

Глава 1. НАЧАЛО

Ролевая Игра (РИ) Первопроходец является настольной фэнтези игрой, в которой игроки берут на себя роли героев, которые образуют группу (или партию) и отправляются в опасные приключения. Излагать эту историю им помогает Мастер Игры (или просто Мастер), который решает, с какими опасностями столкнутся игровые персонажи (или РС) и какое вознаграждение они получают за успешное выполнение своего квеста. Считайте ее кооперативной повествовательной игрой, где игроки отыгрывают главных действующих лиц, а Мастер Игры действует как рассказчик, управляющий остальным миром.

Если вы — игрок, то вы принимаете все решения за своего персонажа, начиная с его способностей и заканчивая несомым им оружием. Отыгрыш персонажа, однако, вовсе не означает простое следование правилам из этой книги. Вы также определяете личность вашего персонажа. Может быть, он — благородный рыцарь, отправившийся побеждать могучее зло, или же он — лукавый плут, которого больше заботят золото и слава? Решать вам.

Если вы — Мастер Игры, то вы контролируете исследуемый игроками мир. Ваша работа — оживить сеттинг и обеспечить игроков задачами, одновременно честными и волнительными. Начиная с местного принца торговцев и заканчивая буйствующим драконом, вы управляете всеми персонажами, которые не отыгрываются игроками. Серия *Тропа Приключений Первопроходца* от Paizo, Модули Первопроходца и путеводители по миру Хроники Первопроходца предоставляют все, что вам необходимо для проведения игры, или же вы можете изобрести собственный мир, используя правила из этой книги и монстров, находящихся в *Бестиарии РИ Первопроходец*.

Что Вам Нужно: в дополнение к этой книге для игры в Ролевую Игру Первопроходец вам понадобятся несколько необычных костей. Кости, которые идут с большинством настольных игр, имеют шесть граней, но Ролевая Игра Первопроходец использует кости с четырьмя гранями, шестью гранями, восьмью гранями, десятью гранями, двенадцатью гранями и двадцатью гранями. Эти кости можно найти в вашем местном игровом магазине или в сети на paizo.com.

В дополнение к костям, если вы являетесь игроком, то вам понадобятся листы персонажа (которые можно отсканировать в конце этой книги) и, если Мастер Игры использует карту для представления приключения, маленькую фигурку, которая будет олицетворять вашего персонажа. Эти фигурки, или миниатюры, также можно найти в большинстве игровых магазинов. Они исполнены во множестве стилей, поэтому вы, вероятно, найдете миниатюру, которая относительно точно изобразит вашего персонажа.

Если вы — Мастер Игры, то вам понадобится копия *Бестиария РИ Первопроходец*, которая содержит правила для целого спектра монстров, от могучего дракона до скромного гоблина. Хотя большинство этих монстров будут использоваться для битвы с игроками, некоторые могут предоставить полезную информацию или стать сильными союзниками. Некоторые даже могут присоединиться к группе, если игрок возьмется отыгрывать чудовищного персонажа. Кроме того, вы должны иметь собственный набор костей и какую-нибудь разновидность ширмы, с помощью которой вы сможете прятать свои записи, карты и результаты бросков (хоть вы и должны быть честны в отношении результатов своих бросков костей, иногда игроки не должны знать результата, а открытое метание костей может выдать слишком много информации). Битва в РИ Первопроходец может быть разрешена двумя способами: вы можете описать персонажам ситуацию и позволить им действовать, основываясь на вашем описании, или вы можете перенести ситуацию на лист бумаги или специально созданную боевую матрицу и позволить персонажам передвигать свои миниатюры, чтобы более точно представлять их положение во время битвы. Оба способа имеют свои преимущества, но если вы выберете последний, то вам понадобятся матрицы, типа линейки Paizo под названием GameMastery Flip-Mats, а также миниатюры, которые



будут представлять монстров и других соперников. Их также можно найти в вашем местном игровом магазине или в сети на paizo.com.

Игра: играя в РИ Первопроходец, Мастер Игры описывает события, которые происходят в игровом мире, а игроки, в свою очередь, описывают свои ответные действия на эти события. В отличие от повествования, однако, действия игроков и персонажей, контролируемых Мастером Игры (которых часто называют неигровыми персонажами, или NPC), не определены. Большинство действий требуют броска костей ради определения их успешности, а некоторые задачи несколько сложнее других.

Каждый персонаж больше хорош в своей области, чем в чьей-то чужой, о чем говорят его бонусы, основанные на умениях и характеристиках.

Всякий раз, когда необходимо сделать бросок кости, он помечается как «к#», где «#» — количество граней у кости. Если вам необходимо сделать несколько бросков костью одного типа, то перед «к» будет указано это число. Например, если вам требуется бросить 4к6, то вы должны бросить четыре разных шестигранных кости и сложить результаты вместе. Иногда будут указываться + или - после сокращения, что означает, что вы должны добавить или отнять это число из конечного результата броска (а не к каждой отдельно брошенной кости). Большинство бросков костей в игре используют к20 со множеством модификаторов, основывающихся на умениях и характеристиках персонажа и зависящих от ситуации. В общем, лучше выкинуть больше, чем меньше.

Броски процентника — это особый случай, они указываются как бросок к%. Вы можете сгенерировать случайное число в этом диапазоне, бросив две разноцветных десятигранных кости (2к10). Выберите цвет, который будет представлять десятки, и бросьте обе кости. Если кость, выбранная как десятки, покажет «4», а другая к10 даст «2», то вы сгенерировали 42. Ноль на десятках означает, что результат будет находиться между 1 и 9, а 100 выпадет в том случае, когда на обеих костях будут нули.

