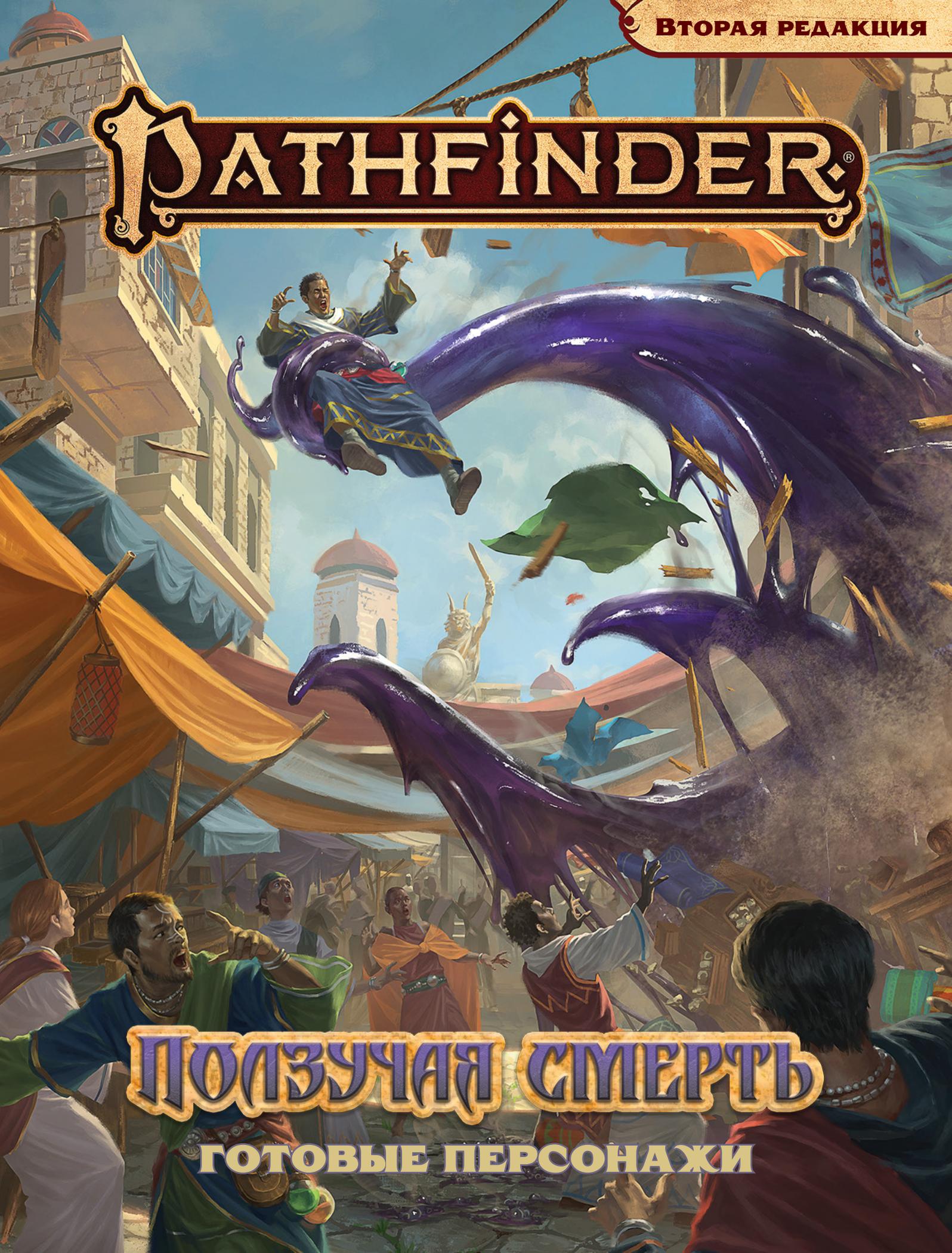


ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

PATHFINDER®



ПОЛЗУЧАЯ СМЕРТЬ

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МЕЛВОК

Мелвок не помнит, что случилось с его племенем — он был ещё слишком мал. Он лишь знает, что на их логово напали и вынудили кобольдов бежать в холмы Банду. Отбившись от остальных, Мелвок голодал, и ему всё мерещился мираж — дерево на холме вдали. Но всякий раз, когда он уже почти достигал его, дерево оказывалось на другом холме, ещё дальше. Из последних сил он преследовал мираж, когда не мог бежать, он плёлся, когда не мог плестись — полз и наконец рухнул под его ветвями. Очнувшись он сытым и бодрым — впервые, сколько себя помнил — а на животе у него сидела жирная крыса-песчанка. От того дерева осталась лишь потёртая ветвь, которую Мелвок всё ещё носит при себе. Песчанка по кличке Ховв отказывается находиться вдали от этой ветви, и Мелвок считает, что Ховв — некий сверхъестественный проводник к истине, которую кобольд ещё не постиг. Теперь он носит ветку и песчанку по всему Гарунду.

