

# Дополнение

## Предметы

### МЕХАНИЧЕСКИЕ ОЧКИ

#### ПРЕДМЕТ 1+

**НЕОБЫЧНЫЙ** | **МЕХАНИЗМ** | **ОДНОРАЗОВЫЙ** | **ТЕХНИКА**

**Использование:** носимый окуляр. **Вес:** Л.

**Активация** **◆◆**: Взаимодействие.

Эти громоздкие механические очки имеют множество сменных линз на все случаи жизни — включая линзы, фильтрующие свет разной силы и яркости и даже улавливающие тепло. Устройство очков позволяет быстро переключаться между различными наборами. Однако многие из этих линз после использования запечатлевают увиденное изображение, а потому не годятся для длительного применения. При активации очков содержащийся в них механизм начинает быстро переключаться между наборами линз, на короткое время давая их носителю пользоваться всеми их возможностями.

**Тип:** механические очки. **Уровень:** 1. **Цена:** 3 зм.

После активации вы получаете сумеречное зрение на 10 минут.

**Тип:** улучшенные механические очки. **Уровень:** 4. **Цена:** 15 зм.

После активации вы получаете сумеречное зрение и ночное зрение на 10 минут.

**Тип:** высшие механические очки. **Уровень:** 8. **Цена:** 80 зм.

После активации вы получаете сумеречное зрение, ночное зрение и эффект заклинания *видение невидимого* на 10 минут.

### ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ МУТАГЕН

#### ПРЕДМЕТ 1+

**АЛХИМИЧЕСКИЙ** | **МУТАГЕН** | **ОДНОРАЗОВЫЙ** | **ПОЛИМОРФ**  
**ЭЛИКСИР**

**Использование:** удерживаемый, 1 рука. **Вес:** Л.

**Активация** **◆**: Взаимодействие.

При создании этот мутаген становится связан с одним из четырёх типов энергии на ваш выбор: кислотой, огнём, холодом или электричеством. Когда вы выпьете его, мутаген наполнит ваше тело энергией, выплёскивающейся при каждой атаке. На высоких уровнях он даже может даровать вам способность управлять этой энергией.

**Преимущество:** вы получаете устойчивость к связанному с мутагеном типу энергии. Когда вы попадаете оружием ближнего боя, вы наносите дополнительный урон соответствующего типа.

**Недостаток:** вы получаете уязвимость 5 к остальным трём типам энергии.

**Тип:** малый. **Уровень:** 1. **Цена:** 4 зм.

Вы получаете устойчивость 5 и добавляете 1 урон при попадании оружием ближнего боя. Длительность — 1 минута.

**Тип:** средний. **Уровень:** 3. **Цена:** 12 зм.

Вы получаете устойчивость 10 и добавляете 1d4 урона при попадании оружием ближнего боя. Длительность — 10 минут.

**Тип:** улучшенный. **Уровень:** 11. **Цена:** 300 зм.

Вы получаете устойчивость 15 и добавляете 1d6 урона при попадании оружием ближнего боя. Длительность — 1 час.

Кроме того, вы можете прекратить преимущество мутагена, чтобы выплеснуть его энергию в 30-футовом конусе и нанести по 2d6 урона соответствующего типа за каждые полные 10 минут оставшейся длительности (обычное испытание Реакции со СЛ 25).

**Тип:** высший. **Уровень:** 17. **Цена:** 3000 зм.

Вы получаете устойчивость 20 и добавляете 2d6 урона при попадании оружием ближнего боя. Длительность — 1 час.

Кроме того, вы можете прекратить преимущество мутагена, чтобы выплеснуть его энергию в 30-футовом конусе и нанести по 3d6 урона соответствующего типа за каждые полные 10 минут оставшейся длительности (обычное испытание Реакции со СЛ 32).

