


PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  Выпуск 2 из 6

ПРОКЛЯТИЕ СВЕТОЧА ГОСПОЖИ

НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ, КОТОРЫХ ГЕРОИ МОГУТ ВСТРЕТИТЬ В ГРИБОЛОТАХ И ПОДЗЕМЕЛЬЯХ СВЕТОЧА ГОСПОЖИ. ПОДРОБНЕЕ О НИХ СМ. **PATHFINDER RPG BESTIARY 2** И **PATHFINDER RPG BESTIARY 3**.

БАНДИТ

КО 1/2

Опыт 200

Человек, боец 2.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. Восприятие: Внимание -1.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 11 (2d10).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рапира +3 (1d6 + 1 / 18-20) или

мягкая дубинка +3 (1d6 + 1 несмертельного урона).

Дистанционная: композитный длинный лук +4 (1d8 + 1 / ×3).

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 16.

Черты: Стрельба вблизи, Уворот.

Навыки: Верховая езда +5, Дрессировка +3, Запугивание +3,

Лазание +4, Скрытность +2.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: клéпанный кожаный доспех, баклер, композитный

длинный лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, рапира, мягкая

дубинка, лёгкая лошадь (боевое животное).

БЕЗЛИКИЙ ОХОТНИК (УГОЛОК)



КО 4

Опыт 1 200

Хаотичная злая средняя аберрация (перевёртыш).

Иниц.: +7. Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +2.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 42 (5d8 + 20).

Стойкость +5, Реакция +4, Воля +6.

СУ: 5 / колющий или режущий.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +8 (1d8 + 4 /

19-20), крушащий удар +2 (1d6 + 2 и захват).

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

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, кровопийца (1 Вын).

Псевдозаклинания (УЗ 5; концентрация +8):

постоянные — полиглот.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 17, Вын: 18, Инт: 13, Мдр: 15, Хар: 16.

БМА: +3; МБМ: +7 (+11 при захвате); ЗБМ: 20.

Черты: Боевые рефлексы, Обманщик, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +10, Изворотливость +19, Ловкость рук +8, Маски-

ровка +14 (+24 при использовании смены формы), Скрыт-

ность +11. Модификаторы народа: +8 к Изворотливости,

+4 к Маскировке.

Языки: акван, всеобщий; полиглот.

ОС: безликий, сжатие, смена формы (средний гуманоид, иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые болота и подземелья.

Численность: одиночка, пара или банда (3-9).

Сокровища: обычные (искусно сделанный длинный меч, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безликий (Св): в обычном облике у безликого охотника нет узнаваемых черт лица. Он получает бонус +4 к испытаниям против атак или эффектов, воздействующих на восприятие, включая атаки взглядом, запахами, звуком и другими похожими эффектами. Этот бонус не действует против иллюзий.

Кровопийца (Экс): при успешной проверке захвата безликий охотник присасывается к жертве и при условии сохранения захвата пьёт кровь в конце каждого своего хода, нанося жертве 1 урон Выносливости.

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

Смена формы (Св): безликий охотник может неограниченно принимать облик среднего гуманоида, только ему нужно 10 минут без отвлечения, чтобы изменить своё тело. Трансформация болезненна, но после неё безликий охотник может неограниченное время сохранять новый облик. Он может вернуть себе изначальный облик в качестве быстрого действия, получая при этом бонус +2 (боевой дух) к проверкам атак, урона, навыков и испытаниям на 1 раунд. Приняв новый облик, безликий охотник сохраняет все врождённые способности и не получает способности существа, чей облик он принял. При использовании этой способности безликий охотник получает бонус +10 к проверкам Маскировки.

БЛАЙНДХЕЙМ

КО2



Опыт 600

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иниц.: +2. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 14, враспloh 13 (+2 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 22 (3d10 + 6).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +2.

Невосприимчивость: слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +5 (1d4 + 1), 2 удара когтями +5 (1d3 + 1).

Особые атаки: слепящий взгляд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: 15, Инт: 2, Мдр: 12, Хар: 6.

БМА: +3; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 16.

