

PATHFINDER®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

Комплект ведущего

Здесь вы найдёте дополнительную информацию для игроков и ведущих, использующих правила «Pathfinder: настольная ролевая игра. Стартовый набор» (далее в тексте просто «Стартовый набор»). Прежде чем использовать «Комплект ведущего», вам необходимо ознакомиться с «Книгой игрока» и «Руководством ведущего» из «Стартового набора».

СОДЕРЖАНИЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЕ: СМЕРТОНОСНЫЙ РУДНИК	2	МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ	11
ЧУДОВИЩА	9	БЛАГОДАРНОСТИ	14

АВТОРЫ • ДЖЕЙСОН БУЛМАН И ШОН К. РЕЙНОЛДС

ИЛЛЮСТРАТОРЫ: Concept Art House, Мэтт Диксон, Винсент Дютрейт, Мариуш Ганджель, Эндрю Хоу, Уэйн Рейнольдс, Светлин Велинов, Бен Вуттен, Кевин Йен, Лю Ян и Киеран Яннер.

КАРТОГРАФ: Джейсон Энгл.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: сотрудникам клиентской службы, склада и отдела веб-разработки компании Paizo, а также Райану Дэнси, Кларку Петерсону и всем активным участникам Open Gaming Movement.

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРАВИЛ: Маркус Александр, Роберт Бьюзи, Мика Фредерик, Тайлер Грин, Скай Хернден, Питер Джонсон, Камерон Келли, Рикки Мур, Эри Рангель, Джеймс Уайт и Тайлер Вильямс.

ИГРА ПОСВЯЩАЕТСЯ: Дж. Эрику Холмсу, Фрэнку Метцеру и Тому Молдвэю.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК ООО «Студия 101»

ПЕРЕВОД: Константин Смыков, Константин Лихачев.

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕДАКТУРА: Павел Гуров, Алексей Черняк.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РЕДАКТУРА: Елена Сарт.

ОТВЕТСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР: Анастасия Гастева.

ВЁРСТКА: Александр Ермаков.

КОРРЕКТУРА: Юрий Слянько, Андрей Ямцинский, Максим Николаев.

КОНСУЛЬТАЦИИ ПО ИГРОВОМУ МИРУ: Кирилл Поливко.

ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР: Джеймс Джейкобс.

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Ф. Уэсли Шнайдер.

СТАРШИЙ РЕДАКТОР: Джеймс Л. Саттер.

ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК: Шон К. Рейнольдс.

РАЗРАБОТЧИКИ: Логан Боннер, Джон Комптон, Адам Дэйгл, Роб Мак-Крири, Марк Морланд и Патрик Рени.

РЕДАКТОРЫ: Джуди Бауэр, Кристофер Кери, Патрик Ренье, Шон К. Рейнольдс и Джеймс Л. Саттер.

АССИСТЕНТЫ РЕДАКТОРА: Роб Макрири, Марк Морланд и Стивен Рэдни-Макфарланд.

ОФОРМИТЕЛЬ: Эндрю Уоллас

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Кристал Фрейзер.

ИЗДАТЕЛЬ: Эрик Мона.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР PAIZO: Лиза Стивенс.

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО ПРОИЗВОДСТВУ: Джефри Альварес.

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР: Пирс Уоттерс.

ПОМОЩНИК КОММЕРЧЕСКОГО ДИРЕКТОРА: Дилан Грин.

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР: Кристофер Сэлф.

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР: Кандзи Седо.

ГЛАВНЫЙ ИНЖЕНЕР: Вик Вертц.

ГЛАВНЫЙ КООРДИНАТОР: Майкл Брок.

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Мир Хобби»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов, Иван Попов.

РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ: Владимир Сергеев.

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев.

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА: Иван Суховой.

ВОПРОСЫ ИЗДАНИЯ ИГР: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru).

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВЫРАЖАЕТСЯ Илье Карпинскому.



Перед вами «Комплект ведущего»



Если вы читаете эти строки, значит, по всей видимости, вы уже прочитали «Руководство ведущего» и ищете что-то новенькое для своих игроков в ролевой игре «Pathfinder». Вот что вы сможете найти на страницах этой книги.

СМЕРТОНОСНЫЙ РУДНИК

Небольшой сценарий приключения для четверых персонажей 1-го уровня, действие которого разворачивается в окрестностях городка Сэндпоинт.

Если вы уже провели приключение «Подземелье Чёрного Клыка» из «Руководства ведущего» и ищете какую-нибудь историю, которая могла бы его дополнить, «Смертоносный рудник» — как раз то, что вам нужно, чтобы скоротать пару часов. Это приключение может послужить прекрасным «промежуточным заданием», способным заполнить паузу между двумя частями более масштабной истории.

ЧУДОВИЩА

В Pathfinder существует множество различных чудовищ. В «Комплекте ведущего» описаны дополнительные существа, которые способны стать достойными противниками для персонажей ваших игроков! Гигантский ядовитый паук чёрная вдова — опасный противник с КО 3. Людоящеры — болотные жители, способные стать как серьёзными противниками, так и полезными, хотя и очень осторожными союзниками. Минотавр-людоед окажется как опасным противником в поединке с высокоуровневым персонажем, так и грозным «финальным боссом» — предводителем целого племени орков или гоблинов. А вот крыса-оборотень предпочитает коварный удар в спину сокрушительной лобовой атаке, присущей волкам-оборотням.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Все любят магические предметы! Этот раздел содержит две страницы описаний новых магических предметов, включая несколько чрезвычайно ценных штучек, предназначенных для высокоуровневых персонажей, а также зелья, свитки и жезлы, содержащие новые заклинания, описанные в «Комплекте игрока».

СМЕРТОНОСНЫЙ РУДНИК

Этот сценарий предназначен для того, чтобы предоставить ведущему-новичку небольшое приключение, которое можно провести после «Подземелья Чёрного Клыка» из «Стартового набора». Ваши игроки могут взять персонажей, которых они играли в «Подземелье Чёрного Клыка», или совершенно новых — готовых или созданных самостоятельно.

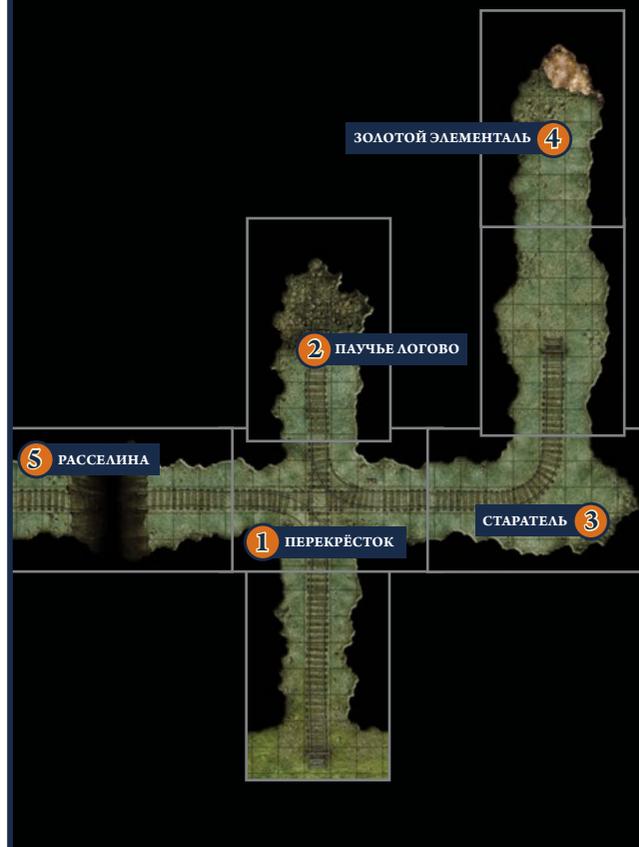
Это приключение рассчитано на компанию из четырёх персонажей 1-го уровня, но его можно пройти и группой в 2 или 3 персонажа. Кроме того, вы должны быть знакомы с азами обязанностей ведущего ролевой игры — например, иметь опыт проведения приключения «Подземелье Чёрного Клыка» из «Стартового набора». В этом приключении подразумевается, что вы уже знакомы с правилами описания сражений и знаете, что такое испытания, проверки умений, инициативы, атаки и урона.

