРЕВОД • Зариф Курочкин

ДИЗАЙНЕР • Иван „deadline“ Суховой

КОРРЕКТОР • Ольга Португалова

Редакция благодарит Максима Николаева
за помощь, оказанную при подготовке русского издания.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

PAIZO.COM/BEGINNERBOX

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box is published by Paizo Inc.
under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc.
Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society,
and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.;
Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box, Pathfinder Roleplaying Game,
Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path,
Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat,
Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns,
Pathfinder Player Companion, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords
are trademarks of Paizo Inc. © 2011, 2013, Paizo Inc.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Итак, вы пользуетесь «Книгой игрока» и «Руководством ведущего», но хотите большего — больше заклинаний, больше классов, больше чудовищ, больше волшебных предметов, больше веселья! Вы готовы сделать следующий шаг и открыть полную версию правил ролевой игры RATHFINDER. Вы смотрите на 609 страниц «Основной книги правил» RATHFINDER... и скорее всего, она вас немного пугает. Не беда!



«Основная книга правил» — это большое руководство со множеством правил и вариантов, но совсем необязательно разбираться сразу со всеми из них. «Руководство по переходу» поможет вам сделать шаг от Стартового набора к «Основной книге правил». Здесь, как и в Стартовом наборе, простым языком объясняются особенности «Основной книги правил». Не забывайте, что вы сами решаете, с какой скоростью изучать полные правила, и можете добавлять их в свою игру постепенно.

Помните время, когда все эти заклинания и классовые особенности казались чем-то непонятным? Помните, как тяжело было впервые использовать огра, ведь он был крупного размера и имел большую зону досягаемости? Со временем вы разобрались в этих правилах. Теперь они стали такими же простыми, как и совершение проверки попадания. Точно так же вы вскоре разберётесь и с «Основной книгой правил», а эта книга вам поможет.

Вот краткое изложение различных разделов «Руководства по переходу».

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел рассказывает о самых важных правилах «Основной книги правил», с которыми вам не раз предстоит столкнуться. Подобно Стартовому набору, который объяснял, как совершать атаки и выбирать заклинания, «Основная книга правил» рассказывает, как брать врагов в захват, получать уровни сразу в нескольких классах и использовать особые правила, вроде внеочередных атак. В этом разделе собрано краткое описание каждой из

таких механик и указаны страницы «Основной книги правил», на которых вы можете узнать о них побольше.

ЗАКЛИНАНИЯ ИЗ «ОСНОВНОЙ КНИГИ ПРАВИЛ»

В «Основной книге правил» можно найти более 400 различных заклинаний для полной версии игры. Их можно использовать вместе с правилами Стартового набора, но описания этих заклинаний будут отличаться от тех, к которым вы привыкли. На примере заклинания *огненный шар* этот раздел покажет, как разобраться в новом описании, и объяснит новую информацию, появившуюся в заклинаниях.

ОПИСАНИЯ ЧУДОВИЩ ИЗ «БЕСТИАРИЯ»

В «Бестиарии» можно найти более 350 различных чудовищ для полной версии игры. Их можно использовать с правилами Стартового набора, но (как и в случае с заклинаниями) блок параметров чудовища слегка отличается от того, к чему вы привыкли. Этот раздел на примере упыря из «Бестиария» покажет, как разобраться в новом блоке параметров, и объяснит, что означают его элементы.

ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ И ВЫШЕ

В этом разделе рассказывается о развитии персонажа после 5 уровня с использованием «Основной книги правил». Здесь отмечены все изменения, вроде количества известных заклинаний, модификатора атаки и испытаний.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

«Основная книга правил» и «Бестиарий» содержат гораздо больше правил, чем Стартовый набор. Многие из них лишь увеличивают количество уже знакомых вам элементов (вроде черт, заклинаний и чудовищ), и вы можете с лёгкостью добавить их в свою кампанию. Однако есть и такие новые правила, которые отличаются от известных вам по Стартовому набору. Поэтому убедитесь, что вы разбираетесь в них, прежде чем добавлять их в свою игру. В этом разделе собраны подобные правила и указано, где вы можете подробнее узнать об их работе. Помните, что если правило вам не понравилось, то вы не обязаны использовать его в своей игре!



ЧТО МНЕ НУЖНО ПРОЧИТАТЬ?

При изучении «Основной книги правил» вам необязательно зубрить ее от корки до корки. Вы можете добавлять новые элементы в кампанию постепенно, как только будете готовы. Допустим, во время первой недели вы прочитали о классе паладина из Главы 3 и решили добавить его в игру, а через неделю вы узнали о некоторых чертах из Главы 5 и добавляете их. Как и Стартовый набор, «Основная книга правил» позволяет вам добавлять в игру новые элементы по мере изучения. Самые простые главы, из которых можно легко добавить фрагменты правил, — это «Народы» (глава 2), «Классы» (глава 3) и «Черты» (глава 5).

ВНЕОЧЕРЕДНЫЕ АТАКИ

Согласно «Основной книге правил», когда ты совершаешь что-то необдуманное и в бою перестаёшь заботиться о защите, ближайшие противники могут воспользоваться моментом слабости и совершить по тебе дополнительную атаку. Она называется **внеочередной атакой**. Если вы хотите добавить в игру больше тактики, чтобы игрокам приходилось идти на риск ради совершения интересных вещей, вам может понравиться идея использования внеочередных атак.

В целом все действия из «Основной книги правил», которые провоцируют внеочередную атаку, в Стартовом наборе вам совершать не позволяется. Например, на странице 60 «Книги игрока» сказано, что нельзя творить большинство заклинаний рядом с противником. Если вы используете правила внеочередных атак, то вы можете сотворить дальнейшее заклинание рядом с врагом, но этот враг получает возможность провести против вас внеочередную атаку!

Аналогично в «Книге игрока» сказано, что нельзя атаковать дистанционным оружием, если вы находитесь ближе чем в 10 футах от врага. При использовании правила внеочередных атак вы можете атаковать дистанционным оружием, даже если стоите в 5 футах от врага, но этот враг получает возможность провести против вас внеочередную атаку. Да, это риск, но иногда приходится идти на него, чтобы победить в бою или спасти товарища. Полные правила по внеочередным атакам можно найти на странице 194 «Основной книги правил».

