

ВЕДЬМА

pf2.ru

ТАБЛИЦА РАЗВИТИЯ УМЕНИЙ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Внимание	И										Э										
Стойкость	И				Э																
Реакция	И								Э												
Воля	Э																М/СИ				
Атака	Безоружные	И									Э		ПО								
	Простое	И									Э		ПО								
	Особое																				
Защита	Без брони	И											Э								
	Лёгкая																				
	Средняя																				
	Тяжёлая																				
Класс. СЛ	И																				
Заклинания	И							Э								М				Л	

"И": Изученный "Э": Экспертный "М": Мастерский "Л": Легендарный "СИ": Специализация в Испытании "УСИ": Улучшенная Специализация в Испытании "ПБ": Привычная Броня "ПО": Привычное Оружие "УПО": Улучшенное Привычное Оружие "КЭО": Критические Эффекты Оружия

УРОВЕНЬ 1

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-

НАГОВОРЫ

Будучи проводником силы покровителя, вы можете обратиться к ней для прямого магического вмешательства. Наговор — заклинание, рождённое магией вашего покровителя и ниспосланное через фамильяра, а не способность, которую вы можете применять напрямую. Покровитель ждёт, что вы будете защищать его интересы, и не любит частые просьбы о помощи. Поэтому вы можете сотворить только один наговор в ход; попытка сотворить второй наговор в тот же ход провалится, а действия будут потрачены впустую.

Наговоры — фокальные заклинания, для сотворения которых потребуется потратить 1 ФП. Вначале ваш запас ФП равен 1. Вы восстанавливаете все ФП во время ежедневной подготовки, а также можете восстановить 1 ФП, если потратите 10 минут на занятие Фокусировка, общаясь с фамильяром.

Фокальные заклинания автоматически повышаются до значения круга, равного половине вашего уровня (с округлением вверх). Фокальные заклинания не требуют использования ячеек заклинаний, сотворить их с помощью ячеек нельзя. Определённые черты могут дать вам новые фокальные заклинания. Ваш максимум ФП равен числу известных вам фокальных заклинаний, но одновременно более 3 ФП у вас быть не может.

Вы изучаете наговор кукла покровителя или соккрытие фамильяра, позволяющие управлять фамильяром или защитить его. Большую часть других наговоров вы изучите благодаря урокам ведьмы.

Фокусы-наговоры: Фокусы-наговоры — особые наговоры, использовать которые можно без затрат ФП и неограниченно (но всё ещё не более одного наговора в ход). Фокусы-наговоры дополняют те фокусы, которые вы выбрали в качестве заклинаний ведьмы, и не учитываются в числе подготовленных фокусов.

Вы получаете фокус-наговор в зависимости от выбранного покровителя.

ЗАКЛИНАНИЯ ВЕДЬМЫ

С помощью вашего фамильяра покровитель наделяет вас силой, необходимой для сотворения заклинаний. Вы заклинатель и можете творить заклинания традиции вашего покровителя, используя занятие Сотворение заклинания (см. «Сотворение заклинаний»). При сотворении заклинаний как ведьма вы можете рифмовать слова силы, а в качестве жеста хватит зловещего указующего перста или более сложного знака. Фамильяр может повторять ваши слова или движения, проводя магию покровителя.

На 1 уровне вы каждое утро можете подготовить два или менее заклинания 1 круга и 5 фокусов из числа заклинаний, которые знает ваш фамильяр. Подготовленные заклинания остаются доступны, пока вы их не сотворите либо пока не будете снова подготавливать заклинания. Количество заклинаний, которые вы можете подготовить в день, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере роста ведьмы в уровне количество ваших ячеек заклинаний будет увеличиваться, максимальный круг заклинаний, доступных для сотворения из ячеек, также будет расти (см. таблицу).

Для определения эффективности некоторых заклинаний может потребоваться проверка атаки заклинанием или бросок врага против вашей СЛ заклинаний (как правило, испытание). Вашей ключевой характеристикой служит Интеллект, поэтому именно его модификатор используется для проверок атаки заклинанием и СЛ заклинаний.

Повышение заклинаний: Когда вы получите ячейки заклинаний 2 круга и выше, вы можете занять их усиленными версиями заклинаний низких кругов. При этом круг заклинания повышается до круга ячейки. Эффект многих заклинаний усиливается при повышении до определённого круга.

