

# PATHFINDER®

## НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

# Комплект игрока

Здесь вы найдёте дополнительную информацию для игроков и ведущих, использующих правила «Pathfinder: настольная ролевая игра. Стартовый набор» (далее в тексте просто «Стартовый набор»).  
Прежде чем использовать «Комплект игрока», вам необходимо ознакомиться с «Книгой игрока».

## СОДЕРЖАНИЕ

КЛАСС ВАРВАРА	2	ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ПЛУТА	7
ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ВОИНА	4	ЧЕРТЫ	8
ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ВОЛШЕБНИКА	5	СНАРЯЖЕНИЕ	9
ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЖРЕЦА	6	БЛАГОДАРНОСТИ	11

### АВТОРЫ • ДЖЕЙСОН БУЛМАН И ШОН К. РЕЙНОЛДС

**ИЛЛЮСТРАТОРЫ:** Эрик Белизль, Concept Art House, Винсент Дютре, Джеспер Эджсинг, Джордж Фэйрз, Джим Павелец, Уэйн Рейнольдс, Майк Сасс, Тайлер Уолпол, Кевин Йен и Кира Яннер.

**ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:** сотрудникам клиентской службы, склада и отдела веб-разработки компании Paizo, а также Райану Дэнси, Кларку Петерсону и всем активным участникам Open Gaming Movement.

**ТЕСТИРОВАНИЕ ПРАВИЛ:** Маркус Александр, Роберт Бьюзи, Мика Фредерик, Тайлер Грин, Скай Хернден, Питер Джонсон, Кэмерон Келли, Рикки Мур, Эри Рангель, Джеймс Уайт и Тайлер Вильямс.

**ИГРА ПОСВЯЩАЕТСЯ:** Дж. Эрику Холмсу, Фрэнку Метцеру и Тому Молдвэю.

**ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК ООО «Студия 101»**

**ПЕРЕВОД:** Константин Смыков, Константин Лихачев.

**ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕДАКТУРА:** Павел Гуров, Алексей Черняк.

**ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕДАКТУРА:** Елена Сарт.

**ОТВЕТСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР:** Анастасия Гастева.

**ВЁРСТКА:** Александр Ермаков.

**КОРРЕКТУРА:** Юрий Слинько, Андрей Ямщинский, Максим Николаев.

**КОНСУЛЬТАЦИИ ПО ИГРОВОМУ МИРУ:** Кирилл Поливко.

**ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР:** Джеймс Джейкобс.

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:** Ф. Уэсли Шнайдер.

**СТАРШИЙ РЕДАКТОР:** Джеймс Л. Саттер.

**ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК:** Шон К. Рейнольдс.

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

**РЕДАКТОРЫ:** Джуди Бауэр, Кристофер Кери, Патрик Ренье, Шон К. Рейнольдс и Джеймс Л. Саттер.

**АССИСТЕНТЫ РЕДАКТОРА:** Роб Макрири, Марк Морланд и Стивен Рэдни-Макфарланд.

**ОФОРМИТЕЛЬ:** Эндриу Уоллас

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Кристал Фрейзер.

**ИЗДАТЕЛЬ:** Эрик Мона.

**ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР PAIZO:** Лиза Стивенс.

**ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО ПРОИЗВОДСТВУ:** Джефри Альварес.

**КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР:** Пирс Уоттерс.

**ПОМОЩНИК КОММЕРЧЕСКОГО ДИРЕКТОРА:** Дилан Грин.

**ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР:** Кристофер Сэлф.

**ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР:** Кандзи Седо.

**ГЛАВНЫЙ ИНЖЕНЕР:** Вик Вертц.

**ГЛАВНЫЙ КООРДИНАТОР:** Майкл Брок.

**ИЗДАТЕЛЬ ООО «Мир Хобби»**

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Михаил Акулов, Иван Попов.

**РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ:** Владимир Сергеев.

**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Александр Киселев.

**ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА:** Иван Суховой.

**ВОПРОСЫ ИЗДАНИЯ ИГР:** Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

**ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВЫРАЖАЕТСЯ** Илье Карпинскому.





# ВАРВАР

Вы быстрый, сильный и опытный боец. Вы становитесь ещё сильнее и выносливее, когда в вас закипает ярость!



## 1<sup>й</sup> УРОВЕНЬ: ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

**Е** Впишите эти числа в поля пункта Е:

Стойкость	+2	Здоровье	12
Реакция	+0	Мод. атаки	+1
Воля	+0	Пункты навыков	4

**Г** Отметьте эти классовые навыки в пункте Г бланка:

- |                                                   |                                                      |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Акробатика    | <input checked="" type="checkbox"/> Знание (природа) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Верховая езда | <input checked="" type="checkbox"/> Лазанье          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Внимание      | <input checked="" type="checkbox"/> Плавание         |

## **Е** ЯРОСТЬ

Запишите «ярость» в пункте Е вашего бланка. Рядом напишите «+4+Вын раундов в день». Когда в вас закипает ярость, вы становитесь берсерком. Пока длится приступ ярости, вы получаете следующие преимущества и недостатки:

- +2 к проверкам попадания атак в ближнем бою; к проверкам урона от оружия ближнего боя и метательного оружия; к проверкам навыков, связанных с силой (например, лазанье и плавание).
- +2 к проверкам испытаний стойкости и воли.
- +2 пункта здоровья.
- -2 к КБ.
- Вы теряете возможность использовать навыки блефа, дипломатии, механики и знания, и не способны делать ничего, что требует терпения или сосредоточенности.

