

# PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

## РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ☼ Выпуск 5 из 6

# НА ПОРОГЕ КОШМАРА

НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ, КОТОРЫХ ГЕРОИ МОГУТ ВСТРЕТИТЬ В ПРИКЛЮЧЕНИИ «НА ПОРОГЕ КОШМАРА», А ТАКЖЕ В ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СЦЕНАХ, ОПИСАННЫХ НА СТР. 87. ПОДРОБНЕЕ О НИХ СМ. *PATHFINDER RPG GAMEDMASTERY GUIDE*, *PATHFINDER RPG BESTIARY 2* И *PATHFINDER RPG BESTIARY 3*.

### АТАМАН

КО 11

Опыт 12 800

Человек, воин 8 / плут 4.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +6. Восприятие: Внимание +10.

### ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 18, врасплох 18 (+5 броня, +6 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 74 (12 КЗ; 8d10 + 4d8 + 12).

Стойкость +9, Реакция +13, Воля +4; +2 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, храбрость +2, чутьё на ловушки +1.

### АТАКА

Скорость: 30 футов.

Ближний бой: +1 *ледяная острая рапира* +20/+15/+10 (1d6 + 6 / 15–20 и 1d6 урона холодом) или *мягкая дубинка* +17/+12/+7 (1d6 + 2 несмертельного урона).

Дистанция: искусно сделанный композитный длинный лук +18/+13/+8 (1d8 + 2 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, воровской приём (кровоточащая рана), мастерство владения оружием (лёгкие клинки +1).

### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 22, Вын: 13, Инт: 8, Мдр: 10, Хар: 12.

БМА: +11; МБМ: +13; ЗБМ: 31.

Черты: Бой вслепую, Демонстрация силы, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое кровотечение, Неожиданный выпад, Подвижность, Привычное оружие (рапира), Уверенное владение оружием (рапира), Уворот, Удар на проходе, Улучшенный критический удар (рапира), Фехтование.

Навыки: Акробатика +20, Блеф +10, Верховая езда +10, Внимание +10 (+12 при поиске ловушек), Выживание +4, Дипломатия +5, Дрессировка +5, Запугивание +16, Знание (краеведение) +5, Изворотливость +10, Лазание +6, Механика +12, Оценка +3, Проницательность +5, Скрытность +21.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), мастерство ношения брони 2, поиск ловушек +2.

Боевое снаряжение: *зелье увеличения гуманоида*. Прочее снаряжение: +1 *кольчужная рубаха*, +1 *баклер*, +1 *ледяная острая рапира*, искусно сделанный композитный длинный лук

(рейтинг силы +2) с 20 стрелами, мягкая дубинка, пояс невероятной ловкости +2, сапоги-скороходы, плащ сопротивляемости +1, кольцо защиты +1, лёгкая лошадь (боевое животное) с седлом, набор отмычек.

### ВИКИНГ

КО 7

Опыт 3 200

Человек, варвар 2 / воин 6.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +2. Восприятие: Внимание +10.

### ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 10, врасплох 18 (+7 броня, +2 Лвк, +3 щит, -2 ярость).

ПЗ: 85 (8 КЗ; 2d12 + 6d10 + 34).

Стойкость +14, Реакция +4, Воля +7; +2 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, храбрость +2.

### АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 *боевой топор* +16/+11 (1d8 + 9 / 19–20 / ×3) или короткое копье +14/+9 (1d6 + 6).

Дистанционная: метательный топорик +11 (1d6 + 7) или короткое копье +10 (1d6 + 6).

Особые атаки: дар ярости (быстрая реакция), мастерство владения оружием (топоры +1), ярость (14 раундов/день).

### ТАКТИКА

Базовые параметры: вне ярости у викинга КБ: 22, касание 12, врасплох 20; ПЗ: 69; Стойкость +12, Воля +5; В ближнем бою: +1 *боевой топор* +14/+9 (1d8 + 6 / 19–20 / ×3) или короткое копье +12/+7 (1d6 + 4); Дистанционная: метательный топорик +11 (1d6 + 5) или короткое копье +10 (1d6 + 4); Сил: 18, Вын: 14; МБМ: +12 (+16 при вторжении); Лазание +6, Плавание +10.

### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 14, Вын: 18, Инт: 8, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +8; МБМ: +14 (+18 при вторжении); ЗБМ: 24 (26 против вторжения).

Черты: Атлет, Внушительная стойкость, Вторжение+, Вторжение++, Длительная ярость, Жестокий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенный критический удар (боевой топор).

Навыки: Акробатика +6 (+10 при прыжках), Внимание +10, Выживание +5, Запугивание +5, Лазание +8, Плавание +12, Профессия (матрос) +5, Ремесло (корабел) +5.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение, мастерство ношения брони 1.

**Боевой снаряжение:** зелье бычьей силы, зелье исцеления лёгких ранений (3). **Прочее снаряжение:** +1 кольчуга, +1 тяжёлый деревянный щит, +1 боевой топор, короткое копье, метательные топорики (2), чудесные унты, чудесное перо (якорь), 5 зм.

## ГУГ

КО 10



Опыт 9 600

Хаотичная злая крупная aberrация.

**Иниц.:** +1. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +27.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 24, касание 10, врасплох 23 (+14 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

**ПЗ:** 127 (15d8 + 60).

**Стойкость** +9, **Реакция** +6, **Воля** +12.

**Невосприимчивость:** болезнь, яд.

### АТАКА

**Скорость:** 40 футов, лазание 20 футов.

**В ближнем бою:** укусы +17 (1d8 + 7), 4 удара когтями +17 (1d6 + 7).

**Занимаемое пространство:** 10 футов. **Зона досягаемости:** 15 футов.

**Особые атаки:** раздирание (2 удара когтями, 1d6 + 10).

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 25, **Лвк:** 12, **Вын:** 18, **Инт:** 11, **Мдр:** 16, **Хар:** 11.

**БМА:** +11; **МБМ:** +19; **ЗБМ:** 30.

**Черты:** Боевые рефлексy, Бой вслепую, Выпад, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Таран++, Эксперт (Внимание).

**Навыки:** **Внимание** +27, **Выживание** +21, **Знание** (подземелья) +10, **Изворотливость** +13, **Лазание** +15, **Скрытность** +15.

**Модификаторы народа:** +4 к Изворотливости.

**Языки:** подземный.

ОС: сжатие.

### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любые подземелья.

**Численность:** одиночка, пара или лагерь (3–10).

**Сокровища:** обычные.

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Сжатие (Экс):** гуг может пройти через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

## ДЕСТРАХАН

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральная злая крупная aberrация.

**Иниц.:** +5. **Восприятие:** слепозрение 100 футов; **Внимание** +27.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 19, касание 11, врасплох 17 (+8 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

**ПЗ:** 90 (12d8 + 36).

**Стойкость** +9, **Реакция** +7, **Воля** +12.

**Защитные способности:** защита от звуков. **Невосприимчивость:** атака взглядом, визуальные эффекты, иллюзии и атаки, основанные на зрении. **Устойчивость:** звук 30.