Некоторые к10 отпечатываются с «10», «20», «30» и так далее для того, чтобы чтение бросков к% было легче. Если не сказано иначе, то всякий раз, когда нужно округлить число, округляйте вниз.

Поскольку ваш персонаж будет участвовать в приключениях, он будет зарабатывать золото, магические изделия и очки опыта. Золото можно использовать на приобретение лучшего снаряжения, а магические изделия обладают мощными способностями, которые

усиливают вашего персонажа. Очки опытности предоставляются за преодоление трудностей и завершение важных сюжетных линий.

Когда ваш персонаж заработает достаточно очков опыта, он поднимется на один уровень выше, получив новые силы и способности, которые позволят ему преодолевать еще большие трудности. Спасение фермерской дочери из лап буйствующих гоблинов будет по силам для персонажа 1-ого уровня, но поражение ужасного красного дракона может потребовать сил героя 20-ого уровня. Это обязанность вашего Мастера Игры — предоставлять трудности вашим персонажам, которые будут требовать всех их сил, но не слишком смертоносные, чтобы лишить вас всякой надежды на успех. Ради большей информации об обязанностях Мастера Игры смотрите Главу 12.

Прежде всего, вы должны получать удовольствие. Игра в РИ Первопроходец задумывалась быть восхитительной и полезной как для Мастера Игры, так и для игроков. Приключения ждут!

Самое Важное Правило

Правила в этой книге предназначены помочь вам вдохнуть жизнь в ваших персонажей и исследуемый мир. Хотя они и разработаны для того, чтобы сделать вашу игру легкой и

восхитительной, вы можете обнаружить, что некоторые из них не подходят к стилю игры, который нравится вашей группе. Не забывайте, что это ваши правила. Вы можете менять их под свои нужды. Большинство Мастеров Игры имеют множество «домашних правил», которые они используют в своих играх.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ КНИГИ

Эта книга разделена на 15 глав, наряду со множеством приложений. Главы с 1 по 11 покрывают все правила, необходимые игрокам для создания персонажей и игры ими.

Главы с 12 по 15 содержат информацию, предназначенную помочь Мастеру Игры проводить игру и работать с миром. В общем, если вы игрок, то вам не нужно знать информацию из последних глав, но вы можете иногда при необходимости в них заглядывать. Следующие резюме должны дать вам общий взгляд на правила, охваченные в этой книге.

Глава 1 (Начало): эта глава охватывает основы РИ Первопроходец, включающие информацию о том, как работать с книгой, правила для генерации игровых персонажей (РС) и правила для определения очков характеристик персонажа. Показатели характеристик являются самыми основными атрибутами, имеющимися у персонажа и описывающими его нераскрытый потенциал и способности.

Мастер Игры и игроки всегда должны обсуждать все изменения в правилах, чтобы удостовериться, что все понимают принцип игры. Хотя Мастер Игры и является последней инстанцией в вопросах правил, РИ Первопроходец является коллективным занятием, и все игроки должны делиться своими мыслями, когда правила ставятся под сомнения.

Глава 2 (Расы): РИ Первопроходец содержит семь основных рас, которые представляют самые распространенные расы в игровом мире. Это дварфы, эльфы, гномы, полуэльфы, полуорки, полурослики и люди. Эта глава охватывает все правила, необходимые для отыгрыша одной из этих рас. Создавая РС, вы должны выбрать одну из рас из этой главы.

Глава 3 (Классы): в РИ Первопроходец есть 11 основных классов. Классы представляют основную профессию персонажа, и каждый из них предоставляет множество особых способностей. Класс персонажа также определяет широкое разнообразие другой статистики, используемой персонажем, включая очки хитов, бонусы к спасброскам, владение оружием и броней и ранги умений. Эта глава также охватывает правила по продвижению персонажа, пока он растет в силе (получает уровни). Получение дополнительных уровней в классе предоставляет дополнительные способности и повышает остальную статистику. Создавая своего РС, вы должны выбрать один класс из этой главы и взять один уровень в этом классе (например, если вы взяли в качестве начального класса волшебника, то вы будете

волшебником 1-ого уровня).

Глава 4 (Умения): эта глава охватывает умения и их использование во время игры. Умения представляют собой широкое разнообразие простых задач, которые может выполнить персонаж, начиная с лазания по стенам и заканчивая незаметным проходом мимо стражи. Каждый персонаж получает некоторое количество рангов умений, которые можно использовать для повышения мастерства персонажа в каких-то умениях. Пока персонаж будет получать уровни, он будет получать дополнительные ранги умений, которые можно использовать для улучшения уже имеющихся у персонажа умений или получения опыта в использовании новых умений. Класс персонажа определяет то, сколько рангов умений может потратить персонаж.

Глава 5 (Навыки): каждый персонаж обладает каким-то количеством навыков, которые позволяют ему выполнять некие особые действия или предоставляют другие возможности, которые в остальном недоступны. Каждый персонаж начинает играть хотя бы с одним навыком, а список новых навыков растет по мере роста персонажа в уровнях.

Глава 6 (Снаряжение): эта глава охватывает основные принадлежности и снаряжение, которое можно приобрести, начиная с брони и оружия и заканчивая факелами и рюкзаками. Здесь вы также найдете цены для общих услуг, типа ночевки в гостинице или переправы на лодке. Начинаящие персонажи получают некоторую сумму золота, которая зависит от их класса и которую они могут потратить на снаряжение на первом уровне.

