

Страж переправы

Воин - 1 уровень. Передняя линия, щит и контроль прохода

Простой защитник, который точно атакует, закрывает проходы и помогает группе пережить первый бой.

Родословная: Человек; **наследие:** Умелый: Медицина.
Предыстория: Воин. **Класс:** Ключевая характеристика: Сила.
Языки: Всеобщий, Дварфийский.

Сила 18 (+4)	Ловкость 14 (+2)	Телосложение 14 (+2)	Интеллект 10 (+0)	Мудрость 12 (+1)	Харизма 10 (+0)
------------------------	----------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------------------

Числа первого уровня

Показатель	Итог
ОЗ / КБ	20 / 18; со щитом 20
Скорость / Восприятие	25 футов / +6 (Е)
Стойкость / Рефлекс / Воля	+7 / +7 / +4
КС класса	17

Обученные навыки

Навык	Ранг	Бонус
Атлетика	Т	+7
Акробатика	Т	+5
Ремесло	Т	+3
Выживание	Т	+4
Запугивание	Т	+3
Знание военного дела	Т	+3
Медицина	Т	+4

Т - обучен; Е - эксперт. Неповышенные навыки не становятся нулевыми: используйте модификатор характеристики и применимые штрафы.

Оружие первого уровня

Атака	1-я / 2-я / 3-я	Урон
Длинный меч	+9 / +4 / -1	1d8+4
Кинжал, бросок	+7 / +3 / -1	1d4+4

Длинный меч: Рубящий; можно выбрать колющий (versatile P).

Кинжал, бросок: Шаг дистанции 10 футов; точный и маневренный.

Legacy / Core Rulebook. Без Free Archetype. Это выбранный учебный вариант, не единственно правильная сборка. Согласуйте книгу и доступные опции с ведущим.

Стартовые 15 золотых

Покупка	Цена
Чешуйчатый доспех	4 зм
Длинный меч	1 зм
Стальной щит	2 зм
Кинжал	2 см
Набор авантюриста	1 зм 5 см
Набор лекаря, обычный	5 зм

Потрачено 13 зм 7 см; осталось 1 зм 3 см. 1 зм = 10 см = 100 мм. Предметы не выданы сверх бюджета.

Получено при создании

родословная: Коллективный характер
класс: Внезапное нападение (воин)
предыстория: Запугивающий взгляд (от предыстории)

Автоматически: Возможность для атаки; Блок щитом.

Способность навыка от предыстории не занимает слот класса.

Коллективный характер: +4 обстоятельства к проверке Помощи (Aid). Это не постоянный бонус ко всем действиям.

Первый полезный ход

Враг далеко. Внезапное нападение (2 действия) + Поднять щит (1). Это два Stride и одна допустимая атака, а не телепортация. В Legacy соблюдайте open и flourish.

Вы уже рядом. Strike + Поднять щит + Demoralize либо Step. Запугивающий взгляд позволяет обходиться без общего языка; повторная Деморализация имеет временный иммунитет.

Рост характеристик без последующей покупки рун, смены брони, временных эффектов и состояния перегружен.

Страж переправы - рост 1-5

План выбора способностей и контрольные числа без последующей покупки рун

Ур.	ОЗ	КБ	Скор.	Воспр.	Стойк.	Рефл.	Воля	Основная атака / магия
1	20	18/20	25	+6	+7	+7	+4	Длинный меч: +9; 1d8+4
2	32	19/21	25	+7	+8	+8	+5	Длинный меч: +10; 1d8+4
3	47	20/22	25	+8	+9	+9	+8	Длинный меч: +11; 1d8+4
4	60	21/23	25	+9	+10	+10	+9	Длинный меч: +12; 1d8+4
5	78	22/24	30	+11	+12	+12	+11	Длинный меч: +15; 1d8+4

Характеристики 5 уровня: Сила 19 (+4); Ловкость 16 (+3); Телосложение 16 (+3); Интеллект 10 (+0); Мудрость 14 (+2); Харизма 10 (+0). КБ со щитом показан после косой черты; остальное - до временных бонусов.

