


WATTFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  Выпуск 4 из 6

ЗА ДВЕРЬЮ СУДНОГО ДНЯ

НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ, КОТОРЫХ ГЕРОИ МОГУТ ВСТРЕТИТЬ ПО ДОРОГЕ К МОНАСТЫРЮ ПЕСНИ ВЕТРА. ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ, С КЕМ НА ЭТОТ РАЗ СТОЛКНУЛИСЬ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ, ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ ТАБЛИЦЕЙ И ОПИСАНИЯМИ СЦЕН В КНИГЕ «ЗА ДВЕРЬЮ СУДНОГО ДНЯ» (СТР. 85).

АКАТА

КО 1



Опыт 400

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +6. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, нюх; Внимание +1.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 12, врасплох 11 (+1 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 15 (2d8 + 6).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля +4.

Защитные способности: недышащий. **Невосприимчивость:** болезнь, холод, яд. **Устойчивость:** огонь 30.

Слабые стороны: глухота, уязвимость к солёной воде.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +2 (1d6 + 1 и пустотный укус), 2 щупальца -3 (1d3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: 3, Мдр: 12, Хар: 11.

БМА: +1; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +6 (+10 при прыжках), Лазание +9, Скрытность +10.

ОС: спячка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, пара или стая (3–30).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь [Экс]: *пустотная смерть:* укус — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 12; *Скрытый период:* 1 час; *Частота:* 1/день; *Действие:* 1d2 урона Лвк и 1d2 урона Вын; заражённое существо через 2d4 часа после смерти превращается в пустотного зомби (см. ниже); *Лечение:* 2 испытания подряд.

Глухота [Экс]: акаты ничего не слышат. Они невосприимчивы к заклинаниям и эффектам, требующим слуха, и не могут совершать проверки Внимания, требующие слуха.

Недышащий [Экс]: акаты не дышат и невосприимчивы к эффектам, требующим дыхания.

Пустотный укус [Экс]: в пасти акаты находятся сотни невидимых глазу микроскопических личинок, которых она распространяет с укусом. Для развития личинкам требуются

гуманоидные организмы — остальные типы существ невосприимчивы к этой паразитической инфекции, называемой «пустотной смертью».

Спячка [Экс]: при нехватке еды акаты могут впасть в долгую спячку. Для этого аката находит подходящее место и начинает выделять из пасти волокнистый материал, который быстро затвердевает и превращается в прочный кокон, похожий на металлический. У кокона 60 пунктов прочности и твёрдость 10, он невосприимчив к огню и дробящему урону (в том числе к урону от падения). Пока кокон цел, находящаяся внутри аката не получает повреждений. Аката остаётся в спячке, пока кокон не подвергнется воздействию невыносимой жары или пока в пределах 10 футов от него не окажется живое существо — в таких случаях аката выбирается из кокона за 1d4 минуты, раскалывая его изнутри.

Уязвимость к солёной воде [Экс]: солёная вода действует на акат подобно сильной кислоте. Брызги солёной воды наносят акате 1d6 урона, а полное погружение в солёную воду — 4d6 урона за раунд.

ПУСТОТНЫЙ ЗОМБИ

(КО +1)

Гуманоидное существо, умершее от пустотной смерти, встаёт из мёртвых в виде пустотного зомби. Пустотный зомби — быстрый зомби («Бестиарий», стр. 145) со вспомогательной атакой «языком» (на самом деле — ловчим щупальцем личинки акаты), наносящей 1d6 урона. Кроме того, пустотный зомби получает следующую особую атаку.

Кровопийца [Экс]: когда пустотный зомби успешно атакует живое существо ловчим щупальцем, он пьёт его кровь, нанося 2 урона Силе, прежде чем щупальце отцепится.

АТАХ

КО 12



Опыт 19 200

Хаотичный злой огромный гуманоид (великан).

Иниц.: +1. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +12.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 9, врасплох 25 (+2 броня, +15 естественная броня, +1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 161 (14d8 + 98).

Стойкость +16, Реакция +5, Воля +7.
Устойчивость: холод 10.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +19 (1d8 + 11), укусы +19 (2d6 + 11 и яд) или тяжёлая булава +19/+14 (3d6 + 11), укусы +17 (2d6 + 5 и яд).

Дистанционная: камень +10/+5 (2d6 + 16).

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

Особые атаки: быстрые когти, камнемёт (140 футов).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, **Лвк:** 13, **Вын:** 25, **Инт:** 7, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +10; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 34.

Черты: Бойня, Выпад, Жестокий удар, Мультиатака, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+.

Навыки: Акробатика +1 (+9 при прыжках), Внимание +12, Лазание +20, Скрытность -7.

Языки: великаний.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы холодного и умеренного климата.

Численность: одиночка, банда (2-4) или племя (7-12).

Сокровища: обычные (кожаная броня, тяжёлый щит, тяжёлая булава и другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрые когти (Экс): атака может совершить атаку когтями в качестве быстрого действия, даже если из-за перемещения у него только одна атака. Данная атака совершается с бонусом +19 и наносит 1d10 + 11 урона вне зависимости от других атак в этот ход.

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 24; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d4 урона Сил; **Лечение:** 2 испытания подряд.

БАЙКОК

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +10. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 17, врасплох 17 (+7 естественная броня, +6 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 97 (15d8 + 30).

Стойкость +7, Реакция +11, Воля +9.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +14 (1d6 + 3).

Дистанционная: +1 композитный длинный лук +19/+14/+9 (1d8 + 4 / 19-20 / ×3 и 1d6 урона негативной энергией и паралич).

Особые атаки: негативные стрелы, поглощение души, ужасный вой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 22, **Вын:** —, **Инт:** 11, **Мдр:** 10, **Хар:** 15.

БМА: +11; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 31.

Черты: Быстрый выстрел, Подвижность, Прицельная стрельба, Стрельба вблизи, Уверенное владение оружием (композитный длинный лук), Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (композитный длинный лук).

Навыки: Внимание +18, Запугивание +20, Полёт +28, Скрытность +24.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, банда (2-5) или стая (6-12).

Сокровища: обычные (+1 композитный длинный лук [рейтинг силы +3] и другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Негативные стрелы (Св): байкок создаёт костяные стрелы прямо во время стрельбы из лука — колчан с боеприпасами ему ни к чему. Костяные стрелы наносят обычный для лука урон, но получают бонус усиления +1 к проверкам атаки и урона. Кроме того, при попадании каждая стрела дополнительно наносит 1d6 урона негативной энергией. Первое за раунд существо, поражённое такой стрелой, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 19. При провале оно парализовано на 1d3 раунда. При желании байкок может стрелять и обычными стрелами, но при этом не получает описанных преимуществ. СЛ испытания зависит от Харизмы байкока.