Не нужно тратить действий, чтобы разжечь или погасить в себе приступ ярости, но впасть в ярость можно только в свой ход, и только если вы не утомлены и не обессилены («Руководство ведущего», стр. 95). Ярость утихает, если вы без сознания. Как только приступ ярости проходит, вы теряете все описанные выше преимущества и недостатки. Кроме того, вы утомлены, и длится это состояние вдвое дольше, чем предшествовавший ему приступ.

## **Е** БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Запишите «быстрое перемещение» в пункте Е вашего бланка. Ваша скорость возрастает на +10 футов. Эта способность не действует, если вы облачены в тяжёлую броню.

## **Д** ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Варвары могут использовать самое смертоносное оружие и носить любые доспехи, кроме тяжёлых. В пункте Д вашего бланка отметьте поля: щиты, лёгкая броня, средняя броня, простое оружие и особое оружие.



Вы закончили создавать варвара 1-го уровня.  
Для продолжения см. стр. 32 «Книги игрока».



## 2<sup>й</sup> УРОВЕНЬ ВАРВАРА

Повышение

Теперь во время приступов ярости вы получаете +4 пункта здоровья, а ваша ярость может длиться на +2 раунда в день дольше!



Впишите в пункт Е вашего бланка новые особенности класса.

**Дар ярости:** выберите один дар ярости из представленного ниже списка. Вы можете использовать дары ярости, только пока длится приступ.



**Здо-РОВЬЕ** +1d12+ВЫН

**ПРИБАВЬТЕ** +1

МОД. АТАКИ



Прибавьте +1

СТОЙКОСТЬ



Прибавьте +1

РЕАКЦИЯ

Без изменений

ВОЛЯ

Без изменений

### ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ

Раз в день в качестве основного действия вы можете восстановить d8 + Вын + 2 пунктов здоровья. Вы должны достичь хотя бы 4-го уровня, чтобы взять этот дар.

### ВРАГ НЕ УЙДЁТ

Если враг, находящийся на соседней с вами клетке, отступает, один раз за приступ ярости вы можете переместиться вслед за ним на расстояние, не превышающее вашу удвоенную скорость, даже если сейчас не ваш ход.

### МОГУЧИЙ УДАР

Один раз за приступ ярости вы можете объявить свою следующую атаку могучим ударом. Если эта атака успешна, вы получаете +1 к проверке урона. На 4-м уровне этот модификатор возрастает до +2.

### ОТБРАСЫВАНИЕ

Если вы вооружены оружием ближнего боя, вы можете атаковать врага, расположенного на любой из соседних с вами клеток в качестве основного действия. Если эта атака успешна, враг получает весь причитающийся ему урон и при этом отбрасывается на 5 футов назад (прямо или по диагонали).

### РЕЗВЫЙ

Ваша скорость увеличивается на 5 футов. Этот дар ярости активируется автоматически во время каждого приступа. Вы можете выбирать этот дар несколько раз, каждый раз увеличивая свою скорость ещё на 5 футов.

### СУЕВЕРИЕ

Вы получаете +2 к любым испытаниям, связанным с заклинаниями. На 4-м уровне этот модификатор возрастает до +3. Этот дар ярости активируется автоматически во время каждого приступа.



## 3<sup>й</sup> УРОВЕНЬ ВАРВАРА

Повышение

Теперь во время приступов ярости вы получаете +6 пунктов здоровья, а ваша ярость может длиться ещё на +2 раунда в день дольше!



Впишите в пункт Е вашего бланка новые особенности класса.

**Чутьё на ловушки:** имея дело с ловушками, вы получаете +1 к прохождению испытаний реакции и классу брони.



**Здо-РОВЬЕ** +1d12+ВЫН

**ПРИБАВЬТЕ** +1

МОД. АТАКИ



Прибавьте +1

СТОЙКОСТЬ

Без изменений

РЕАКЦИЯ



Прибавьте +1

ВОЛЯ



Прибавьте +1

## 4<sup>й</sup> УРОВЕНЬ ВАРВАРА

Повышение

Теперь во время приступов ярости вы получаете +8 пунктов здоровья, а ваша ярость может длиться ещё на +2 раунда в день дольше!



Впишите в пункт Е вашего бланка новые особенности класса.

**Дар ярости:** выберите один дар ярости из списка, представленного выше.



**Здо-РОВЬЕ** +1d12+ВЫН

**ПРИБАВЬТЕ** +1

МОД. АТАКИ



Прибавьте +1

СТОЙКОСТЬ



Прибавьте +1

РЕАКЦИЯ

Без изменений

ВОЛЯ

Без изменений

## 5<sup>й</sup> УРОВЕНЬ ВАРВАРА

Повышение

Теперь во время приступов ярости вы получаете +10 пунктов здоровья, а ваша ярость может длиться ещё на +2 раунда в день дольше!



Впишите в пункт Е вашего бланка новые особенности класса.

**Невероятное уклонение:** ваши противники больше не получают преимуществ, если берут вас в тиски, в частности, плуты не могут наносить вам при этом удары исподтишка.



**Здо-РОВЬЕ** +1d12+ВЫН

**ПРИБАВЬТЕ** +1

МОД. АТАКИ



Прибавьте +1

СТОЙКОСТЬ

Без изменений

РЕАКЦИЯ

Без изменений

ВОЛЯ

Без изменений



### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ВОИНА

Согласно правилам, изложенным в «Стартовом наборе», на 1-м уровне вы автоматически получаете уверенное владение оружием, а на 4-м — отточённое владение оружием. Однако «Комплект игрока» предлагает вам самостоятельно выбрать боевую черту как на 1-м, так и на 4-м уровне. Все они более чем уместны для истинного воина, просто теперь вы получаете возможность свернуть с проторённой дорожки.