Выборы на каждом уровне

Уровень 2

класс: Агрессивное блокирование

навык: Быстрый ремонт

Для ремонта купите набор для ремонта за 2 зм: он не входит в стартовые 15 зм. Агрессивное блокирование срабатывает после Блока щитом; соседний противник вашего размера или меньше сам выбирает толчок на 5 футов либо состояние застигнут врасплох.

Уровень 3

общая: Живучесть

Навыки: Атлетика - эксперт.

Автоматически: Храбрость: Воля становится экспертной.

Храбрость также улучшает успешные спасброски против страха и уменьшает получаемое значение напуган на 1.

Уровень 4

класс: Защитное перемещение

навык: Боевая медицина

При поднятом щите Stride до половины Скорости не провоцирует реакции на передвижение. Для Боевой медицины держите набор лекаря либо носите его и освободите одну руку.

Уровень 5

родословная: Общая тренировка: Быстроногий

Навыки: Запугивание - эксперт.

Повышения: Сила, Ловкость, Телосложение, Мудрость.

Автоматически: Мастерство оружия: группа мечей; Медицина становится экспертной от Умелого наследия.

Сила 18 становится 19, а не 20. Мастерство относится к выбранной группе мечей, не ко всему оружию.

Тактика и ограничения

Враг действует. Выбирайте между Возможностью для атаки и Блоком щитом: обычно реакция одна. Для блока щит уже должен быть поднят.

После схватки. Лечите раны с набором лекаря. Со 2 уровня чините щит за минуту, если есть набор для ремонта; проверка Ремесла всё ещё нужна.

Блок обычным щитом применяется против физической атаки, не любого источника урона. Щит и вы получаете оставшийся после Твёрдости урон.

Щит не прибавляет КБ постоянно: его поднимают действием. Стальной щит имеет Твёрдость 5, ОЗ 20 и порог поломки 10; остаток урона после Твёрдости получают и персонаж, и щит.

Длинный меч и щит занимают обе руки. Для действий, требующих свободной руки, сначала решите, что убрать или отпустить; выпустить предмет и затем поднять его - разные операции.

Сила 18 превосходит порог 14 чешуйчатого доспеха, поэтому снимает обычные штрафы скорости и проверок. Он не шумный; нетренированная Скрытность здесь +2 на 1 уровне.

Если не хотите следить за поломкой щита, выбирайте иной билд, а не считайте щит неуязвимым. Воину с двумя руками нужен другой комплект и другие классовые способности.

Что покупать после старта

Ко 2 уровню ориентиры - руна мощи оружия +1, к 4 - разящая руна. Для блокирования позднее полезен прочный щит. Эти покупки требуют денег и доступа; в таблице роста они не учтены.

Источники и полная версия

Fighter, Core Rulebook Legacy

2e.aonprd.com/Classes.aspx?ID=7&NoRedirect=1

Warrior Legacy

2e.aonprd.com/Backgrounds.aspx?ID=35&NoRedirect=1

Наш пример: все выборы, пояснения и источники

candysrise.ru/pf2e-helper/builds/fighter-shield-1-5/

Лазутчик лесных троп

Плут - 1 уровень. Разведка, замки, ловушки и точный урон

Плут-вор с широким набором навыков, мобильностью и полноценными инструментами для разведки.

Родословная: Человек; **наследие:** Умелый: Медицина.
Предыстория: Разведчик. **Класс:** Род деятельности: Вор (Thief).
Языки: Всеобщий, Дварфийский, Гоблинский.

