

PATHFINDER[®]

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА[™]



РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

РУКОВОДСТВО ИГРОКА

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

PATHFINDER®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

Текст: Адам Дэйгл, Марк Морланд, Ф. Уэсли Шнайдер, Джеймс Л. Саттер
Иллюстрации: Дмитрий Бурмак, Кристофер Окампо, Майк Сасс,
Ж.-П. Таржет, Бен Вуттен и Киран Яннер
Картография: Роберт Лазаретти

Креативный директор: Джеймс Джейкобс
Главный редактор: Ф. Уэсли Шнайдер
Старший редактор: Джеймс Л. Саттер
Ведущий разработчик: Адам Дэйгл

Редактирование: Джуди Бауэр, Logan Боннер, Кристофер Кэри
и Патрик Рени

Помощь в редактировании: Джейсон Балман, Роб Мак-Крири,
Марк Морланд, Стивен Рэдни-Макфарланд и Шон К. Рейнольдс
Младший редактор: Саванна Бродуэй

Старший арт-директор: Сара Э. Робинсон
Графический дизайнер: Эндрю Уоллас
Специалист по производству: Кристал Фрейзер
Издатель: Эрик Мона

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Коммерческий представитель: Адам Ловелл
Финансовый директор: Кристофер Селф
Бухгалтер: Кундзи Сэдо

Главный технический директор: Вик Верц
Старший разработчик программного обеспечения: Эри Тетер
Координатор кампании: Майк Брок
Руководитель проекта: Джессика Прайс

Команда веб-сайта: Росс Байерс, Лиз Куртс, Лисса Гийе и Крис Ламберт
Сотрудники склада: Уилл Чэйз, Майкл Кенуэй, Мэтт Рентон,
Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Клиентская служба: Космо Эйзель, Эрик Кейт и Сара Мэри Тетер



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаила Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Ответственный редактор: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александра Русакова
Переводчик: Зариф Курочкин
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

В данном продукте использованы материалы из
«Основной книги правил», «Вестника», Pathfinder
RPG Advanced Player's Guide, Pathfinder RPG Bestiary 2,
Pathfinder RPG Bestiary 3, Pathfinder RPG GameMastery
Guide, Pathfinder RPG Ultimate Combat. Эти правила
можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference
Document на сайте prd.info.

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Adventure Path: Shattered Star Player's Guide © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo Inc., the golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If you are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Adventure Path: Shattered Star Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Adam Daigle, Mark Moreland, F. Wesley Schneider, James L. Sutter.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Расколота звезда». Руководство игрока. Русское издание © 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



В серии приключений «Расколота звезда» отважные герои отправляются на поиски утерянных частей древней волшебной реликвии, чтобы спасти Варисию от катастрофы. Удастся ли персонажам игроков восстановить Расколотую звезду, или тень погибшей империи вновь погрузит мир во тьму?

Дополнительные возможности, представленные в этом руководстве, помогут связать ваших персонажей с Искателями и городом Магнимар. Неважно, каким образом персонажи игроков оказались в Варисии, — в этой серии приключений их базой считается город Магнимар, а точнее поместье Хайдмарк. Узнать больше о диких землях Варисии вы можете из книг *Путеводитель по региону Внутреннего моря*, *Pathfinder Player's Companion: Varisia, Birthplace of Legends*, а также из бесплатного веб-издания *Возвращение рунных властителей: Руководство игрока*, в котором есть удобный краткий путеводитель по Варисии. Ниже приведены подсказки игрокам, советы по созданию персонажей и штрихи кампании, разработанные специально для серии приключений «Расколота звезда». Всё это поможет создать героев, способных сразу же броситься в бой и добиться успеха в этом смертельно опасном приключении.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Вас ждёт грандиозное приключение — но как к нему подготовиться? Из этого раздела вы узнаете некоторые моменты, которые стоит учитывать при создании персонажа для серии «Расколота звезда».

Безжалостные противники. В серии приключений «Расколота звезда» найдётся целая куча классических чудовищ, так что будьте готовы ко всему! Вы столкнётесь со множеством разных существ: от вредителей, гуманоидов и фей на низких уровнях до великанов, нежити, конструкций, абберраций и злых потусторонних существ на более высоких.

Искатели. В этой серии приключений предполагается, что персонажи игроков — Искатели. Помимо приведённых ниже штрихов кампании, в создании персонажа вам помогут такие источники, как *Pathfinder Campaign Setting: Pathfinder Society Field Guide* и *Pathfinder Campaign Setting: Seekers of Secrets*.

Исследователь руин. В этой кампании вас ждёт множество древних подземелий. Вам пригодятся Знание (история) и сумеречное или ночное зрение (особенности народа). Для тех классов, которые полагаются на верных зверей или скакунов, крупные существа могут стать помехой в тесных подземных

коридорах. Если вы хотите взять такой класс, подумайте об архетипе, который вместо верного зверя обладает другими полезными способностями, или о небольшом народе, способном ездить верхом на средних скакунах, что гораздо удобнее в подобных условиях. Однако «Расколота звезда» — это не только исследование подземелий. Значительная часть путешествий и приключений пройдёт в городах или среди болот.

