


PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  Выпуск 1 из 6

ОСКОЛКИ ГРЕХА

В ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ ВЫ НАЙДЁТЕ БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ 16 СУЩЕСТВ — ЛЮБОЕ ИЗ НИХ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ НА УЛИЦАХ ИЛИ В ПОДЗЕМЕЛЬЯХ МАГНИМАРА. ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ, С КЕМ НА ЭТОТ РАЗ СТОЛКНУЛИСЬ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ ТАБЛИЦЕЙ И ОПИСАНИЯМИ СЦЕН В КНИГЕ «ОСКОЛКИ ГРЕХА» (СТР. 79).

АЛЛИП

КО 3



Опыт 800

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

Аура: бормотание (60 футов, СЛ 15).

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 13 (+1 Лвк, +3 отражение).

ПЗ: 30 (4d8 + 12).

Стойкость +4, Реакция +4, Воля +4.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2. **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +4 (1d4 урона Мудрости).

Особые атаки: бормотание, укол безумия.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 12, Вын: —, Инт: 11, Мдр: 11, Хар: 16.

БМА: +3; МБМ: +4; ЗБМ: 17.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +7, Запугивание +10, Полёт +16, Скрытность +8.

Языки: акло, всеобщий.

ОС: помрачение разума.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

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

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бормотание (Св): аллип постоянно что-то бормочет про себя — на других существ это действует завораживающе. Все существа, кроме безумных, в пределах 60 футов от аллипа должны пройти испытание Воли со СЛ 15. При провале они заморожены на 2d4 раунда. К замороженной цели аллип может приблизиться, не нарушая этого эффекта, но если он атакует цель, это состояние прекратится. На существ, успешно прошедших испытание, бормотание того же аллипа не действует в ближайшие 24 часа. Это звуковой эффект принуждения, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы аллипа.

Помрачение разума (Св): любой, кто пытается прочесть мысли аллипа, установить с ним телепатическую связь или подчинить его своей воле, напрямую прикасается к его измученному разуму, получая 1d4 урона Мудрости.

Укол безумия (Св): касание аллипа наносит 1d4 урона Мудрости (испытание Воли со СЛ 15 отменяет). Успешное критическое попадание наносит 1d4 урона Мудрости и вызывает потерю 1 Мудрости (вместо двойного урона Мудрости). За каждую успешную атаку аллип получает 5 временных ПЗ. СЛ испытания зависит от Харизмы аллипа.

ВАМПИРИЧЕСКИЙ ТУМАН

КО 3



Опыт 800

Нейтральная злая средняя аберрация (водяной, воздушный).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, чутьё на кровь; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, врасплох 10 (+4 Лвк).

ПЗ: 30 (4d8 + 12).

Стойкость +4, Реакция +5, Воля +5.

Защитные способности: аморфный; СУ: 5/магия.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: атака касанием +7 (кровотечение и переливание крови).

Особые атаки: кровотечение (1d6).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 19, Вын: 16, Инт: 7, Мдр: 13, Хар: 10.

БМА: +3; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Внимание +8, Полёт +12, Скрытность +11.

Языки: акло.

ОС: передозировка крови, туманные очертания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота умеренного и тёплого климата или подземелья.

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

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Передозировка крови (Св): когда вампирический туман выпивает столько крови, что приобретает временные ПЗ, его движения ускоряются. Он получает бонус +2 к КБ и испытаниям Реакции и каждый раунд может совершить одно дополнительное сопутствующее действие.

Переливание крови (Экс): при каждой атаке касанием в ближнем бою вампирический туман высасывает из жертвы кровь, нанося 1d3 урона Выносливости. Каждый раз, когда вампирический туман наносит таким образом урон, он восстанавливает себе 1d8 ПЗ. Все ПЗ свыше максимума восстанавливаются как временные, до максимального количества, равного значению Выносливости. Эти временные ПЗ исчезают через 1 час.