### АТАКА

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою:** укусы +12 (2d6 + 4), 2 удара когтями +12 (1d8 + 4).

**Занимаемое пространство:** 10 футов. **Зона досягаемости:** 5 футов.

**Особые атаки:** разрушительная гармония.

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 18, **Лвк:** 13, **Вын:** 16, **Инт:** 13, **Мдр:** 18, **Хар:** 13.

**БМА:** +9; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 26.

**Черты:** Внушительная стойкость, Жестокий удар, Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива.

**Навыки:** **Внимание** +27, **Выживание** +19, **Лазание** +19, **Проницательность** +16, **Скрытность** +12. **Модификаторы народа:** +8 к **Вниманию** (только слух).

**Языки:** всеобщий (не может говорить).

### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** подземелье.

**Численность:** одиночка, пара или стая (3–5).

**Сокровища:** скудные.

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Защита от звуков (Экс):** дестрахан получает бонус +4 (народ) ко всем испытаниям против атак звуком. Он невосприимчив к воздействию собственной разрушительной гармонии. Дестрахан, чей слух нарушен, фактически слепнет — считается, что все цели для него находятся в условиях плохой видимости.

**Разрушительная гармония (Св):** в качестве основного действия дестрахан может выпустить заряд звуковой энергии в конусе длиной до 80 футов или во взрыве радиусом 30 футов с центром на себе. Он может изменить разрушительную гармонию своего крика так, чтобы создать один из двух различных эффектов на цели в области. Каждое использование этой способности может создать только один из эффектов. СЛ испытаний зависят от Выносливости дестрахана.

**Боль:** вместо урона дестрахан может вызвать сильную боль, создав подавляющий звук, влияющий на всех существ в области. Цели в области должны пройти испытание Стойкости со СЛ 19, при провале они окажутся в шоке на 1 раунд и оглохнут на 1d6 раундов.

**Разрушение:** все существа в области получают 8d6 урона звуком (испытание Реакции со СЛ 19 уменьшает урон вдвое). Если дестрахан пожелает, этот урон может стать несмертельным вместо урона звуком. Как вариант, дестрахан может выбрать целью этой атаки один кристаллический, металлический, каменный или деревянный объект в пределах 80 футов — этот объект получит 8d6 урона. Этот урон не уменьшается вдвое при применении к прочности предмета, но снижается из-за твёрдости. Волшебные предметы или предметы в распоряжении существ могут пройти испытание Реакции со СЛ 19, чтобы уменьшить урон вдвое.

## ЛЕНГСКИЙ ПАУК

КО 14



Опыт 38 400

Хаотичный злой огромный волшебный зверь (экстрапланарный).

**Иниц.:** +13. **Восприятие:** виброслуховательность 60 футов, мистическое зрение, ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +21.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 29, касание 17, врасплох 20 (+12 естественная броня, +9 Лвк, -2 размер).

**ПЗ:** 202 (15d10 + 120); быстрое исцеление 10.

Стойкость +17, Реакция +18, Воля +10.

Невосприимчивость: звук, холод, эффекты замешательства и безумия, яд. УкМ: 25.

#### АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

**В ближнем бою:** искусно сделанный цеп +22/+17/+12 (3d6 + 8), укус +16 (2d6 + 4 и яд).

**Дистанционная:** искусно сделанный болас +23 (1d8 + 8).

**Занимаемое пространство:** 15 футов. **Зона досягаемости:** 15 футов.

**Особые атаки:** оружие из паутины, паутина (дистанционная атака +24, СЛ 25, прочность 15).

**Псевдозаклинания** (УЗ 15; концентрация +21):

постоянные — мистическое зрение, полиглот, свобода движений;

неограниченно — изготовление (только паутина), рассеивание магии;

3/день — невидимость, полноценный образ (СЛ 19), хождение по воздуху;

1/день — безумие (СЛ 23), вуаль (СЛ 22), мистический мираж (СЛ 21), приворот (чудовище) (СЛ 20).

#### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 29, Вын: 26, Инт: 21, Мдр: 17, Хар: 22.

**БМА:** +15; **МБМ:** +25; **ЗБМ:** 44 (54 против сбивания с ног).

**Черты:** Боевые рефлексy, Жестокий удар, Защитная стойка, Прицельная стрельба, Сбивание с ног+, Стальная воля, Стрельба вблизи, Улучшенная инициатива.

**Навыки:** Акробатика +27 (+31 при прыжках), Внимание +21, Знание (одно любое) +20, Использование магических устройств +21, Колдовство +20, Лазание +34, Ремесло (капканщик) +20.

**Языки:** акло; полиглот.

#### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая.

**Численность:** одиночка, пара или культ (3–6).

**Сокровища:** удвоенные.

#### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Оружие из паутины (Экс):** ленгский паук способен умело создавать из паутины искусно сделанное оружие. Данная техника позволяет пауку создать цеп или боласы, прикрепив паутину к тяжёлому предмету вроде камня или куска металла. Паук прикрепляет другой конец паутины к ноге и применяет утяжелённый шнур в качестве искусно сделанного цепя или боласов. Ленгский паук может одновременно использовать только одно такое оружие, поскольку другие конечности нужны ему для движения. Если ленгский паук роняет или теряет оружие из паутины, он может создать новое оружие в качестве действия полного хода, если у него есть доступ к тяжёлым предметам подходящего размера (например, осыпавшимся камням или черепам).

**Яд (Св):** укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 25; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Вын и замешательство на 1 раунд; **Лечение:** 2 испытания подряд. От яда ленгского паука кожа идёт волдырями и гниёт, а разум испытывает яркие и жуткие галлюцинации, которые могут заставить отравленное существо действовать непредсказуемо, как если бы оно было в замешательстве. Галлюцинации, создаваемые этим ядом, являются эффектом, воздействующим на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости ленгского паука.

#### ЛИДЕР КУЛЬТА

КО 11

Опыт 12 800

Человек, жрец 10 / плут 2.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

**Иниц.:** +2. **Восприятие:** Внимание +10.

#### ЗАЩИТА

**КБ:** 24, касание 14, врасплох 22 (+6 броня, +2 Лвк, +2 отражение, +4 щит).

**ПЗ:** 83 (12d8 + 29).

**Стойкость +10, Реакция +9, Воля +13.**

**Защитные способности:** уклонение.

#### АТАКА

Скорость: 30 футов.

**В ближнем бою:** +1 моргенштерн убийцы людей +10/+5 (1d8 + 2).

**Дистанционная:** кинжал +10 (1d4 + 1 / 19–20).

**Особые атаки:** атака исподтишка +1d6, божественная сила (проведение негативной энергии, 5/день, СЛ 15, 5d6), коса зла (5 раундов, 1/день).