РАЗОРУЖЕНИЕ, ЗАХВАТ И СБИВАНИЕ С НОГ

Стартовый набор не позволяет большинству существ совершать такие яркие маневры, как разоружение противника, взятие бандита в захват для допроса или сбивание врага с ног. «Основная книга правил» называет эти особые атаки **боевыми маневрами** и описывает правила их проведения. Выполнение боевого маневра похоже на совершение проверки попадания, но вместо модификатора атаки вы используете особый параметр, который называется **модификатором боевых маневров** (МБМ), а вместо КБ цели результат проверки сравнивается с параметром под названием **защита от боевых маневров** (ЗБМ). Если ваш бросок $d20 + \text{МБМ}$ будет равен или превысит ЗБМ цели, вы успешно проведёте маневр.



Помимо возможности разоружить, захватить или сбить с ног противника, вы также можете протаранить врага (сдвинуть его в другую клетку), совершить вторжение (пройти через вражескую клетку и встать позади него) или разрушение (сломать вражеское оружие или принадлежащий ему предмет). Полные правила по боевым маневрам (включая расчёт своего МБМ и ЗБМ) начинаются на странице 214 «Основной книги правил». Она также включает черты, которые позволят лучше использовать боевые маневры (см. стр. 124 и далее).

БАЗОВЫЙ МОДИФИКАТОР АТАКИ

В Стартовом наборе модификатор атаки персонажа был основан на его классе и уровне. В «Основной книге правил» этот модификатор для проверок попадания называется **базовым модификатором атаки** (БМА). Он есть у всех существ (как у персонажей, так и у чудовищ). Даже чудовища из Стартового набора обладают им, и, хотя этот модификатор не был отдельно указан, он учитывается при расчёте атак в блоке параметров. БМА персонажей в целом работает почти так же, как и модификатор атаки из Стартового набора. Полные правила по базовому модификатору атаки вы найдёте на странице 11 «Основной книги правил».



КОСТИ ЗДОРОВЬЯ

Кости здоровья (КЗ) примерно показывают уровень способностей и силы существа. У каждого персонажа игроков количество костей здоровья равно его уровню (воин 2-го уровня обладает 2 КЗ, волшебник 4-го имеет 4 КЗ и так далее). У чудовищ также есть кости здоровья, просто они не показаны в их блоке параметров из Стартового набора, ведь большую часть времени эта информация вам не нужна. Только некоторые заклинания и способности чудовищ имеют эффект, который зависит от КЗ цели. Если вы хотите узнать, сколько костей здоровья есть у чудовища, посмотрите его страницу в «Бестиарии». Кости здоровья чудовищ указаны рядом с их пунктами здоровья.

ШАБЛОНЫ ЧУДОВИЩ

Шаблон чудовища (или просто «шаблон») является способом создать другое чудовище, изменив блок параметров оригинала. Например, если у вас подземелье с гигантскими пауками и вы хотите устроить встречу с очень сильным пауком, можно взять гигантского паука и добавить такой шаблон, который увеличит его урон и сложность (СЛ) испытания против его яда. Допустим, вы хотите, чтобы стадо изменённых демонами кабанов напало на деревню, — можно просто добавить подходящий шаблон к блоку параметров обычного кабана и создать «адского кабана» со снижением урона (как у гаргульи), устойчивостью к огню (как от заклинания *устойчивость к стихии*) и устойчивостью к магии (как у змеелюдов).

Некоторые шаблоны называют **простыми шаблонами** потому что они изменяют лишь несколько параметров и к тому же эти изменения можно произвести очень быстро. Другие шаблоны являются более сложными и значительно изменяют чудовище относительно оригинала — привидение, скелет, оборотень и зомби из Стартового набора на самом деле являются людьми, изменёнными с помощью сложных шаблонов чудовищ. Простые шаблоны собраны на странице 294 «Бестиария», а сложные шаблоны можно найти в описании соответствующего существа в «Бестиарии» (призрак, полудракон, скелет и так далее).

ТИПЫ БОНУСОВ И СУММИРОВАНИЕ

В «Основной книге правил» у каждого вашего бонуса есть свой тип. Например, заклинание *благословение* даёт бонус **боевого духа** к проверкам попадания, а заклинание *милость божества* прибавляет к проверкам попадания бонус **удачи**. Это важно, потому что, если у вас есть несколько бонусов одного и того же типа, вы можете использовать только самый большой из них. Допустим, у вас есть кольцо, которое даёт бонус +1 (удача) к испытаниям, а также плащ, который даёт бонус +2 (удача) к испытаниям, в таком случае вы будете учитывать только самый большой бонус, то есть бонус от плаща.

Два бонуса одного типа **не складываются**, при этом применяется самый большой бонус. Это правило удерживает игроков от возможности набрать слишком большие бонусы, собрав несколько слабых предметов одного типа.



Стартовый набор использует это правило по умолчанию, не объясняя вам почему. Например, вы можете носить только одно *кольцо защиты*, потому что в «*Основной книге правил*» такое кольцо даёт бонус +1 (отражение), и ношение двух предметов с бонусом +1 (отражение) даст вам лишь бонус +1, а не +2. Другой пример — это заклинание *магический доспех*, которое говорит, что если вы носите броню, то либо получаете бонус +4 от заклинания, либо используете свой бонус брони, если тот больше. Дело в том, что и это заклинание, и настоящий доспех дают вам бонус брони, поэтому вы получаете его либо от заклинания, либо от доспеха.

Однако если у вас есть два бонуса с различными типами, они складываются друг с другом. Это называется **сложением бонусов**. Например, если у вас есть кольцо с бонусом +1 (удача) к КБ и амулет с бонусом +1 (естественная броня) к КБ, эти бонусы суммируются, так как они разных типов, в итоге давая +2.

Некоторые типы бонусов суммируются даже с бонусами своего типа, однако это происходит редко. Например, бонусы уклонения к КБ всегда суммируются. Поэтому если у вас есть бонус +1 (уклонение) от черты и бонус +1 (уклонение) от особенности народа, они оба будут суммироваться и учитываться в вашем КБ.

НАВЫКИ И ВЗЯТИЕ РЕЗУЛЬТАТА БЕЗ БРОСКА

«*Основная книга правил*» включает несколько новых навыков, которых нет в Стартовом наборе: Выживание, Дрессировка, Запугивание, Знание (высший свет), Знание (инженерное дело), Знание (планы), Изворотливость, Исполнение, Использование магических устройств, Ловкость рук, Маскировка, Оценка, Полёт, Профессия,

Ремесло и Языкознание. Описания этих навыков начинаются на странице 101 «*Основной книги правил*».