Тяжёлое и одинокое детство приучило Мелвока не обращать внимания на законы, мешающие ему брать то, что нужно. И всё же он верен тем спутникам, что обращаются с ним хоть с долей уважения, а особенно тем, кто ласков с Ховвом.

МЕЛВОК

УНИКАЛЬНЫЙ | ХН | ГУМАНОИД | КОБОЛЬД

Мужчина, кобольд, ведьма 5 («Руководство опытного игрока», стр. 8, 54).

Родословная: драконошкурый кобольд (красный дракон).

Происхождение: отшельник.

Покровитель: природа.

Языки: акло, всеобщий, драконий, дьявольский, подземный, терран.

Внимание +9; ночное зрение.

Навыки: Акробатика +11, Воровство +11, Выживание +10, Дипломатия +9, Знание (холмы) +11, Мистицизм +11, Обман +12, Окультизм +11, Природа +11 (+13 для опознания животных), Скрытность +11.

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

Снаряжение: +1 арбалет (20 болтов), зелье дубовой кожи, комплект искателя приключений, кольцо чревоушателя, малое зелье исцеления (2), плащ койота, посох животных, тускло-серый камень вечных, обклеенный сухими листьями, 5 зм.

КБ: 21. Стойкость +10, Реакция +11, Воля +11.

ПЗ: 41. Устойчивость: огонь 2.

Жалкий вид  (зрение, ментальный, эмоции). **Условие:** существо, о присутствии которого Мелвоку известно, должно нанести ему урон критически успешным Ударом. **Эффект:** Мелвок съёживается и напускает на себя крайне жалкий вид, заставляя противника сдержать смертельный удар. Атакующее существо получает ситуативный штраф -7 к урону спровоцировавшего Удара и после этого временно невосприимчиво к Жалкому виду Мелвока на 24 часа.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою : посох +8 (магический, полуторное d8), урон 1d4 (дробящий).

Дистанционная : арбалет +12 (магический, перезарядка 1, шаг дистанции 120 футов), урон 1d8 (колющий).

Подготовленные первобытные заклинания (СЛ 21, атака +11): 3 круг — огненный шар, фантомная боль; 2 круг — блёстки, опутывание, пылающая сфера; 1 круг — излечение, масло, шоковое прикосновение; фокусы (3 круг) — ледяной луч, мелкие фокусы, стабилизация, электрическая дуга.

Фокальные заклинания-наговоры (2 ФП, СЛ 21): 3 круг — игла мести, сокрытие фамильяра (см. «Руководство опытного игрока»).

Фокальный фокус-наговор (СЛ 21): 3 круг — дикое слово (см. «Руководство опытного игрока»).

Дыхание кобольда  (мистический, эвокация): Мелвок выдыхает пламя в 15-футовом конусе, нанося 3d4 урона огнём (обычное испытание Реакции со СЛ 21). После применения способности Мелвок может использовать её повторно только через 1d4 раунда.

Пресмыкание  (концентрация, ментальный, слух, эмоции): Мелвок пытается совершить Финт против существа. В отличие от обычного Финта цель этой способности может находиться в пределах 30 футов от Мелвока, а не в зоне досягаемости, и он совершает проверку против СЛ Воли цели (а не СЛ Внимания, как обычно).

Классовые черты: Обряд сбора (призыв растения или гриба), Простой урок (урок об отмщении).

Общая черта: Эталон народа.

Черты навыков: Краснойбай, Обманщик, Сомнительные знания.

Черты народа: Дыхание кобольда, Жалкий вид, Пресмыкание.

Прочие способности: фамильяр (песчанка по имени Ховв) с перечисленными подготовленными заклинаниями, а также: 3 круг — замедление; 2 круг — фейское сияние; 1 круг — легконогость, плавное падение, порыв ветра, призыв животного, шиллейла; фокусы — метка, наставление, обнаружение магии, пляшущие огоньки, создание пламени.





ОРАКА

Орака родилась в Кибве в семье профессиональных телохранителей и всегда хотела пойти по стопам родителей. Ей не доставало грубой силы, зато природа дала ей острый ум, позволяя компенсировать нехватку мощи пониманием слабости врагов. Когда Орака покинула родителей искать удачи, через несколько дней она узнала, что их убили. Орака вернулась в Кибве выяснить, что случилось, но улик осталось мало, а прежние наниматели родителей подозрительно избегали разговоров. Почти год она искала зацепки и наконец выяснила, что родители перешли дорогу знатному купцу, и тот заказал их убийство. Ещё четыре года она трудилась над тем, чтобы передать купца и убийц в руки закона. К тому времени она довольно-таки прославилась и вскоре начала успешную карьеру частного детектива.