Черты: Уворот, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +6 (+10 при прыжках), **Внимание** +9, Плавание +9. **Модификаторы народа:** +4 к Акробатике при прыжках.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

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

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Слепящий взгляд (Экс): глаза блайндхейма испускают яркий свет в облаке радиусом 30 футов. Любое существо в этой области должно успешно пройти испытание Стойкости со СЛ 13, иначе оно ослепнет на 1 час. Блайндхеймы нормально видят при свете своих глаз. Существа со световой слепотой или светочувствительностью получают обычные штрафы, пока находятся в пределах 30 футов от блайндхейма, использующего эту способность. Блайндхейм может активировать или подавить эту способность в качестве свободного действия. СЛ испытания зависит от Выносливости блайндхейма.

БОЛОТНАЯ БАРРАКУДА

КО2



Опыт 600

Нейтральное среднее животное (подводный).

Иниц.: +6. **Восприятие:** сумеречное зрение, чуткий нюх; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 18 (4d8).

Стойкость +4, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 10 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: укусы +6 (1d6 + 3), удар хвостом +1 (1d6 + 1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 11, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 3.

БМА: +3; **МБМ:** +6; **ЗБМ:** 18 (нельзя сбить с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: **Внимание** +9, Плавание +11, Скрытность +7 (+11 в воде).

Модификаторы народа: +4 к Скрытности в воде.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота умеренного и тёплого климата.

Численность: одиночка, группа (2–5) или стая (6–11).

Сокровища: нет.

ВЕЛИКАН, БОЛОТНЫЙ

КО8



Опыт 4800

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +3. **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, враспloh 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 102 (12d8 + 48).

Стойкость +12, Реакция +7, Воля +8.

Защитные способности: камнелов.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: острога +16/+11 (2d6 + 12) или 2 крушащих удара +16 (1d6 + 8).

Дистанционная: камень +12 (2d6 + 9).

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

Особые атаки: камнемет (120 футов).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +13):

3/день — облако тумана, предвидение, проклятие (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 17, Вын: 19, Инт: 8, Мдр: 15, Хар: 12.

БМА: +9; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 31.

Черты: Боевые рефлексy, Жестокий удар, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+.

Навыки: **Внимание** +11, Плавание +16, Скрытность +5 (+13 в трясинах). **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности в трясинах.

Языки: боггардский, великаний.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота умеренного климата.

Численность: одиночка, банда (2–6) или племя (7–22; 20% не участвующих в бою; 1 жрец или ведьма-предводитель 4–8 уровня, 1–3 варвара или воина 2–5 уровня, 2–12 мерроу, 10–20 боггардов и 6–12 гигантских лягушек).

Сокровища: обычные (острога, другие сокровища).

ОСТРОГА

Экзотическое двуручное оружие.

Цена: 8 эм. **Урон (Н):** 1d4/1d4. **Урон (С):** 1d6/1d6. **Крит. удар:** ×2.

Дистанция: —. **Вес:** 8 фунтов. **Тип:** Р.

Свойства: двустороннее, длинное, сбивающее.

ВУНИТ

КО4



Опыт 1200

Хаотичный нейтральный небольшой волшебный зверь (подводный).

Иниц.: +3. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 14, враспloh 14 (+3 естественная броня, +3 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 37 (5d10 + 10).

Стойкость +6, Реакция +7, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d6 + 1 и сбивание с ног), 4 удара когтями +7 (1d3 + 1).

Занимаемое пространство: 5 футов. Зона досягаемости: 5 футов (10 футов при укусе).

Особые атаки: леденящий вой, наскок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 16, Вын: 14, Инт: 5, Мдр: 12, Хар: 13.

БМА: +5; МБМ: +5; ЗБМ: 18 (26 против сбивания с ног).

Черты: Уверенное владение оружием (укус), Усиленная способность (леденящий вой), Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Плавание +14, Скрытность +12.

ОС: амфибия.

Языки: акло.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые реки и болота.

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

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Леденящий вой (Св): в качестве основного действия вунит может издать леденящие душу завывания. Все существа в пределах взрыва радиусом 30 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 15. При провале они впадают в ступор на 1 раунд, а потом потрясены ещё на 1d6 раундов. Любое существо, преуспевшее в испытании против леденящего воя вунита, невосприимчиво ко воям того же вунита на 24 часа. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы вунита.

ГОЛОДНЫЙ ТУМАН

КО 6



Опыт 2 400

Нейтральная огромная жижа.