В «*Основной книге правил*» также описаны два быстрых способа использовать навыки, которые называются «*взять 10*» и «*взять 20*». Когда вы хотите «*взять 10*», это позволит вам попытаться пройти проверку навыка, считая, что вы выбросили 10 на своём d20, — рекомендуем использовать этот способ во время простых проверок, в которых достаточно получить 10 или выше для прохождения. Этот вариант был добавлен в правила, чтобы вы не рисковали провалом во время лёгких проверок. Описание того, как «*взять 10*», есть на странице 94 «*Основной книги правил*».

«*Взять 20*» немного сложнее. Если вы столкнулись с высокой СЛ, но не очень спешите, то можете потратить на задачу очень много времени и провести проверку, как если бы получили значение 20 на своём d20. Обычно игроки берут 20 для проверок Внимания (чтобы найти тайную дверь или ловушку) или Механики (чтобы взломать замок). Игроку легче и проще взять 20, чем бросать d20 снова и снова до тех пор, пока у него не получится. Правила по тому, как «*взять 20*», описаны на странице 94 «*Основной книги правил*».

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БРОНИ

Броня в «*Основной книге правил*» чуть сложнее, чем в Стартовом наборе. «*Основная книга правил*» включает три дополнительных правила для ношения брони. Первое — **максимальный модификатор Ловкости**. Любой вид брони ограничивает ваши движения, и если ваш модификатор Ловкости выше, чем максимальный модификатор Ловкости брони, то вы не можете добавить весь свой модификатор к КБ. Например, у полного латного доспеха



максимальный модификатор Ловкости +1, так что, даже если ваш модификатор равен +4, вы можете прибавить от него только +1 к своему КБ. Это означает, что персонажи с высокой Лвк обычно носят лёгкую или среднюю броню, чтобы воспользоваться всеми преимуществами своей Лвк. Правила по максимальному модификатору Ловкости описаны на странице 164 «Основной книги правил», а сами модификаторы приведены в таблице доспехов на странице 165.

Второе новое правило — это **штраф за доспехи**. Доспехи и щиты мешают проверкам навыков, зависящих от Сил и Лвк, и дают штраф к таким проверкам, равный значению штрафа за доспехи. Например, у кольчуги штраф за доспехи -5, который влияет на проверки Акробатики, проверки Лазания и так далее. Правила по штрафам за доспехи описаны на странице 164 «Основной книги правил».

Третье новое правило — **вероятность провала мистического заклинания**. Вы помните, что в Стартовом наборе волшебники не могут носить броню? Так вот, в «Основной книге правил» это возможно, но каждый раз, когда волшебник творит заклинание в броне, есть шанс, что оно будет потрачено впустую, без какого-либо эффекта. Вероятность провала мистического заклинания не влияет на сакральных заклинателей (друидов, жрецов, паладинов и следопытов). Более подробная информация о вероятности провала мистического заклинания есть на странице 165 «Основной книги правил». Определённые черты позволяют волшебнику проще колдовать в броне — смотрите черты Мистический доспех, Мистический доспех+ и Безжестовое заклинание в главе 5 «Основной книги правил».

К тому же, помимо искусно сделанного оружия, которое эффективнее своих обычных аналогов, вы также

можете найти **искусно сделанные доспехи**, которые лучше обыкновенных. У такой брони штраф за доспехи на 1 меньше, чем обычно, но стоит она на 150 золотых монет дороже. Вся волшебная броня считается искусно сделанной. Об искусно сделанных доспехах можно узнать на странице 168 «Основной книги правил».

РАЗМЕР СУЩЕСТВ

Дварфы и эльфы примерно того же размера, что и люди, но огры гораздо больше, а гоблины гораздо меньше. «Основная книга правил» описывает особенности существ различных размеров: от мухи до дракона размером с дом. Каждое существо обладает **категорией размера**, то есть может быть маленьким, небольшим, средним, крупным или огромным. Размер существа определяет его **модификатор размера**, который добавляется к КБ существа, проверкам попадания и некоторым проверкам навыков. Например, огр — существо крупного размера, а модификатор размера для крупных существ равен -1, поэтому огр получает штраф -1 к проверкам атаки (ведь ему тяжелее попасть по существам, которые меньше него) и штраф -1 к КБ (потому что он большой и по нему легче попасть остальным). Гоблин является небольшим существом, модификатор размера для небольших существ равен +1, так что гоблин получает бонус +1 к проверкам атаки (потому что ему проще попасть по тем, кто больше него) и бонус +1 к проверкам КБ (потому что он сам небольшой и по нему тяжелее попасть остальным). Эти модификаторы размера уже учитываются в блоках параметров чудовищ (даже в тех параметрах чудовищ из Стартового набора, которые вы использовали), так что ничего менять не придётся! Модификаторы размера перечислены на странице 196 «Основной книги правил».

Два новых народа из «Основной книги правил», гномы и полурослики, являются существами небольшого размера. Для плутов и воинов этих народов такой размер является преимуществом, ведь он похож на бесплатный бонус +1 к проверкам атаки и КБ! Однако небольшие народы, как правило, не так сильны, как существа среднего размера, — у гномов и полуросликов штраф –2 к Силе.

МУЛЬТИКЛАСС

Пожалуй, самым большим изменением, которое «Основная книга правил» вносит в развитие героев, является **мультикласс**. Вместо того чтобы принадлежать к одному классу в течение всей своей карьеры искателя приключений, вы можете взять уровень в новом классе каждый раз при повышении в уровне, сохраняя способности старого класса и одновременно получая преимущества нового! Например, если вы — воин и вы достигли 2-го уровня, то вы можете решить взять уровень плута вместо уровня воина, став воином 1 / плутом 1, а не воином 2. Это можно делать при каждом повышении уровня, так что когда вы достигнете 3-го уровня, то сможете взять ещё один уровень воина, став воином 2 / плутом 1, или взять ещё один уровень плута, став воином 1 / плутом 2, или даже получить уровень жреца, став воином 1 / плутом 1 / жрецом 1. Более подробное описание правил для мультикласса можно найти на странице 32 «Основной книги правил».