Глава 7 (Дополнительные Правила): правила в этой главе охватывают несколько различных правил, которые важны во время игры в РИ Первопроходец, включающие мировоззрение, весовую нагрузку, передвижение и видимость. Мировоззрение говорит о том, является ли ваш персонаж неисправимым злодеем, добродетельным героем, или же кем-то средним. Нагрузка имеет дело с тем, какой вес ваш персонаж может переносить без помех. Передвижение описывает расстояние, которое ваш персонаж может преодолеть за минуту, час или день, в зависимости от расы и окружающей среды. Видимость имеет дело с тем, насколько далеко может видеть ваш персонаж, основываясь на расе и преобладающих условиях освещения.

Глава 8 (Сражения): все персонажи, в конечном счете, оказываются втянуты в смертоносную борьбу со страшными монстрами и опасными злодеями. Эта глава описывает то, как проводить битвы в РИ Первопроходец. Во время битвы каждый персонаж действует в свой ход (их последовательность зависит от инициативы), эта последовательность будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не погибнет или не проиграет каким-то другим образом. В этой главе вы найдете правила о ходах в битве, охватывая все возможные действия, которые вы можете выполнить. Эта глава так же включает в себя правила по проведению особых боевых маневров (типа попытки подсесть вашего противника или попытки обезоружить его) и по ранениям и смерти персонажей.

Глава 9 (Магия): множество классов (и некоторых монстров) может творить заклинания, которые могут сделать почти все, что угодно, от возвращения к жизни до поджаривания ваших врагов огненным шаром. Эта глава имеет дело с правилами сотворения заклинаний и изучения новых заклинаний. Если ваш персонаж может накладывать заклинания, то вам нужно ознакомиться с этими правилами.

Глава 10 (Заклинания): поскольку глава о магии описывает то, как творить заклинания, эта глава имеет дело с отдельными заклинаниями, начиная со списков, какие заклинания доступны персонажам в зависимости от их классов. За ними следует обширный перечень всех заклинаний в игре, включающий их эффекты, дальность, длительность и другие важные переменные. Персонаж, который умеет творить заклинания, должен внимательно изучить все заклинания, которые ему доступны.

Глава 11 (Престижные Классы): хоть основные классы в Главе 3 предусматривают широкое разнообразие типажей для персонажей, престижные классы позволяют персонажу стать мастером одной выбранной темы. Эти продвинутые классы предоставляют специализированный список способностей, которые делают персонажа очень сильным в

одной области. Персонаж должен удовлетворять особым предпосылкам, прежде чем решить брать уровни в престижном классе. Эти предпосылки меняются в зависимости от престижного класса. Если вы планируете брать уровни в престижном классе, то вы должны ознакомиться с предпосылками, чтобы удостовериться, что ваш персонаж сможет, в конечном счете, удовлетворить им.

Глава 12 (Проведение Игры): эта глава охватывает основы проведения РИ Первопроходец. Она содержит руководства по созданию игры, использованию опубликованных приключений, решению спорных моментов за столом и награждению очками опыта и сокровищами. Если вы — Мастер, то вы должны обязательно ознакомиться с идеями, представленными в этой главе.

Глава 13 (Окружающая Среда): кроме битв с монстрами в РИ Первопроходец есть множество других опасностей и трудностей для РС. Эта глава охватывает правила по работе с окружающей средой, от хитрых ловушек до пузырящейся лавы, и она разбита по типам окружающей среды, включающих подземелья, пустыни, горы, леса, болота, моря, города и другие измерения и планы за гранью реальности. Наконец, эта глава также включает информацию о погоде и ее эффектах на игру.

Глава 14 (Создание NPC): кроме персонажей и монстров мир населен бесчисленными неигровыми персонажами (NPC). Эти персонажи создаются и управляются Мастером, и представляют собой всех других личностей, которые существуют в игровом мире, начиная с местного торговца и заканчивая жадным королем. Эта глава включает в себя простые классы, используемые большинством NPC (хотя некоторые могут обладать уровнями в основных классах и престижных классах), и систему быстрой генерации статистики для NPC.

Глава 15 (Магические Изделия): поскольку персонаж участвует в приключениях, он часто находит магические изделия, которые помогают ему в его усилиях. Эта глава подробно описывает эти магические изделия, включающие в себя оружие, броню, зелья, кольца, жезлы, свитки, посохи и чудесные предметы (общая категория, охватывающая все остальное). Кроме того, в этой главе вы найдете проклятые предметы (которые мешают тем, кто владеет ими), разумные предметы, артефакты (предметы невероятной силы) и правила по созданию новых магических изделий.

Приложения: приложения в конце книги собрали множество отдельных правил, касающихся особых способностей и условий. Этот раздел также включает в себя список рекомендуемой литературы и обсуждение других инструментов и продуктов, которые вы можете использовать для получения еще большего удовольствия от использования РИ Первопроходец.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ТЕРМИНЫ

РИ Первопроходец использует множество терминов, сокращений и определений, представляющих правила игры. Следующие находятся среди самых общепринятых.

Показатели Характеристик (Ability Score): каждое существо имеет шесть показателей характеристик: Силу, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Эти показатели — самые основные атрибуты существа. Чем выше показатели, тем больше нераскрытый потенциал и талант у вашего персонажа.

Действие (Action): действие — абстрактная мера времени во время раунда битвы. Использование способностей, сотворение заклинаний и проведение атак — все это требует действия. Есть множество разновидностей действий, типа стандартного действия, действия движения, быстрого действия, свободного действия или полноценного действия (смотрите Главу 8).

