



# I КАК ИГРАТЬ



Дракон победно взревел, когда Валерос повалился на снег. Из ужасной раны на его животе струилась кровь. Кира бросилась к нему, молясь, лишь бы не было слишком поздно, чтобы спасти его жизнь. “Я отвлеку его!” – крикнула Сеони, делая шаг в сторону дракона. Её посох вспыхнул защитным огнём. Мэрисизэль посмотрел на гигантского дракона, затем перевел взгляд на тоненькую чародейку и печально покачал головой.

Приключение еще только началось, и, судя только по этому бою, им пообещали за работу слишком маленькое вознаграждение.

Ролевая игра Pathfinder – это настольная фэнтезийная игра, в которой участники примеряют на себя роли героев, образующих отряд, и впутываются в опасные приключения. Участникам помогает плести нить истории Мастер, который решает с какими опасностями столкнутся персонажи игроков, какие виды наград они заработают за выполнение заданий. Считайте эту игру совместным рассказыванием истории, в которой игроки отыгрывают роли протагонистов, а Мастер действует как рассказчик, управляющий остальной частью мира в вашей истории.

Если вы участвуете в качестве игрока, то вы принимаете решения за вашего персонажа, начиная с характеристик вашего персонажа, и заканчивая оружием, которое он будет носить с собой. Отыгрывать персонажа, однако, означает не просто соблюдать правила этой книги. Вы также определяете личность и характер персонажа. Будет ли персонаж благородным рыцарем, посвятившим себя искоренению могущественного зла, или же он будет плутом, которого золото интересует больше, чем слава? Выбор за вами.

Если же вы Мастер, вы управляете миром, который исследуют игроки. Ваша задача – вдохнуть жизнь в окружающий игроков мир и преподнести персонажам испытания, одновременно честные и захватывающие. Вы контролируете всех персонажей, не являющихся персонажами игроков, от местного торговца или принца до неистового дракона. Вы можете использовать для игры серию книг *Pathfinder Adventure Path*, модули *Pathfinder* и *Pathfinder Chronicles* или же создать свой мир, используя правила этой книги и находя необходимых монстров в *Бестуару Pathfinder*.

**Что вам необходимо:** для игры в *Pathfinder* помимо этой книги вам понадобятся несколько специальных игровых костей. Игровая кость, которая обычно используется в большинстве настольных игр, имеет шесть граней, но в игре *Pathfinder* используются четырех-, шести-, восьми-, десяти-, двенадцати- и двадцатиградные кости. Такие игровые кости вы можете найти в местном игровом магазине или заказать на сайте [paizo.com](http://paizo.com).

Если вы игрок, то помимо игровых кубиков вам также понадобится лист персонажа (который вы можете скопировать с листа в конце данной книги) и небольшая фигурка, изображающая вашего персонажа, если Мастер использует карты во время приключений. Фигурки, или миниатюры, можно найти в большинстве местных игровых магазинов. Существует множество миниатюр в различных стилях, так что возможно вы сможете найти миниатюру, которая довольно точно отобразит вашего персонажа.

Если же вы Мастер, то вам понадобится экземпляр книги *Бестуару Pathfinder*, который содержит правила для огромного количества монстров, начиная с могучего дракона и заканчивая трусливым гоблином. Одни монстры могут быть использованы для проведения битвы против игроков, в то время как другие могут предоставить персонажам полезную информацию или даже стать могущественными союзниками. Некоторые возможно даже вступят в отряд персонажей, и их сможет отыгрывать один из игроков. Также вам понадобится собственный набор игровых кубиков и ширма, чтобы вы могли скрыть свои записи, карты и броски кубиков за ней. (С одной стороны вам стоит быть честными перед игроками, но с другой стороны в таком случае игроки по результату броска могут узнать слишком много информации). Битва в игре *Pathfinder* может происходить по двум вариантам: вы можете описать ситуацию игрокам и позволить им действовать согласно описанию, которое вы дали. Либо же вы можете перенести ситуацию на бумагу (или изготовленную специально для битв готовую карту) и позволить игрокам передвигать миниатюры их

персонажей для более точного представления их расположения во время битвы. Оба варианта имеют свои преимущества, и если вы выберете второй вариант, то вам понадобится поверхность для рисования карты боя (например, поверхность, предоставляемую компанией *Paizo*), а также миниатюры монстров и других противников. Их вы также можете найти в местных игровых магазинах или заказать на сайте [paizo.com](http://paizo.com).

**Как играть:** Во время игры в *Pathfinder RPG*, Мастер рассказывает о событиях, происходящих в игровом мире, а игроки поочередно описывают действия, которые их персонажи совершают в ответ на эти события. Но в отличие от обычного рассказывания историй, действия игровых персонажей и персонажей, управляемых Мастером (обычно их называют неигровыми персонажами или NPC) не являются твердо закреплёнными. Большинство действий персонажей требует броска кубиков для определения успеха действия, причем некоторые действия более сложны для выполнения, нежели другие. Каждый персонаж умеет совершать одни действия лучше, чем другие, что даёт ему бонусы, основанные на его навыках и характеристиках.

Всякий раз, когда необходимо сделать бросок игрового кубика, это отмечается как “d#”, где # – это число граней кубика. Если вам надо бросить несколько раз кубик одного типа, то тогда перед буквой ‘d’ будет указано количество бросков. Например, если указано, что надо бросить 4d6, то вы бросаете четыре шестигранных кубика и складываете полученные значения. Иногда после подобной записи будет стоять знак ‘+’ или ‘-’; это означает, что вам необходимо добавить какое-либо значение к сумме бросков или отнять это значение от суммы результата (а не отнимать от каждого броска). Для большинства проверок действий в игре используется бросок d20 со значением модификаторов, основанных на умениях персонажа, его или её характеристиках, и на ситуации. Вообще говоря, чем больше будет результат броска, тем лучше. Процентные броски – это особый случай, указываемый как бросок d%. Вы можете использовать два десятигранных кубика различных цветов (2d10). Один кубик выберите для “десятков”, а второй для “единиц”, а затем бросьте оба кубика на d10. Если на кубике десятков выпало значение ‘4’, а на кубике единиц – значение ‘2’, то это означает, что вы выкинули число 42. Цифра ‘0’ на кости десятков означает интервал цифр от 1 до 9, а если вдруг выпали два нуля на обеих костях, то это 100. На некоторых d10 костях напечатаны числа ‘10’, ‘20’, ‘30’ и так далее, для того, чтобы облегчить процентные броски. В случае, если результат броска необходимо округлить, то округление происходит к меньшему значению (если намеренно не указано обратное).