Новые места. Эта кампания начинается после других серий приключений, чьи события происходят на территории Варисии. Однако почти все места, где вы побываете в поисках Расколота звезды, ещё ни разу не фигурировали в сериях приключений *Pathfinder*. Так что будьте готовы к новым лицам, врагам и сражениям — и никаких повторов!

Тассилон. Ключевой элемент данной кампании — древний Тассилон, поэтому особенно интересно будет проходить её персонажем, который интересуется этой цивилизацией (или хочет изучить тассилонскую магию, описанную на стр. 17 *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic*).

ШТРИХИ КАМПАНИИ

Следующие штрихи кампании помогут создать персонажа, подходящего для серии приключений «Расколота звезда». Лучше всего, если он живёт в городе Магнимар или недавно сюда прибыл. Также желательно либо состоять в Обществе Искателей, либо быть готовым вступить в его местную ложу.

Агент по обмену. Хотя вы в Магнимаре сравнительно недавно, вы не какой-то наивный путешественник. Вас прислала сюда другая ложа Общества Искателей с заданием увидеть Варисию своими глазами и побольше узнать об этой приграничной стране. Прибыв в город, вы явились в местную ложу и предложили свои услуги капитану-куратору. Чтобы объяснить знание дальних земель, выберите своей родиной какую-нибудь страну, кроме Варисии, и выучите один из языков, на котором говорят в этой стране, в качестве дополнительного (см. *Путеводитель по региону Внутреннего моря*). Кроме того, выберите один из следующих навыков: Выживание, Дрессировка, Знание (география) или Языкознание. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам этого навыка, и он всегда считается классовым для вас.

Бывший Скарни. Хотя вы и росли под крылом одной из многочисленных магнимарских банд Скарни, вы никогда не вписывались в компанию своих осёдлых городских собратьев. Общество Искателей разглядело в вас будущего агента, ведь вы не раз поражали их своей ловкостью и прекрасным знанием улиц. Со временем вы впали в немилость у Скарни и в конце концов ушли, чтобы заняться чем-то поинтереснее бандитизма. Однако вы ещё помните те уроки, что преподали вам знакомые преступники. Вы получаете бонус +2 (штрих) к проверкам Блефа для передачи тайных сообщений. Кроме

того, каждый раз, когда вы совершаете добивающий удар, вы наносите дополнительно 1d6 урона.

Змеиный бегун. Вы участвовали в потешных гладиаторских боях и спортивных состязаниях на грандиозном Змеином ипподроме. Но вам не хватало настоящей опасности. В погоне за острыми ощущениями и желая испытать себя в чём-то новом, вы предложили свои услуги местной ложе Искателей. Выберите одно из следующих преимуществ, чтобы воплотить технику, которой вы научились на Змеином ипподроме:

- Выберите определённый тип брони. Когда вы носите доспех этого типа, штраф за доспехи для вас на 1 меньше.
- Когда вы сражаетесь парным оружием, штраф, наложенный на ваше основное оружие, уменьшается на 1.
- Вы получаете бонус +2 (штрих) к проверкам Запугивания для деморализации противников.

Знаток памятников. Вы росли в Магнимаре и с детства восторгались древними памятниками, которыми так богат этот город. За прошедшие годы ваше увлечение только возросло, что и побудило вас вступить в Общество Искателей, чтобы полнее утолить жажду знаний. Хотя вы мало что знаете о подлинной истории монументов, вы всесторонне изучили эти колоссальные творения. Благодаря близкому знакомству с памятниками истории вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Знания (история), сделанным в Варисии.

Если проверка касается города Магнимар, этот бонус увеличивается до +2. Кроме того, вы получаете бонус +2 (штрих) к любой проверке навыка, сделанной для получения дара одного из магических памятников Магнимара (подробнее см. *Magnimar, City of Monuments*).

Изгой из Алабастрового квартала. Вы принадлежите к одной из богатейших семей Магнимара... вернее, раньше принадлежали. Из-за ссоры вы лишились и наследства, и родни. Теперь вы надеетесь уехать куда-нибудь подальше и там прославиться, чтобы посрамить бывших родственников, — ради этого вы и пришли в Общество Искателей. Несмотря на изгнание, вы всё ещё имеете солидный вес в магнимарском обществе и потому получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Дипломатии и Запугивания в пределах города. Кроме того, на начало игры у вас имеются: дворянская одежда, перстень-печатка и один дополнительный неволшебный предмет стоимостью не более 200 зм. Ваша фамилия, вероятно, Дерекси, Кадрен, Миндуриан, Нироден, Скарнетти, Вальдемар, Вандерале или Версаде (но может быть и другая на ваш выбор, см. *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments*).

Необычный местный. Вы из шоанти или коренных варисийцев. Вы покинули родных и друзей, чтобы разобраться в тайнах своей удивительной родины. Недавно судьба привела



вас в магнимарскую ложу Искателей. Хотя никого из семьи нет рядом, они всегда с вами — в ваших семейных традициях.