Иниц.: -3. Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -5.

Аура: чарующий морок (10 футов, СЛ 8).

ЗАЩИТА

КБ: 5, касание 5, врасплох 5 (-3 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 59 (7d8 + 28).

Стойкость +6, Реакция -1, Воля -3.

Защитные способности: газообразность, сродство к негативной энергии. СУ: 10/магия. Невосприимчивость: звук, кислота, особенности жиж, электричество. Устойчивость: холод 10.

Слабые стороны: уязвимость к ветру.

АТАКА

Скорость: полёт 15 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: +5 (атака касанием, 6d6 урона негативной энергией).

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

Особые атаки: обволакивающая дымка (СЛ 17, 3d6 урона негативной энергией и ошеломление).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 4, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +5; МБМ: +5; ЗБМ: 12 (нельзя сбить с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая с умеренным климатом.

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

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Газообразность (Экс): тело голодного тумана состоит из сверхъестественной дымки. Он может проходить через небольшие отверстия, узкие ходы и даже просто через трещины, но не может погружаться в воду и другие жидкости. Из-за этой особенности у голодного тумана нет значения Силы и он не может манипулировать предметами.

Обволакивающая дымка (Экс): в качестве части основного действия голодный туман может поглотить существо, которое окажется у него на пути. Для этого голодному туману нужно просто пройти по клеткам противников, поглощая всех, кого он накроет. Туман не может совершать никаких других атак в тот же раунд. Цели могут провести против голодного тумана внеочередные атаки, но при этом они лишаются права на испытание против поглощения. Тот, кто не совершал внеочередной атаки, может пройти испытание Реакции, чтобы избежать поглощения. При успехе проходящий через клетку голодный туман отталкивает цель назад или вбок (по выбору цели). Цель, провалившая проверку, оказывается заключена в тело голодного тумана. Она может перемещаться обычным образом и не рискует задохнуться. Если цель в начале своего хода поглощена голодным туманом, то помимо урона, нанесённого атакой, она получает ошеломление. СЛ испытания зависит от Выносливости голодного тумана.

Сродство к негативной энергии (Экс): голодный туман реагирует на позитивную и негативную энергию, как если бы он был нежитью. Позитивная энергия наносит ему вред, а негативная — лечит.

Уязвимость к ветру (Экс): при определении воздействия ветра голодный туман считается маленьким существом (см. стр. 472 «Основной книги правил»).

Чарующий морок (Св): каждое существо в пределах 10 футов от голодного тумана или находящееся под действием его обволакивающей дымки должно в начале своего хода пройти испытание Воли со СЛ 8. При провале оно на 1 раунд потрясено видениями, возникающими внутри тумана. Это воздействующий на разум эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы голодного тумана.

ОХОТНИК

КО 3

Опыт 800

Человек, следопыт 4.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. Восприятие: Внимание +7.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 30 (4d10 + 8).

Стойкость +5, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный боевой топор +7 (1d8 + 2 / ×3) или топорик +6 (1d6 + 2 / ×3).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +7 (1d8 + 1 / ×3) или метательный топорик +6 (1d6 + 2).

Особые атаки: заклятый враг (животные +2).

Подготовленные заклинания следопыта [УЗ 1; концентрация +2]:
1 — *приворот (животное)* (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10

БМА: +4; МБМ: +6; ЗБМ: 19.

Черты: Двужильный, Подвижность, Стрельба вблизи, Убийственная меткость, Уворот.

Навыки: Верховая езда +6, Внимание +7, Выживание +8 (+10 при выслеживании), Дрессировка +6, Лазание +10, Лечение +8, Плавание +6, Профессия (охотник) +8, Ремесло (капканщик) +9, Скрытность +8.

Языки: всеобщий.

ОС: выслеживание +2, излюбленная местность (лес +2), понимание животных +4, совместная охота (верный зверь — барсук).

Боевое снаряжение: свитки исцеления лёгких ранений (2), свитки разговора с животными (2), яд чёрной гадюки (1 доза).

Прочее снаряжение: искусно сделанный клёпанный кожаный доспех, искусно сделанный баклер, искусно сделанный боевой топор, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, метательные топоры (2), набор верхолаза, набор лекаря, искусно сделанные инструменты капканщика.