Сила 12 (+1)	Ловкость 18 (+4)	Телосложение 14 (+2)	Интеллект 12 (+1)	Мудрость 12 (+1)	Харизма 10 (+0)
------------------------	----------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------------------

Числа первого уровня

Показатель	Итог
ОЗ / КБ	18 / 18
Скорость / Восприятие	25 футов / +6 (Е)
Стойкость / Рефлекс / Воля	+5 / +9 / +6
КС класса	17

Обученные навыки

Навык	Ранг	Бонус
Скрытность	Т	+7
Воровство	Т	+7
Акробатика	Т	+7
Атлетика	Т	+4
Ремесло	Т	+4
Обман	Т	+3
Дипломатия	Т	+3
Природа	Т	+4
Общество	Т	+4
Мистицизм	Т	+4
Выживание	Т	+4
Знание лесов	Т	+4
Медицина	Т	+4

Т - обучен; Е - эксперт. Неповышенные навыки не становятся нулевыми: используйте модификатор характеристики и применимые штрафы.

Оружие первого уровня

Атака	1-я / 2-я / 3-я	Урон
Короткий меч	+7 / +3 / -1	1d6+4
Праща	+7 / +2 / -3	1d6
Кинжал, бросок	+7 / +3 / -1	1d4+1

Короткий меч: Вор добавляет Ловкость к урону точного оружия ближнего боя; скрытая атака +1d6 против застигнутой врасплох цели.

Праща: Шаг дистанции 50 футов; перезарядка1; propulsive добавляет половину положительной Силы: +1/2 округляется вниз до0. Скрытая атака допустима по застигнутой врасплох цели.

Кинжал, бросок: Урон с Силой, не с Ловкостью: это дистанционная атака. Скрытая атака допустима.

Стартовые 15 золотых

Покупка	Цена
Кожаный доспех	2 зм
Короткий меч	9 см
Праща	0
20 пуль для пращи (2 пачки по 10)	2 мм
Воровские инструменты	3 зм
Набор лекаря, обычный	5 зм
Набор авантюриста	1 зм 5 см
Кинжал	2 см

Потрачено 12 зм 6 см 2 мм; осталось 2 зм 3 см 8 мм. 1 зм = 10 см = 100 мм. Предметы не выданы сверх бюджета.

Получено при создании

класс: Искатель ловушек (плут)
родословная: Природные амбиции: Ловкое уклонение
навык: Кошачье падение
предыстория: Добытчик еды (от предыстории)

Автоматически: Скрытая атака 1d6; Неожиданная атака.
Ловкое уклонение - дополнительная классовая способность от родословной, а не вторая обычная реакция.

Первый полезный ход

До столкновения. Избегайте обнаружения, когда нужна скрытность. Искатель ловушек даёт шанс заметить подходящие ловушки и без активного поиска, но не отменяет прочие требования обнаружения.

Первый раунд. При инициативе через Скрытность или Обман ещё не действовавшие враги застигнуты врасплох для вас. Это условие неожиданной атаки, не гарантированная скрытность для всей группы.

Рост характеристик без последующей покупки рун, смены брони, временных эффектов и состояния перегружен.

Лазутчик лесных троп - рост 1-5

План выбора способностей и контрольные числа без последующей покупки рун

Ур.	ОЗ	КБ	Скор.	Воспр.	Стойк.	Рефл.	Воля	Основная атака / магия
1	18	18	25	+6	+5	+9	+6	Короткий меч: +7; 1d6+4
2	28	19	25	+7	+6	+10	+7	Короткий меч: +8; 1d6+4
3	38	20	30	+8	+7	+11	+8	Короткий меч: +9; 1d6+4
4	48	21	30	+9	+8	+12	+9	Короткий меч: +10; 1d6+4
5	68	22	30	+11	+10	+13	+11	Короткий меч: +13; 1d6+4

Характеристики 5 уровня: Сила 12 (+1); Ловкость 19 (+4); Телосложение 16 (+3); Интеллект 14 (+2); Мудрость 14 (+2); Харизма 10 (+0). КБ со щитом показан после косой черты; остальное - до временных бонусов.

Выборы на каждом уровне

Уровень 2

класс: Подвижность

навык: Тихие союзники

Навыки: Скрытность - эксперт.