Если вы варисиец, то получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Знания (география), касающимся Варисии, и бонус +1 (штрих) к броскам урона в предбоевом раунде, когда вы используете платок с лезвиями или нож-звезду.

Если вы шоанти, то получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Выживания в Варисии и бонус +1 (штрих) к броскам на подтверждение критического удара, нанесённого камнеломом или кларом.

Расхититель руин. Хотя вас, привыкшего везде видеть выгоду, и привлекает торговля, вы выбираете более рискованный путь к богатству — поиск редких реликвий и продажу их тому, кто больше заплатит. Вы решили присоединиться к Искателям, чтобы иметь возможность путешествовать по всей Варисии в поисках сокровищ, а взамен предложили Обществу свой острый глаз и умение отличать подлинные реликвии от подделок. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам Оценки. Кроме того, у вас есть бонус +4 к проверкам Внимания, сделанным для того, чтобы отличить подобных статуям существ (например, кариатид и гаргулий) от настоящих скульптур.

ШТРИХИ ОБЩЕСТВА ИСКАТЕЛЕЙ

Следующие штрихи подходят для Искателей, отправляющихся в серию приключений «Расколота звезда». Впервые они появились в *Pathfinder Campaign Setting: Faction Guide*.

Берсерк Общества (боевой). За годы, проведённые в качестве Искателя, вы узнали тайные истоки своей ярости. Вы можете использовать способность ярость на 3 раунда в день больше.

Великий адепт Общества (магический). Месяцы медитации и тренировок под руководством величайших заклинателей усилили ваши магические способности. Вы получаете одну дополнительную ячейку заклинания 0-го круга.

Защитник Общества (боевой). Наблюдая за величайшими воинами Общества, вы научились новым защитным приёмам при сражении в доспехах. Вы получаете бонус +1 (штрих) к классу брони, когда носите среднюю или тяжёлую броню.

Зверь Общества (магический). Друид из Великой Ложы открыл вам секреты превращения в животных. Всякий раз, когда вы используете свою классовую способность природный облик, чтобы превратиться в небольшое или среднее животное, данный эффект длится 2 часа (вместо 1) за каждый уровень друида.

Ищейка Общества (боевой). За годы, проведённые среди Искателей, вы в совершенстве освоили искусство выслеживания. Вы получаете бонус +1 (штрих) к проверкам инициативы и бонус +2 (штрих) к проверкам Выживания при передвижении по любой из ваших любимых местностей. Они суммируются со всеми бонусами, которые вы получаете от своей классовой способности любимая местность.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕГИОН ВНУТРЕННЕГО МОРЯ

Впервые ли вы посещаете Варисию или уже объездили половину Голариона, вас ждёт масса захватывающих деталей и полезных сведений об этом удивительном уголке игрового мира Pathfinder. В Путеводителе по региону Внутреннего моря вы найдёте подробную информацию как о Варисии, так и о граничащих с ней странах. Вы прочитаете о богах, героях и исторических вехах современной Варисии и предшествовавшего ей древнего Тассилона. А в разделе «Народы» рассказано о внешнем виде, характере и обычаях коренных варисийцев и их соседей шоанти. Так что если вы хотите больше узнать о Варисии или создать персонажа, тесно связанного с этой страной, советуем заглянуть в Путеводитель по региону Внутреннего моря.



Клинок Общества (магический). Благодаря Обществу вы получили доступ к схемам, где изображены слабые места сотен видов гуманоидов и чудовищ. Вы получаете бонус +1 (штрих) к броскам урона при атаках исподтишка.

Кулак Общества (боевой). Вы изучили десятки древних текстов по боевым искусствам, которые есть только в библиотеке Общества Искателей, и стали более сведущи в этих искусствах, чем многие другие. Ваш запас энергии ци увеличивается на 1 пункт.

Маэстро Общества (общение). Благодаря огромной сокровищнице музыкальных знаний в хранилище под Великой Ложей Авессалома вам открылись секреты мастерства величайших музыкантов Голариона. Вы можете использовать выступление барда на 3 раунда в день больше.

Одухотворённый Общества (вера). В закромах авессаломской Великой Ложы хранится множество тайн чудесной силы богов, и вы изучили всё, что нашли, о своём божестве. Вы можете использовать божественную силу, проводя энергию, на один раз в день больше.

Оплот Общества (вера). Вам доступна сила древних паладинских орденов Голариона благодаря записям Общества об их героических деяниях. Из-за этого ваша классовая способность аура доблести даёт дополнительный бонус +1 (штрих) к испытаниям против эффектов ужаса.

Разящая рука Общества (магический). Потратив бесчётные часы на штудирование книг по магии, вы научились наносить врагам больше урона. Всякий раз, когда вы сотворяете заклинание, наносящее урон, вы получаете бонус +1 (штрих) к общему нанесённому урону. Этот урон имеет дескриптор «сила» независимо от типа урона, наносимого заклинанием.



ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С МАГНИМАРОМ

Магнимар, построенный в тени мегалитов, из года в год стремится превзойти ошеломляющие масштабы и величие тех древних чудес, что усеивают варисийские холмы и равнины. Это город больших возможностей, социального напряжения и застывшей красоты — город, где царит атмосфера южного мегаполиса. Магнимар, основанный как пристанище изгоев из Корвосы, стремится подняться над своим плебейским прошлым и стать маяком культуры и свободы в этих суровых краях. Впрочем, его величественные памятники, нарядные сады, вычурная архитектура и изящные скульптуры — лишь потрескавшаяся маска, за которой скрываются правительство в кризисе и отчаявшийся народ, которому нужны герои.

Магнимар основали искатели приключений, и дух авантюризма и открытий до сих пор питает сердце и душу города. Неудивительно, что памятники, которыми славится Магнимар, зачастую связаны с темой приключений. Кроме того, многие из них за прошедшие годы были магически усилены. О происхождении этих чар ведутся горячие споры: некоторые полагают, что их создали ныне почившие или неизвестные заклинатели в подарок городу. Другие подозревают, что эти волшебные эффекты — наследие древней тассилонской магии, до сих пор сохранившейся в камнях этого края. На самом же деле эти эффекты появились из-за действий таинственных покровителей Морского Скола, древних светозарных владык. Вот уже несколько тысяч лет им поклоняется коренной народ Варисии. Владыки одарили новых поселенцев этой земли, хотя и сделали это едва заметно.

Многие из памятников награждают тех, кто совершает небольшие акты поклонения и проявляет уважение к Магнимару, его сооружениям и охраняющим город

светозарным владыкам. Любое незлое разумное существо, которое выполнит определённое действие перед одним из этих магически заряженных памятников и успешно пройдёт проверку навыка, пробудит магию монумента. За это оно получит какой-нибудь небольшой дар, действующий 24 часа. На одно существо не может действовать одновременно более одного дара памятника. Попытки получить второй дар до того, как истечёт срок действия первого, автоматически заканчиваются неудачей. Кроме того, даром памятника можно воспользоваться лишь ограниченное число раз в неделю, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 в неделю), ведь Магнимар чаще помогает сильным личностям, обладающим индивидуальностью.

В Магнимаре более 16 000 жителей, и подавляющее большинство из них — люди. В свою очередь, большинство этих людей — этнические челийцы и варисийцы. Хотя в городе обитает множество шоанти и Скарни, они, по сути, лишены политического влияния и считаются главным источником неприятностей. Следующую по численности группу составляют полурослики, за ними идут эльфы и дварфы. Остальное население — это гномы и полукровки.

Город рассечён надвое громадным обрывом, который делит его на две территории. Ту часть, что над обрывом, именуют Вершиной, а ту, что внизу, у Варисийского залива, — Берегом. Магнимарские трущобы называют Тенями, поскольку этот район лежит в тени Моста Ярости — колоссального древнего сооружения, обвалившегося много веков назад. Днём в Тенях почти не видно солнца. С точки зрения торговли волшебными предметами, в Магнимаре базовое богатство равно 12 800 зм, а ограничение на покупку — 75 000 зм.

Поместье Хайдмарк — это ложа Общества Искателей и основная база для героев этой серии приключений. Оно расположено на Вершине, в Алебастровом квартале. В других районах города также есть места, которые могут заинтересовать искателей приключений. Парусный базар, где можно найти товары на любой вкус и кошелёк, — самый большой общедоступный рынок в Варисии. Он находится в Доках, как и популярная таверна «Старый клык». В Городе Памятников есть храмы, посвящённые самым разным богам. Купол Укола Возмездия — это храм Калистрии в районе под названием Замковый Камень. В этом же районе расположена церковь Фаразмы, где заботятся об умерших и новорождённых жителях города. Приют Меткого Старика — церковь Эрастила — можно найти здесь же, как и Башню Полярной звезды — храм Дезны. На Вершине, в районе Наос, стоит церковь Йомедэй, а всего в нескольких кварталах от неё — собор Абадара. Тем, кто окажется в районе Замкового Камня, возможно, будет интересно посетить Камень Провидцев, где занимаются обучением заклинателей школ преграждения и прорицания.

На краю утёса, нависающего над Варисийским заливом, расположен огромный центр развлечений — Змеиный ипподром. Здесь проводят всевозможные соревнования, такие как десятиборье, скачки и собачьи бега, демонстрируют чудеса магии, устраивают цирковые представления и потешные гладиаторские бои. Сразу за Столичным районом, в Наосе, виднеется самое высокое сооружение города — Арвенсор, база вооружённых сил Магнимара.

ПОМЕСТЬЕ ХАЙДМАРК

Поместье Хайдмарк — дом двух самых эксцентричных жителей Магнимара, уважаемых охотников, исследователей и Искателей Шейлы Хайдмарк (принципиальная нейтральная, Ж, талдорка, воин 3 / монах 4) и её мужа, сэра Канайвена Хайдмарка (нейтральный добрый, М, талдорец, следопыт 8). Эти повидавшие весь мир искатели приключений осели в Магнимаре, однако не смирились со спокойной жизнью и решили передать своё большое поместье Обществу Искателей. Первая ложа Искателей в Варисии открыта для всех членов Общества, желающих исследовать эту относительно неизведанную страну, включая окрестности Магнимара и сам таинственный Город Памятников. В поместье приезжих Искателей ждут комфортабельные покои, обширная научная библиотека и мудрые советы его владельцев.