Поглощение души (Св): в качестве основного действия байкок может поглотить душу мёртвого или умирающего существа, находящегося на соседней клетке. Умирающее существо может избежать этой атаки, пройдя испытание Стойкости со СЛ 19. При провале существо немедленно погибает. Мёртвое существо не может проходить испытание, но с момента его смерти должно пройти не более 1 часа. Жертву этой способности нельзя воскресить *возвращением к жизни* (хотя *воскрешение* и более мощные эффекты действуют как обычно). Поглотив душу, байкок восстанавливает 5d6 + 10 ПЗ и на 4 раунда получает ускорение (аналогично одноимённому заклинанию). Это смертельный эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы байкока.

Ужасный вой (Св): один раз в день байкок может издать леденящий душу вой. Все живые существа в области взрыва радиусом 30 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 19 и при провале парализованы от ужаса на 1 раунд. В случае успеха существо вместо этого потрясено на 1 раунд. Это эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы байкока.

БАНЬШИ

КО 13



Опыт 25 600

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +15. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слух на сердцебиение; Внимание +31.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 26, врасплох 14 (+11 Лвк, +4 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 161 (19d8 + 76).

Стойкость +10, Реакция +19, Воля +18.

Защитные способности: бестелесный. **Невосприимчивость:** особенности нежити.

Слабые стороны: светобоязнь.

АТАКА

Скорость: полёт 60 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +26 (14d6 урона негативной энергией и пугающее прикосновение).

Особые атаки: вой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 32, Вын: —, Инт: 5, Мдр: 20, Хар: 19.

БМА: +14; МБМ: +25; ЗБМ: 40.

Черты: Бдительность, Боевые рефлексы, Молниеносная реакция, Подвижность, Преграда, Стальная воля, Стремительность, Уверенное владение оружием (касание), Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +31, Полёт +19, Проницательность +7.

Языки: всеобщий, эльфийский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вой (Св): один раз в минуту банши может взвить в качестве действия полного хода. Вой продолжается до начала её следующего хода. Все существа в радиусе 40 футов от начавшей выть банши, а также все существа, завершившие свой ход в этой области, проходят испытание Стойкости со СЛ 23 (один раз за вой). Существа под действием эффектов ужаса получают штраф -4 к этому испытанию. При успехе существо дезориентировано на 1d6 раундов. При провале существо получает 140 урона (аналогично эффекту *воя банши* с УЗ 14). Если воющая банши получает урон, то проходит испытание Воли (СЛ = 15 + полученный урон), чтобы продолжить выть. При провале вой обрывается. Это смертельный звуковой эффект. Вой банши наполнен сверхъестественной мощью и способен преодолеть любое создающее тишину заклинание не выше 3 круга. СЛ испытания зависит от Харизмы банши.

Пугающее прикосновение (Св): существо, получившее урон от касания банши, должно пройти испытание Воли со СЛ 23 и при провале цепенеет от ужаса на 1d3 раунда. Если цель защищена от ужаса эффектом, который можно рассеять (например, *пир героев* или *сокрытие разума*), касание банши пытается рассеять один подобный эффект *высшим рассеиванием магии* (УЗ 14). Негативный урон касания банши лишь вредит живым существам и не исцеляет нежить. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы банши.

Светобязнь (Экс): когда банши находится на солнечном свете (но не в области действия *дневного света* и других подобных заклинаний), она ошеломлена и не может атаковать.

Слух на сердцебиение (Экс): банши способна слышать сердцебиение живых существ на расстоянии до 60 футов, как если бы обладала слепозрением.

БОДАК

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичная злая средняя нежить (экстрапланарный).

Иниц.: +6. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 18 (+8 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (10d8 + 40).

Стойкость +6, **Реакция** +5, **Воля** +8.

СУ: 10 / холодное железо. **Невосприимчивость:** особенности нежити, электричество. **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10.

Слабые стороны: уязвимость к солнечному свету.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +9 (1d8 + 1).

Особые атаки: смертоносный взгляд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 15, Вын: —, Инт: 6, Мдр: 13, Хар: 16.

БМА: +7; МБМ: +8; ЗБМ: 21.

Черты: Живучесть, Подвижность, Уверенное владение оружием (крушащий удар), Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +14, Запугивание +11, Скрытность +10.

Языки: всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша (злые Внешние планы).

Численность: одиночка, пара или банда (3–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Смертоносный взгляд (Св): 1d4 отрицательных уровня, 30 футов; испытание Стойкости со СЛ 18 отменяет эффект Гуманоид, погибший от смертоносного взгляда бодака, через 24 часа восстаёт из мёртвых в виде бодака. Это смертельный эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы бодака.

Уязвимость к солнечному свету (Экс): бодаки презирают солнце, ибо его лучи испепеляют их нечистую плоть. Бодак получает 2d6 урона за каждый раунд, проведённый под прямым солнечным светом.

ГРОМ-ПТИЦА

КО 11



Опыт 12 800

Нейтральный гигантский волшебный зверь.

Иниц.: +7. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, штормовое зрение; Внимание +20.

Аура: штормовая аура (100 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 10, врасплох 21 (+15 естественная броня, +3 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 147 (14d10 + 70).

Стойкость +14, **Реакция** +12, **Воля** +9.

Невосприимчивость: звук, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 120 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +18 (2d6 + 8 / 19–20 и захват), укус +18 (2d8 + 8 / 19–20).

Дистанционная: разряд молнии +13 (дистанционная атака касанием, 6d6 урона звуком и 6d6 урона электричеством).

Занимаемое пространство: 20 футов. **Зона досягаемости:** 20 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +12): неограниченно — *управление погодой*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, Лвк: 17, Вын: 21, Инт: 12, Мдр: 16, Хар: 13.

БМА: +14; МБМ: +26 (+30 при захвате); ЗБМ: 40.

Черты: Критическая точность, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями), Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Акробатика +13, Внимание +20, Исполнение (пение) +8, Полёт +11, Проницательность +10.

Языки: ауран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые холмы и горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разряд молнии (Св): в качестве основного действия гром-птица может выпустить из распротёртых крыльев молнию, сопровождающуюся раскатом грома. Дистанция этой атаки 200 футов (без шага дистанции), для попадания требуется успешная дистанционная атака касанием. В случае критического удара цель разряда молнии должна пройти испытание Стойкости со СЛ 22 и при провале на 1 раунд ввергается в шок и глохнет. СЛ испытания зависит от Выносливости гром-птицы.