Сначала увеличьте Скрытность до эксперта: этим выполнено требование Тихих союзников. Общая проверка группы использует наименьший модификатор и не заменяет инициативу.

Уровень 3

общая: Быстроногий

навык: Уверенность: Медицина

Навыки: Воровство - эксперт.

Автоматически: Лишение преимущества.

Уверенность в обученной Медицине даёт 10 + 3 + 2 = 15: подходит для обычного Лечения ран КС 15 без броска. Это не добавляет Мудрость.

Уровень 4

класс: Быстрый выхват (плут)

навык: Непрерывное выздоровление

Навыки: Медицина - эксперт.

Быстрый выхват позволяет достать оружие и атаковать одним действием; не убирает штраф множественных атак. Выздоровление меняет временный иммунитет только к вашему Лечению ран.

Уровень 5

родословная: Общая тренировка: Живучесть

навык: Врач отделения

Навыки: Акробатика - эксперт.

Повышения: Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость.

Автоматически: Скрытая атака 2d6; Оружейные приемы: указанные классовые виды оружия становятся экспертными; Окультизм и Эльфийский от роста Интеллекта; Медицина - эксперт от наследия, без второго увеличения ранга.

Врач отделения позволяет Лечить раны двум пациентам. Наследие не превращает уже экспертную Медицину в мастерскую. На 5 уровне Уверенность даёт 19, не достигает КС 20.

Тактика и ограничения

Рядом с союзником. Займите фланг, Strike коротким мечом, затем Step или другое полезное действие. Против застигнутого врасплох врага к урону добавляется точный урон скрытой атаки.

Нужно отойти. Со 2 уровня Stride не дальше половины Скорости с Подвижностью не провоцирует реакции. Ловкое уклонение даёт +2 КБ против одной видимой атаки, если вы не перегружены.

Скрытая атака не включается просто потому, что вы плут: нужна застигнутая врасплох цель и подходящая атака. Существа с иммунитетом к точному урону игнорируют этот добавочный урон.

Ловкость Вора заменяет Силу в уроне только точного оружия ближнего боя: бросок кинжала остаётся с +1 от Силы на 1 уровне.

Набор лекаря нужен для Лечения ран; Боевая медицина в этом билде не выбрана и не появляется от одной лишь обученной Медицины. Праща - дешёвый запасной вариант, а не основное оружие.

Если нужен обманщик, Scountrel меняет ключевые связи билда: нельзя просто сохранить урон от Ловкости Вора. Короткий лук за3зм удобнее пращи, но на старте вместе со всеми инструментами выходит за15зм: замените часть набора или купите лук после первой награды.

Что покупать после старта

Сначала усиливайте короткий меч: +1 оружия ко 2 уровню, разящая руна к 4. Для разведки важнее инструменты и команда, чем вторая одинаковая атака. При наличии добычи позднее можно купить короткий лук; таблица ниже без рун.

Источники и полная версия

Rogue, Core Rulebook Legacy

2e.aonprd.com/Classes.aspx?ID=10&NoRedirect=1

Scout Legacy

2e.aonprd.com/Backgrounds.aspx?ID=32&NoRedirect=1

Наш пример: все выборы, пояснения и источники

candysrise.ru/pf2e-helper/builds/rogue-scout-1-5/

Хранитель утреннего света

Жрец - 1 уровень. Исцеление, помощь союзникам и восстановление между боями

Священнослужитель Саренрэй: подготовленное исцеление, поддержка и Медицина, при этом стартовая броня законна.

Родословная: Человек; **наследие:** Разносторонний: Ношение доспехов.
Предыстория: Полевой врач. **Класс:** Священнослужитель (Cloistered Cleric), домен Исцеления. **Божество:** Саренрэй; Нейтрально-доброе.
Языки: Всеобщий, Эльфийский.