ОХОТНИК НА ЧУДОВИЩ

КО 5

Опыт 1 600

Человек, следопыт 6.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3. **Восприятие:** Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 13, враспloh 15 (+4 броня, +3 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 45 (6d10 + 12).

Стойкость +6, **Реакция** +8, **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный боевой топор +10/+5 (1d8 + 3 / x3) или кинжал +9/+4 (1d4 + 3 / 19–20).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук +10/+5 (1d8 + 4) или Быстрый выстрел +1 композитный длинный лук +8/+8/+3 (1d8 + 4 / x3) или кинжал +9 (1d4 + 3 / 19–20).

Особые атаки: заклятый враг (волшебные звери +4, гуманоидные чудовища +2).

Подготовленные заклинания следопыта (УЗ 3; концентрация +3):
1 — разговор с животными.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 22.

Черты: Бой верхом, Быстрый выстрел, Верховой лучник, Двужильный, Прицельная стрельба, Самодостаточность, Стрельба вблизи.

Навыки: Верховая езда +11, Внимание +10, Выживание +12 (+15 при выслеживании), Дрессировка +8, Знание (природа) +5, Лазание +11, Лечение +8, Плавание +7, Скрытность +11.

Языки: всеобщий.

ОС: выслеживание +3, излюбленная местность (лес +2), понимание животных +5, совместная охота (верный зверь — ястреб).

Снаряжение: искусно сделанная кольчужная рубаха, искусно сделанный баклер, искусно сделанный боевой топор, кинжал, +1 композитный длинный лук (рейтинг силы +3) с 40 стрелами, стрелы из холодного железа (10), стрелы из алхимического серебра (10), лёгкая лошадь (боевое животное), седло, 4 зм.

ПОЛЗУЧАЯ РУКА

КО 1/2



Опыт 200

Нейтральная злая миниатюрная нежить.

Иниц.: +0. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё 30 футов; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 14, враспloh 14 (+4 размер).

ПЗ: 9 (1d8 + 5).

Стойкость +2, **Реакция** +0, **Воля** +2.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов.

В ближнем бою: удар когтями +5 (1d1 + 1 и захват).

Занимаемое пространство: 1 фут. **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: кровавая метка, удушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 11, Вын: —, Инт: 2, Мдр: 11, Хар: 14.

БМА: +0; МБМ: -4 (+0 при захвате); ЗБМ: 7.

Черты: Живучесть.

Навыки: Внимание +4, Выживание +4, Лазание +9, Скрытность +12. **Модификаторы народа:** +4 к Выживанию.

Языки: всеобщий (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая наземная.

Численность: одиночка или банда (2–5).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): ползучая рука может применять захват к существам среднего размера или меньше.

Кровавая метка (Св): ползучей руке можно указать цель, смазав её каплей крови предполагаемой жертвы. Если на данный момент у руки нет намеченной цели, её целью становится первое существо, которому она нанесёт урон. Настроившись на цель, рука может узнавать её местонахождение, как под действием постоянного заклинания *поиск существа*. Ползучая рука получает бонус +1 к проверкам атаки, урона и навыков, чтобы разыскать и уничтожить намеченную цель. Способность кровавая метка действует, пока жертва или сама рука не будет уничтожена.

Удушение (Экс): противник, захваченный этим существом, не может говорить или творить заклинания со словесными компонентами.

ФИКОМИД

КО 4



Опыт 1 200

Нейтральное небольшое растение.

Иниц.: +0. **Восприятие:** виброчувствительность 30 футов; **Внимание** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, враспloh 17 (+6 естественная броня, +1 размер).

ПЗ: 39 (6d8 + 12).

Стойкость +7, **Реакция** +2, **Воля** +2.

Невосприимчивость: кислота, особенности растений.

АТАКА

Скорость: 10 футов.

Дистанционная: кислотный шарик +4 (атака касанием, 2d6 урона кислотой и споры).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 5, Лвк: 10, Вын: 15, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.
БМА: +4; МБМ: +0; ЗБМ: 10 (нельзя сбить с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

Численность: одиночка или нашествие (2–8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотный шарик (Экс): фикомид атакует, выстреливая шариком кислоты из одного из своих грибовидных побегов. Это атака с шагом дистанции 10 футов. Фикомид выбрасывает до 6 кислотных шариков в минуту. В те раунды, когда у гриба нет шариков, он вообще не может атаковать и должен выждать 4 раунда, пока не восстановится запас кислоты, прежде чем продолжить битву.