Мировоззрение (Alignment): мировоззрение представляет основную моральную и этническую позицию. Мировоззрение состоит из двух компонентов: первый говорит, является ли существо законным, нейтральным или хаотичным, а второй говорит, является ли персонаж добрым, нейтральным или злым. Мировоззрения обычно сокращаются использованием первых букв каждого компонента мировоззрения, типа ЗН для законно-

нейтрального или ХЗ для хаотично-злого. Существа, которые являются нейтральными в обоих компонентах, обозначаются одним «Н».

Класс Защиты (ЗА) (Armor Class — AC): все существа в игре имеют Класс Защиты. Этот показатель олицетворяет то, насколько тяжело попасть по существу в битве. Как и с остальными показателями, чем выше, тем лучше.

Базовый Бонус к Атаке (ББА) (Base Attack Bonus — BAB): каждое существо обладает базовым бонусом к атаке, который описывает его мастерство в битве. Как только персонаж получает уровни или Кость Хитов, улучшается его базовый бонус к атаке. Когда базовый бонус к атаке существа достигает +6, +11 или +16, он получает дополнительную атаку в бою, когда он использует действие полной атаки (которое является разновидностью полноценного действия — смотрите Главу 8).

Бонус (Bonus): бонусы являются числовыми значениями, которые прибавляются к проверкам и очкам статистики. Большинство бонусов имеют тип, и, как правило, бонусы одного типа не накапливаются (не «складываются») — это происходит лишь с предоставляемым важным бонусом.

Уровень Заклинателя (УЗ) (Caster Level — CL): уровень заклинателя представляет собой силу и квалификацию во время сотворения заклинаний. Когда существо творит заклинание, оно часто содержит множество переменных, типа дальности или повреждения, которые основываются на уровне заклинателя.

Класс (Class): классы представляют выбранные вашими игроками и некоторыми другими существами профессии. Классы дают множество бонусов и позволяют персонажам совершать действия, которые они иначе совершить не смогли бы, например, творить заклинания или менять облик. Пока существо получает уровни в выбранном классе, оно получает новые, более сильные способности. Большинство РС получают уровни в основных классах или престижных классах, поскольку они являются самыми сильными (смотрите Главы 3 и 11). Большинство NPC получают уровни в классах NPC, которые менее сильны (смотрите Главу 14).

Проверка (Check): проверкой является бросок к20, который может быть модифицирован другим значением. Самыми общепринятыми типами являются броски атаки, проверки умений, проверки характеристик1.4 и спасброски.

Боевой Маневр (Combat Maneuver): это действие, предпринимаемое во время битвы, которое не вредит вашему противнику напрямую, типа попытки подсесть его, обезоружить или схватить (смотрите Главу 8).

Бонус к Боевому Маневру (ББМ) (Combat Maneuver Bonus — CMB): это значение говорит о том, насколько искусно существо в проведении боевых маневров. При попытке выполнить боевой маневр, это значение добавляется персонажем к броску к20.

Защита от Боевого Маневра (ЗБМ) (Combat Maneuver Defence — CMD): этот показатель показывает, насколько тяжело выполнить боевой маневр против этого существа. ЗБМ существа используется как класс сложности во время выполнения маневра против этого существа.

Проверка на Концентрацию (Concentration Check): когда существо творит заклинание, но его в этот момент потревожили, то оно должно пройти проверку на концентрацию или провалить творимое заклинание (смотрите Главу 9).

Существо (Creature): существо — это активный участник истории или мира. Они включают в себя РС, NPC и монстров.

Поглощение Урона (ПУ) (Damage Reduction — DR): существа, которые обладают стойкостью к вреду, обычно имеют поглощение урона. Это значение вычитается из любого повреждения, нанесенного им физическим источником. Большинство типов ПУ можно обойти определенными видами оружия. Это обозначается как «/», сопровождаемым этим видом, например, «10/холодное железо». Некоторые виды ПУ относятся ко всем видам физических атак. Эти ПУ обозначаются символом «—». Смотрите Приложение 1 ради большей информации.

Класс Сложности (СЛ) (Difficulty Class — DC): всякий раз, когда существо пытается выполнить действие, чей успех не гарантирован, оно должно сделать некий вид проверки (обычно проверку умения). Результат этой проверки должен соответствовать или превосходить Класс Сложности действия, которое существо пытается выполнить, чтобы действие оказалось успешным.

Необыкновенные Способности (Нео) (Extraordinary Ability — Ex): необыкновенные способности являются редкими способностями, которые в своей работе не полагаются на магию.

Очки Опыта (XP) (Experience points — XP): пока персонаж преодолевает трудности, побеждает монстров и завершает квесты, он получает очки опыта. Со временем эти очки накапливаются, и когда они достигают или преодолевают определенную величину, персонаж получает уровень.

Навык (Feat): навык является способностью, которой может овладеть существо. Навыки часто позволяют существам обходить правила или ограничения. Существа получают разное количество навыков, основанное на их Кости Хитов, но некоторые классы и другие способности предоставляют бонусные навыки.

Мастер Игры (Мастер) (Game Master — GM): Мастер Игры является личностью, которая устанавливает правила и управляет всеми элементами истории и мира, исследуемого игроками. Обязанность Мастера — предоставить честную и веселую игру.

Кость Хитов (КХ) (Hit Dice — HD): Кость Хитов представляет общий уровень силы и мастерства существа. Пока существо получает уровни, оно получает дополнительные Кости Хитов. Монстры, с другой стороны, получают расовую Кость Хитов, которая олицетворяет общую удачу и способность монстра. Кость Хитов представлена числом, сопровождаемым типом кости, типа «3к8». Это значение используется для определения общего количества очков хитов существа. В этом примере существо имеет 3 Кости Хитов. Выбрасывая очки хитов для этого существа, вы бросите к8 три раза и сложите результаты, учитывая другие модификаторы.