### БОЙ ВСЛЕПУЮ



**Требования:** нет

#### ПРЕИМУЩЕСТВО

Каждый раз, когда вы промахиваетесь из-за плохой видимости («Книга игрока», Вероятность промаха, стр. 59), вы получаете возможность пройти эту проверку повторно. Если вас атакуют невидимые существа, они не получают +2 к проверкам попадания благодаря невидимости.

### БОЙНЯ+



**Требования:** сила 13, сокрушительный удар, бойня



#### ПРЕИМУЩЕСТВО

Теперь, если вы, используя черту бойни, успешно наносите удар второму противнику, вы тут же получаете возможность совершить дополнительную атаку, игнорируя ограничение по количеству атак в раунд (с теми же модификаторами, что и предыдущую) по следующему противнику, который также должен находиться на соседней клетке как с вами, так и с противником, которого вы только что атаковали. Если и эта атака окажется успешной, продолжайте до тех пор, пока цепочка успехов не прервётся. Стоит помнить, что бойня+ не позволяет бить одного и того же противника более одного раз за раунд (так, например, нанеся удар третьему противнику, вы уже не сможете избрать целью дополнительной атаки ни второго, ни первого противника).

Вам не нужно каждый раз говорить ведущему, что вы используете бойню+ вместо бойни — бойня+ всегда срабатывает вместе с самой бойней.

# Воин

Вся суть класса воина — это возможность выбора! Этот раздел предоставляет вам несколько дополнительных классовых способностей и новых боевых черт.

### БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ



**Требования:** ловкость 13, выстрел вблизи

#### ПРЕИМУЩЕСТВО

Если вы используете основное и сопутствующее действие, чтобы атаковать противника при помощи длинного лука, короткого лука или метательного оружия, вы можете атаковать дважды, но с -2 к проверкам попадания.

### ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ



**Требования:** выстрел вблизи



#### ПРЕИМУЩЕСТВО

Модификатор за каждое значение дистанции после первого при атаке дистанционным оружием («Книга игрока», стр. 56) для вас составляет -1, а не -2.

### ПРЕГРАДА



**Требования:** модификатор атаки +1

#### ПРЕИМУЩЕСТВО

Когда противник, находящийся на одной из соседних с вами клеток, делает широкий шаг, чтобы переместиться подальше от вас, вы тут же можете сделать широкий шаг, чтобы переместиться вслед за ним на одну из соседних с этим противником клеток. Это можно делать только один раз за раунд.





# ВОЛШЕБНИК

В этом разделе описана новая школа магии — колдовства — и несколько новых заклинаний, которые сможет выучить ваш волшебник.

## ШКОЛА КОЛДОВСТВА

Эта школа магии специализируется на перемещении материи и энергии из одного места в другое. Приверженцы этой школы отказываются от магии контроля разума и иллюзий в пользу атакующих и защитных заклинаний. На 3-м уровне адепты школы колдовства получают возможность раз в день творить заклинание *кислотной стрелы*, не подготавливая его заранее. На 5-м уровне адепты школы колдовства получают возможность раз в день творить заклинание *смадного облака*, не подготавливая его заранее.

### МАГИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ

1 РАЗ В ДЕНЬ

Вы получаете возможность раз в день творить заклинание *магического доспеха*, не подготавливая его заранее.

### КИСЛОТНЫЙ ДРОТИК

3 + ИНТ РАЗ В ДЕНЬ

Вы метаете во врага дротик, сотворённый из едкой кислоты. Пройдите проверку дистанционной атаки касанием против цели, находящейся не дальше 30 футов от вас. Если вы попадаете, то наносите  $6\text{б}$  урона кислотой, +1 за каждые два уровня волшебника. Эту способность можно применить в качестве основного действия 3 + Инт раз в день.



### ЗАПРЕЩЁННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы не можете изучать и творить заклинания *привороты (гуманоид)*, *глубокого сна*, *изменения облика*, *марева*, *безудержного смеха*, *невидимости*, *сна* и *внушения*.

## Л ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ



### МАСЛО (1-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов | **Длит.** 1 минута/уровень волшебника

Вы делаете область  $10 \times 10$  футов очень скользкой, покрывая её волшебным негорючим маслом. Каждый, кто находится в этой области, должен пройти испытание реакции (СЛ 11 + ваш Инт) и в случае провала оказаться распластным на земле. Существа могут перемещаться сквозь эту область только с половиной своей скорости и только при успехе проверки акробатики со СЛ 10. Провал означает, что существо не может дальше двигаться и тоже должно пройти испытание реакции и в случае провала оказаться распластным.



### ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛ (2-Й КРУГ)

**Дистанция** касание | **Длит.** 1 час/уровень волшебника

Союзник, которого вы касаетесь, получает защиту от немагических стрел, болтов, пращных ядер и метательного оружия. Заклинание снижает получаемый союзником урон от перечисленных выше снарядов на 10. Заклинание прекращает действовать, когда нейтрализует 10 пунктов урона за каждый уровень волшебника.