**Псевдозаклинания сферы** (УЗ 10; концентрация +15):

8/день — отринуть смерть (1d4 + 5), прикосновение зла (5 раундов).

**Подготовленные заклинания жреца** (УЗ 10; концентрация +15):

5 — дыхание жизни<sup>сф</sup>, массовое исцеление лёгких ранений, праведная мощь, призыв чудовища V;

4 — божественная мощь, возвращение (СЛ 19), исцеление критических ранений, нечестивая погибель<sup>сф</sup> (СЛ 19), хождение по воздуху;

3 — исцеление тяжёлых ранений (2), магический круг против добра<sup>сф</sup>, молебен, рассеивание магии;

2 — исцеление серьёзных ранений<sup>сф</sup>, погребальный звон (СЛ 17), помощь, призрачное оружие, скрытое мировоззрение, тишина (СЛ 17);

1 — зрение некроманта, исцеление лёгких ранений<sup>сф</sup>, милость божества, непроглядный туман, приказ (СЛ 16), умиротворение, щит веры;

0 (неограниченно) — божественное наставление, очищение еды и питья, свет, создание воды.

<sup>сф</sup> заклинание сферы. **Сферы:** Зла, Лечение.

#### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 14, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 21, Хар: 10.

**БМА:** +8; **МБМ:** +9; **ЗБМ:** 23.

**Черты:** Боевая магия, Дополнительная божественная сила, Жестокий удар, Подчинение нежити, Проводящий удар, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание колец.

**Навыки:** Блеф +5, Внимание +10, Дипломатия +5, Знание (история) +3, Знание (краеведение) +3, Знание (планы) +10, Знание (религия) +10, Колдовство +10, Лечение +10, Проницательность +10, Профессия (любая) +10, Языкознание +5.

**Языки:** всеобщий, демонический, дьявольский, терран.

**ОС:** аура, благословение целителя, воровской приём (боевой приём), поиск ловушек.

**Боевое снаряжение:** свиток сферы прозрения, алхимический огонь (2). **Прочее снаряжение:** +2 кольчужная рубаха, +2 тяжёлый деревянный щит, +1 моргенштерн убийцы людей, кинжал из холодного железа, плащ сопротивляемости +1, самоцвет элементаля (земля), тиара безграничной мудрости +2, кольцо контрзаклинаний (рассеивание магии), кольцо защиты +2, одеяние костей, серебряный нечестивый символ.

## ЛУННЫЙ ЗВЕРЬ

КО 11



Опыт 12 800

Хаотичная злая крупная абберация.

**Иниц.:** +7. **Восприятие:** слепозрение 90 футов; Внимание +21.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 25, касание 13, врасплох 21 (+12 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

**ПЗ:** 133 (14d8 + 70).

**Стойкость** +9, **Реакция** +9, **Воля** +15.

**Защитные способности:** аморфный. **СУ:** 10 / колющее или режущее. **Невосприимчивость:** атаки взглядом, иллюзии, холод, яд. **Устойчивость:** электричество 30. **УкМ:** 22.

### АТАКА

**Скорость:** 50 футов, лазание 20 футов; *хождение по воздуху*.

**В ближнем бою:** 2 удара когтями +15 (1d6 + 6), 4 щупальца +11 (1d6 + 3).

**Занимаемое пространство:** 10 футов. **Зона досягаемости:** 10 футов.

**Особые атаки:** раздирание (2 щупальца, 1d6 + 9 и потеря 1d4 Мудрости).

**Псевдозаклинания** (УЗ 11; концентрация +18):

постоянно — *хождение по воздуху*;

неограниченно — *чтение мыслей* (СЛ 19);

3/день — *вуаль* (СЛ 23), *подчинение гуманоида* (СЛ 22), *приворот (чудовище)* (СЛ 20), *рассеивание магии*, *теневое воплощение* (СЛ 21), *теневое разрушение* (СЛ 22);

1/день — *замешательство* (СЛ 21), *мистический мираж* (СЛ 22), *планарный переход* (только сам), *полноценный образ* (СЛ 20).

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 22, **Лвк:** 17, **Вын:** 20, **Инт:** 19, **Мдр:** 18, **Хар:** 25.

**БМА:** +10; **МБМ:** +17; **ЗБМ:** 31.

**Черты:** Боевая магия, Молниеносная реакция, Подвижность, Стальная воля, Уверенное владение оружием (щупальце), Уворот, Улучшенная инициатива.

**Навыки:** Внимание +21, Дипломатия +14, Запугивание +24, Знание (магия) +11, Знание (планы) +18, Использование магических устройств +21, Колдовство +21, Лазание +14, Проницательность +18, Скрытность +24. **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности.

**Языки:** акло (не может говорить); телепатия 300 футов.

**ОС:** недышащий, сжатие.

### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая суша.

**Численность:** одиночка, пара или ковен (3–5).

**Сокровища:** удвоенные.

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Недышащий (Экс):** это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания; это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

**Потеря Мудрости (Св):** существо, получившее урон от раздирания лунного зверя, должно пройти испытание Воли со СЛ 22 или потерять 1d4 Мудрости. Лунный зверь исцеляет 5 урона за каждый потерянный врагом пункт Мудрости. Если Мудрость жертвы таким образом снизится до 0, лунный зверь получит эффект заклинания *излечение*. СЛ испытания зависит от Выносливости лунного зверя.

**Сжатие (Экс):** лунный зверь может пройти через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

## МУДРЕЦ

КО 11

Опыт 12 800

Человек, волшебник (школа преграждения) 5 / умелец 7.

Нейтральный средний гуманоид.

**Иниц.:** +0. **Восприятие:** Внимание +10.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 14, касание 10, врасплох 14 (+4 магический доспех).

**ПЗ:** 61 (12 КЗ; 7d8 + 5d6 + 12).

**Стойкость** +5, **Реакция** +4, **Воля** +12.

**Защитные способности:** защитное поле 10/день (+2 отражение, 7 раундов), устойчивость.

### АТАКА

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою:** боевой посох +6/+1 (1d6 – 1).

**Дистанционная:** дротик +7 (1d4 – 1).

**Подготовленные заклинания волшебника** (УЗ 5; концентрация +12):

3 — *внушение* (СЛ 20), *змеиный знак* (СЛ 20), *магический круг против зла*, *смердящее облако* (СЛ 20);

2 — *блёстки* (СЛ 19), *защита от стрел*, *отупляющее касание*, *поиск предмета*, *шёпот ветра*;

1 — *магический доспех*, *невидимый слуга*, *плавное падение*, *приворот (гуманоид)* (СЛ 18), *цветные брызги* (СЛ 18), *щит*;

0 (неограниченно) — *мистическая метка*, *обнаружение магии*, *сообщение*, *чтение магических текстов*.

**Исключённые школы:** некромантия, разрушение.

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 8, **Лвк:** 10, **Вын:** 12, **Инт:** 24, **Мдр:** 14, **Хар:** 13.