Сила 10 (+0)	Ловкость 14 (+2)	Телосложение 12 (+1)	Интеллект 10 (+0)	Мудрость 18 (+4)	Харизма 14 (+2)
------------------------	----------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------------------

Числа первого уровня

Показатель	Итог
ОЗ / КБ	17 / 17
Скорость / Восприятие	25 футов / +7 (Т)
Стойкость / Рефлекс / Воля	+4 / +5 / +9
КС заклинаний	17

Обученные навыки

Навык	Ранг	Бонус
Религия	Т	+7
Медицина	Т	+7
Природа	Т	+7
Знание военного дела	Т	+3
Дипломатия	Т	+5
Оккультизм	Т	+3

Т - обучен; Е - эксперт. Неповышенные навыки не становятся нулевыми: используйте модификатор характеристики и применимые штрафы.

Оружие первого уровня

Атака	1-я / 2-я / 3-я	Урон
Кинжал, ближний бой	+5 / +1 / -3	1d4
Арбалет	+5 / +0 / -5	1d8

Кинжал, ближний бой: Точное оружие использует Ловкость для атаки, не для урона.

Арбалет: Шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1 действие, обе руки при стрельбе.

Подготовка жреца на 1 уровне

Сакральная традиция; атака заклинанием +7; КС 17. Обычные слоты1: Благословение, Волшебное оружие. Божественная сила отдельно: 3 × Heal уровня 1. Heal за 2 действия: 1d10+8 ОЗ.

Чары: Обнаружение магии, Наставление (Guidance), Свет, Щит, Стабилизировать.

Благословение целителя: 30 футов, 1 готовое живое существо, 1 минута; +2 ОЗ к первому исцелению от каждого отдельного лечащего заклинания, +2 за каждый уровень усиления. В Legacy нет ограничения только на одноцелевое лечение.

Фокус здесь максимум1. Legacy Refocus занимает 10 минут молитвы; для повторного Refocus нужно сначала вновь потратить восстановленное очко.

Стартовые 15 золотых

Покупка	Цена
Клепанный кожаный доспех	3 зм
Набор лекаря, обычный	5 зм
Набор авантюриста	1 зм 5 см
Деревянный религиозный символ	1 см
Кинжал	2 см
Арбалет	3 зм
20 болтов (2 пачки по 10)	2 см

Потрачено 13 зм; осталось 2 зм. 1 зм = 10 см = 100 мм. Предметы не выданы сверх бюджета.

Получено при создании

наследие: Ношение доспехов (от наследия)
родословная: Природные амбиции: Исцеляющие руки
предыстория: Боевая медицина (от предыстории)

Автоматически: Посвящение домену от учения: Благословение целителя; Исцеляющая божественная сила.

Медицина от божества и предыстории не складывается: повторную обученность заменяем Природой. У Священнослужителя обычно нет слота классовой способности на 1 уровне: Исцеляющие руки получены через Природные амбиции.

Первый полезный ход

Союзник тяжело ранен. Heal за 2 действия на 30 футов: на 1 уровне с Исцеляющими руками 1d10 + 8 ОЗ. Затем Step, Shield или другое действие по ситуации.

Нужна помощь сейчас. Боевая медицина - 1 действие, но нужен набор лекаря и свободная рука. У цели иммунитет к вашей Боевой медицине на день; это не иммунитет к Heal.

Рост характеристик без последующей покупки рун, смены брони, временных эффектов и состояния перегружен.

Хранитель утреннего света - рост 1-5

План выбора способностей и контрольные числа без последующей покупки рун

Ур.	ОЗ	КБ	Скор.	Воспр.	Стойк.	Рефл.	Воля	Основная атака / магия
1	17	17	25	+7	+4	+5	+9	Заклинания: +7; КС 17 Heal (2 действия): 1d10+8
2	26	18	25	+8	+5	+6	+10	Заклинания: +8; КС 18 Heal (2 действия): 1d10+8
3	35	19	25	+9	+8	+7	+11	Заклинания: +9; КС 19 Heal (2 действия): 2d10+16
4	44	20	25	+10	+9	+8	+12	Заклинания: +10; КС 20 Heal (2 действия): 2d10+16
5	63	22	25	+13	+11	+10	+13	Заклинания: +11; КС 21 Heal (2 действия): 3d10+24

Характеристики 5 уровня: Сила 10 (+0); Ловкость 16 (+3); Телосложение 14 (+2); Интеллект 10 (+0); Мудрость 19 (+4); Харизма 16 (+3). КБ со щитом показан после косой черты; остальное - до временных бонусов.