Очки Хитов (хиты) (Hit points — hp): очки хитов являются абстракцией, означающей, насколько живучим и здоровым является существо на данный момент. Чтобы определить очки хитов существа, бросьте кости, указанные в его Кости Хитов. Существо получает максимальные очки хитов, если его первый бросок Кости Хитов делается для уровня класса персонажа. У существ, чья первая Кость Хитов происходит из класса NPC или из его расы, первая Кость Хитов будет обычной. Ранения уменьшают очки хитов, тогда как лечение (естественное и магическое) восстанавливает очки хитов. Некоторые способности и заклинания предоставляют временные очки хитов, которые исчезают через определенное время. Когда очки хитов существа опускаются ниже 0, то оно теряет сознание. Когда очки хитов существа достигают негативного показателя, равного его очкам Выносливости, оно умирает.

Инициатива (Initiative): всякий раз, когда начинается битва, все существа, участвующие в ней, должны сделать проверку на инициативу, чтобы определить порядок, в котором будут действовать существа во время боя. Чем больше результат проверки, тем быстрее существо начинает действовать.

Уровень (Level): уровень персонажа представляет его общую квалификацию и силу. Есть три типа уровней. Классовый уровень — количество уровней отдельного класса, имеющегося у персонажа. Уровень персонажа — сумма всех уровней, имеющихся у персонажа во всех его классах. Кроме того, заклинания имеют уровни, ассоциируемые с ними, пронумерованные от 0 до 9. Этот уровень указывает общую мощность заклинания. Пока заклинатель получает уровни, он учится творить заклинания более высокого уровня.

Монстр (Monster): монстры являются существами, которые полагаются скорее на расовую Кость Хитов, чем на уровни класса в своих силах и способностях (хотя некоторые также обладают и уровнями класса). PC обычно монстрами не являются.

Умножение (Multiplying): когда вас просят применить к броску более чем один

множитель, то множители друг с другом не перемножаются. Вместо этого вы объединяете их в один множитель, где каждый дополнительный множитель добавляется к первому множителю, уменьшив свое значение на 1. Например, если вас просят применить множитель $\times 2$ дважды, то результат будет $\times 3$, а не $\times 4$.

Неигровой Персонаж (Nonplayer character — NPC): это персонажи, управляемые Мастером.

Штраф (Penalty): штрафы являются числовыми значениями, которые вычитаются из проверок или очков статистики. Штрафы не имеют типов, и большинство из них складывается друг с другом.

Игровой Персонаж (Персонаж, PC) (Player Character): это персонажи, описываемые игроками.

Раунд (Round): бой разделен на раунды. Во время одного раунда все существа имеют шанс потратить свой ход на какое-нибудь действие, в порядке инициативы. Раунд измеряется 6 секундами в игровом мире.

Округление (Rounding): иногда правила просят вас округлить результат или значение. Если не указано иначе, то всегда округляйте вниз. Например, если вас попросят разделить 7 пополам, то результатом будет 3.

Спасбросок (Saving Throw): когда существо становится объектом опасного заклинания или эффекта, оно часто получает спасбросок, чтобы смягчить повреждение или результат. Спасброски пассивны, то есть персонажу не нужно предпринимать никаких действий, чтобы сделать спасбросок — они делаются автоматически. Есть три вида спасбросков: Стойкость (используется для сопротивления ядам, болезням и другим телесным недугам), Реакция (используется для избегания эффектов, которые нацелены на всю область, типа *огненного шара*) и Воля (используется для сопротивления ментальным атакам и заклинаниям).

Умение (Skill): умение представляет способность существа выполнять обычные задачи, типа лазания по стенам, незаметного продвижения по коридору или обнаружения злоумышленника. Количество рангов, имеющих у существа в отдельном умении, обозначает его мастерство в этом умении. Пока существо получает Кости Хитов, оно также получает дополнительные ранги умений, которые можно добавить к его умениям.

Заклинание (Spell): заклинания могут выполнять широкое разнообразие задач, начиная с вреда врагам и заканчивая возвращением к жизни умерших. Заклинания описывают, как они нацеливаются, какие у них эффекты и как им можно сопротивляться, или как отменить.

Заклинательные Способности (Зак) (Spell-Like Abilities — Sp): заклинательные способности действуют как заклинания, но они предоставляются через особую расовую способность или определенную классовую способность (в отличие от заклинаний, которые предоставляются заклинательным классам по мере получения персонажем уровней).

Сопротивляемость Заклинаниям (C3) (Spell Resistance — SR): некоторые существа устойчивы к магии и получают сопротивляемость заклинаниям. Когда существо с сопротивляемостью заклинаниям становится целью заклинания, творящий заклинание должен сделать проверку на уровень заклинателя, чтобы увидеть, повлияло ли заклинание на цель. СЛ этой проверки равно C3 цели (некоторые заклинания не позволяют проверок на C3).

Сложение (Stacking): сложением является действие суммирования бонусов или штрафов, которые применяются к одной отдельной проверке или статистике. Обычно большинство бонусов одного типа не складываются. Сложение относится лишь к важным бонусам. Большинство штрафов складывается, это означает, что их значения прибавляются друг к другу. Штрафы и бонусы обычно складываются друг с другом, это означает, что штрафы могут отменить или превзойти часть или даже все бонусы, и наоборот.