УРОН ХАРАКТЕРИСТИКАМ

Такие чудовища, как свирепые крысы и мумии, могут заражать персонажей ужасными **болезнями**, а чудовища вроде гигантских пауков и ядовитых змей способны поразить врагов опасным **ядом**. В Стартовом наборе это означает, что персонаж получает штрафы или дополнительный урон. Болезни и яды из «Основной книги правил» работают чуть сложнее. Вместо того чтобы наложить на персонажа штраф или нанести дополнительный урон, они влияют на значения характеристик персонажа. Они наносят **урон характеристике**, из-за которого значения ваших характеристик уменьшаются. Например, болезнь под названием «дьявольский жар» каждый день наносит 1d4 урона Силе, а яд, называемый «стебель смерти», наносит 1d3 урона вашей Выносливости каждый раунд.

К счастью, вы можете восстановить этот урон во время отдыха, так же как вы восстанавливаете пункты здоровья. Заклинания вроде *низшего восстановления* или обычного *восстановления* также могут вылечить урон характеристике. Больше информации про урон характеристикам вы можете найти на стр. 589 «Основной книги правил». О болезнях и ядах написано на стр. 591 «Основной книги правил».

Некоторые чудовища обладают более мощными способностями и вызывают **потерю характеристик**. Это напоминает урон характеристике, но такую потерю способна вылечить только магия — никакой отдых здесь не поможет. К счастью, чудовища, обладающие возможностью вызывать потерю характеристик, встречаются достаточно редко. Подробнее об этом рассказано в конце описания урона характеристикам на странице 589 «Основной книги правил».

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Помните, что в Стартовом наборе жрецы и волшебники не могли творить никакие заклинания, кроме требующих атаки касанием, если находились рядом с врагом? В «Основной книге правил» заклинатели могут попробовать пройти особую проверку, чтобы использовать заклинание рядом с противником. Такая проверка называется **проверкой концентрации** для оборонительного сотворения заклинания, и если у вас получится её пройти, вы сможете успешно сотворить заклинание, избежав внеочередной атаки. Это опасно, но иногда бывают ситуации, в которых приходится воспользоваться заклинанием, находясь в ближнем бою. Больше информации о проверках концентрации вы можете найти на странице 222 «Основной книги правил». Также см. описание внеочередных атак на странице 194 «Основной книги правил».

ЯЗЫКИ

В Стартовом наборе предполагается, что все персонажи игроков разговаривают друг с другом на одном языке. В «Основной книге правил» этот язык называется **всеобщим**, но есть и множество других языков, вроде **гоблинского**, **дварфийского** или **эльфийского**. Вы начинаете игру, зная всеобщий и язык своего народа (а если ваш модификатор Интеллекта как минимум +1, то вам известно даже больше). Если вы не говорите на языке другого существа, то можете общаться с ним только через жесты и рисунки. Вы можете выучить новые языки, вложив пункты в навык Языкознание. Больше информации о нём можно найти на стр. 120 «Основной книги правил».

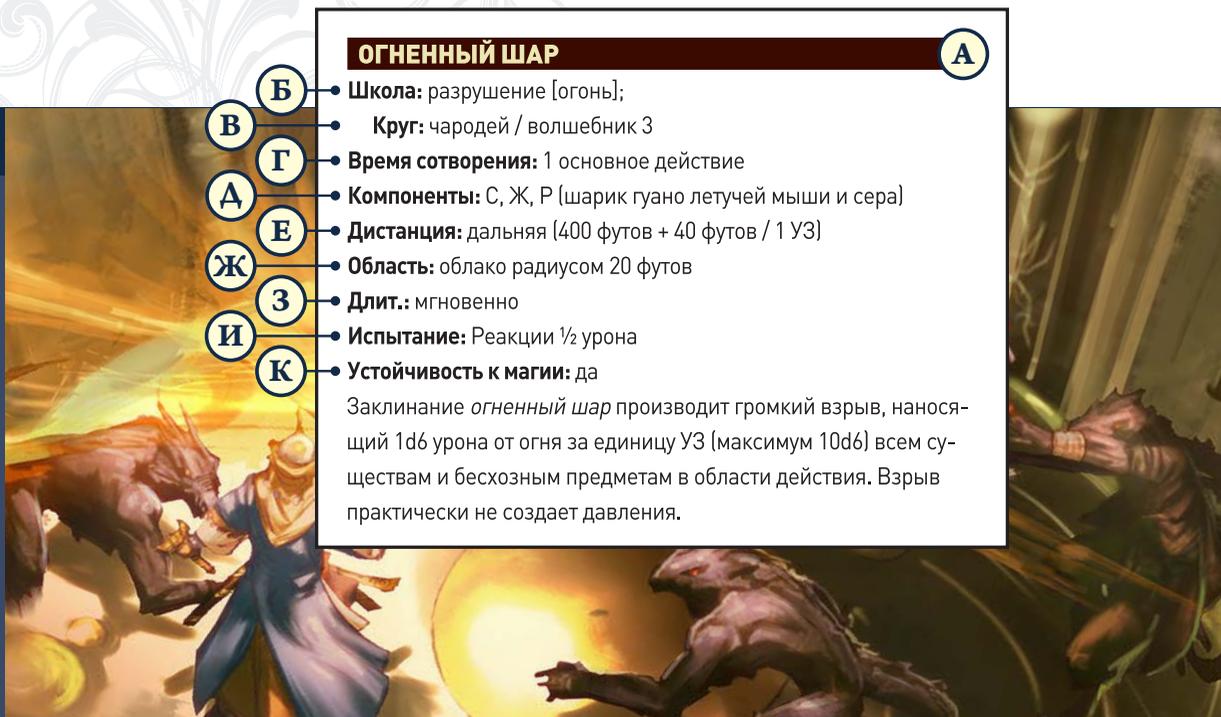


СОКРОВИЩА

Стартовой набор объяснял, как определить количество сокровищ вплоть до класса опасности 8. В «Основной книге правил» выдача сокровищ в основном не изменилась, просто расширились её рамки — до КО 20 вместо КО 8. Таблицу **стоимости добычи за цену**, расширенную до КО 20, можно найти на странице 433 «Основной книги правил».

В «Основной книге правил» также описаны сотни новых волшебных предметов, разделённых на три различные категории: предметы малой силы, средней силы и великой силы. Предмет малой силы обычно стоит около 1 000 золотых монет, предмет средней силы имеет примерную стоимость в 10 000 золотых монет, ну а предмет великой силы стоит в среднем 40 000 золотых монет («Основная книга правил», страница 435).