Штормовая аура (Св): гром-птицу окружает облако крепкого ветра радиусом 100 футов, дующего от неё во все стороны и быстро стихающего на границе ауры. В области действия ауры гаснет открытый огонь, а проверки Полёта и атак дистанционным оружием (за исключением осадных орудий) получают штраф -4. Чтобы двигаться к гром-птице, существа небольшого размера должны успешно пройти проверку Силы со СЛ 10 (если стоят на земле) или Полёта со СЛ 20 (если летят), а существ маленького и меньшего размера может отбросить порывом ветра (на 1d4 × 10 футов, если они стоят на земле и провалят проверку Силы со СЛ 15, или на 2d6 × 10 футов, если они летят и провалят проверку Полёта со СЛ 25). Отброшенные существа на земле получают 1d4 несмертельного урона за каждые 10 футов, а отброшенные существа в воздухе получают 2d6 несмертельного урона вне зависимости от того, насколько далеко их отбросило. Кроме того, раз в 1d4 раунда в случайно выбранное существо в области ауры (за исключением самой гром-птицы) ударяет молния, нанося ему 12d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 22 уменьшает урон вдвое). СЛ испытания против молнии зависит от Выносливости гром-птицы, СЛ проверок против эффектов ветра неизменна.

Штормовое зрение (Экс): гром-птица игнорирует помехи зрению и плохую видимость из-за эффектов погоды, включая облако тумана, непроглядный туман и другие подобные заклинания.

ЗВЕРЬ ХАОСА

КО 7



Опыт 3 200

Хаотичное нейтральное среднее потустороннее существо (хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +6. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 13, врасплох 17 (+7 естественная броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (9d10 + 36).

Стойкость +9, **Реакция** +8, **Воля** +4.

Защитные способности: аморфный, устойчивость к превращениям. **УкМ:** 18.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: 4 удара когтями +13 (1d6 + 3 и телесная нестабильность).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 15, **Вын:** 16, **Инт:** 10, **Мдр:** 12, **Хар:** 11.

БМА: +9; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 25 (нельзя сбить с ног).

Черты: Живучесть, Подвижность, Уверенное владение оружием (удар когтями), Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +14 (+10 при прыжках), Внимание +13, Изворотливость +14, Лазание +15, Плавание +15, Скрытность +14.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или вторжение (2–5).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Телесная нестабильность (Св): удар когтями — контакт (проклятие); **Испытание:** Стойкости со СЛ 17; **Действие:** аморфное тело и потеря 1 Мудрости за раунд (см. ниже); **Лечение:** 3 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости зверя хаоса.

Тело поражённого существа превращается в аморфную рыхлую пористую массу. Если жертве не удалось совладать с эффектом (см. ниже), её форма постоянно изменяется, перетекая из одного облика в другой, вспучиваясь и переключаясь. Поражённое существо неспособно удерживать или использовать любые предметы. Одежда, броня, шлемы и кольца становятся совершенно бесполезны. Крупные вещи, которые оно носит или держит, — доспехи, рюкзаки и даже рубахи — ограничивают свободу действий жертвы, снижая её Ловкость на 4. Скорость снижается до 10 футов или до 1/4 от исходной — смотря что ниже. Жертва получает способность «аморфный», но не может творить заклинания и использовать волшебные предметы, а атаковать может только вслепую, не отличая врагов от друзей (штраф -4 к проверкам атаки, вероятность промаха 50% вне зависимости от результата броска).

Жертва может временно вернуть себе прежний облик, пройдя в качестве основного действия испытание Воли со СЛ 15 (СЛ этого испытания не зависит от КЗ и характеристик зверя хаоса). В случае успеха существо на 1 минуту принимает свой обычный облик. Заклинания, позволяющие менять форму (например, *иной облик*, *облик зверя*, *полиморф* или *стихийная форма*) не снимают проклятие, но позволяют придать существу стабильный облик (который, в зависимости от использованного заклинания, может и отличаться от исходного) и предотвратить потерю Мудрости на время действия заклинания. Аналогичный эффект дают *каменная кожа* и *метаморфоза*. Если жертва завершает свой ход, находясь в аморфной форме, она теряет 1 пункт Мудрости. Если значение Мудрости при этом снижается до 1, потеря Мудрости прекращается, а эффект аморфного тела становится постоянным, пока его не снимут магическим путём (дальнейшие испытания не помогут избавиться от этого состояния).

Устойчивость к превращениям (Экс): эффекты превращения, такие как полиморфизм и окаменение, придают зверю хаоса новую форму, но в начале своего следующего хода он в качестве свободного действия немедленно принимает свой обычный облик.

ЗЛАТОЯД

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иници.: +8. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 15, врасплох 19 (+8 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 114 (12d10 + 48).

Стойкость +14, Реакция +12, Воля +7.

Защитные способности: свирепость. СУ: 10 / колющий или режущий. Невосприимчивость: яд. Устойчивость: огонь 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою: укусы +18 (1d6 + 5 и захват), 4 удара когтями +18 (1d4 + 5 и захват).

Особые атаки: полосование (4 удара когтями +18, 1d4 + 5).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 18, Вын: 18, Инт: 2, Мдр: 13, Хар: 11.

БМА: +12; МБМ: +16 (+24 при захвате); ЗБМ: 30 (42 против сбивания с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Критическая точность, Критическое кровотечение, Стальная воля, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +13, Скрытность +17.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: равнины, леса и холмы умеренного климата.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Захват (Экс): златояд может взять в захват существо на одну категорию больше себя (среднего размера для большинства златоядов). Он получает бонус народа +8 к попыткам захвата (а не +4, как обычно).

КАЙМАНОВАЯ ЧЕРЕПАХА, ГИГАНТСКАЯ

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральное гигантское животное.

Иниц.: +2. Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 4, врасплох 23 (+19 естественная броня, -2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 115 (11d8 + 66).

Стойкость +12, Реакция +5, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укусы +16 (4d6 + 16 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов. Зона досягаемости: 15 футов.

Особые атаки: проглатывание (2d8 + 16 дробящего урона, КБ 23, 22 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, Лвк: 6, Вын: 21, Инт: 1, Мдр: 13, Хар: 6.

БМА: +8; МБМ: +23 (+27 при захвате); ЗБМ: 31 (35 против сбивания с ног).

Черты: Выпад, Живучесть, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +21, Плавание +19.