Сверхъестественные Способности (Све) (Supernatural Abilities — Su): сверхъестественные способности являются магическими атаками, защитами и качествами. Эти способности могут быть всегда активными или могут для активации требовать определенного действия. Описание сверхъестественной способности включает в себя информацию о ее применении и эффектах.

Ход (Turn): во время раунда существо получает один ход, во время которого оно может выполнить широкое разнообразие действий. Обычно во время одного хода персонаж может выполнить одно стандартное действие, одно действие движения, одно быстрое действие и несколько свободных действий. Менее распространенные комбинации действий также допустимы, ради больших подробностей смотрите Главу 8.

ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Начиная с хитрого плута и заканчивая решительным паладином, РИ Первопроходец позволяет вам сделать персонажа, которым вы захотите играть. Генерируя персонажа, начните с его идеи. Вы хотите персонажа, который будет проходить мимо монстров на цыпочках, или же размахивать мечом и щитом против когтей и клыков? Или вы хотите мистического провидца, который черпает свои силы из великого запределья в личных целях? Возможно практически все. Когда вы разработаете общую идею, воспользуйтесь следующими шагами, чтобы воплотить эту идею в жизнь, записывая конечную информацию и статистику в ваш лист персонажа РИ Первопроходец, который можно найти в конце этой книги и отсканировать ради вашего удобства.

Шаг 1 — Определите Показатели Характеристик: начните с генерации очков характеристик вашего персонажа (смотрите стр. 15). Эти шесть показателей определяют самые основные атрибуты вашего персонажа и используются для решения обширного разнообразия деталей и статистик. Некоторые классы требуют от вас иметь более чем средние показатели некоторых ваших характеристик.

Шаг 2 — Выберите Свою Расу: далее выберите расу вашего персонажа, учтите всевозможные модификаторы к вашим показателям характеристик и любые другие расовые черты (смотрите Главу 2). На выбор есть семь основных рас, хотя ваш Мастер может добавить к списку и другие. У каждой расы приведен список языков, которые ваш персонаж знает автоматически, а так же количество бонусных языков. Персонаж знает то количество дополнительных бонусных языков, которое равняется значению его или ее модификатора Интеллекта (смотрите стр. 17).

Шаг 3 — Выберите Свой Класс: класс персонажа представляет его профессию, типа бойца или волшебника. Если это новый персонаж, то он начнет с 1-ого уровня в выбранном им классе. Пока он будет получать очки опыта (XP) за победу над монстрами, он будет расти в уровнях, что будет давать ему новые силы и способности.

Шаг 4 — Выберите Умения и Навыки: определите количество рангов умений, которыми обладает ваш персонаж, основываясь на его классе и модификаторе Интеллекта (и любых других бонусах, типа бонуса, получаемого людьми). Затем потратьте эти ранги на умения, но помните, что вы не можете иметь рангов в одном любом умении больше, чем значение вашего уровня (для начинающего персонажа это всегда один). Разобравшись с умениями, определите, сколькими навыками обладает ваш персонаж, основываясь на его классе и уровне, и выберите их из тех, что представлены в Главе 5.

Шаг 5 — Купите Снаряжение: каждый новый персонаж начинает игру с какой-то суммой золота, зависящей от его класса, которую можно потратить на широкое разнообразие снаряжения и принадлежностей, начиная с кольчужной брони и заканчивая кожаными рюкзаками. Эти принадлежности помогут вашему персонажу пережить приключения. Обычно вы не можете использовать этот начальный капитал для покупки магических изделий без разрешения вашего Мастера.

Шаг 6 — Окончательные Штрихи: наконец, вам нужно определить все подробности персонажа, включая его начальные очки хитов (хиты), Класс Защиты (ЗА), спасброски, модификатор инициативы и значение атаки. Все эти числа зависят от решений, принятых вами во время предыдущих шагов. Кроме того, вам нужно придумать имя вашему персонажу, определить его мировоззрение и внешний вид. Не плохо так же будет записать несколько его личностных черт, что поможет вам отыгрывать персонажа во время игры. Дополнительные правила описаны в Главе 7.



ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждый персонаж обладает шестью показателями характеристик, которые символизируют самые основные характерные черты персонажа. Они являются его необработанными талантами и удалей. Хотя персонаж редко делает броски проверок, использующих лишь очки характеристик, эти показатели, и создаваемые ими модификаторы влияют практически на каждый аспект умений и способностей персонажа. Каждая характеристика обычно колеблется между 3 и 18, хотя расовые бонусы и штрафы могут это изменять; средний показатель характеристики равен 10.

Генерация Очков Характеристики

Есть множество различных методов, используемых для генерации очков характеристик. Каждый из этих методов предлагает разный уровень гибкости и случайности при создании персонажа.

Расовые модификаторы (регулировки, происходящие с вашими очками характеристик из-за расы вашего персонажа — смотрите Главу 2) применяются уже после генерации очков.

Стандартный: бросьте 4к6, отбросьте самый низкий результат одного броска, и сложите три оставшихся результата вместе. Запишите его и повторяйте процесс до тех пор, пока не сгенерируете шесть чисел. Распределите эти результаты между характеристиками так, как считаете нужным. Этот метод менее случаен, чем Классический, и имеет склонность создавать персонажей с немного более чем средними показателями характеристик.