ЧИТАЕМ ЗАКЛИНАНИЯ ИЗ «ОСНОВНОЙ КНИГИ ПРАВИЛ»



ОГНЕННЫЙ ШАР

А

- Б Школа: разрушение [огонь];
- В Круг: чародей / волшебник 3
- Г Время сотворения: 1 основное действие
- А Компоненты: С, Ж, Р (шарик гуано летучей мыши и сера)
- Е Дистанция: дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ)
- Ж Область: облако радиусом 20 футов
- З Длит.: мгновенно
- И Испытание: Реакции ½ урона
- К Устойчивость к магии: да

Заклинание *огненный шар* производит громкий взрыв, наносящий 1d6 урона от огня за единицу УЗ (максимум 10d6) всем существам и бесхозным предметам в области действия. Взрыв практически не создает давления.

А Название заклинания указано наверху его блока параметров.

Б Это **школа** заклинания. Знание того, к какой именно школе принадлежит заклинание, важно для волшебников (они выбирают школу магии во время своего обучения), некоторых чудовищ (так, нежить невосприимчива к заклинаниям школы очарования) и для некоторых других правил (см. стр. 226 «Основной книги правил»).

В **Круг** заклинания сообщает нам то, какие классы могут использовать это заклинание и заклинанием какого круга оно является для указанных классов. В заклинании для разных классов могут быть указаны различные круги (например, *паралич [гуманоид]* является заклинанием второго круга для жреца, но третьего круга для волшебника или чародея).

Г **Время сотворения** подсказывает, какой тип действия нужен для сотворения заклинания. Большинство боевых заклинаний требуют 1 основное действие, как это было и в Стартовом наборе, но для сотворения некоторых нужно больше времени («Основная книга правил», стр. 233).

А В этой части указано, какие **компоненты** (волшебные слова, жесты или странные ингредиенты) требуются для сотворения заклинания («Основная книга правил», стр. 229–230).

Е **Дистанцией** заклинания может быть конкретное значение (например, касание или 30 футов), но также оно может увеличиваться с ростом вашего уровня заклинателя («Основная книга правил», стр. 230).

Ж **Область** заклинания указывается не в его описании, как это было в Стартовом наборе, а здесь («Основная книга правил», стр. 232).

З Здесь указывается **длительность** заклинания («Основная книга правил», стр. 233).

И Если заклинание позволяет пройти **испытание**, чтобы избежать эффекта, это указывается здесь. Если испытание не разрешено, в этом пункте стоит слово «нет». СЛ испытания равна 10 + круг заклинания для того класса, который его использует + ваш модификатор соответствующей характеристики («Основная книга правил», стр. 234).

К Некоторые чудовища (например, змеелюды) обладают **устойчивостью к магии**. Устойчивость к магии дает им дополнительный шанс избежать эффекта заклинания. В этой строке указано, поможет ли устойчивость к магии против данного заклинания или нет («Основная книга правил», стр. 235).

Остальная часть описания заклинания рассказывает, как оно работает и какие особые правила применяются для него в игре.

ЧИТАЕМ ОПИСАНИЯ ЧУДОВИЩ ИЗ «БЕСТИАРИЯ»

Описание чудовищ из «Руководства ведущего» содержит упрощённые блоки параметров. Этот раздел рассказывает вам об упыре со страницы 264 «Бестиария» и объясняет все элементы его полного блока параметров. Для удобства вы можете открыть страницу 80 «Руководства ведущего», чтобы понять, в чём сходство и различие Стартового набора и «Бестиария».



- А** **Описание.** Здесь указано небольшое описание того, что персонажи игроков видят, когда встречаются с чудовищем. В нём нет никакой лишней информации, так что вы можете спокойно зачитать этот текст игрокам.
- Б** **Символы.** Первый символ указывает на тип чудовища (нежить), как и в «Руководстве ведущего». Второй символ показывает местность, где обычно обитают чудовища, — для упырей это руины. Третий символ рассказывает о климате, в котором живёт существо, — для упырей он умеренный (не слишком жаркий и не слишком холодный), но это также может означать, что чудовища можно найти в любом климате (вы можете поместить упырей и в пустыню, и в заснеженные горы). Все символы-подсказки можно увидеть на странице 5 «Бестиария».
- В** **Название чудовища** и его **КО** указаны в верхней части блока параметров.
- Г** **Опыт** находится строкой ниже.
- А** В третьей строке указано **мировоззрение** (хаотичная злая), **размер** (средняя; см. стр. 6) и **тип** (нежить).
- Е** Четвёртую строку занимают **инициатива**, все виды **восприятия** и модификатор проверок **Внимания**.
- Ж** Здесь указан суммарный **класс брони** упыря и все бонусы и штрафы к нему. Естественная броня — это один из типов бонусов к КБ (см. стр. 4).
- З** В этой строке указаны **пункты здоровья** чудовища и его **кости здоровья** (см. стр. 4).
- И** Здесь указаны модификаторы **испытаний** упыря.
- К** Все особые **защитные способности** чудовища отмечены здесь. Упирь обладает способностью, которой нет в Стартовом наборе. Она называется сопротивлением проводимой энергии и даёт ему бонус к испытаниям против божественной силы жреца. В приложении «Общие правила для чудовищ», которое начинается на странице 298 «Бестиария», подробнее рассказывается об этой способности.
- Л** **Скорость** чудовища указана здесь. Здесь также указываются скорости рытья, лазания, полёта и плавания, если они есть.
- М** Здесь перечислены все атаки, которые может совершить чудовище **в ближнем бою**, если потратит на это и сопутствующее, и основное действие (аналогично пункту «основное и сопутствующее действия» в «Руководстве ведущего»). Если чудовище может потратить на атаку лишь основное действие, вы можете выбрать и провести только одну из этих атак.
- Н** В поле **особые атаки** приводится список особых атак чудовища. Описание того, как работают особые атаки, находится либо внизу блока параметров (как паралич упыря из Стартового набора), либо в приложении «Общие правила для чудовищ», которое начинается на странице 298 «Бестиария».
- О** В этом поле перечислены **значения характеристик** чудовища — «Бестиарий» и другие книги серии Pathfinder указывают именно значения характеристик, а не **модификаторы характеристик**. Используйте таблицу на странице 13 «Книги игрока» или на странице 18 «Основной книги правил», чтобы определить, какие модификаторы характеристик им соответствуют. Заметьте, что если вы подсчитаете модификаторы характеристик упыря, то они совпадут с указанными в «Руководстве ведущего».
- П** В этом поле указан **базовый модификатор атаки чудовища** (см. стр. 4), его **модификатор боевых маневров** (МБМ; стр. 3) и **защита от боевых маневров** (ЗБМ; стр. 3).
- Р** У чудовищ тоже есть **черты**! Они есть даже у чудовищ из Стартового набора — названия этих черт не

указываются в их блоке параметров, но бонусы, которые они дают, уже учтены. Например, упырь из «Руководства ведущего» уже имеет черту Фехтование, которая учтена в модификаторе атаки. Не забывайте про черты чудовищ, среди них могут быть активируемые способности, вроде Сокрушительного удара.