На другом берегу реки Йондабакари лежит Орделлия, также называемая Кварталом иностранцев. Те, кому нужны зелья и другие алхимические предметы, часто заглядывают в магазин «Экзотические эликсиры и благостные бальзамы Билливина», хотя многие товары здесь сомнительного качества.





ОБ ОБЩЕСТВЕ ИСКАТЕЛЕЙ

Общество Искателей существует уже более 400 лет. Оно объединяет охотников за сокровищами, исследователей, расхитителей гробниц, историков и бродяг, которые путешествуют по самым дальним уголкам мира в поисках утерянных реликвий и ответов на самые интригующие и опасные загадки. Эти герои смело отправляются в заросшие лианами развалины посреди джунглей, поднимаются на снежные вершины и прочёсывают выжженные солнцем пустыни, разыскивая забытые гробницы и памятники ушедших веков.

Отчёты о своих похождениях члены общества посылают капитанам-кураторам, которые, в свою очередь, проверяют их на достоверность, а затем передают лидерам Общества Искателей. Самые интересные и поучительные заметки печатают в знаменитой «Летописи Искателей».

Хотя Общество Искателей не следит за каждым шагом своих агентов, их действия должны соответствовать общим принципам этой организации: исследовать, сообщать и сотрудничать. Тех, кого сочтут неспособным следовать этим простым правилам, исключают из Общества.

Большинство Искателей учатся необходимым навыкам в Великой Ложке Авессалома, но некоторые опытные путешественники и исследователи получают полевые задания от Общества, как только докажут, что достойны. Это, вероятно, относится и к большинству Искателей, участвующих в серии приключений «Расколота звезда».

Обществом руководит Совет Десяти — десять таинственных лидеров, скрывающих лица под масками. Кто они — не известно никому, даже другим членам Совета. Никто не знает, как долго каждый из Десяти занимает свою должность. Завеса тайны скрывает и остальные аспекты их существования, от выдвижения кандидатур до выборов, от собраний до официальных публичных обязанностей и от повседневных дел до подробностей отставки. Личности десяти лидеров — наиболее тщательно скрываемая тайна Общества. Говорят, Совет готов пойти на убийство, лишь бы её сохранить.

Штаб-квартира Общества Искателей — огромная Великая Ложка Авессалома. Но у этой организации есть и множество более мелких лож, разбросанных по всему региону Внутреннего моря и просторам Голариона.

ЦЕЛИ ОБЩЕСТВА: ИССЛЕДОВАТЬ, СООБЩАТЬ И СОТРУДНИЧАТЬ

Общество не признаёт формальных уставов, но от всех его членов ожидают соблюдения общих принципов. И если будет доказано, что чьи-то действия противоречат этим принципам, нарушителя исключают. Вот три главнейшие обязанности любого Искателя:

Исследовать. Искатели должны расширять знания и улучшать репутацию Общества, посещая далёкие страны, раскрывая запретные тайны и собирая по кусочкам неизвестную историю мира. Агентам рекомендуется путешествовать по неизведанным местам в поисках всё более удивительных загадок.

Сообщать. Путешествуя, Искатель должен вести подробный дневник, составлять карты и писать отчёты о своих похождениях. После успешного завершения миссии агент посылает экземпляр записей своему непосредственному начальнику, местному капитану-куратору, который проводит их полный анализ (часто для этого приходится использовать прорицание). Записи об особенно примечательных путешествиях доходят до Авессалома и Совета Десяти, где из них отбирают самые лучшие для «Летописи Искателей». Нерегулярно издаваемые выпуски этой летописи передают капитанам-кураторам, чтобы те распространили их среди полевых агентов.

Сотрудничать. Общество не возлагает на своих членов никаких моральных обязательств, поэтому агентами могут стать представители любых народов, вер и убеждений. В ложе Искателей могут одновременно заночевать служитель дьяволов из Челии, андоранский борец за свободу, одержимый древностями осирийский некромант и дружелюбный талдорский рассказчик. Агенты Общества должны уважать права коллег и не вмешиваться в их дела, кроме как с предложением помощи.

СЛАВА И ПРЕСТИЖ В ОБЩЕСТВЕ ИСКАТЕЛЕЙ

В серии приключений «Расколота звезда» предполагается, что персонажи игроков — из Общества Искателей. Отправляясь в приключения и выполняя задания Общества, они приобретают славу и престиж в своей организации. Помимо изложенных здесь кратких правил, вы можете найти полную информацию об этих подсистемах в бесплатном онлайн-руководстве на сайте paizo.com/pathfinderSociety.

Поскольку основа Общества — это капитаны-кураторы, дающие задания другим Искателям, то, чтобы заработать престиж в Обществе, нужно выполнять их задания, стараясь не уничтожить при этом ничего ценного. Члены Общества зарабатывают ещё больше престижа, если их приключения публикуют в одном из выпусков «Летописи Искателей».