Фокусы: Фокусы — заклинания особого типа, не использующие ячейки заклинаний. Фокусы можно применять неограниченно, любое

количество раз в день. Фокус всегда автоматически повышается до значения круга, равного половине вашего уровня (с округлением вверх), — как правило, это максимально доступный вам круг ячейки заклинания ведьмы. Так, фокусы ведьмы 1 уровня будут заклинаниями 1 круга, а фокусы ведьмы 5 уровня — заклинаниями 3 круга.

ФАМИЛЬЯР

Покровитель ниспослал вам фамильяра — таинственное существо, которое обучает вас заклинаниям и помогает творить их. Такой фамильяр следует правилам фамильяров, однако он сильнее прочих, поскольку является связующим звеном между вами и покровителем. Он получает две дополнительные способности фамильяра. Одна из них обычная и может быть выбрана ежедневно, другая же — особая. Особая способность фамильяра всегда считается выбранной и зависит от вашего покровителя. Фамильяр также получает ещё по одной дополнительной способности по достижении вами 6, 12 и 18 уровней.

Заклинания : ваш фамильяр служит источником и хранилищем заклинаний, дарованных вам покровителем. Для ежедневной подготовки заклинаний ведьмы вы должны провести время в общении со своим фамильяром (см. далее). Поначалу ваш фамильяр знает 10 фокусов, 5 заклинаний 1 круга, а также одно дополнительное заклинание в зависимости от начального урока покровителя. Выбирайте их из списка обычных заклинаний соответствующей вашему покровителю традиции либо из числа иных заклинаний этой традиции, к которым у вас есть доступ.

Всякий раз при повышении в уровне покровитель обучает вашего фамильяра 2 новым заклинаниям любых кругов, для которых у вас есть ячейки заклинаний. Они должны быть выбраны из списка обычных заклинаний вашей традиции либо из числа иных заклинаний этой традиции, к которым у вас есть доступ. Черты также могут дать вашему фамильяру дополнительные заклинания.

Изучение заклинаний : ваш фамильяр также способен изучать новые заклинания без вмешательства покровителя. Он может узнать любое заклинание из списка вашей традиции, если съест записанное заклинание, — этот процесс займёт 1 час. Так можно потратить свиток с заклинанием, либо вы можете использовать занятие исследования Изучение заклинания, чтобы подготовить записанное заклинание. Вы с фамильяром можете использовать Изучение заклинания, чтобы он обучился заклинанию у другого фамильяра ведьмы. Оба фамильяра должны присутствовать до окончания занятия, заклинание должно быть в списке вашей традиции, и вы должны оплатить обычную стоимость этого занятия (обычно в виде подношения покровителю другого фамильяра). Вы не можете подготовить заклинания с помощью фамильяра другой ведьмы.

Неумирающий : если ваш фамильяр умирает, ваш покровитель ниспослёт вам нового в ходе вашей следующей ежедневной подготовки. Новый фамильяр может быть копией старого, его реинкарнацией или совершенно новой сущностью, но будет знать те же заклинания, что и предыдущий. Смерть фамильяра не влияет на ваши подготовленные заклинания.

ПОКРОВИТЕЛЬ

Вы не были рождены со способностью творить заклинания и не провели годы в изучении книг, поклонении богам или познании тайн. Ваша сила дарована вам могущественным существом, которое избрало вас в качестве проводника своей силы в мире. Обычно это существо скрывается под покровом тайны и практически не выдаёт своей личности и целей.

Оно доносит до вас свою волю не словами, а знаками в знаменьях и снах или иным схожим образом.

Покровитель не общается с вами напрямую, а действует посредством фамильяра — таинственного существа, которое учит вас, служит связующим звеном между вами и мощью покровителя и, вероятно, даже следит, чтобы вы действовали в интересах покровителя.

На 1 уровне вы должны выбрать вашего покровителя, что определит вашу магическую традицию, навык, начальный урок ведьмы, а также особую способность фамильяра.

ЧЕРТА НАРОДА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Помимо повышения ключевой характеристики от класса, на 1 уровне вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам.

На 5 уровне и каждые 5 уровней после этого вы получаете четыре универсальных повышения характеристик, которые можно применить к любым разным характеристикам. Если модификатор характеристики уже равен +4 или выше, для его увеличения требуются два повышения (сначала модификатор получает частичное повышение, и вы должны применить второе повышение на более высоком уровне, чтобы модификатор увеличился на 1).