Туманные очертания (Экс): тело вампирического тумана состоит из полутвёрдого красного тумана, по консистенции похожего на плотную пену. У вампирического тумана нет значения Силы, и он не может надевать на себя твёрдые предметы или манипулировать ими. Такая форма даёт ему защитную способность аморфный и позволяет проходить через области диаметром всего 1 дюйм, не снижая скорости. Это существо разговаривает шипящим голосом. Вампирический туман не может входить в воду и другие жидкости, а при расчёте влияния ветра он считается на две категории меньше реального размера (маленький для большинства вампирических туманов).

Чутьё на кровь (Экс): вампирический туман сразу чувствует, если в радиусе 60 футов от него появляется теплокровное существо, как при использовании нюха. Открытую кровь он чует за милю.

ВОЛШЕБНИК ШКОЛЫ ВОПЛОЩЕНИЯ КО 6

Опыт 2 400

Человек, волшебник (школа воплощения) 7.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +5; Восприятие: Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 14 (+4 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 45 (7d6 + 21).

Стойкость +5, Реакция +4, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал из холодного железа или алхимического серебра +2 (1d4 - 1 / 19-20).

Дистанционная: кинжал из холодного железа или алхимического серебра +4 (1d4 - 1 / 19-20).

Псевдозаклинания волшебника (УЗ 7, концентрация +12): 8 / день — кислотный дротик (1d6 + 3 урона кислотой).

Подготовленные заклинания волшебника (УЗ 7, концентрация +12):

4 — дверь в пространстве, призыв чудовища IV.

3 — призыв чудовища III, смрадное облако (СЛ 18), ускорение.

2 — блёстки (СЛ 17), малый образ (СЛ 17), невидимость, призыв чудовища II.

1 — волшебная стрела (2), защита от добра, магический доспех, масло (СЛ 16), призыв чудовища I.

0 (неограниченно) — ледяной луч, магическая рука, обнаружение магии, призрачный звук (СЛ 15).

Исключённые школы: некромантия, очарование.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 20, Мдр: 10, Хар: 12.

БМА: +3; МБМ: +2; ЗБМ: 17.

Черты: Любимая школа магии (воплощение), Написание свитков, Самооборона, Создание волшебных вещей, Улучшенная инициатива, Улучшенный фамильяр, Усиленный призыв.

Навыки: Внимание +5, Дрессировка +5, Запугивание +10, Знание (магия) +15, Знание (планы) +15, Знание (подземелья) +10, Знание (религия) +10, Колдовство +15, Оценка +10, Полёт +10, Ремесло (капканщик) +15, Ремесло (ювелир) +10, Языкознание +10.

Языки: акван, ауран, всеобщий, демонический, дьявольский, игнан, небесный, терран.

ОС: долговременный призыв (3 раунда), мистическая связь (квазит-фамильяр).

Боевое снаряжение: малый метаскипетр безмолвных заклинаний; свитки заклинаний непроглядный туман, поспешное отступление, увидеть невидимое, чёрные щупальца. Прочее снаряжение: кинжал из алхимического серебра, кинжал из холодного железа, плащ сопротивляемости +1, тиара незаурядного интеллекта +2.

ГОЛОВОРЕЗ СКАРНИ КО 1



Опыт 400

М, человек, плут 2.

Принципиальный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3; Восприятие: Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 11 (+1 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 18 (2d8 + 6).

Стойкость +2, Реакция +6, Воля +1.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный короткий меч +3 (1d6 + 1 / 19-20) или кинжал +2 (1d4 + 1 / 19-20).

Дистанционная: кинжал +4 (1d4 + 1 / 19-20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 15.

Черты: Боевые рефлексy, Ловкий манёвр.

Навыки: Акробатика +8, Блеф +4, Внимание +6, Запугивание +4, Изворотливость +8, Лазание +6, Ловкость рук +8, Механика +8, Скрытность +8.

Языки: варисийский, всеобщий.

ОС: воровские приёмы (кровооточающая рана +1), поиск ловушек +1.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Варисия).

Численность: одиночка, пара или банда (3-12).

Сокровища: снаряжение персонажа ведущего (искусно сделанный стёганый доспех, 3 кинжала, искусно сделанный короткий меч, искусно сделанный набор отмычек, другие сокровища).