Персонаж игрока может улучшить своё положение в Обществе, успешно выполняя задачи, поставленные руководством. Успех не только увеличивает его славу в Обществе Искателей, но и даёт пункты престижа (ПП).

По мере того как растёт слава персонажа, Общество Искателей всё щедрее вознаграждает его за отличную службу. Ниже перечислены виды вознаграждений и привилегий, которые можно получить по мере увеличения славы. Также вы узнаете, как потратить пункты престижа на разные дары, отражающие готовность Общества прийти на помощь в трудную минуту. Сюда входят не только предметы, но и услуги, титулы, почести, привилегии и другие полезные вещи.

КАК РАБОТАЮТ СЛАВА И ПРЕСТИЖ

Хотя слава и пункты престижа взаимосвязаны, внутри организации они представляют собой две разные вещи. Слава — это нерасходуемое число, которое работает аналогично характеристике: чем выше значение славы, тем больше известность. Повышая значение славы, вы получаете доступ к ресурсам Общества Искателей, которые можно купить за пункты престижа.

Поскольку вы тратите пункты престижа на приобретение товаров, услуг и наград, а слава и пункты престижа набираются с одинаковой скоростью, общее число пунктов престижа никогда не превысит значение славы. Славу вы зарабатываете, выполняя задания Общества Искателей: как правило, каждое успешно пройденное приключение «Расколота звезда» увеличивает славу на 8. Зарабатывая славу, вы одновременно получаете равное количество пунктов престижа.

ЧТО ДАЁТ СЛАВА

Слава персонажа отражает его известность и статус в Обществе Искателей. В частности, за каждые 10 пунктов славы персонаж получает накапливающийся бонус +1 к проверкам Дипломатии, совершённым против членов этой организации. Также слава может наделять персонажа определёнными титулами и привилегиями.

КАК ТРАТИТЬ ПУНКТЫ ПРЕСТИЖА

Пункты престижа отражают политический вес персонажа, покровительство влиятельных лиц и кредит доверия, который он накопил, служа организации. Хотя слава даёт определённые привилегии и титулы, наиболее ощутимые преимущества можно получить в обмен на пункты престижа. Это могут быть ценные предметы, услуги, помощь, заклинания и многое другое — см. таблицу на стр. 10.

Потратив пункт престижа, вы лишаетесь его навсегда — престиж не восстанавливается автоматически, как пункты здоровья или значения характеристик. Чтобы восполнить потерю пунктов престижа, нужно заработать их, выполняя новые задания.

Нельзя тратить пункты престижа во время боя. Ради упрощения игры многие ведущие разрешают пользоваться пунктами престижа только один раз за игровую встречу.

Денежный эквивалент 1 пункта престижа — приблизительно 375 зм, хотя обычно персонажи могут тратить пункты престижа только на услуги, а не на реальные товары.

СТАНДАРТНЫЕ НАГРАДЫ ЗА ПУНКТЫ ПРЕСТИЖА

Награда	Стоимость*
+4 к одной проверке любого навыка	1 ПП
Восстановление, низшее	1 ПП
Исцеление от болезней	1 ПП
Рассеивание магии	1 ПП
Ремонт	1 ПП
Снятие паралича	1 ПП
Снятие проклятия	1 ПП
Снятие слепоты/глухоты	1 ПП
Бесплатная покупка на сумму до 150 зм**	1 ПП
Восстановление (4 ПП для снятия постоянного отрицательного уровня)	2 ПП
Нейтрализация яда	2 ПП
Покаяние (8 ПП для возвращения сил жрецу/друиду)	2 ПП
Разрушение чар	2 ПП
Рассеивание магии, высшее	2 ПП
Бесплатная покупка на сумму до 750 зм**	2 ПП
Регенерация	3 ПП
Возвращение к жизни	16 ПП
Восстановление, высшее	16 ПП
Воскрешение	32 ПП
Истинное воскрешение	77 ПП

* Прибавьте 5 к этой стоимости, если услуга приобретается не в поселении с 5000 или более жителей.

** Один раз за игровую встречу вы можете приобрести у своей организации один любой предмет указанной стоимости или ниже, потратив соответствующее количество пунктов престижа.

Персонажам игроков не разрешается объединять свои пункты престижа, чтобы совместно приобрести более дорогие предметы или дары. В целом пункты престижа следует тратить только на себя.

Чтобы потратить пункты престижа, нужен доступ к агентам Общества Искателей и союзникам. В Магнимаре можно напрямую обратиться к Шейле Хайдмарк, но если вы застряли где-нибудь в варисийской глуши, расходы пунктов престижа увеличиваются. В населённых пунктах, где обитает менее 5000 жителей, все цены на 5 пунктов престижа выше. Игрок может потратить пункты престижа, даже если его персонаж мёртв, окаменел или иным образом выбыл из строя. Это означает, что персонаж заранее договорился с Обществом о выполнении определённых действий от его имени — например, о том, что его воскресит из мёртвых. В этом случае местонахождение героя вообще не влияет на стоимость в пунктах престижа.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛАВУ И ПРЕСТИЖ

У Искателей есть доступ к странной магии и таинственным ритуалам, идущим из полузабытых преданий.