Споры (Экс): любое существо, которому фикомид нанёс урон кислотными шариками (или съевшее даже маленький кусочек этого гриба), подвергается воздействию его спор. В живом существе споры быстро прорастают. Это эффект болезни, но развивается он гораздо быстрее большинства болезней, приближаясь по скорости к отравлению. Как и яд, споры через некоторое время «выдыхаются». Существо, погибшее от заражения спорами фикомида, через 1d4 раунда взрывается, и из него вылезает полностью сформировавшийся фикомид.

Споры фикомида: болезнь — ранение или пища; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Выносливости; **Лечение:** 1 испытание. СЛ испытания зависит от Выносливости фикомида.

ХОДАГ

КО 6



Опыт 2 400

Нейтральный крупный волшебный зверь.

Иниц.: +2. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, враспloh 17 (+8 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 60 (8d10 + 16).

Стойкость +8, **Реакция** +8, **Воля** +5.

Защитные способности: свирепость.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 15 футов.

В ближнем бою: укусы +11 (1d8 + 4), 2 удара когтями +11 (1d6 + 4), удар хвостом +11 (1d4 + 4).

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

Особые атаки: метание, шипастый хвост.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 14, Вын: 15, Инт: 7, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +8; МБМ: +13; ЗБМ: 25 (29 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+.

Навыки: **Внимание** +7, **Лазание** +10, **Плавание** +8, **Скрытность** +2.

Языки: всеобщий (не может говорить).

ОС: замечание следов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса и болота умеренного климата.

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Замечание следов (Экс): ходаг метёт за собой хвостом, стирая следы. При попытке выследить ходага прибавьте 10 к обычной СЛ проверки.

Метание (Экс): ходаг, совершающий атаку с разбега с расстояния не менее 20 футов и наносящий этой атакой урон противнику, может метнуть противника, совершив отдельную проверку боевого манёвра. Противник должен быть не бестелесным и как минимум на одну категорию размера меньше ходага. Если проверка боевого манёвра прошла успешно, противник летит на 10 футов в выбранном ходагом направлении и падает, распластавшись. Метать противника ходаг может только по прямой. Если на пути оказывается препятствие, то и жертва, и препятствие получают по 1d6 урона и существо оказывается распластано в клетке рядом с препятствием. Также ходаг может подбросить противника на 10 футов вверх. В таком случае жертва приземляется на ту же клетку, где была до манёвра, распластывается и получает 1d6 урона.

Шипастый хвост (Экс): благодаря шипам удары хвостом ходага наносят одновременно дробящий и колющий урон. Для ходага удар хвостом — основная атака.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ, КЛУБОК

КО 4



Опыт 1 200

Нейтральное маленькое животное (стая).

Иниц.: +7. **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 15, враспloh 14 (+2 естественная броня, +3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 37 (5d8 + 15).

Стойкость +7, **Реакция** +9, **Воля** +2.

Защитные способности: особенности стаи.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 10 футов.

В ближнем бою: стая (1d6, тошнотворность и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов. **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 16, Вын: 17, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +3; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: **Акробатика** +7 (+3 при прыжках), **Внимание** +13, **Лазание** +15, **Плавание** +11, **Скрытность** +19. **Модификаторы народа:** +4 к **Вниманию**, +4 к **Скрытности**; добавляет к **Лазанию** и **Плаванию** модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, гнездо (2–4 стаи) или скопище (5–7 стаи).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): стая — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 15;

Частота: 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Вын;

Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от

Выносливости клубка ядовитых змей.