ГРЕМЛИН, ВЕКSGIT

КО 1



Опыт 400

Принципиальная злая маленькая фея.

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 14 (+2 естественная броня, +1 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 8 (1d6 + 5).

Стойкость +2, **Реакция** +3, **Воля** +3.

СУ: 5/холодное железо; УкМ: 12.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: боевой молот +0 (1d4 – 2 / ×3), укус –2 (1d3 – 2).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: аварийная бригада, скоростная диверсия.

Псевдозаклинания (УЗ 1, концентрация +1):

Неограниченно — *мелкие фокусы*;

1 / час — *ржавящее прикосновение, силки*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 11.

БМА: +0; МБМ: –1; ЗБМ: 7.

Черты: Живучесть^Д, Фехтование^Д, Эксперт (Механика).

Навыки: **Внимание** +5, **Знание** (инженерное дело) +2, **Лазание** +13, **Механика** +9, **Оценка** +2, **Ремесло** (капканщик) +5, **Скрытность** +13 (+17 в металлических и каменных областях, +9 при перемещении). **Модификаторы народа:**

+4 к Механике, +4 к Скрытности в металлических и каменных областях, –4 к Скрытности при перемещении.

Языки: подземный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые города и подземелья.

Численность: одиночка, пара, шайка (3–12) или нашествие (13–20 вексгитов, 1–3 чародея 1–3 уровня, 1 плут-вожак 2–4 уровня, 2–14 дрессированных свирепых крыс, 2–5 дрессированных ядовитых змей и 1–3 крысиных стаи).

Сокровища: стандартные (боевой молот, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аварийная бригада (Св): группа из 2–6 вексгитов может сообща разбирать механизм. Эта способность действует подобно помощи товарищу, но один вексгит может получить помощь от 5 (или менее) других вексгитов, что даёт ему бонус до +10 к проверке Механики.

Скоростная диверсия (Св): вексгиты с потрясающей быстротой превращают сложные устройства в горы мусора. Когда эти гремлины пользуются навыком Механика, то при определении времени, которое уйдёт на разборку, все механизмы считаются на одну категорию проще. Таким образом, сложные устройства считаются хитрыми, хитрые — простыми, а простые устройства можно разобрать в качестве свободного действия.

КАРМАННИК

КО ½

Опыт 200

Человек, плут 1.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3; **Восприятие:** **Внимание** +3.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+1 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 5 (1d8 + 1).

Стойкость +1, **Реакция** +5, **Воля** –1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: мягкая дубинка +0 (1d6 несмертельного урона).

Дистанционная: дротик +3 (1d4).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 13, Мдр: 8, Хар: 14.

БМА: +0; МБМ: +0; ЗБМ: 13.

Черты: Лёгкая рука, Эксперт (Ловкость рук).

Навыки: Акробатика +7, Блеф +6, **Внимание** +3 (+4 для обнаружения ловушек), **Знание** (краеведение) +5, **Изворотливость** +7, **Ловкость рук** +12, **Маскировка** +8, **Механика** +9, **Оценка** +5, **Проницательность** +3, **Скрытность** +7.

Языки: всеобщий, полурасличий.

ОС: поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: чеснок. **Прочее снаряжение:** стёганый доспех, дротики (4), мягкая дубинка, гримёрный набор, набор отмычек.

ПОЛТЕРГЕЙСТ

КО 2



Опыт 600

Принципиальная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +1; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 11 (+1 Лвк, +1 отражение).

ПЗ: 16 (3d8 + 3).

Стойкость +2, **Реакция** +2, **Воля** +4.

Защитные способности: бестелесность, возрождение, естественная невидимость. **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 20 футов (безупречная маневренность).

Особые атаки: пугающий вид, телекинез.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 13, Вын: —, Инт: 5, Мдр: 12, Хар: 12.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 14.

Черты: Бдительность, Усиленная способность (пугающий вид).

Навыки: **Внимание** +9, **Полёт** +9, **Проницательность** +3.