Во время приключений персонаж зарабатывает золото, находит магические предметы и получает опыт. Золото может быть использовано для приобретения лучшего снаряжения и экипировки, в то время как магические предметы предоставляют способности, усиливающие вашего персонажа. Очки опыта персонаж получает за преодоление испытаний и завершение сюжетных линий. Получив достаточное количество очков опыта, персонаж продвигается в уровне и приобретает новые силы и способности, позволяющие ему преодолевать более сложные испытания. В спасении крестьянской дочке от разбушевавшихся гоблинов могут участвовать персонажи первого уровня, в то время как для победы над ужасным красным драконом необходимо обладать силами персонажа двадцатого уровня. Долгом мастера является предоставление сложных и интересных испытаний для персонажей, но не настолько сложных, что у персонажей не будет ни единого шанса на успех. Для

большей информации о том, что значит быть Мастером, обратитесь к главе 12.

Самое главное – получайте удовольствие. *Pathfinder RPG* подразумевает захватывающую и интересную игру и для Мастера, и для игроков. Приключения ждут вас!

Правила в данной книге приведены для того, чтобы помочь вам вдохнуть жизнь в ваших персонажей и в мир, который они исследуют. Хотя они и написаны для того, чтобы сделать вашу игру более простой и захватывающей, вы можете обнаружить, что некоторые из правил не подходят для стиля игры, присущего вашей игровой группе. Помните, что эти правила созданы для вас. Вы можете изменять их так, как вам нравится. У большинства Мастеров есть наборы своих “домашних правил” или “хоумрулов”, которые они используют в своих играх. Мастеру и игрокам всегда следует обсуждать каждое изменение правил, чтобы убедиться в том, что все участники поняли, как будет происходить игра с новыми правилами. Хотя Мастер и является главным судьей в спорах относительно правил, тем не менее, игра *Pathfinder RPG* является общим переживанием истории, и любой игрок может высказать свои мысли при спорах, касающихся правил.

## **Как пользоваться этой книгой**

Данная книга разделена на 15 глав, наряду с множеством приложений. Главы с первой по одиннадцатую содержат все правила, необходимые игрокам для создания персонажей и для участия в игре. В главах 12-15 приведена информация, предназначенная для помощи Мастеру в проведении игры и принятии решений, касающихся обстановки персонажей. Вообще говоря, если вы являетесь игроком, то вам необязательно знать информацию из последних глав, но вам возможно придется обращаться к ним от случая к случаю. Далее приведен краткий обзор всего, что написано в данной книге.

**Глава 1 (Как играть):** В этой главе рассказываются основы игры *Pathfinder RPG*, включая информацию о том, как пользоваться остальной частью книги, а также правила создания персонажей игроков (ИП) и правила для определения очков характеристик персонажа. Очки характеристик являются самыми главными атрибутами, которыми владеет персонаж, описывающими его естественный потенциал и способности.

**Глава 2 (Расы):** Игра *Pathfinder RPG* содержит семь базовых рас, являющихся самыми распространёнными в мире игр: дварфы, эльфы, гномы, полуэльфы, полуорки, полурослики и люди. Эта глава охватывает правила, необходимые для игры персонажем, принадлежащим одной из этих рас. При создании игрового персонажа, вам надо выбрать одну из рас этой главы.

**Глава 3 (Классы):** В базовых правилах *Pathfinder* существуют 11 классов. Классы отражают основной род занятий игрового персонажа, и каждый из них даёт игроку множество специальных способностей. Класс персонажа также определяет разнообразные показатели персонажа, такие как очки здоровья (хит-поинты или ХП), бонусы спасбросков, умение обращаться с оружием и доспехами, и очки навыков персонажа. Получение нового уровня класса дарует дополнительные способности и повышает другие показатели персонажа. При создании игрового персонажа вам необходимо выбрать один из классов, перечисленных в этой главе, и присвоить персонажу первый уровень выбранного класса (например, если вы выбрали в качестве начального класса класс волшебника, то вы будете волшебником 1-го уровня).

**Глава 4 (Навыки):** В этой главе описаны навыки и правила их использования во время игры. Навыки отражают разнообразные простые действия, которые

может совершить персонаж, от взбирания по стене до прохождения укладкой мимо охранников. Каждый персонаж имеет количество рангов (очков) навыков, которые он может использовать для тренировок и улучшения своих навыков. При обретении нового уровня персонаж получает дополнительные ранги навыков, которые он может потратить для тренировки навыков, которыми персонаж уже обладает, или же для овладения новыми навыками. Количество рангов навыков, которые персонаж может потратить на тренировку навыков, определяется классом персонажа.

**Глава 5 (Черты):** Каждый персонаж обладает чертами, с помощью которых он может выполнять некоторые особенные действия или получает какие-либо таланты, которые нельзя получить другим способом. Каждый персонаж начинает игру как минимум с одной чертой и получает новые черты с достижением новых уровней.

**Глава 6 (Снаряжение):** В этой главе приведены сведения об основных предметах снаряжения, которые персонаж может раздобыть: от брони и оружия до факелов и рюкзаков. В этой главе вы также найдете список стоимости общих услуг, таких как ночлег в трактире или билет на паром. В самом начале, на первом уровне, персонаж получает количество золота исходя из своего класса, которое он может потратить на покупку снаряжения.

**Глава 7 (Дополнительные правила):** В этой главе приведены разнообразные, важные для игры в *Pathfinder*, правила. Они помогают описать мировоззрение персонажа, его грузоподъемность, передвижение и зрение. Мировоззрение характеризует персонажа как неисправимого негодяя, добродетельного героя или кого-то другого. Количество веса, который может носить персонаж без перегрузки организма, определяется его грузоподъемностью. В зависимости от расы и окружающей среды персонаж может передвигаться с определённой скоростью, которая влияет на его передвижение – расстояние, которое игрок может преодолеть за минуту, час или за день. Зрение персонажа отвечает за дальность обзора персонажа, оно зависит от его расы и условий освещения окружающей обстановки.