Слава 1. Находясь в библиотеке ложи Искателей, получите бонус +5 (ситуативный) к одной проверке Знания. Проверка занимает 1 час, что отражает необходимость обращения к соответствующим материалам. Этот бонус не суммируется с бонусом +4 к одной проверке, указанным в таблице стандартных наград.

1 ПП. Перепишите обычное заклинание (одно из перечисленных в *Основной книге правил* или любое заклинание, которое ведущий сочтёт достаточно распространённым) из библиотеки ложи Искателей в книгу заклинаний волшебника или в книгу формул алхимика. Заклинание должно быть того круга, который персонаж игрока может использовать, и входить в список заклинаний его класса. Это преимущество не требует проверки Колдовства или каких-либо дополнительных трат на переписывание.

Слава 1, 1 ПП. Вы получаете в собственность простой *путеискатель*. Подробнее о *путеискателях* см. в разделе «Ресурсы».

Слава 5, 1 ПП. Ознакомьтесь с необычным или редким заклинанием (на усмотрение ведущего) из библиотеки ложи Искателей. Это позволит барду, чародею или другому подобному заклинателю при ближайшей возможности добавить его в известные заклинания. Данное преимущество открывает персонажу доступ к заклинаниям барда или чародея из других источников, помимо *Основной книги правил*, без необходимости проводить исследования или искать копию заклинания во время приключений.

Слава 5, 1 ПП. Обменяйте один штрих персонажа, взятый при его создании, на штрих Общества Искателей (см. стр. 5). На персонажа по-прежнему действуют правила системы штрихов (например, нельзя иметь более одного штриха из одной категории), при этом новый штрих необязательно должен быть из той же категории, что и старый.

Слава 5, 5 или более ПП. Заведите знакомство в определённом городе. Персонаж может узнавать у знакомого местные сплетни и новости и обращаться к нему за советом. Это даёт бонус +2 к проверкам Дипломатии для сбора информации, а также к проверкам Знания (высший свет), Знания (история), Знания (краеведение) и Знания (религия), чтобы получить сведения о городе знакомого, находясь в этом городе. Персонаж должен подождать 24 часа, пока знакомый соберёт и передаст ему нужные сведения. Заплатив ещё 10 ПП, можно увеличить данный бонус до +4. У персонажа могут быть знакомые в разных городах, но несколько знакомых в одном городе не дают никакой дополнительной выгоды. Если знакомый умрёт, можно найти ему замену, потратив пункты престижа.

Слава 10. Вы приобретаете у своей организации услуги сотворения заклинания на 1 ПП дешевле обычного (минимум 1).

Слава 15. Вы можете покупать у ложи Искателей камни иуна со скидкой 10%.

Слава 15, 2 ПП. Получите доступ к особому разделу библиотеки ложи Искателей на 1 неделю и бонус +10 (ситуативный) к одной любой проверке Знания. Этот бонус не суммируется с бонусом +4 к одной проверке навыка, указанным в таблице стандартных наград на стр. 10.

Слава 20. Вы получаете возможность бесплатно путешествовать с караванами и на торговых судах, которые дружелюбны Обществу Искателей.

Слава 20. Вы можете купить у ложи Искателей любой волшебный предмет стоимостью до 10 000 зм со скидкой 10%.

Слава 20, 6 ПП. Вы получаете доступ к тайному схрону в дикой местности. В нём хранятся полезные для выживания вещи, такие как сушёная еда, чистая вода, запасное оружие, верёвка, солнечные палочки, реагенты для заклинаний и другое неволшебное снаряжение, описанное в *Основной книге правил*. Трата пунктов престижа на этот ресурс означает, что персонаж 2d6 × 10 минут ищет тайник неподалёку от своего текущего местонахождения. Персонажу не нужно заранее планировать поиски схрона и вообще знать о его существовании (по сути, это сюжетный приём на случай непредвиденных обстоятельств). Обычно в тайнике хранятся предметы общей стоимостью до 375 зм. Часто такие схроны находят вблизи мест, которые Искатели собирались когда-нибудь обследовать. В стоимость ресурса уже включены 5 ПП за то, что вы находитесь вне населённого пункта с 5000 или более жителей.

Слава 20, 5 ПП. Воспользуйтесь услугами обученного писца. Этот писец по просьбе поместья Хайдмарк сопровождает вас в путешествиях и описывает ваши славные деяния и дерзкие подвиги. Параметры писца-путешественника Анделя Гессерана вы найдёте в разделе «Ресурсы».

Слава 40, 1 ПП. Вы заработали репутацию известного и успешного Искателя. По сути, ваш персонаж — знаменитый путешественник и искатель приключений, которого знают в разных странах (благодаря этой славе или дурной, зависит от предыстории и характера персонажа). Такая репутация даёт вам бонус +2 (ситуативный) к проверкам Блефа, Дипломатии и Запугивания, когда вы имеете дело с кем-то, кто знает о вашей славе. Многие Искатели, обладающие таким уровнем престижа, становятся капитанами-кураторами (хотя Совет Десяти выбирает капитанов не за престиж, а за другие личные качества).