### ГЛУБОКИЙ СОН (3-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов | **Длит.** 1 минута/уровень волшебника

Живые создания в радиусе 10 футов от вас засыпают. Заклинание может подействовать на любое количество существ, суммарный КО которых не превышает 10. Существа с меньшим КО попадают под действие заклятья раньше созданий с большим. Магия не влияет на существ, находящихся без сознания, големов и неразумных созданий. Цели заклинания могут пройти испытание воли (СЛ 13 + ваш Инт), чтобы избежать эффекта. Чтобы разбудить спящего, нужно совершить основное действие.



### СКАКУН (1-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов | **Длит.** 2 часа/уровень волшебника

Вы призываете должным образом обвезженную и осёдланную верховую лошадь, готовую верой и правдой служить вам, пока действует заклинание. Как только это время истечёт (или если она погибнет), волшебная лошадь просто исчезает вместе со всей упряжью.



### КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ (2-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов | **Длит.** 1 минута/уровень волшебника

Союзник, которого вы касаетесь, становится более ловким. Он получает +2 к КБ, прохождению испытаний реакции, проверкам инициативы, попаданию дистанционным оружием, попаданию оружием ближнего боя при помощи фехтования, а также проверкам навыков акробатики, механики, верховой езды и скрытности.



### УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ (3-Й КРУГ)

**Дистанция** 100 футов | **Длит.** 1 раунд/уровень волшебника

Вы можете обездвижить до трёх существ, если они являются нежитью. На неразумную нежить это заклинание срабатывает автоматически, а все прочие могут избежать воздействия заклинания, если успешно пройдут испытание воли (СЛ 13 + ваш Инт). Если существо проваливает испытание (или не проходит его вовсе), оно парализовано. Паралич заканчивается немедленно, если существо атаковано или получило урон.



## ЭРАСТИЛ

Эрастил — бог охоты, ремёсел и земледелия. Его жрецы защищают отдалённые поселения от опасных хищников и истребляют злобных чудовищ.

### УСПОКАИВАЮЩЕЕ КАСАНИЕ 3 + Мдр раз в день

Вы можете применить успокаивающее касание 3 + Мдр раз в день. Это основное действие, совершая которое вы касаетесь своего союзника, восстанавливаете 1 пункт здоровья на уровень жреца и снимаете с него следующие состояния: утомлён, потрясён, дезориентирован.

### ДЕРЕВЯННЫЙ КУЛАК 3 + Мдр раз в день

Вы можете применить деревянный кулак 3 + Мдр раз в день. Совершив свободное действие, вы делаете плоть своих рук твёрдой и колючей, как покрытое крохотными шипами дерево. Когда вы используете эту способность, вы прибавляете половину своего уровня жреца (как минимум +1) к урону от безоружных атак. Ваши руки возвращаются к нормальному состоянию в начале вашего следующего хода.

## ЖРЕЦ

Здесь вы найдёте описание Эрастила — бога охоты и ремёсел, а также шесть новых жреческих заклинаний.



### СВЯЩЕННОЕ ОРУЖИЕ: ДЛИННЫЙ ЛУК

Длинный лук — оружие охотников, добывающих пропитание, и ополчения, защищающего родину.



## Л ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦОВ



### ОТПОВЕДЬ (1-Й КРУГ)

**Дистанция** 50 футов **Длит.** 1 минута/уровень жреца

Всех врагов в радиусе действия заклинания охватывают сомнения и страх. Они получают -1 к проверкам попадания и прохождению испытаний ужасом. Это заклинание считается воздействием ужаса.



### ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ (1-Й КРУГ)

**Дистанция** касание **Длит.** 30 минут

Вы зачаровываете три любых камушка, превращая их в грозное оружие. Их можно либо метнуть (дистанция 20 футов), либо выстрелить ими из пращи. Такой камушек даёт +1 к проверке попадания. Цель, которую он поражает, получает d6+1 урона (или 2d6+2, если цель — нежить). После этого камушек немедленно теряет свои волшебные свойства.



### ОСВЯЩЕНИЕ (2-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов **Длит.** 2 часа/уровень жреца

Вы благославляете область радиусом в 20 футов сиянием божественной силы. СЛ противостояния божественной силе в этой области возрастает на +3. Нежить, находящаяся в этой области, получает -1 к проверкам попадания, урона и испытаний. Для сотворения этого заклинания потребуется 1 склянка святой воды и серебряная пыль стоимостью 25 зм.



### ИСЦЕЛЕНИЕ ПАРАЛИЧА (2-Й КРУГ)

**Дистанция** 30 футов **Длит.** мгновенное

Вы освобождаете союзников от состояния парализован, независимо ли оно заклинанием *паралича* (*гуманоид*) или атакой упыря. Если вы применяете заклинание к одному союзнику, паралич проходит автоматически. Если к двум, каждый из них ещё раз проходит испытание параличом, но уже с +4. Если к трём или четырём, каждый из них ещё раз проходит испытание параличом, но уже с +2.



### СТОРОЖЕВОЙ ЗНАК (3-Й КРУГ)

**Дистанция** касание **Длит.** пока не сработает

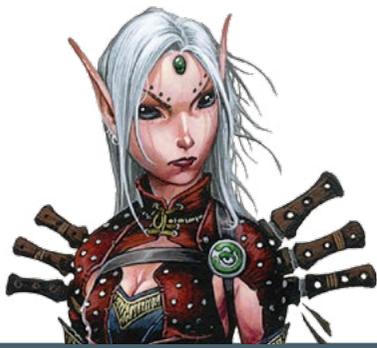
Вы устанавливаете магическую ловушку площадью 10 × 10 футов. Если кто-нибудь касается этой ловушки, она взрывается, нанося 2d8 урона огнём (успешно пройденное испытание реакции уменьшает урон вдвое, СЛ 13 + ваша Мдр). Плуты могут заметить и обезвредить знак (СЛ 28). Чтобы сотворить заклинание, вам понадобится 10 минут и алмазная пыль стоимостью 200 зм.



### ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (3-Й КРУГ)

**Дистанция** касание **Длит.** 2 часа/уровень жреца

Вы касаетесь одного или нескольких своих союзников, даруя им способность ходить по поверхности любой жидкости (в том числе грязи, маслу или трясине), как если бы это была твёрдая земля. Разделите длительность заклинания поровну на всех, кого вы касаетесь при сотворении заклинания.



### ВОРОВСКИЕ ПРИЁМЫ

Звёздочка (\*) в названии приёма обозначает, что этот приём действует в сочетании с атакой исподтишка. Обратите внимание, что атаку исподтишка можно сочетать только с одним таким приёмом одновременно, и выбрать, какой приём будет применяться в этот раз, нужно до проверки самой атаки.

### БОЕВОЙ ПРИЁМ

Вы получаете одну боевую черту (стр. 17 «Книги игрока»). Вы должны соблюсти все требования черты, которую собираетесь взять.

### ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

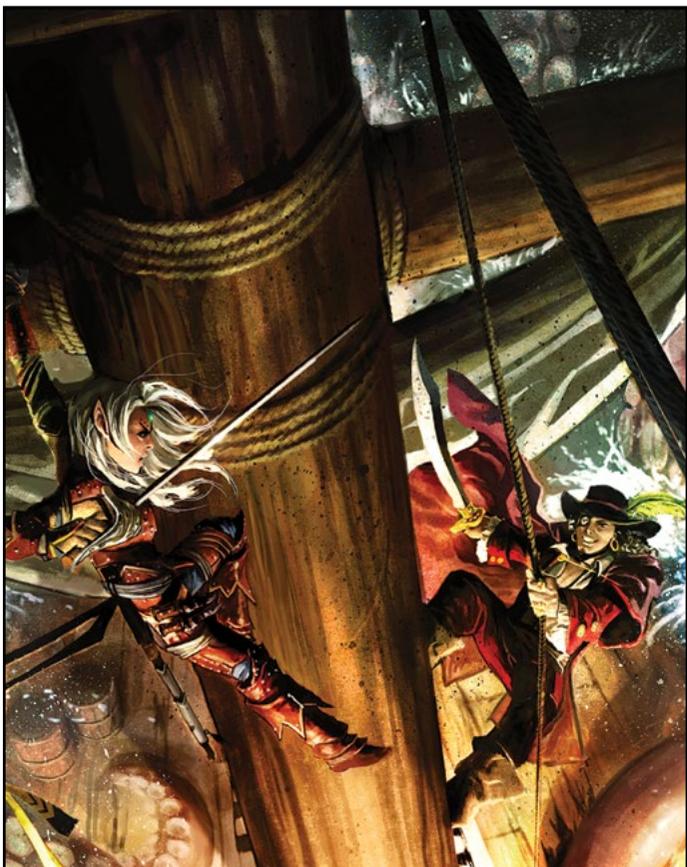
В предбоевом раунде вы можете атаковать противника исподтишка, даже если они уже совершили какое-то действие.

### ВОЗДУШНЫЙ ГИМНАСТ

Любой ваш прыжок считается прыжком с разбега, а когда вы намеренно спрыгиваете с большой высоты, дистанция падения уменьшается на 20 футов.

### ВСЕЗНАЙКА

Раз в день вы можете попытаться пройти проверку любого знания, даже если вы не вложили в его развитие ни единого пункта, а СЛ проверки превышает 10.



## ПЛУТ

Эти новые приёмы дополняют те, что приведены в «Книге игрока», так что плут, который получает новый воровской приём, может обращаться к любому из двух списков.



### ВЫСТРЕЛ НАВСКИДКУ

Если на начало предбоевого раунда у вас есть готовое к выстрелу дистанционное оружие, считайте, что при проверке инициативы в этом раунде вы получили 20.

### ОБЕСКУРАЖИВАЮЩИЙ УДАР\*

Когда вы наносите противнику урон от атаки исподтишка, он получает -2 к проверкам попадания по вам на d4 раунда.

### ПОДСКОК

Теперь, если вы распластаны, вы можете встать, совершив быстрое действие, а не сопутствующее.

### ПРОВОРНЫЙ ВЗЛОМЩИК

Проверка механики при взломе замков теперь требует одно основное действие, а не основное и сопутствующее, как обычно.

### СИЛЬНЫЙ УДАР ИСПОДТИШКА\*

Если вы совершаете атаку исподтишка с -2 к проверке попадания и при этом весь ход не двигаетесь с места, все единицы, выпавшие при проверке урона от атаки исподтишка, считаются двойками.

### СМЕРТЕЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ

Максимальное расстояние дистанционной атаки исподтишка увеличивается на 10 футов.

### ФОКУС-ПОКУС

Выберите один фокус волшебника. Теперь вы можете творить этот фокус трижды в день, как если бы были волшебником, уровень которого равен вашему уровню плута.

### ЦЕПКИЙ ВЕРХОЛАЗ

Если при провале проверки лазания разница между результатом проверки и её СЛ превышает 4, вы можете предотвратить падение, незамедлительно пройдя проверку лазания со СЛ + 10.