**Глава 8 (Сражение):** В конечном счёте все персонажи сражаются с грозными монстрами и опасными злодеями не на жизнь, а на смерть. В этой главе рассказывается, как проходят битвы в *Pathfinder RPG*. Во время битвы сражающиеся участники в порядке очереди (определяемой инициативой) совершают действия до тех пор, пока одна из сторон не погибнет или проиграет каким-либо другим образом. Вы узнаете, какие действия персонаж может совершать в свой ход. В этой главе также есть правила, затрагивающие ранения и смерть, а также особые боевые манёвры (например, подножка врагу или попытка выбить оружие из его рук).

**Глава 9 (Магия):** Персонажи некоторых классов (и некоторые монстры) могут творить различные заклинания, начиная от воскрешения мёртвых и заканчивая поджариванием врагов огненными шарами. В этой главе вы откроете для себя, как творить заклинания и как изучать еще неизвестные персонажу заклинания. Если ваш персонаж может творить заклинания, то вам необходимо ознакомиться с этими правилами.

**Глава 10 (Заклинания):** Тогда как предыдущая глава объясняет как творить заклинания, в данной главе описываются сами заклинания. В первую очередь в главе приведён список доступных заклинаний для каждого класса персонажа. После списка расположен исчерпывающий перечень всех заклинаний игры с указанием их эффектов, диапазона, длительности и других важных свойств. Игроку, персонаж которого может

творить заклинания, необходимо ознакомиться со списком заклинаний, доступных его персонажу.

**Глава 11 (Престиж классы):** Хотя базовые классы, описанные в главе 3, предоставляют обширный выбор для различных типов персонажей, с помощью престиж классов можно сделать персонажа искусным мастером в одном из возможных направлений. Персонаж может стать сильнее в одной из областей благодаря тому, что эти дополнительные классы предоставляют ему более специализированные способности. Однако для того, чтобы получить уровень в престиж классе, персонаж должен удовлетворять условиям, зависящим от выбранного престиж класса. Вам стоит ознакомиться с условиями взятия престиж класса, который вы хотите выбрать, для того, чтобы удостовериться, что персонаж соответствует этим условиям.

**Глава 12 (Мастеру):** В этой главе раскрываются основы “ведения” игры *Pathfinder RPG*, предназначенные для Мастера. Здесь собраны указания по созданию игры, использованию опубликованных приключений, решению спорных вопросов и вознаграждению игроков с помощью очков опыта и сокровищ. Вам надо тщательно изучить понятия и концепции, написанные в этой главе, если вы хотите стать Мастером.

**Глава 13 (Окружающий мир):** Во время игры персонажей игроков, помимо сражений с монстрами, ожидают и другие опасности и испытания. В этой главе приведены правила, касающиеся окружающей обстановки, начиная с хитроумных ловушек и заканчивая кипящей лавой. Правила затрагивают различные виды окружающей среды, включая подземелья, пустыни, горы, леса, болота, города, моря, а также измерения и планы, лежащие вне реальности. И, наконец, в этой главе приведены данные о погодных условиях и их влиянии на игру.

**Глава 14 (Создание NPC):** Помимо игровых персонажей и монстров, мир населяют бесчисленные неигровые персонажи. Этих персонажей создаёт и контролирует Мастер, отыгрывающий роль каждого из них – от местного торговца до жадного короля. Для большинства неигровых персонажей могут быть использованы простые классы, описанные в этой главе (хотя некоторые из них и могут получать уровни базовых классов и даже престиж классов). Помимо этого здесь приведен метод для простого и быстрого создания неигрового персонажа с необходимыми данными.

**Глава 15 (Магические предметы):** Во время приключения с Финном и Джейком (или без них), персонажи часто находят магические предметы, помогающие им преодолевать испытания. В данной главе подробно описаны виды магического оружия, доспехи, зелья, кольца, волшебные жезлы и палочки, свитки, посохи и другие изумительные предметы. Кроме того вы найдёте данные о проклятых предметах (мешающих своим носителям), разумных предметах и артефактах (предметах невероятной мощи), а также информацию по созданию новых магических предметов.

**Приложения:** В приложениях в конце книги собраны различные единичные правила, касающиеся особых способностей и условий. Также здесь приводится список рекомендаций к прочтению и обсуждается различная продукция и программы, делающие игру *Pathfinder RPG* еще интереснее.

## **Основные понятия**

В игре *Pathfinder* используется множество понятий, аббревиатур и определений. Ниже представлены самые общие из них.

**Характеристика:** У каждого персонажа есть шесть основополагающих характеристик: Сила, Ловкость,

Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма. Эти характеристики определяют самые общие способности персонажа. Чем выше характеристика персонажа, тем большим потенциалом и талантами обладает персонаж.

**Действие:** Термин “действие” служит для отображения количества времени, необходимого для выполнения какого-либо действия персонажа во время раунда сражения. Использование талантов, сотворение заклинаний, проведение атак – всё это требует действий. Бывают действия нескольких видов: стандартное действие, действие движения, быстрое действие, свободное действие и полнораундовое действие (см. главу 8).

**Мировоззрение:** Мировоззрение определяет моральные и этические принципы и устои существа. Мировоззрение состоит из двух составляющих: первая составляющая описывает отношение существа к порядку и хаосу, в то время как вторая – к добру и злу. Мировоззрение обычно сокращается до двух букв, например: законно-нейтральное мировоззрение обозначается как З-Н, а хаотично-злое – как Х-З. Полностью нейтральные существа обозначаются просто буквой Н.

**Класс Доспеха (КД):** все существа в игре обладают Классом Доспеха. Значение этого параметра определяет насколько сложно попасть по существу во время сражения. Как и в случае с другими параметрами, чем выше это значение, тем лучше.

**Базовый Бонус Атаки:** У каждого существа есть базовый бонус атаки, определяющий его искусство сражаться. Базовый бонус атаки персонажа увеличивается при достижении им нового уровня или получении Кубика Хит-Поинтов. Когда базовый бонус атаки повышается до значений +6, +11 или +16, персонаж получает дополнительную атаку при совершении действия полной атаки (требующей полнораундового действия, см. главу 8).