Прочтите страницы с 3 по 8, чтобы ознакомиться с приключением и понять общую картину.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

К игре можно приступать, как только игроки выберут себе персонажей. Убедитесь, что у всех есть доступ к игральным костям и листам персонажей. Разложите разлинованную карту из «Стартового набора» на середине стола чистой стороной вверх (той, где нарисована только сетка без подземелья). Используйте маркер на водной основе, чтобы изобразить территорию перед входом в подземелье, и позвольте игрокам расставить на ней фигурки их персонажей. Когда всё будет готово, зачитайте вслух текст, расположенный на голубом фоне, тот, что в нижней части этой страницы. Затем переходите к разделу **Область 1** на стр. 4.

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЗАЧИТАЙТЕ ВСЛУХ СЛЕДУЮЩИЙ ТЕКСТ!



Неделю назад в Сэндпойнт явилась пара dwarфов-старателей, которые принялись расспрашивать о старом золотом руднике, расположенном в холмах неподалёку от города. Рудник был заброшен несколько поколений тому назад, после того, как землетрясение обрушило большую часть тоннелей. Дальнейшая разработка была признана слишком опасной затеей, и шахту закрыли. Дварфы-старатели желали проверить, можно ли укрепить ослабленные землетрясением своды, и, если это так, выкупить у города права на добычу золота.

С тех пор прошло три дня, от старателей ни слуху ни духу, и бургомистр Кендра Деверин окончательно уверилась в том, что они либо влипли в неприятности, либо наткнулись на богатую жилу и прямо сейчас крадут городское золото! Как бы то ни было, она решила снарядить экспедицию к старому руднику и платит по 100 зм каждому, кто согласится отправиться на поиски пропавших старателей. Вы решаете принять её предложение.

Шериф Белор Хемлок назначает вас помощниками и, на случай, если dwarфы окажутся мошенниками, поручает арестовать и доставить воров в Сэндпойнт. Захватив своё снаряжение, получив от бургомистра карту с указанием пути к руднику, и вооружившись полномочиями служителей закона, вы отправляетесь в путь. Заночевав в поле, утром следующего дня вы подъезжаете к входу в старый рудник.

Снаружи рудник являет собой укреплённый толстыми брёвнами зев природной пещеры, прорезающий склон одного из холмов. Вы видите обломки старых инструментов, ржавые рельсы вагонеток и несколько свежих отпечатков старательских сапог; в остальном всё тихо и спокойно. У вас есть время зажечь факелы, сотворить заклинания и подготовиться ко входу в подземелье.



1 ПЕРЕКРЁСТОК

В этой комнате можно найти следы пребывания чудовищ, с которыми пропавшие dwarфы явно успели сразиться. Как только персонажи игроков войдут в эту область, нарисуйте её на карте и зачитайте текст, расположенный на голубом фоне.

По полу этого перекрёстка двух тоннелей проложены проржавевшие от времени рельсы, ведущие на запад, север, восток и обратно к выходу, на юг. Отпечатки сапог dwarфов отчётливо видны на земляном полу пещеры. На полу у северной стены восточного тоннеля — выжженное пятно. На северной стене западного тоннеля на фоне грязного серого камня выделяется более светлое пятно

Когда dwarфы-старатели пришли сюда, они решили осмотреться: сняли пробу золотоносной породы, сколов кирками камень с одной из стен (то самое светлое пятно). Затем они отправились в **Область 2**, наткнулись там на мать-паучиху, окружённую целым выводком своих многоногих детишек, бегом бросились обратно, уничтожив стайку погнавшихся за ними паучат алхимическим огнём (отсюда и выжженное пятно). Мать-паучиха отступила в логово, а dwarфы отправились в **Область 3**.

Следы сапог: если персонажи решат изучить следы, позвольте каждому из них пройти проверку внимания. Любой из тех, у кого результат окажется выше 14, заметит, что следы в восточном тоннеле ведут только в одну сторону. Что бы там ни случилось, dwarфы оттуда так и не вернулись. Если кто-то получит результат выше 19, он заметит, что dwarфы, возвращаясь из северного тоннеля, явно бежали со всех ног.

Выжженное пятно: если персонажи решат изучить выжженное пятно, позвольте каждому из них пройти проверку внимания. Любой из тех, у кого результат окажется выше 9, заметит в почерневшей грязи примерно дюжину обугленных пауков раз-

ОПЫТА НЕТ



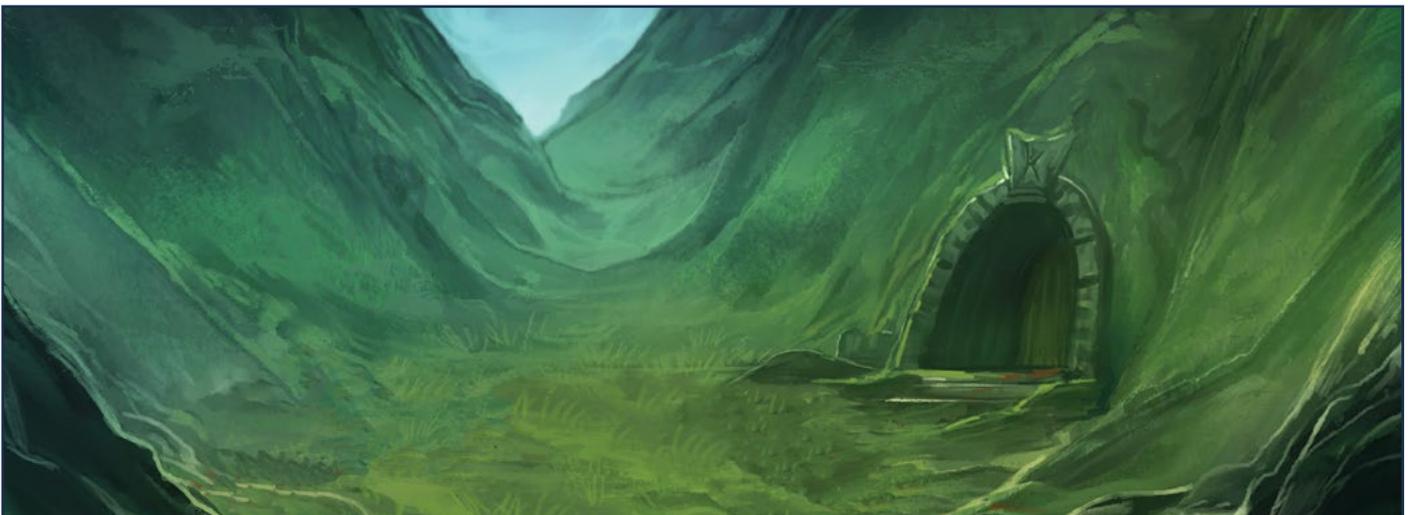
мером с ладонь. Если кто-то получит результат выше 14, он заметит там же осколки от разбитого пузырька с алхимическим огнём.