ОС: бронированный желудок, задержка дыхания, панцирь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: вода и побережья умеренного и тёплого климата.

Численность: одиночка или группа (2-5).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бронированный желудок (Экс): плоть гигантской каймановой черепахи очень жёсткая — при попытке проглоченного существа прорезать себе путь на волю желудок черепахи получает бонус +4 к КБ и считается, что у него вдвое больше ПЗ.

Панцирь (Экс): в качестве сопутствующего действия каймановая черепаха может втянуть голову и конечности в панцирь. При этом она лишается возможности перемещаться и атаковать, но её бонус к КБ от естественной брони увеличивается на 4, пока черепаха снова не высунет голову и ноги.

КЛЕЩИ, СТАЯ

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральный крошечный вредитель (стая).

Иниц.: +2. Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 20, врасплох 21 (+3 естественная броня, +2 Лвк, +8 размер).

ПЗ: 120 (16d8 + 48).

Стойкость +13, Реакция +7, Воля +5.

Защитные способности: особенности стаи.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты, урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: стая (4d6 и болезнь, кровопийца, тошнотворность).

Особые атаки: кровопийца (1d4 Вын), тошнотворность (СЛ 21), цепкость.

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +12; МБМ: —; ЗБМ: —.

Навыки: Лазание +10. Модификаторы народа: использует Лвк для проверок Лазания.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса умеренного климата.

Численность: одиночка, пара или колония (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Экс): бубонная чума: укусы — ранение; Испытание:

Стойкости со СЛ 21; Скрытый период: 1 день; Частота:

1/день; Действие: 1d4 урона Вын, 1 урон Хар и утомление;

Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит

от Выносливости стаи клещей.

Цепкость (Экс): если цель покидает клетку, на которой находится стая клещей, стая получает 1d6 урона, поскольку часть клещей остаётся на жертве. Существо, в которое вцепились клещи, получает урон от стаи каждый раунд в конце своего хода. В качестве действия полного хода существо может попытаться избавиться от клещей, пройдя испытание Реакции со СЛ 20. Уничтожить вцепившихся клещей можно, нанеся им не менее 10 пунктов урона любым эффектом, действующим на область. СЛ испытания зависит от Ловкости стаи клещей.

ЛЕУКРОТТА

КО 5



Опыт 1 600

Хаотичный злой крупный волшебный зверь.

Иниц.: +5. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 10, враспloh 17 (+8 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 57 (6d10 + 24).

Стойкость +9, **Реакция** +6, **Воля** +4.

Невосприимчивость: болезнь, яд.

АТАКА

Скорость: 60 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (2d6 + 7 / 19-20), 2 копыта +5 (1d6 + 2).

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

Особые атаки: манок, мощный укус.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 12, **Вын:** 18, **Инт:** 11, **Мдр:** 14, **Хар:** 17.

БМА: +6; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 23 (27 против сбивания с ног).

Черты: Улучшенная инициатива, Эксперт (Блеф), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Блеф +12, Лазание +13, Скрытность +9.

Языки: всеобщий.

ОС: звукоимитация (голоса).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: леса и холмы умеренного и тропического климата.

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

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Звукоимитация (Экс): леукротта способна в точности воспроизвести услышанные голоса, успешно пройдя проверку Блефа против Проницательности слушателя. Если слушатель незнаком с тем, чей голос она имитирует, то получает штраф -8 к этой проверке. Леукротта получает бонус народа +8 к проверке Блефа, если имитирует голоса (включая характерные речевые обороты и акцент), к которым прислушивалась не менее 10 минут. Она неспособна копировать эффекты магических способностей (например, выступления барда или чарующей песни гарпии), но может скопировать их звук. Эта способность не позволяет говорить на незнакомых языках и понимать их.

Манок (Св): если существа не знают о присутствии леукротты (например, она прячется или скрыта в темноте) и находятся на её линии видимости в пределах 60 футов, она может их подманить. Когда леукротта подманивает жертв, те должны пройти испытание Воли со СЛ 16. При провале жертва идёт на голос леукротты под действием *внушения*. Если леукротта произносит имя цели, та получает штраф -4 к этому испытанию. Данный языковой эффект аналогичен *массовому внушению* (УЗ равен КЗ леукротты). Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к манку данной леукротты на 24 часа. Это звуковой эффект очарования, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы леукротты.

Мощный укус (Экс): укусы леукротты особенно опасны: к наносимому урону всегда добавляется 1,5 модификатора Силы, а критический диапазон этой атаки 19-20. Когда леукротта кусает предмет, считается, что его твёрдость на 5 меньше, чем обычно.

МОРСКОЙ ДРЕЙК

КО 6



Опыт 2 400

Нейтральный злой крупный дракон (подводный).

Иниц.: +6. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 73 (7d12 + 28).

Стойкость +9, **Реакция** +9, **Воля** +5.

Невосприимчивость: паралич, сон, электричество.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 60 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +12 (1d8 + 6 и 1d6 электричеством), удар хвостом +7 (1d8 + 3).

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

Особые атаки: дыхание шаровой молнии, опрокидывание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 23, **Лвк:** 15, **Вын:** 18, **Инт:** 8, **Мдр:** 10, **Хар:** 9.

БМА: +7; **МБМ:** +14; **ЗБМ:** 26.

Черты: Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: **Внимание** +10, **Запугивание** +9, **Плавание** +24, **Полёт** +10, **Скрытность** +11.

Языки: драконий.

ОС: амфибия, невероятная скорость.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые побережья.

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

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дыхание шаровой молнии (Св): в качестве основного действия морской дрейк может выдохнуть шар электричества, который сначала поражает одну цель, а затем, подобно *цепи молний*, разряжается ещё в несколько. Атака поражает основную цель на расстоянии до 100 футов, нанося ей 6d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 17 уменьшает урон вдвое). После этого молния может разветвиться и ударить по другим существам на расстоянии до 20 футов от основной цели, но не более одного за каждую КЗ дрейка (обычно 7 целей). Каждое ответвление молнии поражает одну цель и наносит столько же урона, сколько основной удар. Повторно использовать эту способность морской дрейк может не ранее чем через 1d6 раундов. СЛ испытания Реакции зависит от Выносливости дрейка.

Невероятная скорость (Экс): три раза в день в качестве быстрого действия морской дрейк может воззвать к своему драконьему наследию, чтобы ощутить прилив сил и совершить в этом раунде дополнительное сопутствующее действие.