## Заклинания и ритуалы

### БУРНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ

#### ЗАКЛИНАНИЕ 3

**МЕНТАЛЬНЫЙ** | **ОЧАРОВАНИЕ** | **ЭМОЦИИ**

**Традиции:** мистическая, оккультная, сакральная.

**Сотворение** **◆◆**: жестовый, словесный.

**Дистанция:** 60 футов. **Цели:** 1 существо.

**Испытание:** Воли. **Длительность:** поддерживаемое.

Ваша яркость настолько впечатляет зрителей, что они не в состоянии удержаться от аплодисментов. Если цель заклинания видит, слышит или иным образом понимает вас, она проходит испытание Воли.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** вы отчасти привлекаете внимание цели, и она аплодирует, пока не слишком занята. Цель не может использовать ответные действия.

**Провал:** цель аплодирует настолько бурно, что не может использовать ответные действия и получает замедление 1. Кроме того, столь бурные аплодисменты имеют дескриптор «манипуляция», и в начале своего хода цель провоцирует ответные действия, условием которых является применение действий с дескриптором «манипуляция».

**Критический провал:** аналогично провалу, но цель ещё и заворожена вами.

**Повышенное (6 круг):** вы можете выбрать целями вплоть до 10 существ.

### КОСТОТРЯС

#### ЗАКЛИНАНИЕ 2

**НЕОБЫЧНЫЙ** | **НЕКРОМАНТИЯ**

**Традиции:** мистическая, первобытная, сакральная.

**Сотворение** **◆◆** или **◆◆◆**.



**Дистанция:** 100 футов. **Цели:** 1 существо, обладающее скелетом.

**Испытание:** Стойкости.

Вы протягиваете вперёд руку и издалека сжимаете существо за скелет, нанося повреждения его телу и при желании даже пытаетесь переместить его против воли. Эффект заклинания зависит от количества действий, которое вы потратите на Сотворение заклинания. Вне зависимости от количества потраченных действий цель проходит испытание Стойкости.

❖❖ (жестовый, словесный): вы сжимаете кулак, болезненно сдавливая кости цели и нанося 3d8 дробящего урона.

❖❖❖ (жестовый, реагент, словесный): аналогично варианту на два действия, но вы тянете цель за кости, перемещая её, как неуклюжую марионетку. Это считается эффектом принудительного перемещения.

**Критический успех:** цель избегает эффекта.

**Успех:** цель получает половину урона. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на 5 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластанной.

**Провал:** цель получает полный урон и слабость 1 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, можете переместить цель на расстояние вплоть до 15 футов. Чтобы избежать перемещения, цель может предпочесть упасть и стать распластанной.

**Критический провал:** цель получает полный урон и слабость 2 на 1 раунд. Если вы использовали вариант на три действия, то можете переместить цель на расстояние вплоть до 25 футов, после чего сделать её распластанной. Если вы пытаетесь переместить цель в опасную область — например, в бассейн с кислотой или за край обрыва, — она может предпочесть упасть и стать распластанной.

**Повышенное (+2):** урон увеличивается на 3d8.

## КУСАЧИЕ СЛОВА

## ЗАКЛИНАНИЕ 1

АТАКА | ЗВУК | СЛУХ | ЭВОКАЦИЯ | ЯЗЫК

**Традиции:** оккультная.

**Сотворение** ❖❖: жестовый, словесный.

**Длительность:** 1 минута.

Вы наполняете свой голос магией таким образом, что ваши насмешки и колкости начинают наносить врагам настоящие повреждения. Вы можете совершить одну атаку кусачими словами, когда заканчиваете Сотворение заклинания, и можете совершать ещё по одной атаке на протяжении последующих раундов — это одиночное действие с дескрипторами «атака», «концентрация» и «язык». После совершения третьей атаки, включая первоначальную, действие заклинания заканчивается.

При атаке кусачими словами совершите проверку атаки заклинанием против существа, находящегося в пределах 30 футов от вас. В случае попадания вы наносите 2d6 урона звуком (в случае критического попадания урон удваивается).