Светлое пятно: стены рудника покрыты грязью и копотью от горевших здесь когда-то факелов, но одно пятно выглядит так, словно кто-то недавно отбил кусок породы при помощи кирки. Если персонажи игроков изучают это пятно, вооружившись источником света (ночное зрение здесь не поможет), позвольте им пройти проверку внимания со СЛ 15. При успехе обнажённая порода сверкнёт золотыми искорками — золото!

ПОИСК УЛИК

Следы недавних событий сильно оживляют обстановку в любом подземелье. В приключениях, где персонажам игроков приходится восстанавливать картину произошедшего, именно следы и улики служат двигателем сюжета и позволяют игрокам понять, что делать дальше.

Помните, важно дать героям обнаружить большую часть улик — в противном случае, они будут просто бродить по подземелью без всякой особой цели. Когда вы назначаете СЛ задачам, подразумевающим обнаружение этих улик, значительная их часть должна быть невысокой (около 10), чтобы персонажи нашли их без особых проблем. Некоторые кусочки головоломки (особенно те, которые позволяют получить преимущество в будущих сражениях) можно «запрятать» посерьёзнее (СЛ 15), ну и пара-тройка из них (со СЛ 20) пусть будет доступна лишь самым внимательным персонажам.



2 ПАУЧЬЕ ЛОГОВО

Хотя дварфы-старатели сумели сжечь детёнышей, сама паучиха выжила, скрылась в своём логове и теперь начинает отъедаться, стремясь как можно скорее получить новый выводок. Как только персонажи игроков войдут в эту область, нарисуйте её на карте и зачитайте текст, расположенный на голубом фоне.

⏪ Рельсы тянутся на север в разрушенный давнишним землетрясением тоннель. Он затянут тонким слоем паутины и завален камнями. В дальнем правом углу этого тупика расположено гнездо — коконы с паучьими яйцами и мумифицированные тушки нескольких кроликов и лис. Судя по следам, дварфы пробыли здесь очень недолго. ⏩

Паутина: паутина, покрывающая стены, пол и потолок этого помещения, делает его похожим на внутреннюю сторону гигантского кокона. Она не преграждает дорогу, не снижает видимость и не настолько прочна, чтобы обездвигнуть персонажа, но может его замедлить. Пол, покрытый паутиной, считается пересечённой местностью (стр. 55 «Книги игрока»). Обратите внимание, что паутина не снижает скорость паучихи.

Чудовище: живущая здесь паучиха прячется в расселине между двумя валунами (см. карту). Если персонаж подходит к ней ближе, чем на 5 футов (1 клетку), или если герои находятся в этой области дольше 2 раундов, чудовище нападает. Все герои должны пройти проверку внимания. Втайне от игроков совершите проверку скрытности за паучиху (d20+11). Персонажи, получившие равный или более высокий результат, чем результат проверки паучихи, замечают её и успевают подготовиться к битве. Остальные застигнуты врасплох. Переходите к разделу «Бой!»



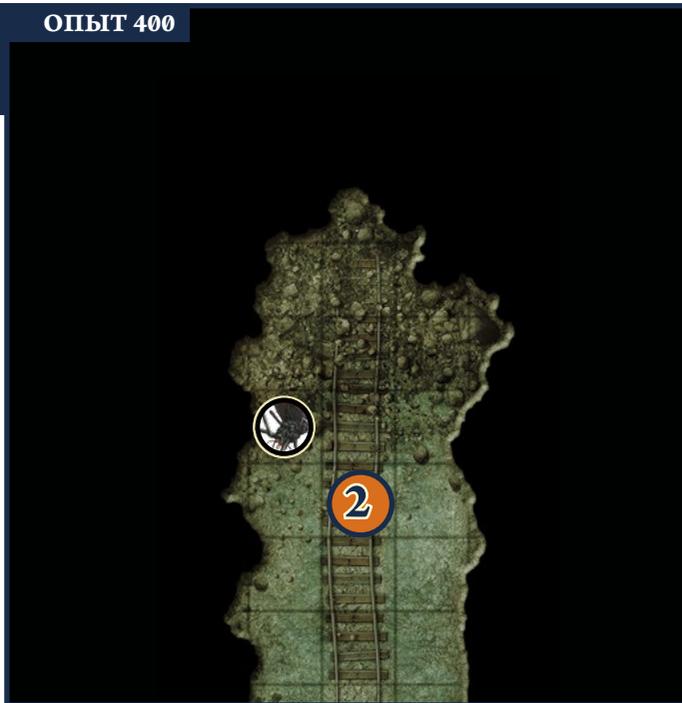
БОЙ!

Эта битва начинается с предбоевого раунда. Он проходит почти так же, как и обычный раунд боя, но действовать в нём могут только те персонажи, которых не застигли врасплох. У них (в том числе у паучихи) есть возможность совершить либо сопутствующее, либо основное действие, но не оба сразу.

Пусть все участники боя (даже застигнутые врасплох) пройдут проверку инициативы. Паучиха и те, кто успел её заметить, могут совершить одно действие согласно описанным выше правилам в порядке инициативы (те, кто был застигнут врасплох, пропускают ход). После этого предбоевой раунд заканчивается. Далее в свой ход каждый участник сражения получает возможность совершить основное, сопутствующее и быстрое действие.

Сокровища: в паутине можно найти 15 зм, 55 см и пузырёк с оранжевой жидкостью (зелье исцеления).

ОПЫТ 400



Гигантский паук

Здоровье 16



ИНИЦИАТИВА +3 | СКОРОСТЬ 30 ФУТОВ (6 КЛЕТОК)

ЗАЩИТА

КЛАСС БРОНИ 14

КАСАНИЕ 13, ВРАСПЛОХ 11

СТОЙКОСТЬ +4, РЕАКЦИЯ +4, ВОЛЯ +1

Особое: неразумное создание

АТАКА

Лазанье: 30 футов (6 клеток)

Ближний бой (основное действие): укусы, модификатор атаки +2 (д6 урона и яд — смотрите ниже)

ПАРАМЕТРЫ

Навыки: лазанье +16, внимание +4, скрытность +7 (+11 среди паутины)

ЯД

Персонаж, укушенный пауком, должен пройти испытание стойкости со СЛ 14. В случае успеха яд не действует на него. Провал означает, что герой дезориентирован на 1 минуту (10 раундов). Дезориентированный персонаж получает -2 к проверкам попадания, урона, испытаниям, а также к проверкам навыков и характеристик. Испытание необходимо проходить после каждого укуса. Каждый провал продлевает действие яда на 1 минуту.



3 СТАРАТЕЛЬ

Дварфы прошли по этому туннелю и свернули на север, в **Область 4**, где на них напал элементаль земли. Как только персонажи игроков войдут в эту область, нарисуйте её на карте и зачитайте текст, расположенный на голубом фоне.

« Тоннель тянется на восток, затем круто поворачивает на север. Прямо на повороте лежит дварф в одежде старателя. Он выглядит сильно избитым. Сложно сказать, жив он или нет. Судя по положению тела, прежде чем упасть, он бежал на юго-запад. »

Одному из старателей удалось сбежать, но элементаль погнался за ним, и удар чудовища был настолько силён, что показатель здоровья дварфа упал ниже нуля. К счастью для себя, этот дварф оказался достаточно крепким, и его организм сумел стабилизироваться самостоятельно («Книга игрока», стр. 60). Сейчас дварф жив, но без сознания.