Выборы на каждом уровне

Уровень 2

класс: **Достижимое заклинание (жрец)**

навык: **Уверенность: Медицина**

Уверенность на 2 уровне даёт лишь 14: не используйте её против КС 15. С 3 уровня после экспертной Медицины результат станет 17. Сейчас лечите обычной проверкой.

Уровень 3

общая: **Непрерывное выздоровление**

Навыки: Медицина - эксперт.

Автоматически: Заклинания 2 уровня; Второе учение: эксперт Стойкости.

Способность с признаками общая и навык законно занимает общую способность 3 уровня. Сначала повышаем Медицину до эксперта.

Уровень 4

класс: **Совместное исцеление**

навык: **Врач отделения**

Когда Heal лечит одно другое существо, Совместное исцеление восстанавливает самому жрецу ОЗ, равные уровню заклинания. Это не дополнительное исцеление любому третьему союзнику.

Уровень 5

родословная: **Общая тренировка: Живучесть**

Навыки: Религия - эксперт.

Повышения: Ловкость, Телосложение, Мудрость, Харизма.

Автоматически: Заклинания 3 уровня; Бдительность: эксперт Восприятия.

Харизма 16 увеличивает число слотов божественной силы до 4. Мудрость 19 всё ещё даёт +4. Ношение доспехов Legacy оставляет лёгкую броню на обученном ранге.

Источники и полная версия

Cleric, Core Rulebook Legacy

2e.aonprd.com/Classes.aspx?ID=5&NoRedirect=1

Наш пример: все выборы, пояснения и источники

candysrise.ru/pf2e-helper/builds/cleric-support-1-5/

Пример ежедневной подготовки

Ур. героя	Обычные слоты; божественная сила отдельно
2	1: Благословение, Волшебное оружие, Убежище Божественная сила: 3 × Heal1
3	1: Благословение, Волшебное оружие, Убежище 2: Восстановление, Рассеять магию Божественная сила: 3 × Heal2
4	1: Благословение, Волшебное оружие, Убежище 2: Восстановление, Рассеять магию, Сопротивление энергии Божественная сила: 3 × Heal2
5	1: Благословение, Страх, Убежище 2: Восстановление, Рассеять магию, Сопротивление энергии 3: Исцеление, Героизм Божественная сила: 4 × Heal3

Подготовка - пример конкретного дня, не ограниченный список известных жрецу заклинаний. Повтор одного заклинания занимает несколько обычных слотов; здесь каждый слот перечислен отдельно.

Чары и фокусное заклинание усиливаются до половины уровня персонажа, с округлением вверх.

Shield - чары с +1 обстоятельства КБ до начала следующего хода и своей реакцией блока. После применения этого блока нельзя вновь сотворять Shield 10 минут. Это не постоянная броня.

Проверка перед игрой

Это Legacy: число слотов исцеляющей божественной силы равно 1 + модификатор Харизмы, а не фиксированному числу из Remaster. Обычные слоты и божественная сила учитываются отдельно.

Священнослужитель сам по себе не обучен броне. Клепанный кожаный доспех здесь законен благодаря Ношению доспехов от Разностороннего наследия. Сила 10 оставляет штраф -1 к соответствующим физическим навыкам.

Heal за 3 действия охватывает всех подходящих живых и нежить в эманации, в том числе живых врагов. Бонус +8 за уровень получает только двухдействующая версия лечения живого.

Что покупать после старта

Приоритет покупок: защита и расходники, не руны арбалета. Руна брони +1 не включена в числа.