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 2

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете классовую черту ведьмы.

ЧЕРТА НАВЫКА

На 2 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете черту навыка. Черты навыков обладают дескриптором «навык» и описаны в главе 5. Чтобы взять черту навыка, уровень умения в соответствующем навыке должен быть не ниже изученного.

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 3

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–

ОБЩАЯ ЧЕРТА

На 3 уровне и каждые 4 уровня после этого вы получаете общую черту.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

На 3 уровне и каждые 2 уровня после этого вы получаете повышение навыка. Повышение можно использовать либо для того, чтобы изучить один из неизученных навыков, либо чтобы увеличить уровень умения в навыке с изученного до экспертного.

Начиная с 7 уровня вы можете использовать повышения навыков, чтобы увеличить уровень умения в навыке с экспертного до мастерского, а начиная с 15 уровня вы сможете с их помощью увеличить уровень умения с мастерского до легендарного.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 4

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 5

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	2	–	–	–	–	–	–	–

ЭКСПЕРТ СТОЙКОСТИ

Мощь вашего покровителя укрепляет и ваше тело. Ваш уровень умения в испытаниях Стойкости повышается до экспертного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА НАРОДА

Помимо выбранной при создании персонажа черты народа, вы получаете новую черту народа на 5 уровне и каждые 4 уровня после этого.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 6

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—

СПОСОБНОСТЬ ФАМИЛЬЯРА**ЧЕРТА ВЕДЬМЫ**

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 7

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-ЭКСПЕРТ

Вы научились лучше обращаться с силой, дарованной вашим покровителем. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до экспертного.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 8

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 9

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	2	–	–	–	–	–

ЭКСПЕРТ РЕАКЦИИ

Вы легко уклоняетесь от опасностей. Ваш уровень умения в испытаниях Реакции повышается до экспертного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 10

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	–	–	–	–	–

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 11

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	2	–	–	–	–

ЭКСПЕРТ ОРУЖИЯ

Благодаря нажитому опыту вы обучились лучше владеть оружием. Ваш уровень умения для простого оружия и безоружных атак повышается до экспертного.

ЭКСПЕРТ ВНИМАНИЯ

Вы не теряете бдительности и постоянно высматриваете опасность. Ваш уровень умения во Внимании повышается до экспертного.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 12

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 13

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—

ПРИВЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Вы научились наносить более серьёзный урон любимым оружием. Ваши безоружные атаки и атаки оружием, в которых вы умелы на экспертном уровне, дополнительно наносят 2 урона. Дополнительный урон увеличивается до 3, если вы мастер, и до 4 при легендарном уровне умения.

ЗАЩИТНЫЕ ОДЕЯНИЯ

Магические потоки вкупе с тренировкой позволяют вам лучше уклоняться от атак. Ваш уровень умения для защиты без брони повышается до экспертного.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 14

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 15

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	2	–	–

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-МАСТЕР

Вам удалось обуздать силу, дарованную вам покровителем. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до мастерского.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 16

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	–	–

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 17

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	–

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Связь с вашим фамильяром закалила ваш разум. Ваш уровень умения в испытаниях Воли повышается до мастерского. Когда вы получаете успех в испытании Воли, он считается для вас критическим успехом.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ЧЕРТА НАРОДА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 18

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 19

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1

ЗАКЛИНАТЕЛЬ-ЛЕГЕНДА

Ваше владение магией покровителя сложно превзойти. Ваш уровень умения в атаке заклинанием и СЛ заклинаний повышается до легендарного.

ДАР ПОКРОВИТЕЛЯ

Покровитель дарует вам власть над силой, способной потрясти мир. Вы получаете одну ячейку 10 круга, в которой можете подготовить заклинание как заклинание ведьмы. Вы не можете использовать ячейки 10 круга в сочетании со способностями, дающими дополнительные ячейки заклинаний или позволяющими творить заклинания без затрат ячеек. Повышая уровень, вы не получаете дополнительных ячеек 10 круга, но можете взять черту Истина покровителя, чтобы получить вторую такую ячейку.

ОБЩАЯ ЧЕРТА

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКА

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

УРОВЕНЬ 20

Фокусы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

СИЛ ЛВК ВЫН ИНТ МДР ХАР

ЧЕРТА ВЕДЬМЫ

ЧЕРТА НАВЫКА

БЕСПЛАТНЫЙ АРХЕТИП

ДОПОЛНИТЕЛЬНО