Дварф: дварф, лежащий без сознания, — старатель по имени Гральд. Любой персонаж, совершив основное действие, может осмотреть его тело и понять, что дварф жив, но находится без сознания от полученных ранений. Сейчас у него -2 пункта здоровья. Если персонажи сделают так, чтобы показатель его здоровья достиг хотя бы 0 (например, при помощи заклинания *лечения лёгких ранений*, божественной силы, навыка лечения или жреческой способности последователя богини Саренрэй отринуть смерть), он придёт в себя. Осознав, где находится, он жестами велит персонажам игроков соблюдать тишину и шёпотом поведает свою историю. Зачитайте игрокам текст, расположенный на голубом фоне.

« На нас с братом, Дарном, напало золотое чудовище, которое живёт в куче руды дальше на север по этому коридору. Мы попытались бежать, но он сперва достал Дарна, а потом и меня. Я не знаю, жив ли сейчас мой брат. Вы поможете нам выбраться отсюда? »

Если спросить Гральда, он расскажет персонажам и о пауках (**Область 2**), и об алхимическом огне, и об отбитом куске стены (**Область 1**), и о глубокой расщелине (**Область 5**). Однако всё, что он знает о северной части этого тоннеля (**Область 4**), — это то, что там живёт чудовище, а камни, засыпавшие тоннель, явно состоят из золотоносной породы. Герои могут говорить с Гральдом сколько угодно, но если они будут шуметь или пользоваться светом вместо ночного зрения, чудовище из **Области 4** узнает об их присутствии (оно не покинет своё логово, но будет готово к приходу персонажей игроков, и они не смогут застигнуть его врасплох, даже если прибегнут к скрытности).

Гральд — шахтёр, а не искатель приключений и не испытывает особого желания сражаться с чудовищами. Если персонажи игроков уговорят его пойти с ними, он последует позади всех,

ОПЫТ 200



СЦЕНЫ-ДИАЛОГИ

Сражаться с чудовищами очень весело, но и взаимодействие с персонажами должно доставлять удовольствие! Сыграйте Гральда так, чтобы вашим игрокам было не скучно вспоминать об этой беседе. Пусть он, скажем, разговаривает с акцентом или, морщась от боли, непрестанно ощупывает своё лицо — всё, что сможете придумать. Сделайте его персонажем, которому игроки сами захотят помочь!



прекрасно осознавая, что в бою он будет лишь помехой. Если на него всё-таки нападут, считайте, что значения его атаки, урона, КБ и испытаний аналогичны гоблину («Руководство ведущего», стр. 67), за той лишь разницей, что в бою Гральд не станет сражаться, но попытается спастись бегством. Дварф обретёт некоторую уверенность в своих силах, только если восстановит его здоровье до максимума в 6 пунктов, но и в этом случае он вступит в бой только в самом крайнем случае.

Опыт: спасение Гральда — это сцена-диалог с КО 1/2 («Руководство ведущего», стр. 27), и наградой за неё служит 200 опыта (число, указанное в углу карты на этой странице).

4 ЗОЛОТОЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ

ОПЫТ 800+200

Это область, где находится «финальный босс» подземелья. Здесь же лежит тело Дарна, брата Гральда. Как только персонажи игроков войдут в эту область, нарисуйте её на карте и зачитайте текст, расположенный на голубом фоне.

« Через несколько ярдов вагонеточные рельсы, вдоль которых вы шли, упираются в тупик. Тоннель тянется дальше, но поддерживают его лишь временные крепи — похоже, что потолок в этой части рудника так и не успели доделать. Впереди вы видите груды камней, преграждающих путь, но издалека трудно сказать, появились они здесь в результате обвала или работы рудокопов. В некоторых обломках явно сверкают вкрапления самородного золота. На полпути лицом вверх неподвижно лежит ещё один дварф в одежде старателя. Судя по следам, в этот тупик вошли двое дварфов, но вышел только один.

Дварф: неподвижный дварф Дарн без сознания, но ещё жив и стабилен (его здоровье равно -1). Персонажи игроков могут помочь ему, когда одолеют элементаль, или если умудрятся оттащить его в безопасное место (например, решив отступить из боя).

Элементаль: элементаль лежит, наполовину зарывшись в кучу золотоносной руды, так что видна лишь верхняя половина его каменного тела. Чудовищу не нужно ни есть, ни дышать, ни спать, но ему нравится ощущение прикосновения к золоту в руде, так что оно и не подумает никуда идти, если только его не побеспокоить. Гральд и Дарн потревожили его, поэтому он на них и напал. Чтобы заметить элементаль в куче породы, нужно пройти проверку внимания со СЛ 10 (в общем-то он и не пытается прятаться), но здесь стоит помнить о модификаторе -1 к проверкам внимания за каждые 10 футов дистанции («Книга игрока», стр. 36).

Если персонажи игроков попытаются пробраться сюда незаметно, им придётся проходить проверки скрытности против внимания элементаля. Если героям удастся задуманное, и битву начнут они, первый раунд сражения будет предбоевым, а элементаль окажется застигнут врасплох (в отличие от персонажей игроков). Впрочем, если элементаль услышит персонажей, пока они находятся в **Области 3**, никого не застанут врасплох, предбоевого раунда не случится, и битва начнётся как обычно.



Если персонажи игроков застигнут элементаль врасплох, эта битва начнётся с предбоевого раунда, в котором чудовище застигнуто врасплох, а персонажи игроков — нет. Если героям не удалось застигнуть элементаль врасплох, битва начинается как обычно, без предбоевого раунда.

Для персонажей 1-го уровня это сражение будет очень неприятным. Если им придётся туго, напомните игрокам, что их герои всегда могут отступить, отдохнуть, восстановить здоровье и попробовать заново, но на этот раз уже с более внятным представ-



лением о том, на что способно это чудовище. Например, поняв, что элементаль не вселяет в сердца сверхъестественный ужас и не является злым, персонаж-жрец вполне может отказаться от заклинаний *умиротворения* и *защиты от зла*, поскольку в этой битве они точно будут бесполезны. Волшебник со своей стороны может подготовить что-нибудь более полезное вместо заклинания *приворотта (гуманоид)*, которое бесполезно против элементаля — потустороннего существа.

Сокровища: когда элементаль погибает, он осыпается на землю каменной грудой высотой со взрослого человека. Если персонажи игроков тщательно исследуют её, они обнаружат 10 кусочков бирюзы по 10 зм каждый и 5 золотых самородков по 50 зм каждый.

Хотя местная руда действительно богата золотом, чтобы получить хотя бы фунт чистого золота, потребуется переплавить несколько сотен фунтов руды, и это при том, что у героев нет подходящего оборудования. Кроме того, этот рудник принадлежит Сэндпоинту, так что добыча руды без разрешения бургомистра приравнивается к воровству. Персонажи игроков, конечно, могут попытаться вернуться сюда позже, тайно и со всем необходимым оборудованием, но золотодобыча — тяжкий и утомительный труд, отнюдь не столь увлекательный и доходный, как истребление чудовищ!

Опыт: спасение старателя Дарна — это сцена-диалог с КО 1/2 («Руководство ведущего», стр. 27). Награда за неё (наряду с 800 опыта за победу над элементом) указана в углу карты.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

Золотой элементаль обладает параметрами элементаля земли со страницы 82 «Руководства ведущего», так что, когда начнётся сражение, просто держите эту книгу под рукой. Кроме того, вы можете заранее скопировать всю страницу целиком или выписать все необходимые параметры. Такой подход часто используется в приключениях, так что лучше привыкать к нему заранее — помимо прочего, этот метод позволяет сэкономить массу места и не перепечатывать раз за разом параметры чудовищ, которые у вас и так уже есть.