**БМА:** +7; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 21.

**Черты:** Волшебный удар, Вызубренные заклинания, Написание свитков, Предрасположенность к магии, Самооборона, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Эксперт (Знание [история]), Эксперт (Использование магических устройств).

**Навыки:** Внимание +10, Дипломатия +6, Знание (выберите одно) +28, Знание (все остальные) +20, Использование магических устройств +26, Колдовство +26, Лечение +6, Оценка +14, Проницательность +7, Профессия (писец) +10, Языкознание +22.

**Языки:** всеобщий и 19 других языков.

**ОС:** мистическая связь (*кольцо сытости*).

**Боевой снаряжение:** жезлы исцеления лёгких ранений (50 зарядов), *кислотной стрелы* (50 зарядов), *опознания* (50 зарядов), *света* (50 зарядов). **Прочее снаряжение:** боевой посох, дротики (2), *брошь защиты от волшебных стрел*, *летающая метла*, *плащ сопротивляемости* +1, *тиара незаурядного интеллекта* +4 (Использование магических устройств, Колдовство), *кольцо сытости*, увеличительное стекло, торговые весы.

## ОБИТАТЕЛЬ ЛЕНГА

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, хаотичный, экстрапланарный).

**Иниц.:** +4. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 21, касание 15, врасплох 16 (+6 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 95 (10d10 + 40); потустороннее быстрое исцеление 5.  
Стойкость +11, Реакция +11, Воля +6.

**Защитные способности:** недышащий, необычная анатомия. **Невосприимчивость:** яд. **Устойчивость:** холод 30, электричество 30. **УкМ:** 19.

### АТАКА

**Скорость:** 40 футов.

**В ближнем бою:** укусы +14 (1d6 + 2 и потеря 1d6 Лвк), 2 удара когтями +14 (1d4 + 2).

**Особые атаки:** атака исподтишка +5d6.

**Псевдозаклинания** (УЗ 10; концентрация +15):

постоянные — полиглот;

3/день — *завораживающий узор* (СЛ 17), *левитация*, *малый образ* (СЛ 17), *чтение мыслей* (СЛ 17);

1/день — *планарный переход* (СЛ 20, только на себя), *поиск предмета*.

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 14, **Лвк:** 18, **Вын:** 19, **Инт:** 18, **Мдр:** 17, **Хар:** 21.

**БМА:** +10; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 27.

**Черты:** Обманщик, Подвижность, Убедительность, Уворот, Фехтование.

**Навыки:** Блеф +22, Внимание +16, Дипломатия +7, Запугивание +12, Знание (одно любое) +17, Использование магических устройств +18, Колдовство +12, Ловкость рук +17, Маскировка +12 (+16 в виде гуманоида), Механика +14, Проницательность +16, Профессия (матрос) +8, Скрытность +17. **Модификаторы народа:** +4 к Маскировке под среднего гуманоида.

**Языки:** акло; полиглот.

### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая суша.

**Численность:** одиночка, банда (2–5) или экипаж (6–15)

**Сокровища:** удвоенные (от 500 до 2 000 зм в рубинах, другие сокровища).

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Недышащий (Экс):** это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания; это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

**Необычная анатомия (Экс):** внутренности обитателей Ленга отличаются от особи к особи, что даёт им шанс 50% воспринять каждый критический удар или атаку исподтишка как обычное попадание.

**Потеря Ловкости (Св):** языки и зубы этих потусторонних существ вызывают потерю 1d6 Ловкости при укусе. Конструкции, элементы и другие существа, у которых нет плоти, невосприимчивы к этому эффекту. Успешное испытание Стойкости со СЛ 19 снижает потерю Ловкости до 1. СЛ испытания зависит от Выносливости обитателя Ленга.

**Потустороннее быстрое исцеление (Св):** обитатель Ленга сохраняет постоянную связь с измерением Ленг. Находясь вне этого измерения, обитатель Ленга получает быстрое исцеление 5. Он теряет эту способность, пока находится в Ленге или в областях, где планарная связь не действует. Если обитателя Ленга убить, то его тело исчезает через 1d4 раунда, оставя лишь его снаряжение. Убитый обитатель Ленга восстанавливается в измерении Ленг аналогично убитому призванному существу. Убить обитателя Ленга навсегда можно только в том случае, если его быстрое исцеление отменить.

### ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

КО 11

Опыт 12 800

Человек, следопыт 12.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

**Иниц.:** +5. **Восприятие:** Внимание +16.

### ЗАЩИТА

**КБ:** 22, касание 15, врасплох 17 (+5 броня, +5 Лвк, +2 щит).

**ПЗ:** 98 (12d10 + 32).

**Стойкость:** +10, **Реакция:** +13, **Воля:** +5.

**Защитные способности:** уклонение.

### АТАКА

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою:** искусно сделанная рапира +18/+13/+8 (1d6 + 2/18–20) или искусно сделанная мягкая дубинка +18/+13/+8 (1d6 + 2 несмертельного урона).

**Дистанционная:** +1 милосердный композитный длинный лук +18/+13/+8 (1d8 + 3 / ×3 и 1d6 несмертельного урона) или +1 милосердный композитный длинный лук +16/+16/+11/+6 (1d8 + 3 / ×3 и 1d6 несмертельного урона).

**Особые атаки:** добыча, заклятый враг (гуманоиды [человек] +6, гуманоиды [эльф] +2, гуманоиды [полурослик] +2).

**Подготовленные заклинания следопыта** (УЗ 9; концентрация +10):

3 — *рост растений*;

2 — *дубовая кожа, защита от стихий*;

1 — *опутывание* (СЛ 12), *приостановка действия яда, скороход*.

### ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 14, **Лвк:** 20, **Вын:** 14, **Инт:** 10, **Мдр:** 13, **Хар:** 8.

**БМА:** +12; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 29.

**Черты:** Быстрый выстрел, Двужильный, Жестокий удар, Жестокий удар+, Залп, Прицельная стрельба, Прицельная стрельба+, Стрельба вблизи, Тщательное прицеливание, Убийственная меткость, Фехтование.

**Навыки:** Верховая езда +12, Внимание +16, Выживание +16 (+22 для выслеживания), Дрессировка +14, Запугивание +14, Знание (география) +5, Знание (краеведение) +1, Знание (природа) +5, Лазание +10, Лечение +5, Плавание +6, Ремесло (капканщик) +10, Скрытность +24, Языкознание +2.

**Языки:** всеобщий, полуросличий, эльфийский.

**ОС:** в лесу как дома, выслеживание +6, излюбленная местность (города +4, подземелья +2), ищейка, камуфляж, понимание животных +11, совместная охота (верный зверь — тигр).