**Бонус:** Бонусами называются различные числа, прибавляемые к проверкам и к значениям параметров. Большинство бонусов разделены на типы, и, как правило, бонусы одного типа не складываются (не накапливаются), а выбирается самый большой бонус.

**Круг заклинателя:** Определяет магическую мощь существа и способность творить заклинания. От значения круга заклинателя зависят параметры сотворяемого существом заклинания, такие как диапазон действия заклинания или урон.

**Класс:** Класс олицетворяет род занятий персонажа или существа. Принадлежность классу предоставляет персонажам различные бонусы и даёт возможность совершать действия, недоступные остальным, будь то сотворение заклинаний или изменение внешнего вида. С получением нового уровня в классе, существа обретают новые, более мощные способности. Игровые персонажи получают уровни в базовых классах или в престиж классах (см. главы 3 и 11). Мастерские персонажи имеют уровни в более слабых классах неигровых персонажей (см. главу 14).

**Проверка:** Проверкой называют результат броска кубика d20, к которому могут быть добавлены определенные модификаторы. Самыми распространёнными проверками являются бросок атаки, проверки навыка, характеристики и спасбросок.

**Боевой Манёвр:** Боевой Манёвр – это боевое действие, не причиняющее прямого урона противнику, такой как обезоруживание противника, подсечка, борьба (смотрите главу 8).

**Бонус Боевого Манёвра (ББМ):** Это число отражает умение существа выполнять боевые манёвры. Оно

добавляется к броску d20 при проверке выполнения манёвра.

**Защита от Боевых Манёвров (ЗБМ):** Это число определяет сложность совершения боевого манёвра против существа. При проверке проведения манёвра по противнику его защита от манёвров используется в качестве сложности проверки.

**Проверка концентрации:** Если существу мешают при сотворении заклинания, то оно должно успешно пройти проверку концентрации, чтобы сотворить заклинание до конца (см. главу 9).

**Существо:** Активный участник сюжета или мира – игровой персонаж, монстр или любой из неигровых персонажей Мастера.

**Снижение Урона (СУ):** Существа, сопротивляющиеся повреждениям, обычно обладают снижением урона. Это значение вычитается из суммы полученного физического урона. Как правило, снижение урона можно обойти оружием определённого типа. Записывается это через косую черту – например, “10/холодное железо”. Некоторые типы СУ защищают от любого физического урона. Такие СУ обозначаются прочерком (см. Приложение 1).

**Сложность:** Если существо пытается выполнить действие, не гарантирующее абсолютного успеха, то ему необходимо выполнить проверку (обычно это проверка навыка). Для того, чтобы достичь успеха в выполнении действия, результат проверки должен быть больше, либо равен сложности проверки.

**Необыкновенные способности:** Необыкновенными способностями называются необычные способности персонажа, не являющиеся магическими.

**Очки опыта:** Преодолевая трудности и испытания, побеждая монстров и выполняя задания, персонаж получает очки опыта. Очки опыта накапливаются, и по достижении достаточного количества очков опыта персонаж получает новый уровень.

**Черта:** Это особая способность или умение персонажа. Обладая различными чертами персонаж может обходить правила и ограничения. Существа получают отличительные черты благодаря Кубикам Хитов, а иногда и благодаря своему классу или другим способностям.

**Мастер:** Ведущий игры, следящий за соблюдением правил, и управляющий сюжетом и игровым миром. Мастер одновременно судья и рассказчик. Честная и интересная игра – главная задача для Мастера.

**Кубик Хит-Поинтов (КХП):** Кубики Хит-Поинтов определяют мощность существа и его способности. С повышением уровня существо получает дополнительные Кубики Хит-Поинтов. Однако монстры имеют КХП благодаря врожденным расовым особенностям. КХП определяются количеством и типом кубиков. Например, запись “3d8” означает, что существо обладает тремя Кубиками Хит-Поинтов. Его здоровье определяется результатом бросков трех кубиков d8 и прибавленными к нему модификаторами.

**Хит-поинты (ХП):** Хит-поинты – это абстрактное обозначение энергии и здоровья существа в данный момент. Их запас определяется броском Кубиков Хит-Поинтов существа. Если первый Кубик ХП бросается для уровня базового или престиж класса персонажа, то берётся сразу максимальный результат. Если же К ХП бросается для неигрового класса или для из-за расы существа, то он бросается как обычно. Ранения отнимают у существ хит-поинты, в то время как лечение (магическое или естественное) их восстанавливает. Некоторые способности и заклинания дают временные хит-поинты, добавляющиеся на определенный период. Если хит-поинты существа падают до нуля, или ниже, то существо

теряет сознание. Существо умирает, если его хит-поинты опускаются до отрицательного значения его Телосложения или ниже.

**Инициатива:** Непосредственно перед сражением все его участники должны бросить проверку инициативы, чтобы определить порядок их действий. Чем выше результат проверки существа, тем раньше оно ходит.

**Уровень:** Уровень отражает силу и умение персонажа. Существуют три типа уровней. Уровень класса – это количество уровней персонажа, которые он повысил для конкретного класса. Уровень персонажа – это сумма всех уровней классов персонажа.

Помимо этого существуют еще и уровни для заклинаний, называемые *кругами заклинания*. Они обозначают мощность заклинания и нумеруются от 0 до 9. Творцы заклинаний, получающие новые уровни класса, получают доступ к заклинаниям более высокого круга.

**Монстр:** Монстрами называют существ, мощь и способности которых определяются не классовыми уровнями, а их расовыми Кубиками Хит-Поинтов (хотя иногда у них всё-таки бывают уровни классов). Персонажи игроков, как правило, не могут быть монстрами.

**Умножение:** Когда к броску добавляется больше одного множителя, то множители не перемножаются. Вместо этого они складываются в один общий множитель. Каждый множитель после первого добавляется с вычетом единицы. Если, к примеру, надо дважды применить множитель x2, то в результате вы получите общий множитель x3, а не x4.

**Неигровой персонаж (персонаж мастера):** Персонажи, контролируемые и отыгрываемые Мастером.

**Штраф:** Штрафами называются числа, отнимающиеся от проверок навыков или характеристик. У большинства штрафов нет типов, и, как правило, они складываются между собой.