5 РАССЕЛИНА

Землетрясение, из-за которого рудник забросили 30 лет назад, не обошло и этот тоннель — теперь его пересекает глубокая расселина. Дварфы-старатели были здесь, но не смогли перебраться на другую сторону и оставили эту часть рудника напоследок. Как только персонажи игроков войдут в эту область, нарисуйте её на карте и зачитайте текст, расположенный на голубом фоне.

⏪ Через десяток футов рельсы обрываются. Их изогнутые и перекрученные обломки нависают над зевом глубокой расселины. Противоположный край этого провала виднеется примерно в 15 футах впереди. Похоже, что тоннель (и рельсы) тянутся дальше на запад. ⏩

Следы сапог: если персонажи решат исследовать эту область, позвольте каждому из них пройти проверку внимания со СЛ 10. Каждый, кто добьётся успеха, легко обнаружит следы dwarфов, которые определённо побывали здесь, но ничто не указывает на то, что они пытались перепрыгнуть или перебраться на ту сторону расселины.

Расселина: площадь расселины — 15 кв. футов. Восточный край — отвесная стена высотой 15 футов, а западный — крутой склон длиной 10 футов. Чтобы перепрыгнуть через яму, нужно успешно пройти проверку акробатики со СЛ 15 (или 30, если персонаж игрока почему-то решит прыгать без 10-футового разбега — см. раздел «Прыжки», стр. 35 «Книги игрока»). Стены рудника достаточно гладкие, так что проверка лазанья совершается со СЛ 20. Кроме того, персонажи игроков могут спуститься в расселину, пройти по дну и выбраться с другой стороны.

Западный тоннель: эта область предназначена для того, чтобы дать вам простор для фантазии и возможность расширить рудник, добавив в это приключение новые сцены. Возможно, там будет пещера, в которой устроило себе логово чудовище, сумевшее перелететь или переползти через расселину. А может быть, окажется, что землетрясение открыло проход в ещё одно, более глубокое подземелье, где обитает намного больше чудовищ.

ОПЫТ 400



ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда персонажи игроков спасут dwarфов-старателей, им (вместе с dwarфами) нужно будет вернуться в город за наградой. Сами dwarфы всё ещё заинтересованы в разработке рудника, но им нужен кто-то, кто смог бы очистить его от обитающих там чудовищ. Старатели смогут заплатить персонажам игроков разве что по паре золотых монет, но ведь далеко не каждое приключение должно начинаться со сцены, в которой кто-то предлагает героям денег! Если герои и сами не прочь исследовать старый рудник — тем лучше! Просто продлите западный тоннель, добавьте несколько коридоров, комнат и чудовищ — и вперёд!

Если же персонажи хотят заняться чем-то ещё, что ж, на стр. 15 «Руководства ведущего» приведено несколько идей для новых приключений.

Опыт: персонажи игроков получают опыт за победу над чудовищами и спасение dwarфов. В верхней части карты каждой комнаты написано максимальное количество опыта, которое могут заработать герои. Сложите опыт за все сцены, в которых они приняли участие, и разделите его поровну на всех.

ЧУДОВИЩА

Эти чудовища дополняют список тех, что описаны в «Руководстве ведущего».



ГИГАНТСКАЯ ЧЁРНАЯ ВДОВА НЕЙТРАЛЬНАЯ

Эти пауки крупнее, злее и опаснее других собратьев, а их паутина достаточно прочна, чтобы замедлить и удержать жертву. Мёртвых врагов и жертв, оказавшихся без сознания, эти пауки заворачивают в коконы и пожирают.

Инициатива +2	Скорость 30 футов	КО 3	Здоровье 37
Восприятие: ночное зрение 60 футов			Внимание +4
			Опыт 800



ЗАЩИТА

КБ 15, КАСАНИЕ 11, ВРАСПЛОХ 13
СТОЙКОСТЬ +7, РЕАКЦИЯ +3, ВОЛЯ +1
Особая защита: неразумное создание

АТАКА

Лазанье: 30 футов
В ближнем бою (основное действие): укусы +6 (d8+6 и яд)
Особые атаки: паутина

ПАРАМЕТРЫ

СИЛ +4 ЛВК +2 ВЫН +3 ИНТ — МДР +0 ХАР -4
Навыки: лазанье +20, внимание +4, скрытность +7 (+11 в паутине)

ПРЕДМЕТЫ

Снаряжение: нет
Сокровища: нет

Особенности

Яд: если чёрная вдова кусает какое-нибудь существо, оно должно пройти испытание стойкости со СЛ 17. В случае провала жертва получает дополнительный урон d8 от яда и модификатор -1 к испытаниям стойкости на сутки. Обратите внимание, что существо получает модификатор -1 всякий раз, как чёрная вдова кусает его, и оно проваливает испытание.

Паутина: чёрная вдова может выстреливать паутину в существ на расстоянии до 30 футов — это считается дистанционной атакой касанием с +5 к попаданию. Если паутина попадает в цель, жертва не может сдвинуться с места, пока не пройдёт проверку силы со СЛ 16 (каждая такая проверка требует основного действия).



КРЫСА-ОБОРОТЕНЬ ПРИНЦИПАЛЬНАЯ ЗЛАЯ

Крысы-оборотни скрытны и пугливы. Проклятие каждое полнолуние заставляет их превращаться в ослеплённых голодом чудовищ — наполовину крыс, наполовину людей. Обычно они живут в подземных тоннелях, откуда выбираются только для того, чтобы что-нибудь украсть. Многие крысы-оборотни состоят в гильдиях воров (а иногда и вовсе их возглавляют).

Инициатива +3	Скорость 30 футов	КО 2	Здоровье 20
Восприятие: сумеречное зрение, остробоняние			Внимание +8
			Опыт 600



ЗАЩИТА

КБ 19, КАСАНИЕ 14, ВРАСПЛОХ 15
СТОЙКОСТЬ +3, РЕАКЦИЯ +6, ВОЛЯ +3
Особая защита: уклонение (как плут)
Снижение урона: 10/серебро

АТАКА

В ближнем бою (основное действие):
 короткий меч +4 (d6+2/19-20)
В ближнем бою (основное и сопутствующее действия):
 короткий меч +4 (d6+2/19-20), укусы -1 (d4+1, заражение и проклятие ликантропии)
Дистанционная (основное действие):
 лёгкий арбалет +4 (d8/19-20)
Особые атаки: атака исподтишка +d6 (как у плута)

ПАРАМЕТРЫ

СИЛ +2 ЛВК +3 ВЫН +3 ИНТ +0 МДР +3 ХАР -2
Навыки: лазанье +6, внимание +8

ПРЕДМЕТЫ

Снаряжение: клéпанный кожаный доспех, короткий меч, лёгкий арбалет с 20 болтами
Сокровища: 3 проверки по таблице добычи

Особенности

Проклятие ликантропии: эта особенность работает как одноимённая у волка-оборотня («Руководство ведущего», стр. 65), за исключением того, что жертва проклятия превращается в крысу-оборотня.

Снижение урона: урон, наносимый крысе-оборотню любым оружием, кроме серебряного, уменьшается на 10 (вплоть до 0).

Вожак стаи: крыса-оборотень может общаться с крысами и свирепыми крысами и подчинять их своей воле.

Заражение: эта особенность работает как одноимённая у свирепой крысы («Руководство ведущего», стр. 78).



Людоящер

Нейтральный

Людоящеры — гордые и сильные племена разумных рептилий. Это хищники, предпочитающие селиться на болотах и побережьях водоёмов. Они отвергают блага цивилизации и добывают себе пропитание охотой и рыбной ловлей. Всем известно, что людоящеры не гнушаются пожирать тела павших — как друзей, так и врагов.