Продолжение описания персонажа из приключения «Проклятие Светоча Гос- пожи» (см. стр. 32)

ГНЕЙ ГНАРУ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бой заклинанием (Экс): Гней Гнару может одновременно творить заклинания и сражаться в ближнем бою. Эта способность действует аналогично Парному оружию, только вместо дополнительного оружия — творимое колдуном заклинание. Чтобы ею воспользоваться, нужна одна свободная рука (даже если у творимого заклинания нет жестового компонента). Другой рукой Гней при этом должен использовать одноручное или полторное оружие ближнего боя. В качестве действия полного хода он может совершить все доступные атаки данным оружием со штрафом -2, а также сотворить любое заклинание из списка колдуна с временем сотворения 1 основное действие (к любой проверке атаки, совершённой при сотворении этого заклинания, также применяется штраф -2). При оборонительном сотворении колдун может по своему выбору получить дополнительный штраф к проверкам атаки (максимум -2), а взамен прибавить ту же величину к проверке концентрации как ситуативный бонус. При провале заклинание считается потраченным впустую, но штраф к атакам всё равно применяется. Гней Гнару может по своему выбору сначала совершить атаку, потом сотворить заклинание или наоборот, но нельзя творить заклинание между двумя атаками.

Возвращение заклинания (Св): в качестве быстрого действия Гней может вспомнить одно любое заклинание колдуна, которое он подготовил и сотворил в этот день, потратив число пунктов из магического запаса, равное кругу этого заклинания (минимум 1). Заклинание снова становится подготовленным, как если бы колдун его ещё не сотворил.

Запас знаний (Св): когда Гней Гнару готовит заклинания колдуна, он может по своему выбору потратить 1 или 2 пункта из магического запаса. За каждый потраченный пункт Гней готовит любое заклинание из списка колдуна, как если бы оно было в его книге заклинаний. Если до следующей подготовки заклинаний Гней не истратит подготовленные таким образом заклинания, они теряются. Также он может сотворять добавленные таким образом заклинания при помощи способности возвращение заклинания, но только до следующей подготовки заклинаний.

Магический запас (Св): как колдун, Гней Гнару обладает запасом мистической волшебной энергии, которым он может подпитываться сам и усиливать своё оружие. Максимальный объём этого запаса равен 6 пунктам. Запас возобновляется один раз в день, когда Гней подготавливает заклинания.

В качестве быстрого действия Гней может потратить 1 пункт из своего запаса, чтобы на 1 минуту придать любому оружию, которое он держит в руках, бонус +2 (усиление). Эти бонусы суммируются с имеющимися у оружия усилениями (максимум +5). При повторном использовании этой способности бонусы не складываются. Бонусы можно использовать, чтобы придать оружию одно из следующих свойств: *быстрое, грозового взрыва, грозы, ледяного взрыва, ледяное, огненного взрыва, огненное, острое, пляшущее и стрижающее*. При добавлении свойства тратится количество бонусов,

равное его базовому модификатору цены (см. таблицу «Свойства оружия ближнего боя» на стр. 501 «Основной книги правил»). Эти свойства добавляются к уже имеющимся свойствам оружия, но одинаковые свойства не суммируются. Если оружие не волшебное, Гней должен придать ему хотя бы бонус +1 (усиление), прежде чем наделять его любимыми другими свойствами. Бонусы и свойства выбираются в тот момент, когда тратится магический запас, и их нельзя менять до следующего применения этой способности. Бонусы действуют, только если это оружие использует сам колдун. Нельзя одновременно усилить таким образом более одного оружия. При повторном использовании этой способности предыдущий бонус немедленно исчезает.

Сродство к негативной энергии (Экс): хотя дампир — живые существа, они реагируют на позитивную и негативную энергию, как если бы были нежитью. Позитивная энергия наносит им вред, а негативная — лечит.

Тайны колдуна:

Волшебная точность (Св): в качестве быстрого действия Гней может потратить 1 пункт из своего магического запаса, чтобы получить интуитивный бонус, равный его бонусу Инт (+2), ко всем проверкам атаки до конца своего хода.

Усиленная магия (Св): Гней может сотворить одно заклинание в день, как если бы на него действовала черта Мощное заклинание. Эта способность не увеличивает время сотворения и круг заклинания. Её можно применять только к заклинаниям из списка колдуна.