С Здесь перечислены **навыки** упыря. Этот вариант упыря также обладает навыком Акробатика.

Т В этом поле приведён список **языков**, на которых существо может говорить и которые оно понимает (см. стр. 7).

У **Среда обитания** показывает, где обычно обитает чудовище. Здесь повторяется информация, соответствующая символам в верхнем углу блока параметров. В разгаре сражения можете смело забыть об этом разделе.

Ф **Численность** дает вам ряд предположений о том, сколько чудовищ этого вида обычно можно повстречать. Используйте этот раздел в качестве подсказки, когда будете создавать сцены с участием этих чудовищ.

Х Здесь указано, имеет ли чудовище стандартное количество **сокровищ** для своего КО или нет — сокровище может быть удвоенным, утроенным или вовсе отсутствовать. Сокровища в ролевой игре Pathfinder распределяются чуть иначе, чем в Стартовом наборе (см. стр. 7).

Ц **Особые способности** описывают все необычные качества, которыми обладает существо. Если в блоке параметров указана способность (как сопротивление проводимой энергии из строки с защитными способностями), но здесь она не описывается, откройте стр. 298 «Бестиария» и найдите её в приложении «Общие правила для чудовищ». В некоторых случаях распространённая способность чудовища может быть указана в виде аббревиатуры, так, вместо снижения урона можно увидеть сокращение «СУ».

Ч Упыри из ролевой игры Pathfinder при укусе заражают своих врагов **болезнью**. См. раздел «Урон характеристикам» на стр. 7, чтобы лучше узнать о том, как работают болезни.

Ш Остальная часть описания чудовища подробнее рассказывает о нём, его местах обитания и мотивах, что движут существом. В ней также могут быть указаны правила создания различных вариантов чудовища, например по созданию вурдалака (более сильного упыря, чей паралич может воздействовать даже на эльфов) или лацедона (упыря, который обитает в воде и умеет плавать). Эта информация может вдохновить вас на создание интересных сцен и приключений с участием этих чудовищ.

В
А
Б

УПЫРЬ

У этого гуманоидного существа длинные и острые зубы, а его плотно обтянутое мертвенно-бледной кожей тело выглядит крайне истощённым.

УПЫРЬ
КО 1

Г **Опыт 400**
Хаотичная злая средняя нежить.

И **Иници.:** +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +7.

З **ЗАЩИТА**
КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 естественная броня, +2 Лвк).
ПЗ: 13 (2d8+4).

И **Стойкость** +2, **Реакция** +2, **Воля** +5.

И **Защитные способности:** сопротивление проводимой энергии +2; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

Л **АТАКА**
Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: укус +3 (1d6+1, болезнь и паралич) и 2 удара когтями +3 (1d6+1 и паралич).
Особые атаки: паралич (Св) (1d4+1 раундов, СЛ 13, эльфы невосприимчивы к этому эффекту).

О **ПАРАМЕТРЫ**
Сил: 13, Лвк: 15, Вын: —, Инт: 13, Мдр: 14, Хар: 14.

П **БМА:** +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Р **Черты:** Фехтование.

Р **Навыки:** Акробатика +4, Внимание +7, Лазание +6, Плавание +3, Скрытность +7.

Т **Языки:** всеобщий.

У **ЭКОЛОГИЯ**
Среда обитания: любая суша.

Х **Численность:** одиночка, группа (2–4) или стая (7–12).

Х **Сокровища:** обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ
Болезнь (Св): *Упыря хворь:* укус — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 13; *Скрытый период:* 1 день; *Частота:* 1 / день; *Действие:* 1d3 урона Вын и 1d3 урона Лвк; *Лечение:* 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Харизмы упыря.
Гуманоид, умерший от упырьей хвори, в следующую полночь поднимается из мёртвых в виде упыря. Гуманоид, превратившийся в упыря, не сохраняет способностей, которыми владел при жизни, и не находится под контролем других упырей, но жаждет плоти живых существ и ведёт себя как обычный упырь. Гуманоид с 4 и более КЗ оживает в виде вурдалака.

А

Е

Ж

К

М

Н

С

Ф

Ц

Ш

Упыри — нежить, обитающая вблизи кладбищ и питающаяся трупами. В легендах упоминается, что первые упыри были кровожадными каннибалами, чей неутолимый голод послужил причиной их возвращения к жизни, или людьми, вкусившими гнилой плоти своих собратьев, после чего они заболели, умерли и впоследствии восстали из мёртвых. Точно установить причины появления этих неупокоенных падальчиков не представляется возможным.

Упыри живут недалеко от поселений (на кладбищах, неподалёку от них, а также в канализации), где им хватает еды. Несмотря на то, что упырь предпочитает гнилое мясо и частенько прикапывает свою добычу, чтобы она дозрела, оголодавший упырь не побрезгует и свежей плотью.

ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ И ВЫШЕ

Вы играли персонажем до 5-го уровня, используя правила из Стартового набора ролевой игры Pathfinder, заработали 23 000 опыта или даже больше и готовы получить 6-й уровень с помощью «Основной книги правил». Этот раздел поможет жрецу, воину, плуту и волшебнику повисить свой уровень до 6-го или выше.



В «Основной книге правил» нет особых секций, помогающих при повышении уровня, как это было в Стартовом наборе. Вся информация о классе приведена в одной большой таблице, где каждая строка показывает, что именно вы получаете на новом уровне, после чего книга предлагает подробные объяснения всех встреченных способностей. Вместо того чтобы каждый раз смотреть в раздел «Повышение уровня», вы сравниваете то, что написано в строке нового уровня, со строкой старого уровня. Не забывайте про это, когда будете читать следующие разделы, посвящённые четырём классам из Стартового набора.