Инициатива +0	Скорость: 30 футов	КО 1	Здоровье 11
Восприятие: обычное (человек)		Внимание +1	
		Опыт 400	



ЗАЩИТА

КБ 17, КАСАНИЕ 10, ВРАСПЛОХ 17
СТОЙКОСТЬ +4, РЕАКЦИЯ +0, ВОЛЯ +0
Особая защита: задержка дыхания

АТАКА

В ближнем бою (основное действие): дубинка +2 (d6+1)
В ближнем бою (основное и сопутствующее действие):
 дубинка +2 (d6+1), укусы +0 (d4)
Дистанционная (основное действие): пилум +1 (d6+1)

ПАРАМЕТРЫ

СИЛ +1 ЛВК +0 ВЫН +1 ИНТ -1 МДР +0 ХАР +0
Навыки: акробатика +2, внимание +1, плавание +8

ПРЕДМЕТЫ

Снаряжение: дубинка, тяжёлый щит (деревянный), 3 пилума
Сокровища: 2 проверки по таблице добычи (стр. 30)

Особенности

Задержка дыхания: задерживая дыхание, людоящеры могут действовать вдвое дольше (см. удушье, стр. 47 «Руководства ведущего»).

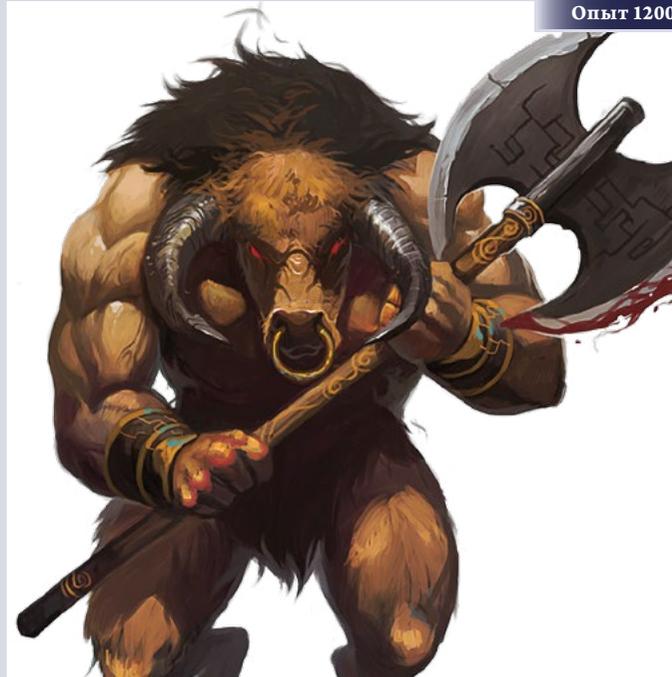


Минотавр

Хаотичный злой

Минотавры — злые, агрессивные твари, обожающие лабиринты, в которых они могут вволю натешиться страданиями своих заплутавших жертв. Сами минотавры в лабиринтах не плутают никогда. Время от времени эти твари нанимаются на службу к более сильным чудовищам или силой захватывают власть над племенами гоблинов или орков.

Инициатива +0	Скорость 30 футов	КО 4	Здоровье 45
Восприятие: ночное зрение 60 футов		Внимание +10	
		Опыт 1200	



ЗАЩИТА

КБ 14, КАСАНИЕ 9, ВРАСПЛОХ 14 (СМ. НИЖЕ)
СТОЙКОСТЬ +6, РЕАКЦИЯ +5, ВОЛЯ +5
Особая защита: нельзя застигнуть врасплох

АТАКА

В ближнем бою (основное действие): сокрушительная атака с разбега или двуручный топор +9 (3d6+6)
В ближнем бою (основное и сопутствующее действие):
 два удара двуручным топором +9 и +4 (3d6+6),
 удар рогами +4 (d6+2)
Особые атаки: выпад, сокрушительная атака с разбега

ПАРАМЕТРЫ

СИЛ +4 ЛВК +0 ВЫН +2 ИНТ -2 МДР +0 ХАР -1
Навыки: внимание +10, скрытность +2

ПРЕДМЕТЫ

Снаряжение: двуручный топор
Сокровища: 1 проверка по таблице сокровищ (стр. 30)

Особенности

Размер: минотавр — крупное существо. Он занимает пространство 10×10 футов (2×2 клетки).
Выпад: в ближнем бою минотавр может атаковать существа как на расстоянии в 5 футов (на соседних клетках), так и в 10 футах (через клетку) от него.
Сокрушительная атака с разбега: если минотавр атакует с разбега, он стремится проткнуть противника рогами (модификатор атаки +11, урон 2d6+6).

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Эти предметы могут стать отличной наградой для искателей приключений. Если вы пользуетесь таблицей сокровищ из «Руководства ведущего», можете спокойно заменять вещи из неё теми, что перечислены ниже — главное, чтобы их цена была не меньше цены вещи из таблицы. Обратите внимание, что некоторые предметы настолько дорого стоят, что доступны лишь героям 5-го уровня и выше.

КОЛЬЧУГА УСТОЙЧИВОСТИ К ОГНЮ +1



ДОСПЕХ 6300 ЗМ

Каждый раз, когда вы получаете урон от огня, уменьшите его на 5. Если вы находитесь под действием заклинания *устойчивости к стихии* («Книга игрока», стр. 22), работает только защита, которую даёт заклинание (т. е., вы вычитаете из урона 10, а не 15).

ЩИТ ПРИТЯЖЕНИЯ СТРЕЛ +1



ЩИТ 4170 ЗМ

Этот +1 тяжёлый стальной щит даёт вам +1 к КБ против атак дистанционным оружием, но при дистанционных атаках против вас не учитывается вероятность промаха из-за плохой видимости или невидимости.

ПРОКЛЯТЫЙ ДЛИННЫЙ МЕЧ -2



ОРУЖИЕ БЕЗ ЦЕНЫ

С виду это обычный *длинный меч* (+1), но на деле он даёт -2 к проверкам попадания и урона. Если вы взяли этот клинок в руки, вы обязаны использовать только его вместо любого другого оружия, и избавиться от него можно лишь при помощи заклинания *снятия проклятия*.

СНАРЯД УБИЙЦЫ НЕЖИТИ



ОРУЖИЕ 2280 ЗМ

Если этот снаряд попадает в нежить, она получает стандартный урон, проходит испытание стойкости со СЛ 20 и, в случае провала, получает +50 урона (этот урон не умножается при критическом попадании). Если снаряд не попал в цель, он разрушается и теряет силу.

УСПЛЯЮЩИЙ СНАРЯД



ОРУЖИЕ 132 ЗМ

Если этот снаряд попадает в живое существо (помимо голема или элементаля), оно получает стандартный урон, проходит испытание воли со СЛ 11 и, в случае провала, засыпает, как под действием заклинания *сон*.

КОЛЬЦО ЗАЩИТЫ (+2)



КОЛЬЦО 8000 ЗМ

Это серебряное кольцо даёт +2 к КБ. Одновременно можно носить только одно *кольцо защиты* (второе *кольцо защиты* просто не будет работать — не важно, даёт ли оно +1 или +2).

КОЛЬЦО ХРАНЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ



КОЛЬЦО 2000 ЗМ

Жрец или волшебник может зарядить это кольцо одним любым заклинанием 1-го круга. Впоследствии это заклинание может сотворить владелец кольца (не зависимо от класса) в любой момент, совершив основное действие, — это опустошит кольцо и освободит место для нового заклинания.