**Боевое снаряжение:** *жезл исцеления лёгких ранений* (УЗ 1, 50 зарядов), *жезл разговора с животными* (УЗ 1, 50 зарядов), *смоляные кульки* (2). **Прочее снаряжение:** +1 *кольчужная рубаха*, +1 *баклер*, +1 *милосердный композитный длинный лук* (рейтинг силы +2) с 20 стрелами, искусно сделанная рапира, искусно сделанная мягкая дубинка, *пояс невероятной ловкости* +2, *эльфийский плащ*, синие уинни (6 доз), яд пурпурного червя (1 доза), 11 зм.

### ПЛОТЯДНЫЙ КРИСТАЛЛ

КО 11



Опыт 12 800

Нейтральная средняя жижа (земляной, экстрапланарный).

**Иниц.:** -5. **Восприятие:** слепозрение 120 футов; Внимание -5.

**Аура:** инфразвуковой гул (60 футов, СЛ 22).

## ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 5, врасплох 17 (+12 естественная броня, -5 Лвк).

ПЗ: 136 (16d8 + 64).

Стойкость +9, Реакция +0, Воля +0.

СУ: 10/—. **Невосприимчивость:** особенности жиж, холод, электричество. **Устойчивость:** огонь 20. **Слабые стороны:** уязвимость к звуку, хрупкость.

## АТАКА

Скорость: 10 футов, лазание 10 футов.

**В ближнем бою:** крушащий удар +18 (7d8 + 9 / 18–20 и пленение).

**Особые атаки:** бритвенная острота, кристаллизация, пленение (СЛ 22, 1d10 раундов, прочность 10, твёрдость 10).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 1, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

**БМА:** +12; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 23 (нельзя сбить с ног).

**Навыки:** Лазание +14, Скрытность +0 (+5 в каменных областях). **Модификаторы народа:** +5 к Скрытности (+10 в каменных областях).

**ОС:** неподвижность, разделение (критический удар дробящей атакой или звуком, 15 ПЗ).

## ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая подземная (план Земли).

**Численность:** одиночка, колония (2–4) или формация (5–10).

**Сокровища:** скудные.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Бритвенная острота (Экс):** крушащий удар плотоядного кристалла наносит колющий и режущий урон, его критический диапазон расширяется до 18–20.

**Инфразвуковой гул (Св):** активный плотоядный кристалл испускает сверхъестественные звуковые волны. Любое живое существо, начинающее свой ход в его ауре, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 22 и при провале получает шок на 1 раунд. Если существо успешно прошло испытание, оно невосприимчиво к инфразвуковому гулу того же плотоядного кристалла на 24 часа. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости плотоядного кристалла.

**Кристаллизация (Экс):** существо, пленённое атакой плотоядного кристалла, должно каждый раунд проходить испытание Стойкости со СЛ 22. При провале оно становится беспомощным. Если беспомощное существо провалит это испытание, его тело кристаллизуется и окаменеет. Через 1d4 часа окаменевшая жертва разобьётся, а из осколков родится новый плотоядный кристалл. СЛ испытания зависит от Выносливости плотоядного кристалла.

**Неподвижность (Экс):** кристалл может застыть настолько неподвижно, что его легко принять за неодушевлённый предмет. Кристалл, использующий эту способность, может «взять 20» при проверке Скрытности, чтобы спрятаться даже на видном месте, притворившись неодушевлённым предметом.

**Пленение (Экс):** цель пленения должна совершить испытание Стойкости со СЛ 22. При провале она опутана на 1d10 раундов. Если цель уже опутана этой способностью, вторая атака пленением заставит её снова пройти испытание Стойкости и при провале сделает беззащитной (также на 1d10 раундов). Беззащитная цель остаётся в сознании, но не может совершать физических действий (кроме попыток освободиться), пока не

разрушено удерживающее её вещество (твёрдость 10, прочность 10). При этом цель может использовать только заклинания со словесными компонентами или псевдозаклинания, если успешно пройдёт проверку концентрации со СЛ 20. В качестве действия полного хода опутанное существо может попробовать вырваться, совершив проверку Силы со СЛ 22. Для беззащитного существа СЛ проверки возрастает до 27.

**Разделение (Экс):** получив критический удар дробящей атакой или звуком, кристалл разделяется, порождая две свои копии. Каждая копия получает 1/2 от ПЗ, которые были у кристалла на момент разделения (с округлением вниз). Кристалл с 15 или менее ПЗ не разделяется; его можно убить обычным образом, снизив ПЗ до 0.

**Хрупкость (Экс):** дробящие атаки и атаки звуком могут нанести плотоядному кристаллу критический удар. При успешном критическом ударе от таких атак плотоядный кристалл разделяется, даже если атака не нанесла урона. Курону за точность, например при атаках исподтишка, кристалл невосприимчив.

## СИЯЮЩЕЕ ДИТА

КО 12



Опыт 19 200

Хаотичное злое потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

**Иниц.:** +7. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; Внимание +25.

**Аура:** ослепительный свет (60 футов).

## ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 21, врасплох 24 (+7 естественная броня, +3 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10 + 64).

Стойкость +14, Реакция +10, Воля +10.

**Невосприимчивость:** огонь, слепота, яд. **Устойчивость:** звук 10, холод 10.

## АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (безупречная маневренность).

**В ближнем бою:** 2 касания +19 (4d10 урона огнём и обжигающее прикосновение).

**Дистанционная:** луч испепеления +21 (дистанционная атака касанием, 10d6 урона огнём).

**Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +19):**

неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *полноценный образ* (СЛ 20), свет:

3/день — *высшее рассеивание магии*, *мистический мираж* (СЛ 20), *отражение заклинаний*, *радужный узор* (СЛ 22), *силовая стена*, *солнечный луч*;

1/день — *блистающий узор* (СЛ 25), *завеса* (СЛ 25), *символ безумия* (СЛ 25).

## ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 18, Инт: 15, Мдр: 11, Хар: 24.

**БМА:** +16; **МБМ:** +16; **ЗБМ:** 37.

**Черты:** Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (ослепительный свет), Фехтование, Эксперт (Внимание).

**Навыки:** Блеф +26, Внимание +25, Дипломатия +23, Запугивание +26, Знание (магия) +21, Знание (планы) +21, Использование магических устройств +26, Колдовство +21, Полёт +11.

**Языки:** телепатия 120 футов.

**ОС:** сияющая броня.

## ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая суша (экстрапланарная).  
**Численность:** одиночка, посольство (2–9) или вторжение (11–20).  
**Сокровища:** нет.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Луч испепеления (Св):** основная атака сияющего дитя — это луч испепеляющего света. Максимальная дистанция этой атаки — 120 футов. Луч наносит двойной урон нежити.

**Обжигающее прикосновение (Св):** сияющее дитя искажает позитивную энергию живого существа, превращая её в неестественный обжигающий свет. В течение следующих 5 раундов после успешной атаки касанием цель этой атаки получает 2d6 урона огнём. Обжигающий свет можно «потушить», сотворив на цель тьму или крошечную тьму или войдя в область естественной тьмы (не учитывая свет от горящей цели).