Опрокидывание (Экс): морской дрейк может попытаться опрокинуть лодку или корабль своего или меньшего размера, проведя атаку с разбега и выполнив проверку МБМ (СЛ 25 или результат проверки Профессии [матрос] капитана судна — смотря что выше).

НАЁМНЫЙ МЕЧНИК

КО 7

Опыт 3 200

Человек, воин 8.

Нейтральный средний гуманоид.

Иници.: +6; Восприятие: Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 12, врасплох 25 (+10 броня, +2 Лвк, +3 щит).

ПЗ: 80 (8d10 + 36)

Стойкость +10, Реакция +5, Воля +6; +2 против ужаса.

Защитные способности: храбрость +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 меч-бастард +14/+9 (1d10 + 7/17–20) или шипованная латная рукавица +11/+6 (1d4 + 3).

Дистанционная: пилум +10 (1d6 + 3).

Особые атаки: мастерство владения оружием (тяжёлые клинки +1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +8; МБМ: +11; ЗБМ: 23

Черты: Бойня, Жестокий удар, Живучесть, Привычное оружие (меч-бастард), Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Уверенное владение оружием (меч-бастард), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (меч-бастард).

Навыки: Верховая езда +8, Внимание +8, Выживание +10, Запугивание +7, Знание (подземелья) +5, Профессия (солдат) +5.

Языки: всеобщий.

ОС: мастерство ношения брони 2.

Боевое снаряжение: зелье бычьей силы, зелье исцеления лёгких ранений (2), зелье настройки оружия. Прочее снаряжение: +1 полный латный доспех, +1 тяжёлый стальной щит, +1 меч-бастард, шипованная латная рукавица, пилумы (5), плащ сопротивляемости +1, 40 зм.

НАКЛАВИ

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральная злая крупная фея (подводный).

Иници.: +7. Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +17.

Аура: пугающее присутствие (30 футов, СЛ 20).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 15 (+6 естественная броня, +7 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 104 (11d6 + 66).

Стойкость +9, Реакция +16, Воля +10.

СУ: 10 / холодное железо. Невосприимчивость: болезнь, яд.

АТАКА

Скорость: 50 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +11 (1d8 + 9 / 19–20), укус +10 (1d8 + 6 и болезнь), 2 копыта +5 (1d6 + 3 и болезнь).

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

Особые атаки: губительное дыхание (30-футовый конус; 10d6 урона и болезнь; испытание Реакции со СЛ 21 уменьшает урон вдвое; используется раз в 1d4 раунда), затапывание (1d6 + 9, СЛ 21).

Псевдозаклинания (УЗ 9, концентрация +14):

3/день — власть над водой, непроглядный туман, угнетение растений.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 24, Вын: 22, Инт: 13, Мдр: 17, Хар: 21.

БМА: +5; МБМ: +12; ЗБМ: 30 (34 против сбивания с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Подвижность, Стремительность, Стремительность+, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Акробатика +21 (+29 при прыжках), Внимание +17, Запугивание +16, Знание (природа) +15, Изворотливость +21, Плавание +28, Скрытность +17.

Языки: акло, всеобщий, сильван.

ОС: амфибия, уменьшенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота и побережья холодного климата.

Численность: одиночка.

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

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Св): *морташин*: контакт; *Испытание*: Стойкости со СЛ 21; *Частота*: 1/день; *Действие*: 1d4 урона Вын и утомление; *Лечение*: 2 испытания подряд; *Скрытый период*: немедленно. Животные получают штраф -2 к испытаниям против этой болезни. СЛ испытания зависит от Выносливости наклави.

Губительное дыхание (Св): губительное дыхание наклави — это конус нечистот, вызывающих судороги, болезненные волдыри и кровотечения. Они вредят только живым существам; этот урон обходит любую устойчивость к стихии и снижение урона. Растения, оказавшиеся в области губительного дыхания наклави и не являющиеся существами, поражаются как при использовании увядания. Любое существо, которое провалит испытание Реакции против губительного дыхания, должно совершить испытание Стойкости со СЛ 21. При провале оно заражается морташином (см. выше). СЛ испытания зависит от Выносливости наклави.

ПАКВАДЖИ

КО 7



Опыт 3 200

Нейтральное злое небольшое гуманоидное чудовище (перевёртыш).

Иници.: +4. Восприятие: ночное зрение 60 футов, зрение некроманта, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро); Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 16, врасплох 15 (+4 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (9d10 + 36).

Стойкость +7, Реакция +10, Воля +10.

Невосприимчивость: яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +14 (1d4 + 2 и яд).

Дистанционная: 2 иглы +15 (1d4 + 2 и яд).

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, порождение нежити.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +14):

постоянные — зрение некроманта, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро); неограниченно — сотворить пламя, управление нежитью (СЛ 16); 3/день — невидимость, оживить мертвецов, ослабляющий луч (СЛ 15), погребальный звон (СЛ 16), страх (СЛ 16); 1/день — необнаружимость (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 18, Вын: 19, Инт: 15, Мдр: 14, Хар: 19.
БМА: +9; МБМ: +10; ЗБМ: 25.

Черты: Подвижность, Стальная воля, Уверенное владение оружием (иглы), Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +10, Внимание +13, Знание (магия) +11, Знание (религия) +11, Колдовство +11, Лечение +10, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, драконий, дьявольский.

ОС: смена формы (дикобраз, облик зверя III).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холмы, леса и горы умеренного климата.

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

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Иглы (Экс): в качестве основного действия пакваджи может совершить дистанционную атаку, выстрелив двумя иглами. Иглы имеют шаг дистанции 40 футов. Любое существо, атакующее пакваджи одноручным или полторным оружием ближнего боя, естественным оружием или безоружным ударом, получает 1d3 колющего урона. Существо, берущее пакваджи в захват, получает 2d4 колющего урона. Любой, кто получил урон от этих игл, также подвергается действию яда пакваджи.

Порождение нежити (Св): любое существо, убитое ядовитыми иглами пакваджи, через 24 часа поднимается в виде зомби. Нежить, созданная этой способностью, не подчиняется пакваджи непосредственно, но получает штраф –4 к испытаниям против псевдозаклинания пакваджи *управление нежитью*.

Яд (Св): коготь или игла — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 18; *Частота:* 1/раунд до 6 раундов; *Действие:* 1d3 урона Вын; *Лечение:* 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости пакваджи.

ПАУК, ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ КО 8



Опыт 4 800

Нейтральный гигантский вредитель.

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

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 20 (+14 естественная броня, +1 Лвк, –4 размер).

ПЗ: 115 (10d8 + 70).

Стойкость +14, **Реакция** +4, **Воля** +3.