**Игровой персонаж:** Персонажи, управляемые и отыгрываемые игроками.

**Раунд:** Сражения в *Pathfinder* проходят по раундам. Каждый раунд существа совершают какие-либо действия по очереди согласно инициативе. Один раунд сражения занимает 6 секунд в игровом мире.

**Округление:** Иногда по правилам приходится округлять результат или какое-либо значение. Как правило, округление происходит в меньшую сторону. Например, если надо получить половину от 7, то в результате округления получится 3.

**Спасбросок:** Если существо стало целью опасного заклинания или эффекта, то обычно у него есть возможность выполнить спасбросок для того, чтобы смягчить его вред. Персонажам не надо совершать действий для проверки спасброска, так как он пассивен, он совершается автоматически. Есть три типа спасбросков: спасбросок на Стойкость (сопротивление ядам, болезням и другим воздействиям на тело), Реакцию (избегание эффектов, влияющих на область) и Волю (защита от атак на разум).

**Навык:** Навыки определяют умение существа выполнять простые задачи – например, залезть на стену, незаметно прокрасться по коридору или заметить нарушителя. Ранг навыка отражает умение существа в данной области. При получении нового уровня или Кости Хит-Поинтов существо получает возможность улучшить свои навыки.

**Заклинания:** Заклинания бывают самыми разными и обладают различными эффектами: от причинения вреда врагу до воскрешения мертвых. В каждом заклинании описаны цели, эффекты и как от них можно защититься.

**Магическая способность:** Способность, действующая как заклинание, полученная в результате

врождённых расовых свойств персонажа или тренировках в классе (в отличие от заклинаний, которые персонаж получает при получении новых уровней магических классов).

**Сопrotивление Магии:** Некоторые существа устойчивы к магии и обладают сопротивлением к ней. Маг, пытающийся наложить заклинание на существо, которое обладает сопротивлением магии, должен пройти проверку уровня мага. Сложность проверки равна Сопrotивлению Магии существа (впрочем, некоторые заклинания игнорируют Сопrotивление Магии).

**Сложение:** Иногда необходимо сложить несколько бонусов или штрафов для одной проверки или характеристики. Как правило, однотипные бонусы не складываются. Вместо этого берётся наибольший бонус. Штрафы, однако, складываются. Если есть и бонусы, и штрафы, то они складываются, и штрафы в результате могут превысить бонусы, как и наоборот.

**Сверхъестественные способности (СвС):** Сверхъестественными называются атаки, защиты и качества, основанные на магии. Эти способности могут быть как постоянно действующими, так и требующими определенного действия для их применения. В описаниях сверхъестественных способностей приведены данные об их эффектах и том, как они используются.

**Ход:** Каждый раунд сражения существо получает ход и может во время него действовать. Обычно существо может за один ход совершить одно стандартное действие, одно действие движения, одно быстрое действие и несколько свободных действий. Описание других действий, которые может совершать существо, приведено в главе 8.

## Пример игры

Мастер ведёт приключение для четырёх игроков. Их персонажи: Сийла (человек паладин, женщина), Эрзен (человек маг), Харск (дварф следопыт) и Лем (бард полурослик). Искатели приключений исследуют руины древней цитадели, потому что они прослышали, что в её затхлых подземельях можно разжиться сокровищами. На пути к разрушенному строению герои пересекают старый каменный мост. Завершив описание сцены, Мастер спрашивает, что игроки собираются делать.

**Харск:** Идём дальше, мне не нравится это место. Я достаю свой арбалет и заряжаю его болтом.

**Сийла:** Согласна. Я обнажаю меч. Просто на всякий случай.

**Эрзен:** Я хочу сотворить заклинание света, чтобы мы могли видеть, куда мы идём.

**Мастер:** Хорошо, из твоей ладони появляется мерцающий свет, освещающий область вокруг вас.

**Лем:** Я продолжаю осматриваться, чтобы удостовериться, что поблизости нет монстров.

*Мастер сверяется со своими записями и видит, что рядом с искателями приключений действительно есть несколько монстров, организовавших западню для героев.*

**Мастер:** Лем, брось проверку на Внимательность.

*Лем бросает кубик d20 и на нём выпадает 12. Он сверяется с листом своего персонажа и прибавляет к выпавшему значению свой бонус проверки Внимательности, равный +6.*

**Лем:** У меня 18, я замечаю что-нибудь?

**Мастер:** Ты осматриваешься вокруг и замечаешь шесть тёмных силуэтов, приближающихся к вам сзади. Как только они подходят ближе к свету, созданному заклинанием Эрзена, ты узнаешь в этих существах скелетов. Они идут к вам по мосту, одетые в ржавые доспехи, и размахивают древними мечами.

**Лем:** Ребята, похоже у нас проблема.

**Мастер:** А то. Все бросают инициативу.

*Для того чтобы определить очерёдность ходов во время сражения, игроки бросают кубики d20 и складывают выпавшие значения с бонусами инициативы. Мастер бросает один кубик сразу за всех скелетов и еще один раз за их пока притаившегося предводителя. У Сийлы получается 18 очков инициативы, у Харска 16, у Эрзена 12, а Лем выбрасывает всего 5 инициативы. Инициатива скелетов равна 11, а у их предводителя 8.*

**Мастер:** Сийла, у тебя самая высокая инициатива. Твой ход.

**Сийла:** Раз это скелеты, то я собираюсь уничтожить их используя силу моей богини Айомедеи. Я использую поток позитивной энергии.

*Сийла бросает кубики 2d6, выпадает 7.*

**Сийла:** Скелеты получают 7 урона, но они могут сделать спасбросок Воли сложностью 15 и получить только половину урона.

*Мастер кидает кубики на спасбросок Воли скелетов и получает 18, два раза 17, 15, 8 и 3. Четверо скелетов получают только половину урона (3 единицы) благодаря успешным спасброскам, но двое получают все 7 единиц урона.*

**Мастер:** Сила твоего божества вливается в скелетов, и двое из них вспыхивают пламенем и рассыпаются. Остальные четверо по-прежнему приближаются к вам. Харск, твой ход.