Орака знает, что многие недооценивают интеллект орков, но тем хуже для них. Список раскрытых ею дел говорит сам за себя. А острый ум вовсе не значит, что она не может постоять за себя. Огромные запасы выносливости позволяют Ораке часами сидеть в засадах и вести долгие допросы. Сейчас Орака закончила текущие расследования и считает, что пора двигаться дальше, но её не оставляет чувство, что в Кибве осталось какое-то незаконченное дело.

ОРАКА

УНИКАЛЬНЫЙ **Н** **ГУМАНОИД** **ОРК**

Женщина, орк, следователь 5 («Руководство опытного игрока», стр. 20, 83).

Родословная: ливневый орк.

Происхождение: стражник.

Методология: эмпиризм.

Языки: всеобщий, гоблинский, келишитский, оровичий, осиирани, терран.

Внимание +11; ночное зрение.

Навыки: Атлетика +10 (+12 для Лазания или Плавания), Воровство +11 (+12 для Взлома замка и Отключения устройства), Дипломатия +8, Запугивание +10, Знание (закон) +11, Медицина +9, Мистицизм +11, Обман +8, Общество +13, Природа +9, Ремесло +11, Скрытность +9.

Сил 14, **Лвк** 16, **Вын** 14, **Инт** 18, **Мдр** 14, **Хар** 12.

Снаряжение: +1 композитный короткий лук (20 стрел), +1 разящий короткий меч, дублирующие кольца, кольчужная рубаха, комплект искателя приключений, короткий меч, малый эликсир понимания, мягкая дубинка, средний алхимический огонь, эликсир лазутчика, улучшенные инструменты вора и запасные улучшенные отмычки, блокнот и карандаш, 4 зм.

КБ: 22. **Стойкость** +9, **Реакция** +12, **Воля** +11; ситуативный бонус +1 против болезней.

ПЗ: 60.

Обсуждение улики  (концентрация). **Частота:** 1 в 10 минут. **Условие:** другое существо совершает проверку для расследования зацепки, для которой Орака уже применила Рассмотрение зацепки. **Эффект:** Орака делится сведениями, и существо получает ситуативный бонус +1 к своей проверке.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою : короткий меч +13 (быстрое, магический, универсальное P), **урон** 2d6 + 2 (колющий).

В ближнем бою : кулак +12 (безоружное, быстрое), **урон** 1d4 + 2 (дробящий).

В ближнем бою : мягкая дубинка +11 (быстрое, несмертельное), **урон** 1d6 + 2 (дробящий).

Дистанционная : короткий лук +13 (магический, смертоносное d10, шаг дистанции 60 футов), **урон** 1d6 + 1 (колющий).

Выработка страгаемы  (концентрация, удача). **Частота:** 1 в раунд. **Эффект:** Орака подмечает слабости врага и формулирует план атаки. Она выбирает существо, которое видит, и бросает d20. Если позднее в этом раунде она наносит Удар по этому существу, то для проверки атаки должна будет вместо броска d20 использовать число, выпавшее при Выработке страгаемы. Она производит эту замену только для первого Удара по существу в этом раунде, но не последующих.

Производя эту замену, она также может добавить к своему результату проверки модификатор Интеллекта, а не Силы или Ловкости, если использовала для Удара оружие ближнего боя (или безоружную атаку) с дескрипторами «быстрое» или «фехтовальное», дистанционное оружие (если это метательное оружие ближнего боя, у него должен быть дескриптор «быстрое» или «фехтовальное») либо мягкую дубинку.

Если ей известно, что выбранное существо — тема её Рассмотрения зацепки, она может использовать эту способность в качестве свободного действия.

Стремительный осмотр . **Частота:** 1 в 10 минут. **Эффект:** Орака использует Поиск, Проницательность или совершает попытку Вспомнить информацию.

Классовые черты: Детектор лжи, Известные слабости, Стратег-атлет, Что-то не так.

Общие черты: Быстрое восстановление.

Черты навыков: Быстрая угроза, Медицина в бою, Обманщик, Осторожное обезвреживание, Продолжительная угроза.

Черты народа: Атлетическая мощь, Железные кулаки.

Прочие способности: острая память, Рассмотрение зацепки (+1), стратегический удар 2d6.





САВШИН ЗВЕЗДОЧЁТ

Людоящер Савшин — астроном по профессии и призванию, он всегда любил глядеть в небеса. Он постиг ируксийские знания о звёздах ещё в юности, но понял, что может научиться ещё многому у других народов. Он объездил весь Гарунд, собирая астрономические знания в лиргенских руинах и даже дерзая спускаться в проклятые развалины циклопской империи Гхол-Ган, чтобы узнать больше. Странствия в одиночестве закалили его, он познал, как опасны бывают затерянные и забытые места. Теперь Савшин знает сказания разных народов о каждом созвездии и умеет предсказывать движение звёзд на недели и месяцы вперёд. И всё же, проводя вечера на безлюдных вершинах, а дни — в развалинах обсерваторий, он стал поистине одинок. Он сохранил добрые отношения с семьёй, но потерял связь с большинством друзей.