Защитные способности: зазубренные щетинки. **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (3d6 + 18 и яд).

Дистанционная: зазубренные щетинки +4 (атака касанием, тошнота).

Занимаемое пространство: 20 футов. **Зона досягаемости:** 20 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, Лвк: 13, Вын: 24, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +7; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 34 (46 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +4, Лазание +28, Скрытность –7 (–3 в паутине). **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию, +8 к Лазанию, +4 к Скрытности (+8 в паутине).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой лес.

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

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зазубренные щетинки (Экс): тарантул способен выстреливать в противников зазубренными щетинками в качестве дистанционной атаки касанием (шаг дистанции 20 футов). В случае успешной атаки цель проходит испытание Стойкости со СЛ 22 и при провале становится мучима тошнотой на 1d6 раундов. Существо, атакующее гигантского тарантула в ближнем бою оружием без свойства «длинное», должно пройти испытание Реакции со СЛ 22, чтобы не уколоться о щетинки. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантского тарантула.

Яд (Экс): укусы — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 24; *Частота:* 1/раунд до 6 раундов; *Действие:* 1d6 урона Сил; *Лечение:* два испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантского тарантула и получает модификатор народа +2.

ПОБОРНИК

КО 9

Опыт 6 400

Человек, варвар 5 / воин 5.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +2. **Восприятие:** Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, врасплох 15 (+7 броня, +2 Лвк, –2 ярость).

ПЗ: 105 (10 КЗ; 5d12 + 5d10 + 45).

Стойкость +12, **Реакция** +4, **Воля** +4; +1 против ужаса.

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

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: +1 *адамантовый свирепый двуручный меч* +19/+14 (2d6 + 13 / 17–20 и 2d6 урона за *свиристое* оружие) или шипованная латная рукавица +16/+11 (1d3 + 6).

Дистанционная: пилум +12 (1d6 + 6).

Особые атаки: дары ярости (прилив сил +5, устрашающий взгляд), мастерство владения оружием (тяжелые клинки +1), ярость (14 раундов/день).

ТАКТИКА

Базовые параметры. Если поборник не в ярости, он обладает следующими параметрами: **КБ:** 19, касание 12, врасплох 17; **ПЗ:** 85; **Стойкость** +10, **Воля** +2; **в ближнем бою:** +1 *адамантовый свирепый двуручный меч* +17/+12 (2d6 + 10 / 17–20 и 2d6 урона за *свиристое* оружие) или шипованная латная рукавица +14/+9 (1d3 + 4); **дистанционная:** пилум +12 (1d6 + 4); **Сил:** 18, **Вын:** 14; **МБМ:** +14 (+18 при разрушении); **ЗБМ:** 26 (28 против разрушения); **навыки:** Лазание +8, Плавание +7.

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +10; **МБМ:** +16 (+20 при разрушении); **ЗБМ:** 28 (30 против разрушения).

Черты: Внушительный вид, Демонстрация силы, Неожиданный выпад, Привычное оружие (двуручный меч), Разрушение+, Разрушение++, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (двуручный меч), Улучшенный критический удар (двуручный меч).

Навыки: Акробатика +13 [+17 при прыжках], Верховая езда +4, Внимание +4, Выживание +5, Дрессировка +5, Запугивание +18 [+20 в ярости], Лазание +10, Плавание +9.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение, мастерство ношения брони 1.

Снаряжение: +1 нагрудник, +1 алмазный свирепый двуручный меч, пилумы (5), шипованная латная рукавица, 15 зм.

ПРОТЕАНИН, НОНЕТ

КО 7



Опыт 3 200

Хаотичное нейтральное крупное потустороннее существо (перевёртыш, протеанин, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +7. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё 30 футов, *обнаружение принципиальности*; **Внимание** +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 12, врасплох 17 [+8 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер].

ПЗ: 94 (9d10 + 45).

Стойкость +11, **Реакция** +11, **Воля** +6.

Защитные способности: аморфная анатомия, свобода движений. **СУ:** 5/принципиальность. **Невосприимчивость:** кислота, полиморфизм. **Устойчивость:** звук 10, электричество 10. **УкМ:** 18.

АТАКА

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

В ближнем бою: укус +14 (1d8 + 5), удар хвостом +11 (1d6 + 2 и захват), 2 щупальца +11 (1d6 + 2 и замешательство).

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

Особые атаки: адаптивный удар, сгущающийся хаос, сдавливание (1d6 + 5).

Псевдозаклинания (УЗ 7; концентрация +9):

постоянные — *обнаружение принципиальности*; неограниченно — *дверь в пространстве* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *кислотная стрела*, *облако тумана*, *разбивающий звук* (СЛ 14);
1/день — *молот хаоса* (СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 17, **Вын:** 20, **Инт:** 11, **Мдр:** 16, **Хар:** 15.

БМА: +9; **МБМ:** +15; **ЗБМ:** 28.

Черты: Боевые рефлексы, Молниеносная реакция, Мультиатака, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +15, Внимание +15, Выживание +15, Запугивание +14, Плавание +25, Полёт +9, Скрытность +11.

Языки: демонический, протеанский.

ОС: смена формы (*полиморф*).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Лимб).

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

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Адаптивный удар (Св): естественное оружие нонета считается волшебным и хаотичным для преодоления СУ. Один раз за раунд в качестве свободного действия нонет может наделять своё естественное оружие свойствами алмазина, серебра или холодного железа, чтобы преодолевать и соответствующее СУ.

Аморфная анатомия (Экс): жизненно важные органы протеана постоянно перемещаются и меняют форму. Это позволяет им с вероятностью 50% игнорировать дополнительный урон от критических ударов и атак исподтишка, а также даёт невосприимчивость к эффектам полиморфизма (если только протеанин сам не согласится стать целью такого эффекта). Протеане автоматически выздоравливают от физической слепоты или глухоты через 1 раунд, отрастив новые органы чувств взамен пострадавших.

Замешательство (Св): когда нонет успешно поражает существо щупальцем, цель наполняется первозданным хаосом и должна пройти испытание Воли со СЛ 19. При провале цель впадает в замешательство на 1 раунд. При повторных успешных атаках щупальцем длительность замешательства увеличивается. Существа с хаотичным мировоззрением получают бонус +4 к этому испытанию, а существа с подтипом «хаотичный» невосприимчивы к действию данной способности. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости нонета.

Свобода движений (Св): на протеанина действует постоянный эффект *свободы движений*, как от соответствующего заклинания.