**Харск:** Отлично, я стреляю в ближайшего скелета из арбалета.

*У Харска на кубике d20 выпадает 13. Он прибавляет свой бонус к атаке арбалетом и получает в результате 22. Мастер проверяет Класс Доспеха скелета, его значение всего лишь 14.*

**Мастер:** Ты попадаешь, кидай урон.

*Харск кидает d10 и получает 8. Мастер вспоминает, что у скелетов есть снижение урона ко всем видам оружия, кроме дробящего. Болты арбалета наносят колющий урон, поэтому повреждение скелета снижается с 8 до 3, но этого всё равно достаточно, чтобы сделать его хиты меньше 0.*

**Мастер:** Хотя арбалет и наносит меньше урона древним костям скелетов, но удар был достаточно сильным, чтобы скелет развалился на части. Эрзен, ты ходишь.

**Эрзен:** Я творю заклинание волшебный снаряд в ближайшего ко мне скелета.

*Заклинание волшебный снаряд создает множество светящихся дротиков, всегда поражающих свою цель. Эрзен бросает 1d4+1 для каждого дротика и в сумме наносит 6 урона. Будучи магическими, дротики автоматически преодолевают Снижение Урона скелета, уничтожив еще одного из них.*

**Мастер:** Остались только два скелета и наступает их ход. Один из них бросается к Сийле и взмахивает своим мечом, пытаясь по ней попасть, в то время как второй подходит к Харску и атакует его.

*Мастер бросает кубик d20 два раза для обеих атак. На атаке скелета по Сийле выпало 8, что явно не равно и уж точно не превышает её Класс Доспеха в 18 единиц. Атака 17 по Харску превышает его КД, равное 16, и второй скелет попадает по нему. Мастер бросает кубик урона для атаки второго скелета.*

**Мастер:** Скелет попадает по тебе, Харск, оставляя уродливый порез на твоём плече. Ты получаешь 7 урона.

**Харск:** Ой, у меня остаётся 22 хита.

**Мастер:** Это еще не всё. Из тумана на мост выскакивает скелет, одетый в доспехи рыцаря, верхом на давно умершей лошади. Его смертоносное копьё

украшают головы его предыдущих жертв. Лем, твой ход, что ты делаешь?

**Лем:** Убегаю!

*Сражение продолжится в том же порядке, что и раньше, начиная с Силлы, пока одна из сторон не проиграет. Если персонажи игроков выживут в этом бою, то они продолжат свой путь в древнюю крепость, чтобы узнать, какие сокровища и опасности ждут их впереди.*

## Создание персонажа

Игра *Pathfinder* позволяет создать вам различных персонажей для игры, начиная с хитрого плута и заканчивая доблестным паладином. Первым делом, создавая персонажа, надо продумать общее представление о нём. Вы хотите, чтобы ваш персонаж сражался лицом к лицу с ужасающими монстрами, противопоставляя свои меч и щит их когтям и клыкам? Или вы хотите, чтобы ваш персонаж был мистическим прорицателем, черпающим свои силы из далеких миров для того, чтобы оттянуть свою смерть. В этой игре возможно практически всё.

После того, как вы проработали основную идею персонажа, используйте следующие шаги, чтобы вдохнуть в персонажа жизнь. Записывайте получившиеся данные и характеристики на игровой лист персонажа для *Pathfinder*, который вы можете найти в конце этой книги и скопировать его.

### **Шаг 1. Определение Характеристики персонажа:**

Начните с заполнения очков шести основных характеристик персонажа (см. страницу 15). Эти характеристики определяют основные параметры персонажа и влияют на многие детали. Необходимо, чтобы значения некоторых характеристик были выше средних для того, чтобы персонаж мог взять определенный класс.

**Шаг 2. Выбор Расы:** Затем выберите расу, которой будет принадлежать персонаж, и запишите модификаторы, влияющие на Характеристики, и другие расовые особенности (см. главу 2). Вы можете выбрать одну из семи базовых рас, хотя Мастер может добавить другие в список рас на своё усмотрение. В зависимости от выбранной расы персонаж владеет определенными языками, а также может владеть некоторыми дополнительными языками. Персонаж может владеть количеством дополнительных языков, равным его модификатору Интеллекта (см. страницу 17).

**Шаг 3. Выбор Класса:** Класс олицетворяет род занятий персонажа, будь то воин или волшебник. Создаваемый персонаж имеет первый уровень в выбранном им классе. По мере получения опыта за победу над монстрами или выполнение заданий, персонаж получает новые уровни, открывающие доступ к новым способностям и умениям.

**Шаг 4. Выбор Навыков и отличительных Черт:** В зависимости от класса персонажа и его модификатора Интеллекта (и некоторых других бонусов, например, расовой особенности людей), он получает определенное количество очков для тренировок своих навыков. Эти очки называются рангами. Важно помнить, что нельзя тренировать навык на число рангов, большее, чем уровень персонажа (зачастую, не больше одного ранга в навык для создаваемого персонажа первого уровня). После тренировки навыков надо определить, какое количество отличительных черт получает персонаж, и выбрать черты для него. Количество черт зависит от класса персонажа и его уровня. Отличительные черты персонажа подробно описаны в главе 5.

**Шаг 5. Покупка снаряжения:** В зависимости от класса, каждый новый персонаж начинает с определен-

ным количеством золота, на которое он может купить различное снаряжение и экипировку, начиная с кольчуги и заканчивая кожаным рюкзаком. Снаряжение нужно для выживания героя во время приключений. Как правило, нельзя покупать на стартовые деньги магические предметы, не обговорив это с Мастером и не получив от него согласия.

**Шаг 6. Заключительные штрихи:** Наконец, вам надо определить детали персонажа, такие как хит-поинты (ХП), Класс Доспеха (КД), спасброски, модификатор инициативы и значения атак персонажа. Все эти значения зависят от предыдущих шагов. Персонаж первого уровня всегда начинается с максимальным количеством хит-поинтов для его Кубика Хит-Поинтов. Помимо численных характеристик персонажа, вам также надо придумать ему имя, мировоззрение и внешность. Будет прекрасно, если вы набросаете несколько отличительных особенностей его характера для того, чтобы вам было легче отыгрывать личность персонажа. Дополнительные правила (такие как возраст и мировоззрение) приведены в главе 7.