**Ослепительный свет (Экс):** сияющее дитя может создать ауру ослепительного света в радиусе 60 футов в качестве свободного действия. Существа в области ауры должны пройти испытание Стойкости со СЛ 27 или навсегда ослепнуть. Существо, прошедшее испытание, не подпадает под действие ауры этого сияющего дитя в течение следующих 24 часов. СЛ испытания зависит от Выносливости сияющего дитя.

**Сияющая броня (Св):** свет, окружающий сияющее дитя, даёт ему бонус отражения к КБ, равный его бонусу Харизмы. Бонус исчезает, если сияющее дитя окажется в области действия заклинания как минимум 3 круга с дескриптором «тьма».

## ШАНТАК

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичный злой огромный волшебный зверь.  
**Иниц.:** +3. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +3.

## ЗАЩИТА

**КБ:** 21, касание 11, врасплох 18 (+10 естественная броня, +3 Лвк, -2 размер).  
**ПЗ:** 104 (11d10 + 44).  
**Стойкость** +11, **Реакция** +10, **Воля** +6.  
**Защитные способности:** скользкий. **Невосприимчивость:** болезнь, холод.

## АТАКА

**Скорость:** 20 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).  
**В ближнем бою:** укусы +17 (2d6 + 8), 2 лапы +17 (1d8 + 8 и захват).  
**Занимаемое пространство:** 15 футов. **Зона досягаемости:** 15 футов.

## ПАРАМЕТРЫ

**Сил:** 26, **Лвк:** 17, **Вын:** 19, **Инт:** 8, **Мдр:** 17, **Хар:** 10.  
**БМА:** +11; **МБМ:** +21 (+25 при захвате); **ЗБМ:** 34 (42 против захвата).  
**Черты:** Атака в полёте, Виразж, Парение, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+.  
**Навыки:** Изворотливость +11, Полёт +13. **Модификаторы народа:** +8 к Изворотливости.  
**Языки:** акло.  
**ОС:** недышащий, общая защита, полёт меж звёзд.

## ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** холодные горы.  
**Численность:** одиночка, пара или стая (3–12).  
**Сокровища:** нет.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Недышащий (Экс):** это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания; это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

**Общая защита (Св):** в качестве свободного действия шантак может поделиться своей способностью недышащий и невосприимчивостью к холоду с одним существом, касающимся его. Шантак может в качестве свободного действия прекратить защищать существо.

**Полёт меж звёзд (Св):** шантак может выжить в открытом космосе, где летает с необычайной скоростью. Точное время путешествия различается от случая к случаю, но путешествие в одной солнечной системе должно занять 3d20 часов, во время как путешествие за пределы солнечной системы должно занять 3d20 дней (или больше по желанию ведущего), при этом шантак должен знать путь к месту назначения.

**Скользкий (Св):** из чешуи шантака сочится скользкая слизь. Это даёт ему бонус +8 ко всем проверкам Изворотливости и его ЗБМ против захватов, а также штраф -5 ко всем проверкам Верховой езды, совершаемым существами, что пытаются ездить на шантаке верхом.

## ШЕМХАЗИАНСКИЙ ДЕМОН

КО 16



Опыт 76 800

Хаотичное злое гигантское потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).  
**Иниц.:** +4. **Восприятие:** истинное зрение, ночное зрение 60 футов, нюх, обнаружение добра; **Внимание** +36.

## ЗАЩИТА

**КБ:** 31, касание 11, врасплох 26 (+20 естественная броня, +4 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).  
**ПЗ:** 246 (17d10 + 153).  
**Стойкость** +19, **Реакция** +11, **Воля** +18.  
**СУ:** 10 / добро и холодное железо. **Невосприимчивость:** электричество, яд. **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, холод 10.  
**УкМ:** 27.

## АТАКА

**Скорость:** 40 футов, лазание 20 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).  
**В ближнем бою:** укусы +25 (2d6 + 12 и потеря 2d4 Силы), 2 удара когтями +25 (2d6 + 12), 2 клешни +23 (1d12 + 6), удар хвостом +23 (2d6 + 6).  
**Занимаемое пространство:** 20 футов. **Зона досягаемости:** 20 футов (30 футов для удара хвостом).  
**Особые атаки:** парализующий взгляд, раздирание (2 удара когтями, 2d6 + 18).  
**Псевдозаклинания (УЗ 15; концентрация +18):**  
 постоянно — истинное зрение, обнаружение добра, полёт;  
 неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), невидимость, телекинез (СЛ 18);  
 3/день — глаза-разведчики, массовое нанесение тяжёлых ранений (СЛ 20), ясновидение/яснослышание;  
 1/день — призыв (5 круг, 1 шемхазиянский демон с шансом 30% или 1d4 врака с шансом 60%), святотатство (СЛ 20).

### ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 19, Вын: 29, Инт: 10, Мдр: 26, Хар: 16.

БМА: +17; МБМ: +33; ЗБМ: 48.

**Черты:** Боевые рефлексy, Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Мультиатака, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Уворот.

**Навыки:** Блеф +23, Внимание +36, Запугивание +23, Знание (религия) +20, Лазание +20, Лечение +28, Полёт +2, Проницательность +28. **Модификаторы народа:** +8 к Вниманию.

**Языки:** демонический, драконий, небесный; телепатия 100 футов.

### ЭКОЛОГИЯ

**Среда обитания:** любая (Бездна).

**Численность:** одиночка.

**Сокровища:** обычные.

### ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

**Парализующий взгляд (Св):** паралич на 1 раунд, 30 футов, испытание Стойкости со СЛ 21 отменяет эффект. Злые существа невосприимчивы к этому эффекту. СЛ испытания зависит от Харизмы демона.

**Потеря Силы (Св):** шемхазиянский демон вызывает потерю 2d4 Силы с каждым успешным укусом. Успешное испытание Стойкости со СЛ 27 заменяет потерю на 1d4 урона Силе. СЛ испытания зависит от Выносливости демона.

В данном продукте использованы материалы из *Pathfinder RPG Bestiary 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3* и *Pathfinder RPG GameMastery Guide*. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте [prd.info](http://prd.info).

Этот документ соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

*Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2*, *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide* are published by Paizo Inc under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2020 Paizo Inc.

### 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 Bestiary 2* © 2010, Paizo Inc; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenyon, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

*Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3* © 2011, Paizo Inc; Authors Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

*Pathfinder RPG GameMastery Guide* © 2010, Paizo Inc; Authors: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenyon, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal MacLean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teewynn Woodruff.



## НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

### ИЗМЕНЕНИЕ ВЕТРОВ

**Школа:** превращение [воздух]. **Круг:** волшебник 1, друид 1, чародей 1.

**Время сотворения:** 1 минута.

**Компоненты:** С, Ж.

**Дистанция:** касание.

**Область:** неподвижная эманация радиусом 10 футов.

**Длит.:** 1 час / 1 УЗ.

**Испытание:** Воля отменяет. **Устойчивость к магии:** да.

Вы незаметно усиливаете или уменьшаете воздействие естественных ветров в области заклинания — неподвижной эманации вокруг точки, к которой вы прикоснулись во время его сотворения. В пределах этой области сила естественных (но не магических) эффектов ветра либо увеличивается, либо уменьшается на одну ступень («Основная книга правил», стр. 472). Максимальная сила ветра, на которую вы можете повлиять с помощью этого заклинания, зависит от вашего УЗ, как показано в таблице ниже. Заклинание не влияет на магические эффекты ветра.

УЗ	Сила ветра
1—3	Слабый
4—9	Умеренный
10—15	Сильный
16 и выше	Крепкий

### РАЗЛОМ ПОГИБЕЛИ

**Школа:** воплощение (воззвание) [зло, хаос]. **Круг:** волшебник 8, жрец 8, чародей 8.

**Время сотворения:** 1 основное действие.

**Компоненты:** С, Ж.

**Дистанция:** дальняя (400 футов + 40 футов / 1 УЗ).

**Область:** межпространственная яма 5 футов шириной, 60 футов глубиной и длиной до 5 футов за УЗ (Ф).

**Длит.:** 1 раунд / 1 УЗ (см. текст).

**Испытание:** Реакции ослабляет. **Устойчивость к магии:** нет.

Это заклинание создаёт разрыв в реальности, открывая межпространственную яму глубиной в 60 футов. Вы должны создать разлом на горизонтальной поверхности достаточного размера. Поскольку разлом простирается в Бездну, он не смещает исходный материал поверхности и не позволяет получить доступ к областям под ней — вы можете создать разлом на палубе корабля так же легко, как на полу подземелья или на лесной земле. Любое существо крупного или меньшего размера, стоящее в области, где вы создаёте разлом, должно пройти испытание Реакции, чтобы не упасть в него. При успехе существо выбирает, на какой стороне разлома оно останется при его открытии. Бесхозные предметы и строения, которые разлом может полностью поглотить, автоматически падают в него.

Стены разлома покрыты острыми как бритва лезвиями, а пол — кипящими лужами кислоты, жующими что-то странными вредителями, извивающимися осколками льда и прочими хаотичными и смертоносными проявлениями Бездны. Упавшее в разлом существо получает 6d6 урона от падения. Любое существо в разломе (начиная с раунда, в котором оно туда попало) получает дополнительные 6d6 урона от его содержимого, даже если оно лазает или летает внутри разлома, а не стоит

на дне. Тип этого урона меняется от раунда к раунду, выбирайте его случайным образом: дробящий, звук, кислота, колющий, огонь, режущий, холод или электричество. Находящееся в разломе существо каждый раунд может пройти испытание Реакции, чтобы в этом раунде уменьшить урон вдвое. По стенам разлома можно взобраться проверкой Лазания со СЛ 25.

Когда длительность заклинания заканчивается, разлом захлопывается, яростно изрыгая всех существ, оставшихся внутри. В этом раунде эти существа получают двойной урон от содержимого разлома и оказываются распластаны при возвращении на поверхность.

В любой момент, пока длится заклинание, вы можете в качестве основного действия призвать рядом с разломом несколько обитателей Бездны. Это приведёт к тому, что разлом захлопнется, прекратив заклинание и выбросив всех упавших в него существ на землю, как описано выше. Захлопывая разлом, выберите одно из следующих существ или групп существ. Они появятся в области, как если бы вы призвали этих обитателей Бездны с помощью *призыва чудовища VII*. Они остаются в течение количества раундов, равного оставшейся длительности заклинания. Вы можете призвать 1 бебилита, 1 врака, 1d3 теневых демонов, 1d3 суккуба, 1d4 + 1 бабау или 1d4 + 1 приморака.

### РЕКА ВЕТРА

**Школа:** разрушение [воздух]. **Круг:** волшебник 4, друид 4, чародей 4.

**Время сотворения:** 1 основное действие.

**Компоненты:** С, Ж.

**Дистанция:** 120 футов.

**Область:** 120-футовая линия.

**Длит.:** 1 раунд / 1 УЗ.

**Испытание:** Стойкость ослабляет. **Устойчивость к магии:** да.

Призывая силу бури, вы направляете поток могучих ветров туда, куда пожелаете. Это заклинание создает линию ветра диаметром 5 футов — ветер исходит от места, в котором вы стояли в момент его сотворения, а его направление не меняется в течение длительности заклинания. Существа, пойманные в реку ветра, получают 4d6 несмертельного урона и оказываются распластаны. Успешное испытание Стойкости уменьшает урон вдвое и позволяет избежать распластывания.

Существо, которое начинает свой ход полностью или частично в реке ветра, должно пройти испытание Стойкости или его оттолкнёт на 20 футов в направлении ветра, оно получит 2d6 несмертельного урона и окажется распластным. При успехе испытания существо просто получит 1d6 несмертельного урона. Заклинание не действует на существ под эффектом *свободы движений* и существ с воздушным подтипом.

## РАССУДОК И БЕЗУМИЕ

Безумие — это недуг, поражающий тех, кто ощутил чрезмерные физические, умственные или духовные страдания и переживания. Безумие также может быть вызвано воздействием настолько мощных источников нестерпимого ужаса, кошмаров или чужеродного разума, что рассудок просто не может им сопротивляться. Безумие — это воздействующий на разум эффект.

### ПОТЕРЯ РАССУДКА

У персонажа есть шанс обезуметь, когда он испытывает огромный шок из-за изменения одной из своих ментальных характеристик — Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Каждый раз, когда одна из этих характеристик уменьшается до 0, есть шанс, что персонаж получит безумие. Заметим, что урон Мудрости влечёт наибольшую вероятность безумия, так как нулевое значение Мудрости даёт штраф -5 к испытаниям Воли. Совершите бросок по таблице на этой странице либо выберите подходящее по смыслу безумие. Вы должны провести испытание в тайне — жертве не следует знать ни результат, ни возможную форму безумия. Эти эффекты должны проявляться естественно — некоторым видам безумия (таким как фобии) требуются дни или даже месяцы, чтобы обнаружить себя или вызвать последствия, а другие (такие как паранойя) становятся очевидны сразу.

Вы можете решить, что существо рискует обезуметь, если оно попало в крайне необычную ситуацию, даже если его ментальные характеристики не пострадали. Персонажу, отбывающему длительное заключение, возможно, придётся пройти испытание против развития агорафобии или клаустрофобии. Кто-то, кого неоднократно предавали союзники, может пройти испытание против развития паранойи. А бедняге, чей разум одержим могущественным демоном, возможно, придётся пройти испытание во время экзорцизма или получить психоз. Подобные причины безумия остаются на усмотрение ведущего.