Языки: всеобщий.

ОС: привязка к месту.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или нашествие (2–7).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Возрождение (Св): если полтергейст уничтожить, он через 2d4 дня снова воплотится на том же месте, где его уничтожили, полностью восстановив ПЗ. Единственный способ окончательно истребить полтергейст — выяснить причину, по которой он появился, и исправить то, что не даёт ему упокоиться. Конкретные методы упокоения различаются в зависимости от духа. Ведущий должен

продумать их отдельно для каждого полтергейста или группы полтергейстов.

Привязка к месту (Экс): полтергейст не может удаляться более чем на 120 футов от места, где возник или был создан.

Пугающий вид (Св): один раз в минуту в качестве основного действия полтергейст может на время стать видимым. При этом он выглядит как тощий, похожий на привидение гуманоид. Когда полтергейст применяет эту способность, все существа в пределах 30 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 14. При провале они напуганы на 1d4 раунда. В конце своего хода в качестве свободного действия полтергейст снова становится невидимым. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к эффектам пугающего вида данного полтергейста на следующие 24 часа. Если естественная невидимость полтергейста отменяется другим путём, он не может воспользоваться этой способностью. Те, кто способен видеть невидимое, невосприимчивы к данной атаке. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы полтергейста.

Телекинез (Св): полтергейст атакует исключительно телекинезом. Эта способность действует аналогично заклинанию телекинез с УЗ, равным числу КЗ полтергейста (УЗ 3 для большинства полтергейстов). Обычный полтергейст швыряет предметы или существ, совершив проверку дистанционной атаки с бонусом +3. Эту способность можно применять к предметам или существам весом не более 75 фунтов. Если полтергейст пытается с помощью этой способности швырнуть существо, это существо может отменить эффект успешным испытанием Воли со СЛ 12. СЛ испытания зависит от Харизмы полтергейста.

ПЬЯНИЦА

КО 1

Опыт 400

Человек, простолудин 1 / боец 2.
Нейтральный средний гуманоид (человек).
Иниц.: +0; Восприятие: Внимание -1.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 10, врасплох 12 (+2 броня).

ПЗ: 23 (3 КЗ; 1d6 + 2d10 + 9).

Стойкость +7, Реакция +0, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: дубинка +3 (1d6 + 1) или кинжал +3 (1d4 + 1 / 19-20).

Дистанционная: дубинка +2 (1d6 + 1) или кинжал +2 (1d4 + 1 / 19-20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 11, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 9, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 13.

Черты: Внушительная стойкость, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Верховая езда +4, Дрессировка +4, Запугивание +5, Лазание +5, Плавание +5, Профессия (одна на выбор) +3.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: кожаный доспех, дубинка, кинжал, бутылка с элем (1 галлон).

РАССКАЗЧИК

КО 1

Опыт 400

Человек, бард 2.
Нейтральный средний гуманоид (человек).
Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+3 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, +1 щит).

ПЗ: 11 (2d8 + 2).

Стойкость +1, Реакция +5, Воля +2; +4 против выступления барда и эффектов с дескриптором «язык» или «звук».

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рапира +1 (1d6 / 18-20) или кнут +1 (1d3).

Дистанционная: короткий лук +3 (1d6 / x3).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (15 футов для кнута).

Особые атаки: выступление барда 9 раундов/день (завораживание [СЛ 14], контрпесня, отвлечение, песня отваги +1).

Известные заклинания барда (УЗ 2, концентрация +5):

1 (3 / день) — *безудержный смех* (СЛ 14), *понимание языков*, *чревоущание*.

0 (неограниченно) — *мелкие фокусы*, *пляшущие огоньки*, *призрачный звук* (СЛ 13), *сообщение*, *ступор* (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, Лвк: 14, Вын: 12, Инт: 13, Мдр: 8, Хар: 17.

БМА: +1; МБМ: +1; ЗБМ: 14.

Черты: Уворот, Эксперт (Исполнение [красноречие]).