## Основные характеристики

У каждого персонажа есть шесть базовых характеристик, определяющих его физические и умственные способности, умения и потенциал. В отличие от редко бросаемых проверок способностей (когда можно использовать только модификаторы самих характеристик), эти значения и создаваемые ими модификаторы, влияют практически на все стороны умений и способностей персонажей. Значения Характеристики персонажа обычно лежат в диапазоне от 3 до 18, хотя благодаря расовым бонусам они могут быть больше или меньше этих границ. Средним значением Характеристики обычного персонажа является число 10.

### **Генерация Характеристики персонажа**

Есть несколько способов генерации базовых характеристик персонажа. Каждый из способов даёт разный уровень гибкости и случайности создания персонажа.

Расовые модификаторы (добавки к базовым характеристикам в зависимости от расы персонажа – см. главу 2) прибавляются уже после окончания генерации Характеристики персонажа.

**Стандартный способ:** Бросьте четыре раза кубик d6 (т.е. 4d6), исключите самое маленькое значение и сложите три оставшиеся броска. Запишите результат и повторите процесс, пока не получите в итоге шесть значений. Распределите эти значения между шестью Характеристиками так, как вам кажется лучше для вашего персонажа. Этот метод обладает меньшей долей случайности по сравнению с Классическим способом и позволяет создать персонажа с Характеристиками, немного превышающими средние показатели.

**Классический способ:** Бросьте 3d6 и сложите выпавшие значения. Запишите их сумму и повторите еще пять раз. Распределите полученные значения по Характеристикам. Этот способ обладает большей долей случайности, и одни персонажи будут превосходить других. Можно добавить еще больше случайности, если присвоить значения бросков Характеристикам в том порядке, в каком они были выкинуты. Получившегося таким способом персонажа сложнее подогнать под придуманную концепцию, так как его Характеристики могут не позволить выбрать желаемый класс или личность. Поэтому при использовании последнего способа лучше сначала определить базовые характеристики, и только потом продумывать общую концепцию персонажа, а не наоборот.

**Героический способ:** Бросьте 2d6 и добавьте к получившемуся результату бросков еще 6 очков.

Запишите значение и повторите еще пять раз. Распределите полученные значения между шестью характеристиками так, как считаете нужным. Доля случайности в данном методе меньше, чем в Стандартном, а персонаж получается с большинством показателей немного выше среднего.

**Пул кубиков:** Персонажу даётся для генерации характеристик множество в 24d6 бросков. Перед броском игрок определяет сколько кубиков он будет бросать для каждой из характеристик (минимальное количество бросков для каждой характеристики – 3d6). После того, как игрок распределит количества бросков, он бросает каждую группу кубиков и складывает результаты трёх самых высоких значений. Для более более энергичных игр, Мастеру стоит повысить общее число бросков с 24 до 28. Создание персонажей этим способом обладает такой же долей случайности, как и Стандартный способ.

**Распределение по стоимости:** Персонаж получает количество очков, с помощью которых он может повысить свои характеристики, равные изначально 10. Персонаж может увеличить количество очков для повышения характеристик, если он пожертвует частью своих хитпоинтов. Также персонаж может увеличить количество очков для повышения определенных характеристик, понижая остальные свои базовые характеристики. Но в таком случае характеристики нельзя опускать ниже семи или повышать больше 18. Для того чтобы узнать стоимость повышения характеристик, смотрите таблицу 1-1. После распределения всех доступных очков повышения, надо прибавить расовые модификаторы персонажа, если они у него есть.

Количество очков повышения зависит от типа кампании, в которую вы играете. Стандартное для персонажа количество очков повышения равно 15. При создании обычного мастерского персонажа зачастую используются всего лишь три очка повышения. Чтобы узнать количество очков повышения характеристик в зависимости от кампании, смотрите таблицу 1-2. Данный способ распределения очков по стоимости делает выбор игрока особенным и создает сбалансированных и равных по силам персонажей. Этот способ обычно используется при проведении официальных игровых мероприятий, таких как Общество *Pathfinder* (для подробностей посетите сайт [paizo.com/pathfinderSociety](http://paizo.com/pathfinderSociety)).

**Таблица 1-1: Стоимость Характеристики**

Очки характеристики	Стоимость (единицы)	Очки характеристики	Стоимость (единицы)
7	-4	13	3
8	-2	14	5
9	-1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

**Таблица 1-2: Количество очков характеристик для кампаний**

Тип кампании	Количество очков
Слабо фэнтезийная	10
Стандартно фэнтезийная	15
Сильно фэнтезийная	20
Эпическая фэнтези	25

## Определение бонусов

На базовые характеристики персонажа влияет его раса, модификаторы характеристик которой могут колебаться от -5 до +5. В таблице 1-3 описаны модификаторы для каждой характеристики.

Модификаторы – это числа, которые вы прибавляете к результатам бросков кубиков, когда ваш персонаж пытается сделать что-то, зависящее от его характеристик. Но модификаторы используются не только для этого: также вам надо прибавлять модификатор к некоторым значениям, не определяющимся бросками кубиков.

Положительный модификатор называется бонусом, а отрицательный – штрафом. В таблице 1-3 также указано количество дополнительных заклинаний, которыми обладают персонажи, творящие заклинания.

## Характеристики и персонажи-маги

У каждого класса персонажей, творящих заклинания, есть своя главная характеристика, определяющая количество доступных заклинаний: у волшебников это Интеллект; у жрецов, друидов и следопытов – Мудрость; у бардов, паладинов и чародеев – Харизма. Помимо этого, заклинатель должен быть достаточно высокого уровня в классе для того, чтобы творить заклинания или использовать слоты заклинаний для заклинаний данного уровня. Подробности о классах, творящих заклинания, можно найти в главе 3.

## Характеристики

Каждая характеристика описывает физическую или умственную сторону персонажа и влияет на его умения и действия.

### Сила (Сил)

Под Силой подразумевается физическая сила вашего персонажа. Она важна для персонажей, сражающихся в ближнем бою, таких как воины, монахи, паладины и некоторые следопыты. От Силы также зависит максимальный вес, который может переносить персонаж. Если у персонажа Сила стала равна 0, то он становится слишком слабым, чтобы двигаться и теряет сознание. Некоторые существа не обладают Силой в принципе и не имеют никаких модификаторов к навыкам и проверкам, основывающимся на Силе.