Воин

Описание класса воина начинается на стр. 41 «Основной книги правил», а таблицу его способностей можно найти на стр. 42. Как и в случае со Стартовым набором, когда вы повышаете уровень, добавьте $1d10$ + модификатор Выносливости к своим ПЗ и получите количество пунктов навыков, указанное в пункте E вашего бланка персонажа. Давайте обратим внимание на пятый и шестой уровень в таблице и рассмотрим их по порядку.

Базовый модификатор атаки. Этот модификатор увеличивается с +5 на пятом уровне до +6 на шестом. Это значит, что на шестом уровне вы добавляете +1 к своему модификатору атаки и получаете вторую атаку за раунд (см. описание БМА в «Основной книге правил» на стр. 11).

Испытание Стойкости. Этот модификатор изменяется с +4 на пятом уровне до +5 на шестом.

Испытание Реакции. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Испытание Воли. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Прочее. В этом столбце указаны две способности. В первую очередь вы получаете новую **дополнительную**

черту, а значит — можете бесплатно взять себе любую боевую черту из «Основной книги правил». Если вы прочли «Комплект игрока» для Стартового набора,

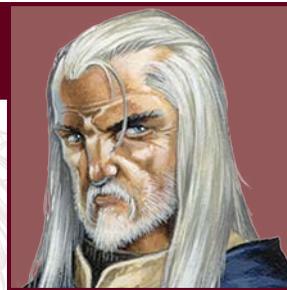


то уже имеете опыт выбора различных боевых черт. Вторая способность — **храбрость +2**. Это означает, что бонус от вашей способности храбрость увеличивается с +1 до +2.

Мастерство ношения брони. Ваше мастерство ношения брони не улучшается на шестом уровне, однако эта способность в «Основной книге правил» работает ещё лучше, чем в Стартовом наборе, так что стоит рассказать о ней подробнее. Помимо того что мастерство ношения брони позволяет вам двигаться с обычной скоростью в средней броне, с третьего уровня эта способность уменьшает штраф за доспехи (см. стр. 6) на 1 и увеличивает максимальный модификатор Ловкости для вашей брони на 1 (см. стр. 5). На более высоких уровнях эти бонусы становятся выше (смотри описание на стр. 41 «Основной книги правил»).



ВОЛШЕБНИК



Описание класса волшебника начинается на стр. 43 «*Основной книги правил*», а таблицу его способностей можно найти на стр. 44. Как и в случае со Стартовым набором, когда вы повышаете уровень, добавьте 1d6 + модификатор Выносливости к своим ПЗ и получите количество пунктов навыков, указанное в пункте Е вашего бланка персонажа. Давайте обратим внимание на пятый и шестой уровень в таблице и рассмотрим их по порядку.

Базовый модификатор атаки. Этот модификатор увеличивается с +2 на пятом уровне до +3 на шестом.

Испытание Стойкости. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Испытание Реакции. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Испытание Воли. Этот модификатор изменяется с +4 на пятом уровне до +5 на шестом.

Заклинания в день. Количество заклинаний 2 круга, которые вы можете использовать в день, увеличивается с двух на пятом уровне до трёх на шестом. Количество заклинаний 3 круга увеличивается с одного на пятом уровне до двух на шестом.

Школа магии. В «*Основной книге правил*» школы магии работают слегка иначе. Помимо школ иллюзии, воплощения, разрушения и универсализма, в книге описаны также школы некромантии, очарования, превращения, преграждения и прорицания. Каждое заклинание относится к одной из школ магии. Это влияет на волшебников следующим образом.

Во-первых, в Стартовом наборе волшебник, выбравший любую школу, кроме универсализма, получал одно конкретное заклинание, которое мог раз в день сотворить (*изменение облика* для школы иллюзии и *пылающие руки* для школы разрушения). Вместо этого в «*Основной книге правил*» волшебник может подготовить одно дополнительное заклинание в день при условии, что он знает это заклинание и оно принадлежит к его выбранной школе. Например, волшебник школы разрушения может подготовить *пылающие руки* или *волшебную стрелу*, так как оба эти заклинания принадлежат к школе разрушения. Волшебник школы иллюзий, в свою очередь, способен подготовить *цветные брызги* или *изменение облика*, принадлежащие к школе иллюзии. Чтобы не забыть о дополнительной ячейке заклинаний своей школы, в пункте А вашего бланка персонажа добавьте «+1» или «+школа» к каждому кругу заклинаний, который вы можете использовать.

Во-вторых, волшебники из Стартового набора (кроме универсалистов) никогда не смогут выучить или сотворить определённые заклинания. Вместо этого в «*Основной книге*

правил» волшебники выбирают две школы, которые называются **исключёнными школами**. Волшебник может выучить и подготовить заклинания из исключённых школ, но подготовка такого заклинания требует две ячейки заклинаний нужного круга вместо одной. Например, волшебник школы иллюзии, исключивший школу разрушения, всё ещё может выучить *пылающие руки*, но если он подготовит это заклинание, то ему придётся использовать для этого две доступных ячейки заклинания 1 круга в день. Если вы волшебник (кроме универсалистов), сотрите запрещённые заклинания из пункта А своего бланка персонажа и вместо них запишите две любые исключённые школы.

Описанные выше правила применяются для всех кругов заклинаний, которые доступны волшебнику. Например, волшебник школы разрушения 5 уровня может подготовить одно дополнительное заклинание 1 круга, одно дополнительное заклинание 2 круга и одно дополнительное заклинание 3 круга, но все они должны принадлежать к школе разрушения. Если он готовит заклинание 3 круга из его исключённой школы, то оно займёт две его ячейки 3 круга, доступные в этот день.

Волшебники школы универсализма не получают дополнительных заклинаний в день, но им также не приходится выбирать и исключённые школы — они с одинаковой легкостью способны изучать и готовить заклинания из любой школы.

Список заклинаний волшебника, отсортированный по школам, начинается со страницы 254 «*Основной книги правил*». Они находятся под заголовком «Заклинания чародея / волшебника», потому что в «*Основной книге правил*» также есть класс под названием чародей, способный применять те же заклинания, что и волшебники.