Навыки: Блеф +8, Внимание +4, Дипломатия +11, Запугивание +8, Знание (краеведение) +7, Исполнение (красноречие) +11, Исполнение (лицедейство) +8, Ловкость рук +7, Маскировка +10, Проницательность +11, Скрытность +6.

Языки: всеобщий, эльфийский.

ОС: прикладное искусство (красноречие), эрудиция барда +1.

Снаряжение: искусно сделанный клёпаный кожаный доспех, баклер, рапира, короткий лук с 20 стрелами, кнут, гримёрный набор, лёгкая лошадь (боевое животное) со скаковым седлом.

СКРЫТНИК

КО 1



Опыт 400

Хаотичный злой средний гуманоид (скрытник).
Иниц.: +6; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 12, врасплох 10 (+2 Лвк).

ПЗ: 16 (3d8 + 3).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +2 (1d6 / 19-20).

Дистанционная: кинжал +4 (1d4 / 19-20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 14, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 14, Хар: 7.

БМА: +2; МБМ: +2; ЗБМ: 14.

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +5, Скрытность +15. Модификаторы народа: +8 к Скрытности.

Языки: всеобщий, подземный.

ОС: кожа хамелеона, скрытый шаг.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые наземные и подземные области.

Численность: одиночка, пара, группа (3–8) или племя (9–16).

Сокровища: обычные (короткий меч, 2 кинжала и другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кожа хамелеона (Экс): эти существа получают бонус народа к Скрытности благодаря способности менять цвет кожи в зависимости от окружающей среды. Кожа скрытника способна имитировать даже сложные повторяющиеся мотивы вроде кирпичной кладки. Но когда скрытник носит одежду, закрывающую более четверти тела, или броню, он теряет этот ситуативный бонус, поскольку не может менять цвет предметов, только своей кожи. Скрытники обычно прячут небольшие предметы за своим телом: прислонившись спиной к стене и приняв маскировочную окраску, они закрывают предмет от наблюдателя, поскольку у других существ нет до этого предмета линии видимости.

Скрытый шаг (Экс): скрытники могут перемещаться по лесу и подземельям, практически не оставляя следов. Пытаясь выследить скрытника в такой среде, прибавьте 10 к СЛ проверки.

ТАРАКАН, ГИГАНТСКИЙ

КО ½



Опыт 200

Нейтральный небольшой вредитель.

Иниц.: +1; Восприятие: виброслуховательность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 13 (+2 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 8 (1d8 + 4).

Стойкость +6, Реакция +1, Воля +0.

Слабые стороны: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов, полёт 40 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +1 (1d4).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 12, Вын: 19, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 2.

БМА: +0; МБМ: –1; ЗБМ: 10.

Черты: Двужильный^А, Крепкий орешек^А.

Навыки: Внимание +4, Лазание +8, Полёт –1, Скрытность +9.

Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности.

ОС: задержка дыхания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или нашествие (2–20).

Сокровища: нет.

ТОРГОВЕЦ ПЕШЕМ

КО 3

Опыт 800

Человек, умелец 1 / плут 3.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; Восприятие: +6.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 22 (4d8 + 4).

Стойкость +2, Реакция +5, Воля +2.

Защитные способности: уклонение, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный кинжал +5 (1d4 + 1 /

19–20) или

искусно сделанная мягкая дубинка +5 (1d6 + 1 несмертельного урона).

Дистанционная: искусно сделанный ручной арбалет +5 (1d4 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 14, Мдр: 8, Хар: 14.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 15.

Черты: Быстрое выхватывание, Обманщик, Фехтование, Эксперт (Ремесло [алхимик]).

Навыки: Блеф +11, Внимание +6, Запугивание +9, Знание (краеведение) +9, Изворотливость +9, Ловкость рук +9, Маскировка +12, Механика +6, Оценка +6, Проницательность +6, Профессия (травник) +6, Ремесло (алхимик) +12, Скрытность +9.