**Повышенное (+1):** урон увеличивается на 2d6.

## РУПОР

## ФОКУС 1

ИЛЛЮЗИЯ | СЛУХ | ФОКУС

**Традиции:** мистическая, оккультная, сакральная.

**Сотворение** ❖❖: жестовый, словесный.

**Длительность:** 10 минут.

Вы делаете свой голос в разы громче, чтобы вас было слышно на большом расстоянии. Пока действует заклинание, ваш голос громко и чётко слышен на расстоянии вплоть до 500 футов даже при наличии постороннего шума, заглушающего обычный голос. Несмотря на громкость, ваш голос не становится неприятным и оглушающим. Заклинание не увеличивает дальность эффектов с дескрипторами «слух» и «язык», а физические преграды вроде стен и дверей блокируют ваш голос как обычно.

Громкость голоса помогает вам совершать убедительные Угрозы и Выступать на крупных мероприятиях. Вы получаете бонус состояния +1 для совершения Угроз и для связанных со слухом Выступлений на крупных мероприятиях.

Вы можете использовать Прекращение для этого заклинания.

**Повышенное (5 круг):** вас громко и чётко слышно на расстоянии вплоть до 1200 футов.

**Повышенное (7 круг):** вас громко и чётко слышно на расстоянии вплоть до 1 мили.

## СДЕЛКА С ДИВОМ

## РИТУАЛ 1

НЕОБЫЧНЫЙ | ВОПЛОЩЕНИЕ

**Сотворение:** 1 день.

**Основная проверка:** Религия (экспертный; вы должны быть дивом).

Вы взываете к силам Абаддона, прося помощи дивов. Вы можете призвать дива с уровнем не выше удвоенного значения круга сделки с дивом; двух дивов с уровнями не выше удвоенного значения круга -2; или трёх дивов с уровнями не выше удвоенного значения круга -3.

**Критический успех:** вы успешно призываете дивов, и они не требуют ничего за свою помощь.

**Успех:** вы успешно призываете дивов. Они не горят желанием выполнять задачу, поэтому требуют ответную услугу.

**Провал:** вам не удаётся призвать дивов.

**Критический провал:** вам не удаётся призвать дивов, и ваша связь с Абаддоном временно прерывается. На протяжении последующих 24 часов вы не можете сотворять врождённые сакральные заклинания. Если вы уже находитесь под действием такого заклинания, его длительность немедленно заканчивается.

## Дополнительные противники

### АКРОБАТ

Акробаты известны своей ловкостью, крепостью рук и талантом к удержанию равновесия.

### АКРОБАТ

### СУЩЕСТВО 2

Н | СРЕДНИЙ | ГУМАНОИД | ЧЕЛОВЕК

**Внимание** +6.

**Языки:** всеобщий.

**Навыки:** Акробатика +15, Атлетика +8, Знание (цирк) +5, Исполнение +9, Обман +5, Скрытность +8.

**Сил** +2, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** +1, **Мдр** +0, **Хар** +1.

**Устойчивое равновесие:** когда акробат получает успех в проверке Акробатики, он считается критическим. Акробат не считается застигнутым врасплох при Удержании равновесия на узкой или неровной поверхности. Кроме этого, он может совершить проверку Акробатики вместо испытания Реакции для Хватания за уступ.

**Снаряжение:** верёвка (50 футов), кинжал (5), набор верхолаза.

**КБ:** 18. **Стойкость** +8, **Реакция** +12, **Воля** +4.

**ПЗ:** 28.

**Косачье приземление:** дистанция падения для акробата считается на 50 футов меньше.

**Проворное уклонение** ➤. **Условие:** существо выбирает акробата целью атаки (в ближнем бою или дистанционной) и он может видеть атакующего. **Эффект:** акробат получает ситуативный бонус +2 к КБ против спровоцировавшей это ответное действие атаки.