Безумие также можно вызвать с помощью магии. Вы можете позволить заклинанию *безумие* вызвать у жертвы 1 случайное безумие за каждые 5 УЗ, а не просто постоянное замешательство. *Проклятие* также может наслать на врага одно безумие, хотя в этом случае оно также считается проклятием.

Персонаж может страдать сразу от нескольких форм безумия. При получении формы безумия, от которой вы уже страдаете, текущая СЛ этого безумия увеличивается на 5.

### ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ

У всех форм безумия есть СЛ, которая символизирует их силу. СЛ безумия указывает на то, какое испытание Воли нужно пройти, чтобы не потерять рассудок, когда вы подвергаетесь воздействию, а также СЛ, которую нужно преодолеть, чтобы восстановиться. Восстановление после безумия — длительный процесс. Раз в неделю вы должны проходить испытание Воли против текущей СЛ безумия. При успехе СЛ безумия уменьшится на количество пунктов, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы продолжаете испытывать все последствия безумия, пока его СЛ не уменьшится до 0, после чего вы вылечитесь, а безумие исчезнет.

*Нижнее восстановление* не влияет на безумие, но *восстановление* уменьшает текущую СЛ одного влияющего на цель безумия на число, равное УЗ. *Высшее восстановление, желание, исцеление, ограниченное желание* или *чудо* немедленно излечивают цель от всех форм безумия.

### ФОРМЫ БЕЗУМИЯ

Если существо обезумело, совершите проверку по следующей таблице, чтобы определить, какая форма безумия его поразила. Вы также можете сами выбрать форму безумия в соответствии с причиной его появления.

d%	Безумие
1–11	Амнезия
12–48	Мания/фобия
49–68	Расстройство множественной личности
69–78	Паранойя
79–84	Психоз
85–100	Шизофрения

#### АМНЕЗИЯ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 20.

**Скрытый период:** немедленно.

**Действие:** штраф -4 к испытаниям Воли и всем проверкам навыков; потеря памяти (см. ниже).

#### ОПИСАНИЕ

Персонаж, страдающий амнезией, не может ничего вспомнить; его имя, навыки и прошлое становятся для него тайной. Он может запомнить новое, но те воспоминания, что существовали до получения амнезии, подавляются.

Более того, пострадавший теряет все классовые способности, черты и пункты навыков, пока длится его амнезия. Он сохраняет свой базовый модификатор атаки, бонусы к испытаниям, модификатор боевого манёвра, защиту от боевого манёвра, общее число очков опыта, кости здоровья (и ПЗ), но всё остальное исчезает, пока амнезию не вылечат. Если страдающий амнезией персонаж получает классовый уровень, он может как обычно использовать все способности, полученные от этого классового уровня. Если он уже имел уровни в классе, персонаж получит способности 1-го уровня в этом классе, хотя формально он и находится на более высоком уровне. Если его амнезия позже излечится, он восстановит все способности своего класса, включая полученные на уровнях, взятых во время амнезии.

#### МАНИЯ/ФОБИЯ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 14.

**Скрытый период:** 1 день.

**Действие:** цель дезориентирована (если страдает манией) или потрясена (если страдает фобией) рядом с очевидным источником мании или фобии; шанс стать замороженной или напуганной (см. ниже).

#### ОПИСАНИЕ

Мания — это иррациональная одержимость (обычно неуместная) конкретным объектом или ситуацией, а фобия — это иррациональный страх перед (обычно распространённым) объектом или ситуацией. Кроме того, если персонажа, страдающего от мании или фобии, заставляют непосредственно столкнуться

с этим объектом (что требует основного действия), он должен пройти испытание Воли против безумия или стать замороженным (при мании) или напуганным (при фобии) этим объектом на 1d6 раундов.

#### ПАРАНОИЯ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 17.

**Скрытый период:** 2d6 дней.

**Действие:** штраф -4 к испытаниям Воли и проверкам навыков, связанных с Харизмой; не может получить выгоду от помощи товарищу или совершать это действие; не может добровольно принять помощь (включая исцеление) другого существа, если не пройдёт испытание Воли против СЛ безумия.

#### ОПИСАНИЕ

Параноидальный персонаж убеждён, что мир и все его обитатели пытаются ему навредить. Как правило, параноики ведут себя конфликтно или замкнуто.

#### ПСИХОЗ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 20.

**Скрытый период:** 3d6 дней.

**Действие:** персонаж становится хаотичным злым; он получает бонус мастерства +10 к проверкам Блефа, чтобы скрыть безумие.

#### ОПИСАНИЕ

Это сложное расстройство наполняет жертву ненавистью к миру. Она может подавить свой психоз на 1 день, пройдя испытание Воли против СЛ безумия, иначе она не способна удержаться от планирования убийства и уничтожения как друзей, так и врагов. По большей части психоз должен проявляться в отыгрыше персонажа, однако не всем игрокам нравится брать на себя роль сумасшедшего, строящего козни своим друзьям. В таких случаях ведущему следует забирать контроль над персонажем, когда его одолевает психоз.

#### РАССТРОЙСТВО МНОЖЕСТВЕННОЙ ЛИЧНОСТИ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 19.

**Скрытый период:** 2d6 дней.

**Действие:** штраф -6 к испытаниям Воли и проверкам навыков, связанных с Мудростью; множественные личности (см. ниже).

#### ОПИСАНИЕ

Это сложное расстройство воплощается в виде появления 1 или более отдельных и непохожих личностей в одном и том же теле и разуме. Количество дополнительных личностей, проявляемых жертвой, равно СЛ безумия, разделённой на 10 (округляя вниз; минимум 1 дополнительная личность). Если безумие усугубится (например, за счёт увеличения СЛ), количество личностей возрастёт. Количество личностей уменьшается по мере выздоровления страдающего и уменьшения СЛ безумия. Ведущему следует тщательно продумать эти дополнительные личности.

Каждое утро и каждый раз, когда страдающий безумием персонаж теряет сознание, он должен проходить испытание Воли против СЛ безумия. При провале контроль над телом берёт другая личность. Воспоминания и навыки персонажа остаются неизменными, но личности ничего не знают друг о друге и будут отрицать, подчас яростно, что другие личности существуют.

#### ШИЗОФРЕНИЯ

**Вид:** безумие. **Испытание:** Воли со СЛ 16.

**Скрытый период:** 1d6 дней.

**Действие:** штраф -4 ко всем проверкам навыков, связанных с Мудростью или Харизмой; не может взять 10 или 20; шанс замешательства (см. ниже).

#### ОПИСАНИЕ

Шизофренический персонаж потерял контроль над реальностью и больше не может отличить правду от видений. Постоянные галлюцинации заставляют шизофреника казаться беспорядочным, хаотичным и непредсказуемым. Каждый раз, когда персонаж попадает в стрессовую ситуацию (например, в бой), он должен пройти испытание Воли против СЛ своего безумия. При провале персонаж окажется в замешательстве на 1d6 раундов.