**И** ЧЕРТЫ

**ВОЛШЕБНЫЙ УДАР**



**Требования:** волшебник



**ПРЕИМУЩЕСТВО**

Совершив свободное действие, вы наделяете своё оружие магической силой. До начала вашего следующего хода это оружие считается волшебным (+1), т. е. обеспечивает +1 к проверкам попадания и урона.

**РАЗВИТИЕ**

Когда вы становитесь волшебником 4-го уровня, этот модификатор возрастает до +2.

**АТЛЕТ**



**Требования:** ловкость 13

**ПРЕИМУЩЕСТВО**

Вы получаете +2 к проверкам лазанья и плавания.

**ДЛИТЕЛЬНАЯ ЯРОСТЬ**



**Требования:** варвар

**ПРЕИМУЩЕСТВО**

Ваша ярость может длиться на 6 раундов в день дольше.

**ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ**



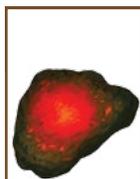
**Требования:** жрец

**ПРЕИМУЩЕСТВО**

При выборе эффекта божественной силы вы получаете третий вариант: изгнание нежити. Вы источаете божественную силу, совершая основное действие, и вся нежить в радиусе 30 футов от вас должна успешно пройти испытание воли, чтобы не обратиться в бегство. Существо, обратившееся в бегство, считается напуганным («Руководство ведущего», стр. 95), и длится это состояние 1 минуту. СЛ испытания воли  $10 + 1/2$  значения вашего уровня жреца (на 1-м уровне это  $10+0$ ) + Хар. Если нежить разумна (как, скажем, призрак или упырь), она проходит испытание воли каждый раунд: успех означает, что эффект изгнания заканчивается. Используя божественную силу таким образом, вы не наносите урона нежити и не исцеляете живых существ.

## К СНАРЯЖЕНИЕ

Как и снаряжение, описанное на стр. 48–49 «Книги игрока», эти предметы помогут вашим героям выжить в подземельях и преодолеть стоящие на их пути препятствия. Купить эти вещи можно в большинстве городов. Помните, что в книге «Pathfinder: Настольная ролевая игра. Основная книга правил» содержится описание ещё большего количества самых разнообразных предметов, в том числе — оружия и доспехов!



### ГРОВОЙ КАМЕНЬ

30 ЗМ

Ударяясь обо что-нибудь твёрдое, этот камень разбивается, производя громкий хлопок. Целью для метания этого камня служит не враг, а клетка игрового поля (дистанционная атака касанием, 20 футов, против КБ 5). Все существа, находящиеся в радиусе 10 футов от этой клетки, должны пройти испытание стойкости со СЛ 15 и в случае провала оглохнуть на 1 час.



### ДЫМОВАЯ ШАШКА

20 ЗМ

Загораясь, эта пропитанная алхимическими составами шашка заполняет густым дымом куб со стороной 10 футов. Атаки, направленные на тех, кто находится в этом облаке (или за ним), имеют вероятность промаха из-за плохой видимости. Вы можете поджечь и метнуть шашку, используя основное действие (дист. 10 футов). Дым рассеется сам собой через 1 минуту.



### ЖИДКИЙ ЛЁД

40 ЗМ

Этот кристалльно-синий состав можно использовать для заморозки жидкостей или как метательное оружие. В последнем случае необходимо совершить дистанционную атаку касанием. Если вы попадаете, цель получает 6б урона от холода.



### ЗАПАЛ

1 ЗМ

Эта деревянная алхимическая спичка загорается самостоятельно, если чиркнуть ей по любой шершавой поверхности. Чтобы зажечь факел при помощи запала, потребуется основное действие, а не действие, требующее полного хода. То же самое касается и поджигания при помощи запала любого другого горючего материала.



### ИСКУСНО СДЕЛАННЫЙ НАБОР ОТМЫЧЕК

100 ЗМ

Когда вы используете этот высококачественный набор отмычек вместо стандартного, вы получаете +2 к проверкам механики.



### КИСЛОТА

10 ЗМ

Это метательное оружие. Совершите дистанционную атаку касанием. Если вы попадаете, цель получает 6б урона кислотой. Урон кислотой игнорирует твёрдость («Руководство ведущего», стр. 34) большинства каменных и металлических предметов.



### КРОВООСТАНАВЛИВАЮЩЕЕ СНАДОБЬЕ

25 ЗМ

Эта желеобразная розовато-прозрачная субстанция помогает лечить ранения и останавливать кровь. Одна доза этого снадобья даст вам +5 к проверкам лечения при оказании первой помощи или уходе за смертельно ранеными.



### МАГНИТ

5 СМ

Этот небольшой ручной магнит не слишком силен, но многие считают его весьма полезным подспорьем для поиска и сбора небольших железных или стальных предметов. При помощи него можно поднять до 3 фунтов железа или стали одновременно.



### НАБОР ВЕРХОЛАЗА

80 ЗМ

Все эти крючья, кошки, верёвки и прочие инструменты обеспечивают +2 к проверкам лазанья.



### ПИЛА

4 ММ

Этой небольшой пилой можно пилить дерево и лёд. Попытка распилить деревянный засов или балку — стандартное действие, которое наносит предмету 5 + Сил урона. Это шумный процесс. Вы можете понять, что где-то что-то пилит, пройдя проверку внимания со СЛ 10.