**Скорость:** 30 футов.

**В ближнем бою** ➤: кинжал +10 (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), **урон** 1d4 + 4 (колющий).

**В ближнем бою** ➤: ступня +10 (быстрое, несмертельное, фехтовальное), **урон** 1d4 + 4 (дробящий).

**Дистанционная** ➤: кинжал +11 (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р), **урон** 1d4 + 4 (колющий).

**Атака исподтишка:** акробат дополнительно наносит 1d6 урона за точность застигнутым врасплох существам.

**Удар на пролёте** ➤➤: используя верёвку или трапецию, акробат перемещается на расстояние вплоть до удвоенного значения своей скорости и может совершить Удар в ближнем бою в любой момент этого передвижения.

## БОЦМАН

Боцман — член экипажа корабля, который руководит палубной командой, занятой поддержанием судна в должном состоянии.

### БОЦМАН

### СУЩЕСТВО 3

**Н** СРЕДНИЙ **Г** ГУМАНОИД **Ч** ЧЕЛОВЕК

**Внимание** +8.

**Языки:** всеобщий.

**Навыки:** Акробатика +9, Атлетика +9, Запугивание +9, Знание (мореплавание) +11.

**Сил** +2, **Лвк** +4, **Вын** +1, **Инт** +0, **Мдр** +1, **Хар** +2.

**Снаряжение:** абордажная пика (использует параметры копыя), кинжал.

**КБ:** 19. **Стойкость** +6, **Реакция** +11, **Воля** +8.

**ПЗ:** 45.

**Скорость:** 25 футов.

**В ближнем бою** ➤: кулак +13 (быстрое, несмертельное), **урон** 1d6 + 5 (дробящий).

**В ближнем бою** ➤: абордажная пика +11 (метательное 20 футов), **урон** 1d6 + 5 (колющий).

**В ближнем бою** ➤: кинжал +13 (быстрое, универсальное Р), **урон** 1d4 + 5 (колющий).

**Дистанционная** ➤: абордажная пика +13 (метательное 20 футов), **урон** 1d6 + 5 (колющий).

**Насадить на пик** ➤➤: боцман совершает Удар абордажной пикой. Если Удар попадает, боцман может либо переместить цель Удара на 5 футов в пределах зоны досягаемости пикой, либо совершить по ней Удар кулаком, причём при определении штрафа за последовательные атаки использование этой способности считается одной атакой.

**Приказ боцмана** ➤ (концентрация, ментальный, слух, эмоции, язык).

**Частота:** 1 в раунд. **Эффект:** боцман отдаёт союзнику один из двух приказов на свой выбор — либо атаковать, либо занять новую позицию. В первом случае существо получает бонус состояния +2 к проверкам атак, во втором — бонус состояния +10 ко всем своим скоростям. Оба эффекта длятся до конца хода получившего приказ существа.

## ДОРУ

Эти воплощения обмана рождены для того, чтобы нашёптывать в уши смертных отвратительную ложь, побуждая их к самым тёмным и страшным деяниям. Дору — шпионы и посылные остальных дивов. Полные тёмных мыслей, но способные к медовым речам, они часто становятся прислужниками самовлюблённых заклинателей, которых затем начинают убеждать в предательстве друзей и гнусности врагов, подталкивая к жестокой мести и прочему произволу. Строя из себя верных слуг, дору на самом деле выискивают секреты и слабые места своих «хозяев» и рано или поздно почти всегда выступают против них, уничтожая репутацию или даже становясь причиной их гибели.

## Секреты дору

Несмотря на то, что все дору одержимы различными тайнами, каждый в отдельности часто специализируется на какой-то конкретной теме. Многие из них интересуются историей какого-нибудь народа смертных, но некоторые увлекаются такими хитроумными вещами, как стихи-загадки и головоломки, тогда как другие предпочитают собирать всевозможные слухи.