Классический: бросьте 3к6 и сложите результаты. Запишите эту сумму и повторяйте процесс, пока не сгенерируете шесть чисел. Распределите эти числа между очками характеристик по своему усмотрению. Этот метод довольно случаен, и некоторые персонажи получают явно лучшие характеристики. Эту случайность можно продвинуть еще на шаг, если полученные числа распределить между характеристиками по очередности их выброса. Персонажи, сгенерированные этим методом, вряд ли будут соответствовать предопределенным концепциям, поскольку их очки могут и не поддерживать данные классы или личности, обходя их стороной.

Героический: бросьте 2к6 и добавьте 6 к получившейся сумме. Запишите результат и повторяйте процесс, пока не сгенерируете шесть чисел. Распределите эти числа между

очками характеристик по своему усмотрению. Этот метод не такой случайный, как Стандартный, и генерирует персонажей с немного более чем средними очками характеристик.

Пул Костей: каждый персонаж имеет пул из 24к6 очков, назначенных его статистике. Перед тем, как бросать кости, игрок выбирает количество костей, которые он бросит для каждой характеристики, минимум 3к6 для каждой. Когда кости будут назначены, игрок делает броски и складывает результат трех самых результативных бросков. Для более сложных игр Мастер должен увеличить общее количество костей до 28. Этот метод генерирует персонажей, схожих по силе Стандартному методу.

Приобретение: каждый персонаж получает какое-то количество баллов, которые он может потратить на увеличение своих основных атрибутов. В этом методе все атрибуты начинаются с 10. Персонаж может повысить отдельный показатель характеристики, потратив некоторые свои баллы. Подобным образом, он может получить больше баллов, которые он сможет потратить на другие характеристики, понизив одно или больше своих показателей характеристик. Никакая из характеристик не может опуститься ниже 7 или подняться выше 18 за счет этого метода. Смотрите Таблицу 1-1 на следующей странице ради цены каждого очка характеристики. Когда все баллы будут потрачены, примените всевозможные расовые модификаторы, которыми может обладать персонаж.

Количество баллов, которые вы можете потратить во время использования метода приобретения, зависит от типа кампании, в которую вы играете. Стандартное значение для персонажа — 15 баллов. Средние неигровые персонажи (NPC) обычно строятся всего из 3 баллов. Смотрите Таблицу 1-2 на следующей странице ради количества возможных значений баллов, зависящих от стиля кампании. Метод приобретения подчеркивает выбор игрока и создает в равной степени сбалансированных персонажей. Эта система обычно используется для событий с организованной игрой, типа Сообщества Первопроходцев (посетите paizo.com/pathfinderSociety ради больших подробностей об этих кампаниях).

Определение Бонусов

Каждая характеристика после изменений, проведенных из-за расы, имеет модификатор от -5 до +5. Таблица 1-3 показывает модификатор для каждой характеристики. Модификатором является число, которое вы применяете к броску кости, когда ваш персонаж пытается сделать что-нибудь, что связано с этой характеристикой. Вы также используете модификатор с некоторыми числами, которые не используются при бросках костей. Положительный модификатор называется бонусом, а отрицательный — штрафом. Таблица также демонстрирует бонусные заклинания, о которых вам необходимо знать, если ваш персонаж является заклинателем.

Характеристики и Заклинатели

Характеристика, которая управляет бонусными заклинаниями, зависит от того, к каким типом заклинателей принадлежит ваш персонаж: Интеллект для волшебников; Мудрость для священников, друидов и следопытов; и Обаяние для бардов, паладинов и колдунов. В дополнение к высокому значению характеристики, заклинатель должен иметь достаточно высокий уровень класса, чтобы уметь творить заклинания определенного уровня. Ради подробностей смотрите описания классов в Главе 3.

Характеристики

Каждая характеристика частично описывает вашего персонажа и влияет на некоторые его действия.

Сила (Сил) — Strength (Str)

Сила измеряет мускульную и физическую силу. Эта характеристика важна для тех, кто участвует в рукопашной (или «ближней») битве, ими являются бойцы, монахи, паладины и некоторые следопыты. Сила также устанавливает максимальный объем веса, который может переносить ваш персонаж. Персонаж с очками Силы, равными 0, слишком слаб для передвижения и находится без сознания. Некоторые существа не обладают очками Силы и вообще не имеют модификаторов ко всем основанным на Силе умениям или проверкам.

Вы применяете модификатор Силы персонажа к:

- Броскам ближней атаки.
- Броскам повреждения, когда используете оружие ближнего боя или метательное оружие, включая и пращу. (Исключения: атаки неосновным оружием получают лишь половину бонуса Силы персонажа, тогда как двуручные атаки получают 1,5 бонуса Силы. Штраф Силы, но не бонус, применяется к атакам с луком, кроме составного лука).

• Проверкам на Лазание и Плавание.

• Проверкам Силы (для выбивания дверей и так далее).

Ловкость (Лов) — Dexterity (Dex)

Ловкость измеряет проворство, рефлекс и равновесие. Эта характеристика наиболее важна для плутов, но она также полезна и для персонажей, носящих легкую или среднюю броню, или же вообще не носящих брони. Эта характеристика жизненно важна для персонажей, стремящихся к мастерству владения дистанционным оружием типа лука или пращи. Персонаж с очками Ловкости, равными 0, неспособен двигаться и фактически является неподвижным (но не без сознания).

Вы применяете модификатор Ловкости персонажа к:

- Броскам дистанционной атаки, включающим атаки из луков, арбалетов, метательными топорами и атаки многочисленными дистанционными заклинаниями типа *пальцевого луча* или *пальцевого света*.

• Классу Защиты (ЗА), если персонаж может среагировать на атаку.

• Спасброскам на Реакцию, чтобы избежать огненных шаров и других атак, которых вы можете избежать за счет быстрых движений.