ПОСОХ УБИЙЦЫ НЕЖИТИ



ПОСОХ 5750 ЗМ

Этот посох выполнен из белого, как свежая кость, дерева, а его косяное навершие усыпано драгоценными камнями. Он позволяет вам использовать заклинания *волшебного камня* (1 заряд), *освящения* (2 заряда) и *исцеления от болезни* (3 заряда).

ПОСОХ ЧАР



ПОСОХ 4500 ЗМ

Этот посох сделан из золотистого дерева, а его навершие украшено большим кольцом из витого золота. Посох позволяет вам использовать заклинания *сна* (1 заряд), *безудержного смеха* (2 заряда) и *глубокого сна* (3 заряда).

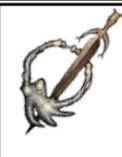
АМУЛЕТ ПРИРОДНОЙ ЗАЩИТЫ (+2)



ШЕЯ 8000 ЗМ

Этот железный амулет укрепляет вашу плоть, обеспечивая +2 к КБ.

БРОНЗОВЫЙ АМУЛЕТ МЕТКОСТИ



ШЕЯ 1000 ЗМ

Вы получаете +1 к испытаниям стойкости. Если вы последователь Эрастила, раз в день, совершив основное действие, вы можете получить модификатор +20 к одной следующей проверке попадания, которая будет игнорировать любую вероятность промаха. Эффект длится один раунд.

ВЕРЁВКА ВЕРХОЛАЗА



НЕТ 3000 ЗМ

Эта тонкая верёвка способна выдержать до 3000 фунтов веса. По команде она способна завязываться удобными узлами, взбираться по любой стене со скоростью 10 футов за раунд, обвязываться вокруг надёжных опор, отвязываться и возвращаться к хозяйину.

НАКИДКА ШАРЛАТАНА



ПЛЕЧИ 10000 ЗМ

Раз в день, произнеся командное слово и совершив основное действие, вы можете исчезнуть в облаке дыма и появиться вновь — тоже в дыму, но уже на расстоянии до 700 футов от места исчезновения.



НАРУЧИ ЗАЩИТЫ (+3)



ЗАПЯСТЬЯ 9000 ЗМ

Существует множество разновидностей этих наручей. Они облачают владельца в невидимый магический панцирь, который даёт +3 к КБ. Наручи не работают, если вы в доспехе.

ПЛАЩ УСТОЙЧИВОСТИ (+3)



ПЛЕЧИ 9000 ЗМ

Внешне эти плащи могут выглядеть как угодно, но любой из них даст вам +3 к проверкам всех испытаний.

ПОЯС ФИЗИЧЕСКОЙ МОЩИ



ПОЯС 10000 ЗМ

Этот расшитый золотом кожаный ремень совмещает в себе свойства *пояса силы великана* и *пояса недюжинной выносливости* («Руководство ведущего», стр. 56).

САПОГИ ЛЕВИТАЦИИ



НОГИ 7500 ЗМ

Вы можете наложить заклинание *левитации* («Книга игрока», стр. 22) на себя самого, совершив сопутствующее действие. Сапогами можно пользоваться неограниченное количество раз в день. Они могут поднять в воздух не более 300 фунтов веса.

ТИАРА ВЕЛИКОГО УМА



ЛОБ 10000 ЗМ

Эта инкрустированная драгоценными камнями золотая диадема совмещает в себе свойства *тиары безграничной мудрости* и *тиары незаурядного интеллекта* («Руководство ведущего», стр. 58).

ЧЕРЕП УПОКОЕНИЯ НЕЖИТИ



ГЕЛ 1000 ЗМ

Если вы держите этот череп в руках, то получаете +1 к проверкам попадания и урона, когда атакуете нежить, и +1 ко всем проверкам испытаний, когда нежить нападает на вас. Одновременно можно использовать только один *череп упокоения нежити*.

ЗЕЛЬЯ

ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛ	300 ЗМ
КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ	300 ЗМ
ИСЦЕЛЕНИЕ ПАРАЛИЧА	750 ЗМ
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ	750 ЗМ

СВИТКИ МАЛОЙ СИЛЫ

ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ		25 ЗМ
МАСЛО		25 ЗМ
ОТПОВЕДЬ		25 ЗМ
СКАКУН		25 ЗМ
ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛ		150 ЗМ
ИСЦЕЛЕНИЕ ПАРАЛИЧА		150 ЗМ
КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ		150 ЗМ
ОСВЯЩЕНИЕ		200 ЗМ

СВИТКИ ВЕЛИКОЙ СИЛЫ

ГЛУБОКИЙ СОН		375 ЗМ
УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ		375 ЗМ
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ		375 ЗМ
СТОРОЖЕВОЙ ЗНАК		575 ЗМ

ЖЕЗЛЫ

ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ		150 ЗМ
МАСЛО		150 ЗМ
ОТПОВЕДЬ		150 ЗМ
СКАКУН		150 ЗМ
ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛ		900 ЗМ
ИСЦЕЛЕНИЕ ПАРАЛИЧА		900 ЗМ
КОШАЧЬЯ ГРАЦИЯ		900 ЗМ
ОСВЯЩЕНИЕ		1400 ЗМ
ГЛУБОКИЙ СОН		2250 ЗМ
УДЕРЖАНИЕ НЕЖИТИ		2250 ЗМ
ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ		2250 ЗМ
СТОРОЖЕВОЙ ЗНАК		4250 ЗМ



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 Beginner Box © 2011, 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1 (d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

БЛАГОДАРНОСТИ СПОНСОРАМ

Команды Hobby World, Crowdrepublic и Studio 101 благодарят всех участников проекта по изданию игры «Pathfinder: настольная ролевая игра. Стартовый набор» за поддержку! Все спонсоры указаны в порядке их присоединения к проекту.

Встретимся на просторах Голариона!



Edward Alexandrov, foglet, Максим Петрук, jimmevil, Тимофеев Юрий, Данил Карпенко, Александр Шаманаев, Ratatosk, Алексей Дударев, Роман Ярошевич, Дмитрий Ведьмак, Monger, Алексей Мась, Александр Иванов, blom, Артем Сальников, Дмитрий Бянкин, Дмитрий Руденко, Филипп Жёлтиков, БлажЪ, Анатолий Ульяновцев, Владислав Поляков, Тарас «mti1979», Сергей Казаков, Алексей Новолокин, Юрий Горшенин, GromHoll, Алексей, sentenced, Varen14ek, adskoelampochko, Alexey, apostolovna, Максим Гарин, MADphantom, Константин Симонов, Сергей Сафронов, Bel_krsk, Арман Кобдилов, Vaidelot, Тоша Шишкин, Дмитрий Шадрунов, Павел Счастнов, Mogby, Антон, Владимир, Артем Некрасов, Andrew Timoshkov, Илья Карпов, Глеб «Crazy Sage» Игумнов, Александр, Денис Михеев, Poisoner, Роман Резниченко, Игорь Луняков, Kelodir, Тимофей Визиров, Wutagc, Андрей Чинцов, Александр Савостин, Дмитрий Третьяков, Александр Стрепетилиов, Leksy, Наиль Хабибуллин, Ivan Zhuravlev, Алексей, Александр, Всеволод Скаковский, Алексей, Евгения Македонова, Птахов Денис, 689922, Алексей Сергейчук, Wizzard Rick, Дмитрий Тёлушкин, Сергей Волков, Булат Сафин, rorov-daniil, Виктор Сергеев, Алексей Куприянов, Рыныч, Никита Стряпунин, Артем Яуров, Glasner, Дмитрий Александров, Andrew Zykin, Фридрих Кламер, Сергей Чиркунов, ioldgy, OrcFighter, Анна Шетина, arkuzyaev, rogmaspect, Ogamisama, Nemanie Dem, Алексей Каратеев, Igor Potarov, Эдуард Верхотуров, Иван Голубев, Иван Кречетов, Alexandr Kasferovich, sv.kononov, Артём Мощенко, matveev341, Nikita Sobolev, Nikolay Starodubtsev, Антон Воробьев, meetfun, Александр InTeaM Кокоулин, Александр Петров, Magi-Ster, Гамид Абдулхаликов, Артур Уваров, Nagard, Alexander Sergan, Сергей Рубан, Фоменко Дмитрий, Stanislav Ivanov, i.m.uteshhev, Алексей Рязанов, Евгений Белоглазов, irazor147, Ewgene Peskov, Сергей Курченко, Shaaga, Петр Смирнов, Алдоран, Денис, Кай Лешер, Френни Холфилд, Константин Симонов, Мясников Константин, Максим Григорьев, Alexey Bushmelev, shade_v, Клочков Сергей, Олег Девятириков, servantus07, Оксана Геллер, Владимир, Денис Кузьминов, Роман Степанов, Storm Kirill, Kirill Chuванов, Николай Бырев, Сергей Никитин, Михаил Заутренников, Vasil, prostobob, Илья Ярош, CatOgre, Todmay, Alexander Kukharenko,