### ПОДЗОРНАЯ ТРУБА

1000 ЗМ

Это устройство позволяет с лёгкостью рассмотреть объекты и существ, находящихся на значительном расстоянии от вас. Если вы используете подзорную трубу, наблюдая за тем, что творится вдалеке, штраф к проверке внимания увеличивается на -1 за каждые 20 футов дистанции, а не за каждые 10.



### РУЧНОЙ ТАРАН

10 ЗМ

Это окованное железом бревно даёт вам +2 к проверкам силы при вышибании дверей. Этот модификатор может быть увеличен до +4, но при этом один из ваших союзников должен вам помочь, пройдя проверку силы СЛ 10.



### ЧЕСНОК

1 ЗМ

Пригоршней этих колючих штук вы можете засеять одну клетку игрового поля, совершив основное действие. Каждый раз, как кто-то начинает раунд, стоя на этой клетке, или перемещается через неё, вы совершаете атаку касанием +0. Если атака попадает в цель, существо получает 1 урона, а его скорость уменьшается вдвое, пока этот урон не будет исцелён.



## 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 v 1.0a** © 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 Roleplaying Game Beginner Box** © 2011, 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1 (d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



## БЛАГОДАРНОСТИ СПОНСОРАМ

Команды Hobby World, Crowdrepublic и Studio 101 благодарят всех участников проекта по изданию игры «Pathfinder: настольная ролевая игра. Стартовый набор» за поддержку! Все спонсоры указаны в порядке их присоединения к проекту.

*Встретимся на просторах Голариона!*



Edward Alexandrov, foglet, Максим Петрук, jimmevil, Тимофеев Юрий, Данил Карпенко, Александр Шаманаев, Ratatosk, Алексей Дударев, Роман Ярошевич, Дмитрий Ведьмак, Monger, Алексей Мась, Александр Иванов, bloom, Артем Сальников, Дмитрий Бянкин, Дмитрий Руденко, Филипп Жёлтиков, Блажь, Анатолий Ульянцев, Владислав Поляков, Тарас «mti1979», Сергей Казаков, Алексей Новолокин, Юрий Горшенин, GromHoll, Алексей, sintenced, Varen14ek, adskoelamprochko, Alexey, apostolovna, Максим Гарин, MADphantom, Константин Симонов, Сергей Сафронов, Bel\_krsk, Арман Кобдилов, Vaidelot, Тоша Шишкин, Дмитрий Шадрунов, Павел Счастнов, Mogbu, Антон, Владимир, Артем Некрасов, Andrew Timoshkov, Илья Карпов, Глеб «Crazy Sage» Игумнов, Александр, Денис Михеев, Poisoner, Роман Резниченко, Игорь Луняков, Kelodir, Тимофей Визиров, Wumarс, Андрей Чинцов, Александр Савостин, Дмитрий Третьяков, Александр Стрепетиков, Leksy, Наиль Хабибуллин, Ivan Zhuravlev, Алексей, Александр, Всеволод Скаковский, Алексей, Евгения Македонова, Птахов Денис, 689922, Алексей Сергейчук, Wizzard Rick, Дмитрий Тёлушкин, Сергей Волков, Булат Сафин, роров-daniil, Виктор Сергеев, Алексей Куприянов, Рыныч, Никита Стряпунин, Артем Яуров, Glasner, Дмитрий Александров, Andrey Zykin, Фридрих Кламмер, Сергей Чиркунов, ioldrg, OrcFighter, Анна Щетина, arkuzyaev, rogmaspect, Ogamisama, Nemanie Dem, Алексей Каратеев, Igor Potarov, Эдуард Верхотуров, Иван Голубев, Иван Кречетов, Alexandr Kasferovich, sv.kononov, Артём Мощенко, matveev341, Nikita Sobolev, Nikolay Starodubtsev, Антон Воробьев, meetfun, Александр InTeaM Кокоулин, Александр Петров, Magi-Ster, Гамид Абдулхаликов, Артур Уваров, Nagard, Alexander Sergan, Сергей Рубан, Фоменко Дмитрий, Stanislav Ivanov, i.m.uteshev, Алексей Рязанов, Евгений Белоглазов, irazor147, Ewgene Peskov, Сергей Курченко, Shaera, Петр Смирнов, Алдоран, Денис, Кай Лешер, Френни Холфилд, Константин Симонов, Мясников Константин, Максим Григорьев, Alexey Bushmelev, shade\_va, Клочков Сергей, Олег Девятериков, servantus07, Оксана Геллер, Владимир, Денис Кузьминов, Роман Степанов, Storm Kirill, Kirill Chuванов, Николай Бырев, Сергей Никитин, Михаил Заутренников, Vasil, prostobob, Илья Ярош, CatOgre, Todmay, Alexander Kukharenko,