Удар заклинанием (Св): каждый раз, когда Гней творит заклинание из списка колдуна с дистанцией «касание», он может провести это заклинание через оружие, которое использует, как часть атаки ближнего боя. Вместо свободной атаки касанием в ближнем бою, которая обычно требуется для заклинания, колдун может совершить одну свободную атаку ближнего боя этим оружием (с максимальным БМА) как часть сотворения заклинания. При успехе атака ближнего боя наносит обычный урон плюс эффекты заклинания. Если колдун совершает эту атаку совместно с боем заклинанием, то к ней применяются все штрафы, накладываемые способностью бой заклинанием. Эта атака использует критический диапазон оружия (20, 19-20 или 18-20, плюс модификаторы, если оружие имеет свойство *острое* или другие подобные эффекты), однако при успешном критическом ударе заклинание наносит только в 2 раза больший урон, а к урону оружием применяется собственный критический модификатор.

Улучшенный бой заклинанием (Экс): используя способность бой заклинанием, Гней получает ситуативный бонус +2 к проверкам концентрации, который суммируется с бонусами, полученными за дополнительный штраф к атакам.

Устойчивость к вытягиванию жизни: дампир не получает штрафов от эффектов вытягивания жизни, но он может умереть, если получит больше отрицательных уровней, чем у него костей здоровья. Через 24 часа все полученные дампиром отрицательные уровни исчезают без дополнительных испытаний.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ЖГУЧИЙ ВЗГЛЯД

Школа: разрушение (огонь).

Круг: ведьма 2, волшебник/чародей 2, друид 2.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Р/СФ (глаз обыкновенной саламандры).

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 раунд/УЗ.

Испытание: Стойкости отменяет (см. ниже).

Устойчивость к магии: да.

Ваши глаза вспыхивают, словно горячие угольки, позволяя вам поджигать предметы или врагов одним взглядом.

В качестве основного действия, пока действует заклинание, вы можете направить *жгучий взгляд* на одно существо или предмет на расстоянии до 30 футов от вас. Существо, ставшее целью *жгучего взгляда*, должно совершить испытание Стойкости — при провале оно получает 1d6 урона огнём. Бесхозные предметы получают урон без испытаний. Существа, получившие урон от этого заклинания, должны успешно пройти испытание Реакции, иначе они загорятся. Каждый раунд горящее существо может совершать испытание Реакции, чтобы потушить пламя, — при провале оно получает ещё 1d6 урона огнём. Если на этом существе есть горячие предметы, то они тоже должны успешно пройти испытание или получат такой же урон, как и существо. Если существо или предмет уже горит, *жгучий взгляд* не наносит ему вреда.

Учтите, что это заклинание — не настоящая атака взглядом: враги и союзники не рискуют загореться, просто встретившись с вами взглядом.

ЗАПАСНОЙ ПЛАН

Школа: преграждение.

Круг: жрец 1, инквизитор 1, колдун 1, паладин 1.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, СФ.

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 минута/УЗ или пока не истрачено (см. ниже).

Пока действует это заклинание, вы можете перебросить одну проверку атаки, боевого манёвра или навыка до того, как станет известен её результат. Результат повторной проверки вступает в силу, даже если он хуже, чем первоначальный. Когда совершён повторный бросок, заклинание прекращается.

В любой момент на вас может действовать максимум одно заклинание *запасной план*.

ОРУЖИЕ ТРЕПЕТА

Школа: превращение.

Круг: жрец 2, инквизитор 2, паладин 2.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, СФ.

Дистанция: касание.

Цель: оружие, которого коснулись.

Длит.: 1 минута/УЗ.

Испытание: Воли отменяет (безвредное, предмет).

Устойчивость к магии: да (безвредное, предмет).

Оружие, превращённое этим заклинанием, вызывает у врагов страх и трепет. Оружие получает бонус +2 (сакральный) к проверкам урона, и если им наносят критический удар, цель этого удара становится потрясённой на 1 раунд (без испытаний). Это эффект ужаса, воздействующий на разум.

Если применить это заклинание к дистанционному оружию, бонус получат боеприпасы.

Оружие трепета нельзя применять к естественному оружию, но можно к безоружному удару.

В данном продукте использованы материалы из *Pathfinder RPG Bestiary 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Magic* и *Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments*. Эти правила можно найти в *Pathfinder Roleplaying Game Reference Document* на сайте prd.fio.

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 RPG Ultimate Magic* 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), notation, 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 Content 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 under 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, Teewynn Woodruff.

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

Advanced Player's Guide © 2010, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic © 2011, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K. Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Blindheim 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 Roger Musson.