Сгущающийся хаос (Св): один раз в день в качестве основного действия три и более нонетов могут объединить усилия, чтобы создать клубящееся облако разноцветного хаоса. Этот эффект аналогичен *плотному туману* (УЗ 12) и длится 2d6 раундов. При участии шести и более нонетов эта способность создаёт эффект *кислотного тумана* (УЗ 12).

Смена формы (Св): у протеана нет постоянной формы. Один раз в день в качестве основного действия протеанин может принять форму любого небольшого, среднего или крупного великана, волшебного зверя, вредителя, гуманоида, гуманоидного чудовища, животного, жижи, растения или элементаля. В качестве свободного действия он может вернуть себе истинную форму, при этом получив эффекты заклинания *излечение* (УЗ равен КЗ протеанина).

РАЗБОЙНИК

КО 6

Опыт 2 400

Человек, воин 4 / плут 3.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4. **Восприятие:** Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 15 [+5 броня, +4 Лвк].

ПЗ: 53 (7 КЗ; 4d10 + 3d8 + 18).

Стойкость +8, **Реакция** +9, **Воля** +2; +1 против ужаса.

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

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 шипастая цепь +12/+7 (2d4 + 4) или мягкая дубинка +10/+5 (1d6 + 1 несмертельного урона).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +11/+6 (1d8 + 1 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 18, **Вын:** 14, **Инт:** 13, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +6; **МБМ:** +10 [+14 при сбивании с ног]; **ЗБМ:** 21 [23 против сбивания с ног].

Черты: Защитная стойка, Ловкий манёвр, Обманщик, Обращение с экзотическим оружием (шипастая цепь), Привычное оружие (шипастая цепь), Сбивание с ног+, Уверенное владение оружием (шипастая цепь), Фехтование, Финт+.

Навыки: Акробатика +14, Блеф +12, Верховая езда +9, Внимание +7 (+8 для обнаружения ловушек), Запугивание +4, Изворотливость +10, Лазание +5, Ловкость рук +8, Маскировка +14, Механика +11, Оценка +5, Плавание +5, Скрытность +14.

Языки: всеобщий, полуросличий.

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

Боевое снаряжение: зелье невидимости. **Прочее снаряжение:** +1 кольчужная рубаха, +1 шипастая цепь, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +1) с 20 стрелами, мягкая дубинка, плащ сопротивляемости +1, гримёрный набор, лёгкая лошадь (боевое животное) с седлом, шёлковая верёвка, дымовая шапка, набор отмычек.

СПРИГГАН

КО 3



Опыт 800

Хаотичный злой небольшой гуманоид (гном).

Иниц.: +4. **Восприятие:** сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 15, врасплох 13 (+2 броня, +4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 22 (4d8 + 4).

Стойкость +5, Реакция +5, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный моргенштерн +5 (1d6 – 1).

Дистанционная: лёгкий арбалет +8 (1d6 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

Псевдозаклинания (УЗ 4; концентрация +4):
неограниченно — *вспышка* (СЛ 10), *разбивающий звук* (СЛ 12), *страх* (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 19, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 10, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +1; ЗБМ: 15.

Черты: Боевые рефлексy, Уверенное владение оружием (моргенштерн).

Навыки: Внимание +7, Лазание +1, Ловкость рук +11, Механика +11, Скрытность +15. **Модификаторы народа:** +2 к Вниманию, +2 к Лазанию, +2 к Ловкости рук, +2 к Механике, +2 к Скрытности.

Языки: акло, гномий.

ОС: изменение размера, спригганская магия, спригганские навыки.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые холмы и леса.

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

Сокровища: снаряжение персонажа ведущего (кожаный доспех, искусно сделанный моргенштерн, лёгкий арбалет с 10 болтами и другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Изменение размера (Св): спригган может неограниченное число раз в день в качестве основного действия менять свой размер с небольшого на крупный и обратно. При этом пропорционально увеличиваются все доспехи, оружие и предметы, которые спригган носит на себе (но через 1 раунд

после того, как спригган выпустит их из рук, они возвращаются к прежнему размеру). Когда спригган увеличивается до крупного размера, его скорость возрастает до 30 футов и он получает +12 к Силе, –2 к Ловкости и +6 к Выносливости, а также –2 к КБ. Пока спригган крупный, он не может совершать атаки исподтишка и пользоваться псевдозаклинаниями народа (но если доступ к этим способностям получен благодаря уровням в классе или шаблонам, он может использовать их вне зависимости от своего размера).

Спригганская магия (Экс): спригганы получают бонус народа +1 к проверкам концентрации, а также к СЛ всех своих псевдозаклинаний народа.

Спригганские навыки (Экс): Внимание, Лазание, Ловкость рук, Механика и Скрытность считаются классовыми навыками спригганов.

СПРИГГАН (КРУПНЫЙ)

КО 3



Опыт 800

Хаотичный злой крупный гуманоид (гном).

Иниц.: +3. **Восприятие:** сумеречное зрение; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 11 (+2 броня, +3 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 34 (4d8 + 16).

Стойкость +8, Реакция +4, Воля +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный моргенштерн +9 (2d6 + 5).

Дистанционная: лёгкий арбалет +5 (2d6 / 19–20).

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

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 17, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 10, Хар: 9.

БМА: +3; МБМ: +9; ЗБМ: 22.

Навыки: Внимание +7, Лазание +7, Ловкость рук +10, Механика +10, Скрытность +6.

ЧЕЛОВЕК-МОТЫЛЁК

КО 6



Опыт 2 400

Хаотичное нейтральное среднее гуманоидное чудовище.

Иниц.: +8. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 16 (+6 естественная броня, +4 Лвк).

ПЗ: 76 (9d10 + 27).

Стойкость +6, Реакция +10, Воля +10.

УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (1d6 + 1).

Особые атаки: умопомрачающий взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +16):

постоянные — *расплывчатость*;

неограниченно — *перенаправление* (СЛ 16), *призрачный звук* (СЛ 14), *чтение мыслей* (СЛ 16);

З/день — *внушение* (СЛ 17), *высшая невидимость*, *кошмар* (СЛ 19), *манипуляция памятью* (СЛ 18), *полноценный образ* (СЛ 17), *путь в тенях* (СЛ 20), *убийственный фантазм* (СЛ 18);

1/день — *агент судьбы*, *ложная картина*, *обманка* (СЛ 20), *собственный образ* (СЛ 21), *туман безволия* (СЛ 19).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 19, Вын: 16, Инт: 17, Мдр: 19, Хар: 18.