• Проверкам на Акробатику, Вывод Устройств из Строя, Высвобождение, Полет, Верховую Езду, Ловкость Рук и Незаметность.

Выносливость (Вын) — Constitution (Con)

Выносливость представляет здоровье и стойкость вашего персонажа. Бонус Выносливости увеличивает очки хитов персонажа, так что эта характеристика важна для всех классов.

Некоторые существа, типа нежити или конструкций, не обладают очками Выносливости. Их модификатор равен +0 для всех проверок, основывающихся на Выносливости. Персонаж с очками Выносливости, равными 0, считается мертвым.

Вы применяете модификатор Выносливости персонажа к:

• Каждому броску Кости Хитов (хотя штраф никогда не может опустить результат ниже 1 — то есть персонаж всегда получает хотя бы 1 очко хитов при каждом повышении уровня).

• Спасброскам на Стойкость, чтобы сопротивляться ядам, болезням и схожим угрозам.

Если очки Выносливости изменяются достаточно сильно, чтобы изменить его или ее модификатор Выносливости, то очки хитов персонажа также увеличиваются или уменьшаются соответственно.

Интеллект (Инт) — Intelligence (Int)

Интеллект определяет то, как хорошо ваш персонаж учится и рассуждает. Эта характеристика важна для волшебников, поскольку она всесторонне влияет на его способность творить заклинания. Существа с животными инстинктами имеют очки Интеллекта 1 или 2. Любое существо, способное понимать речь, имеет хотя бы 3 очка. Персонаж с очками Интеллекта, равными 0, находится в коматозном состоянии. Некоторые существа не обладают очками Интеллекта. Их модификатор равен +0 для всех проверок, основывающихся на Интеллекте.

Таблица 1–1: Цена Очков Характеристик

Значение	Баллы
7	–4
8	–2
9	–1
10	0
11	1
12	2
13	3
14	5
15	7
16	10
17	13
18	17

Таблица 1-2: Очки Показателей Характеристик

Тип Кампании	Баллы
Скромное Фэнтези	10
Стандартное Фэнтези	15
Возвышенное Фэнтези	20
Эпическое Фэнтези	25

Вы применяете модификатор Интеллекта персонажа к:

- Количеству бонусных языков, которые знает ваш персонаж на начало игры. Это дополнение к любым стартовым расовым языкам и Общему. Даже если у вас штраф, вы все равно можете читать и разговаривать на своих расовых языках, только если ваш Интеллект не ниже 3.
- Количеству очков умений, получаемых на каждом уровне, хотя ваш персонаж всегда получает хотя бы 1 очко умений на уровень.
- Проверкам на Оценку, Знание, Лингвистику и Магическое Ремесло.

Волшебник получает бонусные заклинания, основанные на его очках Интеллекта. Минимальные очки Интеллекта, необходимые для сотворения волшебного заклинания, равны 10 + уровень заклинания.

Мудрость (Муд) — Wisdom (Wis)

Мудрость описывает силу воли, здравый смысл, осведомленность и интуицию персонажа. Мудрость — самая важная характеристика для священников и друидов, и она также важна для паладинов и следопытов. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж имел обостренные чувства, увеличивайте Мудрость. Каждое существо имеет очки Мудрости. Персонаж с очками Мудрости, равными 0, неспособен думать рационально и находится без сознания.

Вы применяете модификатор Мудрости персонажа к:

- Спасброскам на Волю (для отмены эффектов *очарования гуманоида* и других заклинаний).

- Проверкам на Лечение, Восприятие, Профессию, Проницательность и Выживание.

Священники, друиды и следопыты получают бонусные заклинания, основанные на своих очках Мудрости. Минимальные очки Мудрости, необходимые для сотворения священного, друидовского или следопытского заклинания, равны 10 + уровень заклинания.

Харизма (Хар) — Charisma (Cha)

Харизма измеряет индивидуальность персонажа, привлекательность, способность вести и его внешность. Это самая важная характеристика для паладинов, колдунов и бардов. Она также важна для священников, поскольку воздействует на их способность проводить энергию. Для неупокоенных существ Харизма измеряет их неестественную «жизненную силу». Всякое существо имеет очки Харизмы. Персонаж с очками Харизмы, равными 0, не способен никоим образом действовать и находится без сознания.

Вы применяете модификатор Харизмы персонажа к:

- Проверкам на Обман, Дипломатию, Маскировку, Обращение с Животными, Запугивание, Выступления и Использование Магических Устройств.

- Проверкам, которые представляют попытки повлиять на других.

- СЛ проведения энергии для священников и паладинов, пытающихся навредить мертвым врагам.

Барды, паладины и колдуны получают множество бонусных заклинаний, основанных на своих показателях Харизмы. Минимальные очки Харизмы, необходимые для сотворения бардовского, паладинского или колдовского заклинания, равны 10 + уровень заклинания.

Таблица 1–3: Модификаторы Характеристик и Бонусные Заклинания

Очки Характер.	Бонусные Заклинания в День (по уровням заклинаний)										
	Модификатор	0й	1й	2й	3й	4й	5й	6й	7й	8й	9й
1	–5	Невозможно накладывать заклинания, связанные с этой характеристикой									
2–3	–4	Невозможно накладывать заклинания, связанные с этой характеристикой									
4–5	–3	Невозможно накладывать заклинания, связанные с этой характеристикой									
6–7	–2	Невозможно накладывать заклинания, связанные с этой характеристикой									
8–9	–1	Невозможно накладывать заклинания, связанные с этой характеристикой									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3