maksimusba, qwerm, L4Psha, Вигнар, Максим Илларионов, Юрий Наумов, areallaspect1, Кирилл Семичев, postfactum87, Павел Авдеев, Сергей, Trikki, Дмитрий Кондратенко, iskluev, zaregorodzev_d, Александр Овечкин, gluknn, narmon, Сергей, viktor.varda, Андрей Праздников, Dmitry Edwardovich Ponomarev, KJSneg, Kostyarus, Михаил Нестеренко, ladova, ХорНеТ, Юсов Илья, Kogoga, Максим Николаев, Павел Юдин, Роман, Денис Подогов, Виталий Шилов, Игорь, marineses, Дмитрий Иванов, Sergey Danshin, Jagalit, Антон Лобоцкий, Сергей Кравцов, Салават Киямов, zugab4ik, Валерий Николаев, Павел Белокуров, Никифоров Николай, Иван Бубнов, Алексей Меренчук, Себеро, forwardforever, appshell, kulti, Михаил, lucspirit, Nekomimimaster, Никита Авдюхин, DARTH730, Сметанников Александр, Aslanator, Gravesshadow@mail.ru, mihaile.m.v, FelixVonDerp, Алексей, oranged, Зарипов Ринат, Анатолий Макаров, Alexander Rashintsev, Greymoon, Данила, Grator, Павел Глотов, Виктор, Константин Лихачев, Sunhaiser, Александр Орлов, Gessalina, Геннадий Марутов, Ilich Zver, BarsGT, Виталий Серёгин, Скобликов Егор, Smart Paranoiac, Дмитрий Андрианов, ProhorovNMSR, Артур Аверьянов, Evgeniy Vasilev, Антон, chicago666, frodonnov, Сергей, Андрей Савилов, RandDragon, MorQueleb, Мазитов Виктор, bgtu, Сергей, Konstantin, kartofander, Dr. Sky, Денис, Алексей Бывшов, Journeyman, Федор Бондаренко, Sergey Razbakov, Иван Комлев, hass-hunter, thegreenelf@gmail.com, nikolai.rusinow, Дмитрий Титков, dima-blackknight, Николай Боричев, Rolemancer, Илья Кардополов, Michael Riabov, Николай Григоренко, Дмитрий Кузнецов, alarix2006, Derlik, Герман Каминка, Артем Растоскуев, Alexey Pikalov, Никита Конев, Zetroer, Денис Купцов, Here.be.dragonz, iavaleev, Артем Забирохин, Соболев Дмитрий, Закиров Давид, Павел Волченков, erhonte, Андрей Сыскаев, vladimir-bek, Павел Елохин, Юлия Садовникова, Александр, Никита Волков, Иван Белугин, HeadWithWings, metovir, algiz, Алексей Бабайцев, Димка Лякин, Eнеморiana Wulf, Максим Ишмухаметов, Егор Кузьмин, dunkangarold, Никита Теплоухов, Никита Боголюбовский, GenAcid, keepflooding, myasnikov.mike, Юрий Карпинов, Александр Баев, Nordwind, Екатерина Новокшенова, Станислав Гуренко, Асокура, Андрей Гичкин, Ксюха Melian, Распутин Олег, Сергей Кургачев, Сергей Осянин, Илья Старовойтов,

Максим, arturmz, gyji, Максим Антонов, Денис Башмаков, Виталий, Геращенко Ульяна, narino, Sergey Badikov, Руслан Каримов, Pavel Erpishin, tert.hull, Ivan Purlats, Михаил Мышко, Андрей Шерчков, Александр Пузочкин, Андрей Стерхов, Марина Пустовит, Денис Евстропов, Владимир, Сергей Воробьев, zhaa1986, Mikhail Chernogorodtsev, Евгений Соболев, Сергей Антоненко, mativni, Zelos Mercator, Bugaga, Арсений Морозов, Елена Родионова, L_V_Ph, Levore, Вячеслав Степуленко, Duuss, Антон Солдатов, Серик Макжанов, Вадим Первухин, Mister Zi Cold, Зубарев Кирилл, Антон Самусенко, Kamgion, Алексей Дактожееепомнит-То, shy_ric, Антон Сулимов, Данила Чернов, Николай Рыжников, Роберт Шариков, Денис Лобазов, Эрик Помойкин, Владимир Глухов, Артём Аникеев, Евгений Маурин, lisa, Savidiy, Михаил Шувалов, Евгений, mkEsto, Kishich, Александр Слепцов, RuZone, Puffe & Kaede, Денис Дудко, Александр Петрачков, Александра Цейтлина, Дмитрий Цветков, кириллкин Андрей, Дмитрий Мосин, g2xter, Igor Solovev, Пуа Marenko, Никита Трубкин, DimaN, skr.serezhka, Александр Карасев, Thermion, Андрей, Миша Моно, LedRev, Molydeus, Олег Иващенко, ogonek08, Димитрий Шлыкoв, Максим Севостьянов, Филипп, Fedor Zhadaev, cagnwuy, Дмитрий Пикунов, Марат Омаров, Данил Юданов, Shumilov Nick, Алексей Чебыкин, Vitaly Chergemisin, dawgambashere, Ksenzov Alexey, Александр Перетятко, Никита Васюков, Тимур Аляутдинов, Сергей Гейбо, Андрей Егоров, Евгений Есин, TranceManHouse, Ринсент, iksenevich, Мариус Шимкус, aegHarkonnen, Попов Антон, EvGer, ejihog, starmsu, Грифчик, Любовь Яковлева, dong-in-dong, Сергей Тихомиров, Ruslan Arlamov, Хитрый Сычик, mishanya17, Антон Герасимов, Константин Ноздрачев, Сергей, Игорь Курзаев, Антон Солуянов, HeadVi, Данил Гришаев, Владимир, bsbsbs, Сырный Ангел, Dmitry, Семен Оградов, Николай, Руслан Шабанов, Андрей, Вадим Комаров, dkrupennikov, Антон Кушкин, Dmitry Berezin, Anna Philatova, Алексей, Андрей Минов, shooma, Алексей Амальрик, Максим Липатов, Alexander, mahmaxh89, Никита Исаенков, Дмитрий Гуцуляк, Александр Рамушев, Chibert, Cyril Nikolaenko, Семён Носницын, Алексей Кшнякин, alskvort.