Модификатор Силы применяется:

- к броскам рукопашных атак;
- к броскам урона при использовании оружия ближнего боя или метательного оружия, включая пращу. (Исключения: при атаке неосновной рукой прибавляется только половина бонуса Силы; при атаках обеими руками одним оружием прибавляется полторный бонус Силы. При атаке из луков – кроме составных луков – добавляется штраф Силы, бонусы не прибавляются);
- к проверкам Плаванья и Лазания;
- к проверкам Силы (при выбивании дверей и чего-либо подобного).

### Ловкость (Лов)

Ловкость описывает координацию, быстроту, реакцию и чувство равновесия. Эта характеристика очень важна для плутов и полезна для персонажей, которые носят легкие или средние доспехи, либо ходят без доспехов вовсе. Эта характеристика необходима персонажам, предпочитающим дальнбойное оружие, такое как луки и пращи. Персонаж, у которого значение Ловкости опустилось до 0, не может двигаться и фактически неподвижен (но в сознании).

**Таблица 1-3: Модификаторы характеристик и дополнительные заклинания**

Очков характеристик	Модификатор	Дополнительных заклинаний на день (по уровням заклинаний)									
		0 ур.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	Вы не можете творить заклинания, основанные на этой характеристике									
2-3	-4	Вы не можете творить заклинания, основанные на этой характеристике									
4-5	-3	Вы не можете творить заклинания, основанные на этой характеристике									
6-7	-2	Вы не можете творить заклинания, основанные на этой характеристике									
8-9	-1	Вы не можете творить заклинания, основанные на этой характеристике									
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	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
36-37	+13	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2

и т.д.

Модификаторы Ловкости применяются:

- к броскам на попадание дальнбойных атак, то есть при атаках с помощью луков, арбалетов, метательных топоров и многих дальнбойных заклинания, таких как испеляющий луч или прожигающий свет;
- к Классу Доспеха (КД), отображая способность персонажа быстрее реагировать на атаки;
- к спасброскам на Реакцию, например, при уклонении от огненных шаров и других атак, от которых вы можете спастись, если будете быстро двигаться и вовремя реагировать;
- к проверкам Акробатики, Отключения Устройств, Искусства Побега, Полёта, Езды Верховом, Ловкости Рук и Скрытности.

### Телосложение (Тел)

Телосложение отражает здоровье, выносливость и жизненные силы персонажа. Бонус Телосложения повышает количество хит-поинтов, поэтому эта характеристика важна для всех персонажей. Некоторые существа, такие как нежить или сконструированные создания, не имеют этой характеристики. Их модификатор равен +0 для всех проверок, основанных на Телосложении. Персонаж, Телосложение которого стало равным 0, умирает.

Модификатор Телосложения применяется:

- к броскам Кубиков Хит-Поинтов (несмотря на возможные штрафы из-за Телосложения, результат не может быть меньше 1, то есть персонаж всегда получает как минимум 1 хит-поинт каждый раз, когда получает новый уровень);
- к спасброскам Стойкости, при сопротивлении ядам, болезням и похожим угрозам.

Если значение Телосложения персонажа изменится настолько, что его модификатор тоже изменится, то количество его хит-поинтов также уменьшится или увеличится.

### Интеллект (Инт)

Интеллект описывает эрудицию персонажа и то, насколько хорошо он соображает и учится новому. Эта характеристика важна для волшебников, так как она сильно влияет на их способность творить заклинания. Интеллект существ уровня животных, обладающих только инстинктами, равен 1 или 2. Любое существо, способное понять речь, обладает Интеллектом, равным 3. Если значение Интеллекта персонажа становится равным 0, то он впадает в кому. Некоторые существа не обладают этой характеристикой вообще и их модификатор для проверок и навыков, основанных на Интеллекте, равен +0.

Модификатор интеллекта применяется:

- при определении числа дополнительных языков, помимо родного расового языка и Общего, которыми ваш персонаж владеет в начале игры. Если у вас есть штраф Интеллекта, то вы всё равно можете писать и говорить на языке вашей расы до тех пор, пока ваш Интеллект не упадёт до 2 и меньше;
- при определении числа очков навыков (рангов), получаемых при повышении в уровне, причем персонаж всегда получает как минимум 1 очко навыка, не смотря на какие-либо штрафы
- к проверкам Оценки, Ремесла, Знания, Языкознания и Искусства Магии.

Доступ магов к дополнительным заклинаниям зависит от значения их Интеллекта. Для сотворения заклинания волшебником необходимо, чтобы его Интеллект был как минимум равен "10 + уровень заклинания".

## Мудрость (Мдр)

Мудрость отражает ваш здравый смысл, восприятие мира, самодисциплину и интуицию. Эта характеристика необходима для жрецов и друидов, важна для паладинов и следопытов. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж был проницателен, то ему надо иметь высокое значение Мудрости. Если значение Мудрости персонажа становится равным 0, то он становится не способным рационально мыслить и теряет сознание.

Модификатор Мудрости применяется:

- к спасброскам Воли (для отражения эффектов очаровывания персоны и других заклинаний);
- к проверкам Лечения, Внимательности, Профессии, Чувства Мотива и Выживания.

Жрецы, друиды и следопыты получают дополнительные заклинания в зависимости от значения Мудрости. Для сотворения заклинания жрецу, друиду или следопыту необходимо значение Мудрости, равное "10 + уровень заклинания".

## Харизма (Хар)

Харизмой измеряется ваше обаяние, убедительность, лидерство и внешность. Эта характеристика необходима для паладинов, чародеев и бардов. Харизма также важна для жрецов, так как она влияет на их способность поддерживать заклинания. Харизма нежити определяет их неестественную "жизненную силу". Если Харизма персонажа становится равной 0, то он становится не способным что-либо делать и теряет сознание.

Модификатор Харизмы применяется:

- при проверках Обмана, Дипломатии, Маскировки, Приручении Животных, Запугивании, Актёрстве и Использовании Магических Устройств;
- при попытках оказания влияния на других;
- при проверке Сложности поддержания энергии для жрецов;
- при попытке нанести урон нежити для паладинов

Количество дополнительных заклинаний для Бардов, паладинов и чародеев зависит от значения их Харизмы. Чтобы сотворить заклинание бард, паладин или чародей должны обладать Харизмой, равной "10 + уровень заклинания".