Языки: всеобщий, орочий, полуросличий.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: сангвинария (2 порции), масло таггита (2 порции), яд полосатой поганки (2 порции). Прочее снаряжение: кожаный доспех, искусно сделанный ручной арбалет с 10 болтами, искусно сделанный кинжал, искусно сделанная мягкая дубинка, набор алхимика, гримёрный набор, набор отмычек.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд полосатой поганки: пища; Испытание: Стойкости со СЛ 11; Скрытый период: 10 минут; Частота: 1/минута до 4 минут; Действие: 1d3 урона Мдр, 1 урон Инт; Лечение: 1 испытание; Стоимость: 180 эм.

ТРУПНЫЙ ЧЕРВЬ, ГИГАНТСКИЙ

КО 3



Опыт 800

Нейтральный небольшой вредитель.

Иниц.: +1; Восприятие: слепое чутьё 30 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 14 (+3 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 34 (4d8 + 16).

Стойкость +8, Реакция +2, Воля +1.

Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укусы +6 (1d6 + 3, яд и захват).

Особые атаки: захват (средний размер), обгладывание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 12, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 1.

БМА: +3; МБМ: +4 (+8 при захвате); ЗБМ: 15.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара, гнездо (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Обглаживание (Экс): трупный червь, захвативший жертву и решивший нанести ей урон дополнительной проверкой захвата, наносит в два раза больше урона, чем обычным укусом (2d6 + 6 для большинства гигантских трупных червей). Кроме того, при этом он за каждую успешную проверку дополнительно впрыскивает по одной порции яда.

Яд (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 16; **Частота:** 1/раунд до 5 раундов; **Действие:** 1d3 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание.

ФАНТОМНЫЙ ГРИБ

КО 3

Опыт 800

Нейтральное среднее растение.

Иниц.: +0; **Восприятие:** вибросенсорность 60 футов, слепозрение 30 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+5 естественная броня).

ПЗ: 30 (4d8 + 12).

Стойкость +7, Реакция +1, Воля +1.

Защитные способности: фантомная субстанция. **Невосприимчивость:** особенности растений.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +5 (2d6 + 3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, Лвк: 10, Вын: 16, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +5; ЗБМ: 15 (17 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +10, Лазание +10, Скрытность +7. **Модификаторы народа:** +4 к Скрытности.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое подземелье.

Численность: одиночка или гнездо (2–5).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Фантомная субстанция (Св): в качестве сопутствующего действия фантомный гриб может стать невидимым аналогично заклинанию *высшая невидимость* (УЗ 4). Спустя мгновение после того, как это существо атакует, оно ненадолго проявляется в виде полупрозрачного фантома. Это позволяет любому, у кого есть линия видимости до фантомного гриба, обнаружить, где он находился в момент атаки (если гриб двигался после атаки, его придётся обнаруживать снова). Противник может подготовить действие, чтобы атаковать гриб, когда он на мгновение проявится. В этом случае у гриба нет невидимости, но он находится в условиях плохой видимости (вероятность промаха 20%). В качестве сопутствующего действия гриб может стать полностью видимым, хотя обычно он постоянно невидим. Если убить гриб, пока он невидим, через 1d4 минуты он станет видимым.

ШЕПЧУЩИЙ ЗА СТЕНОЙ

КО 4



Опыт 1 200

Нейтральная злая небольшая нежить.

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +12.

Аура: рыдания (10 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 16, врасплох 14 (+3 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 45 (6d8 + 18).

Стойкость +5, Реакция +6, Воля +8.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +9 (1d4 – 1 и украденное дыхание), атака касанием +4 (украденный голос).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 19, Вын: —, Инт: 14, Мдр: 16, Хар: 17.

БМА: +4; МБМ: +2; ЗБМ: 17.

Черты: Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Блеф +9, Внимание +12, Знание (история) +8, Знание (краеведение) +8, Лазание +8, Скрытность +17.

Языки: всеобщий (и любые 2d4 языка жертв).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые города и руины.