Дополнительные черты. В «*Основной книге правил*» все волшебники на первом уровне получают дополнительную черту *Написание свитков*. Это означает, что вы можете использовать свои подготовленные заклинания, чтобы создавать волшебные свитки — прямо как те, что есть в «*Руководстве ведущего*»! На пятом уровне вы можете выбрать ещё одну дополнительную черту — либо другую созидательную черту (к примеру, *Создание зелий*), либо метамагическую черту (которая позволит вам изменять параметры ваших заклинаний, такие как дистанция и область), либо черту *Вызубренные заклинания* (см. стр. 233 «*Основной книги правил*»). Подробнее о дополнительных чертах вы можете прочесть на стр. 45 «*Основной книги правил*».



ЖРЕЦ



Описание класса жреца начинается на стр. 58 «Основной книги правил», а таблицу его способностей можно найти на стр. 59. Как и в случае со Стартовым набором, когда вы повышаете уровень, добавьте 1d8 + модификатор Выносливости к своим ПЗ и получите количество пунктов навыков, указанное в пункте Е вашего бланка персонажа. Давайте обратим внимание на пятый и шестой уровень в таблице и рассмотрим их по порядку.

Базовый модификатор атаки. Этот модификатор увеличивается с +3 на пятом уровне до +4 на шестом.

Испытание Стойкости. Этот модификатор изменяется с +4 на пятом уровне до +5 на шестом.

Испытание Реакции. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Испытание Воли. Этот модификатор изменяется с +4 на пятом уровне до +5 на шестом.

Прочее. Для шестого уровня здесь ничего не указано, так что вы не получаете дополнительных особых способностей на шестом уровне (но если вы посмотрите на 7 уровень, то можете заметить, что там божественная сила увеличивается на +1d6 по сравнению с 5 уровнем).

Заклинания в день. В первую очередь вы можете заметить «+1» в вашем списке заклинаний первого, второго и третьего круга. В «Основной книге правил» в дополнение к обычным заклинаниям вы получаете заклинания сферы (см. ниже). К тому же количество заклинаний 2 круга, которое вы можете творить в день, изменяется от 2+1 на пятом уровне до 3+1 на шестом, а количество заклинаний третьего круга увеличивается с 1+1 на пятом уровне до 2+1 на шестом.

Заклинания сферы. Каждое божество дает своим жрецам доступ к двум **сферам** — областям влияния этого божества, таким как «удача» или «солнце». Каждая сфера дает жрецу первого уровня **дарованную силу** — это те две силы, которые в Стартовом наборе были указаны для каждого божества (например, способности «отринуть смерть» и «благословение солнца» для Саренрэй), так что ваш персонаж уже ими обладает.

В «Основной книге правил» жрец также получает **ячейку заклинания сферы** и короткий список подходящих для неё заклинаний, которые называют **заклинаниями сферы**. Они

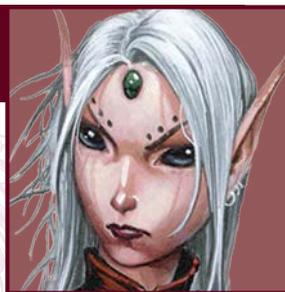
разделены на круги так же, как и обычные заклинания, — вы можете подготовить заклинания сферы, только если оно имеет тот же круг, что и ячейка. Заклинания сферы обладают тремя особыми ограничениями, которых нет у обычных заклинаний жреца.

1. Вы не можете подготовить обычные заклинания жреца, используя ячейки заклинаний сферы.
2. Вы не можете заменить подготовленные заклинания сферы на заклинания исцеления.
3. Вы не можете подготовить заклинание сферы, используя обычные ячейки заклинаний жреца, если этого заклинания сферы нет в обычном списке заклинаний жреца. Это правило очень важно, потому что некоторые сферы дают жрецам доступ к заклинаниям волшебников, таким как *пылающие руки*.

Например, у жреца Саренрэй первого уровня из Стартового набора есть как сфера Лечения («Основная книга правил», стр. 63), которая дарует ему силу «отринуть смерть», и заклинание сферы первого круга *исцеление лёгких ранений*, так и сфера Солнца («Основная книга правил, стр. 67), которая даёт ему силу «благословение солнца» и заклинание сферы первого круга *защита от непогоды*. Каждый день первое правило позволяет ему использовать ячейку заклинаний сферы, чтобы подготовить либо *исцеление лёгких ранений*, либо *защиту от непогоды* (но не оба одновременно), однако он не сможет использовать эту ячейку для подготовки других заклинаний жреца (вроде *убежища*). Так как *исцеление лёгких ранений* и *защита от непогоды* являются обычными заклинаниями жреца из «Основной книги правил» (см. стр. 245), третье правило, описанное выше, не имеет значения и жрец может подготовить любое из этих заклинаний с помощью обычных ячеек.

В пункте Л вашего бланка персонажа добавьте «+1» или «+СФ» для каждого круга заклинаний, который вы можете творить, чтобы не забыть о заклинаниях сферы. Когда вы готовите заклинания, отметьте свои заклинания сферы как «(сфера)» или «(СФ)», чтобы не забыть об их особенностях.

ПЛУТ



Описание класса плута начинается на стр. 76 «Основной книги правил», а таблицу его способностей можно найти на стр. 77. Как и в случае со Стартовым набором, когда вы повышаете уровень, добавьте 1d8 + модификатор Выносливости к своим ПЗ и получите количество пунктов навыков, указанное в пункте Е вашего бланка персонажа. Давайте обратим внимание на пятый и шестой уровень в таблице и рассмотрим их по порядку.

Базовый модификатор атаки. Этот модификатор увеличивается с +3 на пятом уровне до +4 на шестом.

Испытание Стойкости. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Испытание Реакции. Этот модификатор изменяется с +4 на пятом уровне до +5 на шестом.

Испытание Воли. Этот модификатор изменяется с +1 на пятом уровне до +2 на шестом.

Прочее. В этом столбце указаны две способности. В первую очередь вы получаете новый **воровской приём**, так что можете бесплатно добавить любой воровской приём из «Основной книги правил». Во-вторых, вы получаете **чутьё на ловушки +2**. Это означает, что бонус от способности чутьё на ловушки увеличивается с +1 до +2.

Невероятное уклонение. Эта способность в «Основной книге правил» работает даже лучше, чем в Стартовом наборе! Она не только не позволяет врагам взять вас в тиски — ещё вы не считаетесь застигнутым врасплох, если вас атакует невидимый противник!