РЕСУРСЫ

Помимо указанных выше преимуществ, Искатели с соответствующим количеством славы получают доступ к следующим ресурсам.

ПУТЕИСКАТЕЛЬ

Это самый простой вариант *путеискателя* — большинство агентов носят его как знак принадлежности к Обществу. Более сложные и мощные *путеискатели* подробно описаны в дополнении *Pathfinder Society Field Guide*.

ПУТЕИСКАТЕЛЬ

Аура: слабое разрушение; УЗ 5.

Категория: нет. Цена: 500 зм. Вес: 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Путеискатель — небольшое волшебное устройство, созданное по образцу древних атлантских реликвий. По сути это компактный компас, чаще всего из серебра с золотой отделкой. Его используют как удобный инструмент и как символ статуса, знак принадлежности к Обществу Искателей. При помощи волшебного слова *путеискатель* можно заставить светиться (аналогично заклинанию *свет*). *Путеискатель* также работает как немагический (магнитный) компас, давая владельцу бонус +2 (ситуативный) к проверкам *Выживания*, чтобы не заблудиться. Все *путеискатели* имеют небольшую выемку, предназначенную для одного камня иуна. Вставленный туда *камень иуна* даёт владельцу *путеискателя* все бонусы, как если бы вращался вокруг его головы. По решению ведущего некоторые *камни иуна*, будучи вставлены в *путеискатель*, могут дать дополнительные силы.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, *свет*. **Стоимость:** 250 зм.

ПИСЕЦ ИЗ ОБЩЕСТВА ИСКАТЕЛЕЙ: АНДЕЛЬ ГЕССЕРАН

Андедь уже несколько лет сотрудничает с Обществом Искателей, однако большую часть этого времени он провёл, не путешествуя по опасным местам, а просиживая над книгами в библиотеках по всему региону Внутреннего моря. Перу Анделя принадлежит по крайней мере один рассказ, вошедший в «Летопись Искателей»: Андедь записал его со слов агента, не столь сведущего в литературе. Хотя Андедь не самый сильный и ловкий из Искателей, он обладает большой страстью к исследованиям и острым умом. Андедь получил образование в Кинтарго, поэтому хорошо разбирается в ряде дисциплин и свободно говорит на шести языках. Больше всего его интересуют исчезнувшие цивилизации — он подробно изучал Атлант, древний Тассилон, империю Джистка и Лирген.



РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

Андель надеется когда-нибудь лично исследовать руины этих древних культур, а не представлять их по разрозненным сведениям или писать о них диссертации. Если бы он смог присоединиться к сильной группе Искателей, его мечта бы сбылась.

АНДЕЛЬ ГЕССЕРАН

КОЗ

Опыт 800

Человек, умелец 5.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1; Восприятие: Внимание +3.



ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 27 (5d8 + 5).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой посох +3 (1d6) или искусно сделанный кинжал +3 (1d4 / 19–20).

Дистанционная: искусно сделанный кинжал +5 (1d8 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 12, Вын: 11, Инт: 14, Мдр: 10, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +3; ЗБМ: 14.

Черты: Молниеносная реакция, Стрельба вблизи, Эксперт (Знание [история]*), Эрудит*.

Навыки: Акробатика +3, Внимание +3, Знание (инженерное дело) +9, Знание (история) +13, Знание (краеведение) +9, Знание (магия)* +12, Знание (подземелья)* +11, Знание (природа) +9, Знание (религия) +9, Профессия (писец) +8, Языкознание +8.

Языки: великанский, всеобщий, dwarфийский, драконий, тассилонский, эльфийский.

Боевое снаряжение: алхимический огонь, склянка с кислотой, зелья исцеления лёгких ранений (2), зелье защиты от зла. Прочее снаряжение: кольчужная рубаха, искусно сделанный кинжал, боевой посох, плащ сопротивления +1, универсальный растворитель, путеискатель, противоядие (2), рюкзак, вечный факел, чернила, перо, дневник, сухой паёк (на 5 дней), бурдюк, 43 зм.

* Параметры, отмеченные звёздочкой, игроки при желании могут изменить, если ведущий одобрит их выбор. Навык Знание, взятый для черты Эксперт, можно заменить на другой вид Знания, если это принесёт группе больше пользы. Два навыка Знание, отмеченных звёздочкой, получают бонус +2 от черты Эрудит (её описание см. на стр. 289 *Путеводителя по региону Внутреннего моря*) — их тоже можно изменить, чтобы персонаж был полезнее для группы и восполнял возможные пробелы. Все бонусные очки от предпочитаемого класса Анделя (умелец) добавлены к ПЗ, но при желании игрок, выбравший этого писца компаньоном, может вместо этого вложить их в навыки. Игрок, взявший себе этого персонажа ведущего, может также переделать его под себя, поменяв черты, снаряжение и языки, чтобы Андель лучше вписывался в группу.

Набирая уровни в этой серии приключений, игроки могут повышать и уровень Анделя. Но не забывайте, что главные его задачи — помогать группе, совершая проверки Знания, и записывать их похождения. Андель не должен быть сильнее, чем персонажи игроков.