### ДОРУ

### СУЩЕСТВО 1

**ПЗ** МАЛЕНЬКИЙ **Б** БЕСТИЯ **Д** ДИВ

**Внимание** +7; острое ночное зрение.

**Языки:** всеобщий, даймоический; телепатия (касание).

**Навыки:** Акробатика +7, Знание +10 (одно любое), Мистицизм +8, Обман +6, Религия +5, Скрытность +7.

**Сил** +0, **Лвк** +4, **Вын** +1, **Инт** +3, **Мдр** +2, **Хар** +3.

**КБ:** 16. **Стойкость** +4, **Реакция** +9, **Воля** +7.

**ПЗ:** 20. **Уязвимость:** добро 3, холодное железо 3.

**Алчущий тайн:** дору копят секреты подобно тому, как скряга накапливает золото. Любое существо может попробовать заинтриговать дору какой-то информацией, которую дору не знает — или о которой хотя бы думает, что не знает. Чтобы сделать это, существо должно использовать одиночное действие с дескрипторами «концентрация» и «язык» и пройти проверку Обмана, Знания или

Исполнения (а также любого подходящего с точки зрения ведущего навыка) против СЛ Воли дору. При успехе проверки дору становится заморожен этим существом до тех пор, пока оно продолжает его интриговать (что требует одиночного действия каждый раунд и может длиться вплоть до 1 минуты). При критическом успехе дору остаётся заморожен 1 минуту после того, как существо перестаёт его интриговать, поскольку в это время обдумывает полученную информацию. Вне зависимости от результата проверки дору становится временно невосприимчив к попыткам этого существа заинтриговать его ещё раз на 1 день.

**Скорость:** 15 футов, полёт 30 футов.

**В ближнем бою** : укус +9 (быстрое, зло, магический, фехтовальное, яд), **урон** 1d6 (колющий), 1 (зло) и яд дору.

**Врождённые сакральные заклинания** [СЛ 17]: **4 круг** — чтение пророчеств; **2 круг** — невидимость (неограниченно; только сам заклинатель); **1 круг** — иллюзорный объект, приворот; **фокусы (1 круг)** — обнаружение магии.

**Яд дору** [яд]. **Испытание:** Стойкости со СЛ 16. **Максимальная длительность:** 6 раундов. **Стадия 1:** 1d6 урона ядом (1 раунд). **Стадия 2:** 1d6 урона ядом и ошеломление 1 (1 раунд). **Стадия 3:** 1d6 урона ядом и ошеломление 2 (1 раунд).

## УЧЕНИК

В любом городе можно встретить полных амбиций учеников. Как правило, это юноши и девушки, изучающие какой-то вид ремесла под бдительным руководством мастеров. Многие из них мечтают о том дне, когда добьются признания и сами станут мастерами. В примере ниже — параметры ученика картографа.

### УЧЕНИК

### СУЩЕСТВО –1

**Н** **СРЕДНИЙ** **ГУМАНОИД** **ЧЕЛОВЕК**

**Внимание** +2.

**Языки:** всеобщий.

**Навыки:** Атлетика +3, Знание (география) +5, Ремесло +5.

**Сил** +1, **Лвк** +2, **Вын** +1, **Инт** +3, **Мдр** +0, **Хар** +0.

**Снаряжение:** инструменты ремесленника, прочная одежда с поясом для инструментов (использует параметры стёганого доспеха), разнообразные карты.

**КБ:** 15. **Стойкость** +5, **Реакция** +6, **Воля** +2.

**ПЗ:** 8.

**Скорость:** 25 футов.

**В ближнем бою** : кинжал +4 (быстрое, универсальное Р, фехтовальное), **урон** 1d4 + 1 (колющий).

**Дистанционная** : кинжал +4 (быстрое, метательное 10 футов, универсальное Р), **урон** 1d4 + 1 (колющий).

**Амбиции ученика** . **Частота:** 1 в день. **Требования:** за действиями ученика следит его непосредственный начальник. **Эффект:** ученик получает ситуативный бонус +2 ко всем броскам урона, проверкам атак, навыков и испытаниям до конца своего следующего хода.

## 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.

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

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Adventure: The Enemy Cycle © 2023, Paizo Inc.; Author: Brian Duckwitz.