Численность: одиночка, пара или хор (3–8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Рыдания (Св): все голоса, украденные шепчущим за стеной, витают вокруг него, образуя невидимую, но слышимую ауру из детских всхлипов, песен и рыданий. Любое живое существо, попавшее в эту область, лишается всех преимуществ, которые давали ему выступления барда, и получает штраф –1 ко всем проверкам попадания, урона и испытаниям Воли. Шепчущий за стеной может как подавить, так и снова активировать свою ауру в качестве свободного действия. Это звуковой эффект, воздействующий на разум.

Украденное дыхание (Св): тот, кого укусил шепчущий за стеной, должен совершить испытание Воли со СЛ 16. При провале он утомлён на 1 час. Если шепчущий за стеной укусит утомлённое существо, оно станет обессиленным на 1 час. А если он укусит обессиленное существо, то оно заснёт на 1 час. Спящее существо можно разбудить, только убив шепчущего за стеной или применив *рассеивание магии*, *снятие проклятия* или другой подобный эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы шепчущего за стеной.

Украденный голос (Св): любое существо, по которому шепчущий за стеной попал атакой касанием, должно пройти испытание Воли со СЛ 16. При провале оно теряет голос на 1 час. В это время пострадавшее существо не может ни говорить, ни творить заклинания со словесными компонентами, ни исполнять выступления барда, требующие звукового компонента, ни применять другие способности, для которых нужен голос. Однажды украв голос у какого-либо существа, шепчущий за стеной может потом в любое время подражать этому голосу — даже после того, как к жертве вернётся способность разговаривать. Когда

шепчущий за стеной имитирует чей-либо голос, он приобретает и знание языков, которыми владела жертва. Тот, кто хорошо знает голос одной из жертв этого существа, может совершить проверку Проницательности против Блефа шепчущего за стеной, чтобы понять, что голос не-настоящий. СЛ испытания зависит от Харизмы шепчущего за стеной.

ШРИЗИКС

КО 4



Опыт 1 200

Хаотичная злая средняя аберрация.

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, чувствительность 60 футов; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+4 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 38 (7d8 + 7); регенерация 3 (огонь).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +6.

Защитные способности: свирепость. Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

Слабые стороны: огнебоязнь, уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d6 + 1 и яд), 4 удара когтями +8 (1d4 + 1).

Особые атаки: замедляющий токсин, паутина (дистанционная атака +8, СЛ 14, прочность 7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 3, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +5; МБМ: +6; ЗБМ: 19 (31 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Преграда, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Внимание +12, Лазание +15. Модификаторы народа: +4 к Вниманию.

Языки: тассилонский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое подземелье.

Численность: одиночка, пара или рой (3–12).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Замедляющий токсин (Св): паутина шризикса покрыта токсином, который при соприкосновении лишает тело чувствительности. Любое существо, поражённое паутиной шризикса, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 14. При провале оно замедляется (как от заклинания *замедление*) на 1 минуту. Каждый раунд жертва может снова попытаться пройти испытание Стойкости со СЛ 14, чтобы прекратить этот эффект. Токсин быстро разлагается — он действует только на тех, кто коснётся паутины в тот раунд, когда шризикс её сплёл. Потом паутина хоть и остаётся липкой и крепкой, но теряет замедляющий эффект. СЛ испытания зависит от Выносливости шризикса.

Огнебоязнь (Экс): оказавшись в пределах 30 футов от источника огня размером с факел или крупнее, шризикс становится потрясённым. Это состояние сохраняется, пока он не удалится от огня более чем на 30 футов. Если шризикс получит урон огнём, он должен успешно пройти испытание Воли (СЛ равна нанесённому урону огнём) или станет напуганным на 1 раунд.

Яд (Экс): укусы — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 14; *Частота:* 1/раунд до 6 раундов; *Действие:* 1d2 урона Силе; *Лечение:* 1 испытание.

В данном продукте использованы материалы из *Pathfinder RPG Bestiary 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide* и *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments*. Эти правила можно найти в *Pathfinder Roleplaying Game Reference Document* на сайте pfrd.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*, *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments* 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 K 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.; Author: 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, Teeuwym Woodruff.

Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Adam Daigle and James Jacobs.

Poltergeist from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Rot Grub from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.