БМА: +9; МБМ: +13; ЗБМ: 24.

Черты: Атака в полёте, Бой вслепую, Ловкий манёвр, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Внимание +16, Знание (любые два) +12, Колдовство +12, Полёт +20, Проницательность +13, Скрытность +16.

Языки: всеобщий, подземный, сильван (не может говорить); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Агент судьбы (ПС): один раз в день человек-мотылёк способен в качестве псевдозаклинания воспроизвести эффект любого заклинания не выше 5 круга, но только если это направит течение судеб в нужное русло. Что именно считать «нужным руслом», решает ведущий. Обычно эта способность применяется для сотворения *полноценного образа* с целью заманить кого-то в определённое место, *возвращения к жизни* существа с нереализованной судьбой или *ржавящего прикосновения* для того, чтобы разрушить постройку и спровоцировать несчастный случай.

Упомянутый взгляд (Св): ужас, 30 футов, испытание Воли со СЛ 18 отменяет. Существо, провалившее испытание против этой атаки, потрясено на 1d6 раундов. Если провалившее испытание существо уже находится под действием эффекта ужаса, то вместо потрясения оно получает 1d4 урона Мдр. Это эффект ужаса, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы человека-мотылька.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ГРЯЗИ, ДРЕВНИЙ КО 11



Опыт 12 800

Нейтральное огромное потустороннее существо (водяной, земляной, экстрапланарный, элементаль).

Иниц.: +5. **Восприятие:** вибросенсорность 30 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +19.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 14, врасплох 17 (+9 естественная броня, +5 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10 + 64).

Стойкость +14, Реакция +17, Воля +5.

СУ: 10/—. **Невосприимчивость:** кислота, особенности элементалей.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 30 футов, рытьё 10 футов; скольжение сквозь твердь.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +24 (2d10 + 10 / 19-20 и пленение).

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

Особые атаки: пленение (СЛ 22, 10 минут, твёрдость 10, ПЗ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 20, Вын: 19, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +28; ЗБМ: 44.

Черты: Бойня, Бойня+, Молниеносная реакция, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран^А, Таран⁺⁺, Уворот, Улучшенный критический удар (крушащий удар).

Навыки: Внимание +19, Запугивание +19, Знание (планы) +19, Изворотливость +24, Лазание +29, Плавание +18, Скрытность +16.

Языки: терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша или вода (план Земли).

Численность: одиночка, пара или банда (3-8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пленение (Экс): цель пленения должна совершить испытание Стойкости со СЛ 22. При провале она опутана на 10 минут. Если цель уже опутана этой способностью, вторая атака пленением заставит её снова пройти испытание Стойкости и при провале сделает беззащитной (также на 10 минут). Беззащитная цель остаётся в сознании, но не может совершать физических действий (кроме попыток освободиться), пока не разрушено удерживающее её вещество (твёрдость 10, 15 ПЗ). При этом цель может использовать заклинания с только 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. Существо можно освободить, погрузив его в воду на 1d3 раунда.

Скольжение сквозь твердь (Экс): элементаль грязи может передвигаться сквозь землю, гравий и другие сыпучие или пористые породы, как рыба в толще воды. Пройти через сплошную твёрдую преграду вроде скалы или кирпичной стены он подобным образом не может. Во время рытья элементаль грязи не оставляет туннелей и ничем не выдаёт своё присутствие. Заклинание *движение грунта*, сотворённое на область, в которой находится элементаль грязи, отбрасывает его назад на 30 футов и приводит в шок на 1 раунд, если он провалит испытание Стойкости со СЛ 15.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

СВИНЦОВЫЕ КЛИНКИ

Школа: превращение. **Круг:** следопыт 1.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж.

Дистанция: на себя.

Цель: касание.

Длит.: 1 мин./УЗ (П).

Заклинание *свинцовые клинки* усиливает размах и увеличивает удельный вес оружия ближнего боя в тот момент, когда вы поражаете им противника. Всё оружие ближнего боя, которое у вас было при себе на момент сотворения заклинания, наносит урон, как если бы оно было на одну категорию крупнее. Например, меч-бастард среднего размера обычно наносит 1d10 урона, а с заклинанием *свинцовые клинки* его урон увеличивается до 2d8 (см. «Основную книгу правил», стр. 159). Преимуществом от этого заклинания может воспользоваться лишь сам заклинатель. Если его оружием совершит атаку кто-то другой, оно нанесёт обычный урон.

НОВОЕ СВОЙСТВО ОРУЖИЯ И БРОНИ

Хрупкие доспехи не выдерживают сильных ударов. Если тот, кто атакует цель, облаченную в такие доспехи, при проверке атаки получает 20 на d20 и успешно подтверждает критический удар (даже если цель невосприимчива к критическим ударам), то доспехи становятся сломанными. Если доспехи уже сломаны, такой удар их уничтожает. Хрупкие доспехи ломаются и уничтожаются, только если при критическом ударе на d20 выпало 20 (но не при остальных критических ударах).

Волшебные и искусно сделанные хрупкие доспехи не обладают описанным выше недостатком, если иное не указано в описании предмета или материала, из которого он изготовлен. Если доспехи ломаются после получения критического удара (см. выше), считается, что они получили урон в размере 1/2 своей прочности + 1. Устраняется этот урон либо способностью, действующей на его первопричину, либо способами, описанными на стр. 601 «Основной книги правил». При устранении вызвавшего поломку эффекта доспехи восстанавливают пункты прочности, потерянные под действием этого эффекта. Пункты прочности, потерянные в результате атаки по самим доспехам (например, боевым манёвром разрушения), нельзя восстановить эффектами, устраняющими состояние поломки.

Хрупкое оружие требует более бережного обращения, чем обычное. Хрупкое оружие ломается, если при проверке атаки с его использованием выпадает 1 на d20. Если хрупкое оружие уже сломано, такой удар его уничтожает. Волшебное и искусно сделанное оружие не обладает описанным выше недостатком, если иное не указано в описании предмета или материала, из которого он изготовлен.

Если оружие ломается в результате неудачной атаки (см. выше), считается, что оно получило урон в размере 1/2 своей прочности + 1. Устраняется этот урон либо способностью, действующей на его первопричину, либо способами, описанными на стр. 601 «Основной книги правил». При устранении вызвавшего поломку эффекта оружие восстанавливает пункты прочности, потерянные под действием этого эффекта. Пункты прочности, потерянные в результате атаки по самому оружию (например, боевым манёвром разрушения), нельзя восстановить эффектами, устраняющими состояние поломки.

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.

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 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; 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.