maksimusba, qwerм, L4Psha, Вигнар, Максим Илларионов, Юрий Наумов, areallaspekt1, Кирилл Семичев, postfactum87, Павел Авдеев, Сергей, Trikki, Дмитрий Кондратенко, iskluev, zaregorodzev\_d, Александр Овечкин, gluknn, narmon, Сергей, viktor.varda, Андрей Праздников, Dmitry Edwardovich Ponomarev, KJSneg, Kostyarus, Михаил Нестеренко, ladova, ХорHeT, Юсов Илья, Kogoga, Максим Николаев, Павел Юдин, Роман, Денис Подохов, Виталий Шилов, Игорь, marines, Дмитрий Иванов, Sergey Danshin, Jagaliti, Антон Лобозкий, Сергей Кравцов, Салават Киямов, zurab4ik, Валерий Николаев, Павел Белокуров, Никифоров Николай, Иван Бубнов, Алексей Меренчук, Себеро, forwardforever, appshell, kulti, Михаил, lucspirit, Nekomimimaster, Никита Авдюхин, DARTH730, Сметанников Александр, Aslanator, Gravesshadow@mail.ru, mihaile.m.v, FelixVonDerp, Алексей, oranged, Запиров Ринат, Анатолий Макаров, Alexander Pashintsev, Greumoon, Данила, Grator, Павел Глотов, Виктор, Константин Лихачев, Sunhaiser, Александр Орлов, Gessalina, Геннадий Марутов, Ilich Zver, BarsGT, Виталий Серёгин, Скобликов Егор, Smart Paranoiac, Дмитрий Андрианов, ProhогоvNMSR, Артур Аверьянов, Evgeniy Vasilev, Антон, chicago666, frodonnov, Сергей, Андрей Савилов, RandDragon, MorQueleb, Мазитов Виктор, bgту, Сергей, Konstantin, kartofander, Dr. Sky, Денис, Алексей Бывшов, Journeyman, Федор Бондаренко, Sergey Razbakov, Иван Комлев, hass-hunter, thegreenelf@gmail.com, nikolai.rusinow, Дмитрий Титков, dima-blackknight, Николай Боричев, Rolemancer, Илья Кардополов, Michael Riabov, Николай Григоренко, Дмитрий Кузнецов, alarix2006, Derlik, Герман Каминка, Артем Растоскуев, Alexey Pikalov, Никита Конев, Zetroer, Денис Купцов, Here.be.dragonz, iavaleev, Артем Забирохин, Соболев Дмитрий, Закиров Давид, Павел Волченков, eghonte, Андрей Сыскаев, vladimir-bek, Павел Елохин, Юлия Садовникова, Александр, Никита Волков, Иван Белугин, HeadWithWings, metovir, algiz, Алексей Бабайцев, Димка Лякин, Ememoriana Wulf, Максим Ишмухаметов, Егор Кузьмин, dunkangarold, Никита Теплоухов, Никита Боголюбовский, GenAcid, keepflooding, myasnikov.mike, Юрий Карпинов, Александр Баев, Nordwind, Екатерина Новокшонова, Станислав Гуренко, Асокура, Андрей Гичкин, Ксюха Melian, Распутин Олег, Сергей Кургачев, Сергей Осянин, Илья Старовойтов,

Максим, arturmz, gyji, Максим Антонов, Денис Башмаков, Виталий, Герашенко Ульяна, narно, Sergey Badikov, Руслан Каримов, Pavel Epishin, tert.hull, Ivan Purlats, Михаил Мышко, Андрей Шерчков, Александр Пузочкин, Андрей Стерхов, Марина Пустовит, Денис Евстропов, Владимир, Сергей Воробьев, zhaa1986, Mikhail Chernogorodtsev, Евгений Соболев, Сергей Антоненко, mativni, Zelos Mercator, Bugaga, Арсений Морозов, Елена Родионова, L\_V\_Ph, Levore, Вячеслав Степуленко, Duuss, Антон Солдатов, Серик Макжанов, Вадим Первухин, Mišter Zi Cold, Зубарев Кирилл, Антон Самусенко, Kamrion, Алексей Дактожееепомнит-То, shy\_riс, Антон Сулимов, Данила Чернов, Николай Рьжников, Роберт Шариков, Денис Лобазов, Эрик Помойкин, Владимир Глухов, Артём Аникеев, Евгений Маурин, lisa, Savidiy, Михаил Шувалов, Евгений, mkEšto, Kishich, Александр Слепцов, RuZone, Puffe & Kaede, Денис Дудко, Александр Петрачков, Александра Цейтлина, Дмитрий Цветков, кириллкин Андрей, Дмитрий Мосин, r2xter, Igor Solovev, Пуа Marenko, Никита Трубкин, DimaN, skg.serezhza, Александр Карасев, Thermion, Андрей, Миша Моно, LedRev, Molydeus, Олег Иващенко, ogonek08, Димитрий Шлыкoвъ, Максим Севостьянов, Филипп, Fedor Zhadaev, carnwуг, Дмитрий Пикунов, Марат Омаров, Данил Юданов, Shumilov Nick, Алексей Чебыкин, Vitaly Chermemisin, dawrambasherе, Ksenzov Alexey, Александр Перетятко, Никита Васюков, Тимур Аляутдинов, Сергей Гейбо, Андрей Егоров, Евгений Есин, TranceManHouse, Ринсент, iksenevich, Мариус Шинкус, aegHarkonnen, Попов Антон, EvGer, ejihog, starmsu, Грифчик, Любовь Яковлева, dong-in-dong, Сергей Тихомиров, Ruslan Arlamov, Хитрый Сычик, mishanya17, Антон Герасимов, Константин Ноздрачев, Сергей, Игорь Курзаев, Антон Солуянов, HeadVi, Данил Гришаев, Владимир, bsbsbs, Сырный Ангел, Dmitry, Семен Оградов, Николай, Руслан Шабанов, Андрей, Вадим Комаров, dkrupennikov, Антон Кушкин, Dmitry Berezin, Anna Philatova, Алексей, Андрей Минов, shooma, Алексей Амальрик, Максим Липатов, Alexander, тахтамах89, Никита Исаенков, Дмитрий Гуцуляк, Александр Рамушев, Chibert, Cyril Nikolaenko, Семён Носницын, Алексей Кшнякин, alskvort.