Недавно Савшин завершил очередное исследование в Кибве и задумался, не стоит ли остаться в шумном городе подольше, чтобы узнать других. Людоящер жаждет показать всем, на что способен, но порой его энтузиазм просто пугает. Ему нравится узнавать больше о других народах, и он порой слишком настойчиво расспрашивает собеседников об их интересах, словно дружба — ещё одна тема для исследования.

САВШИН ЗВЕЗДОЧЁТ

УНИКАЛЬНЫЙ | **НД** | **ГУМАНОИД** | **ЛЮДОЯЩЕР**

Мужчина, людоящер, оракул 5 («Руководство опытного игрока», стр. 66).

Родословная: болотный людоящер (вы получаете скорость плавания; учтена в параметрах).

Происхождение: учёный.

Тайна: космос.

Языки: всеобщий, ирукси.

Внимание +9.

Навыки: Атлетика +9, Выживание +9 (+10 для Выслеживания и Ориентирования), Дипломатия +13, Знание (академические науки) +7, Окультизм +7, Природа +11, Религия +9.

Сил 16, **Лвк** 14, **Вын** 14, **Инт** 10, **Мдр** 14, **Хар** 18.

Снаряжение: +1 арбалет (20 болтов), +1 повязки могучих ударов, зелье дубовой кожи, компас, комплект искателя приключений, наручи отражения снарядов, очки охотника, посох исцеления, средняя ледяная склянка, сыромятный доспех, тубус со звёздными картами, 8 зм.

КБ: 22. **Стойкость** +9, **Реакция** +9, **Воля** +11.

ПЗ: 58. **Устойчивость:** физический урон 4.

Отбрасывание хвоста ⤴. **Условие:** Савшин оказывается в захвате. **Требования:** у Савшина полностью отросший хвост. **Эффект:** Савшин отбрасывает хвост и прекращает захват, затем совершает Перемещение, не провоцируя ответных действий существа, которое брало его в захват. Хвост полностью отрастает снова за 1 неделю. В это время Савшин не может использовать безоружную атаку хвостом и получает ситуативный штраф −2 к проверкам для Удержания равновесия.

Сакральная защита ⤴ (преграждение, сакральный). **Условие:** Савшин проходит испытание против магического эффекта, но ещё не совершил бросок. **Эффект:** до начала своего следующего хода Савшин получает ситуативный бонус +1 к испытаниям против магических эффектов без дескриптора «сакральный» и ситуативный штраф −1 к испытаниям против магических эффектов с дескриптором «сакральный».

Скорость: 25 футов, плавание 15 футов.

В ближнем бою ⬠: **посох** +10 (магический, полуторное d8), **урон** 1d4 + 3 (дробящий).

В ближнем бою ⬠: **когти** +11 (быстрое, магический), **урон** 1d4 + 3 (режущий).

В ближнем бою ⬠: **хвост** +10 (размашистое), **урон** 1d6 + 3 (дробящий).

Дистанционная ⬠: **арбалет** +10 (магический, перезарядка 1, шаг дистанции 120 футов), **урон** 1d8 (колющий).

Спонтанные сакральные заклинания (СЛ 21, атака +11): **3 круг** (2 ячейки) — *героизм, палящий свет*; **2 круг** (3 ячейки) — *гадание, звуковой взрыв, рассеивание магии*; **1 круг** (3 ячейки) — *благословение, излечение, ослабляющий луч, фокусы* (**3 круг**) — *наставление, обнаружение магии, пляшущие огоньки, свет, сообщение, ступор, чтение ауры, щит*.

Заклинания откровения (2 ФП, СЛ 21): **3 круг** — выявление слабости, *звёздная россыпь* (см. «Руководство опытного игрока»).

Классовые черты: Выявление слабости, Сакральная защита.

Общие черты: Ношение брони.

Черты навыков: Природная медицина, Собиратель, Уверенность (Окультизм).

Черты народа: Взмах хвостом (безоружная атака хвостом; учтена в параметрах), Отбрасывание хвоста.

Другие способности: проклятие зова неба, фирменные заклинания (*звуковой взрыв, излечение, рассеивание магии*).





ЗАФРИ

Зафри выросла в стране котолоюдов Муррасет на юге Гарунда. Ещё в детстве племя выбрало её стражем великого зла, заточённого в сердце её страны, и наставники вскоре обучили её акробатическому стилю боя. Но хорошим стражем становятся не только благодаря боевым навыкам. Оказалось, что Зафри совершенно не умеет хранить тайны, особенно когда выпьет. Наставники объявили, что она недостойна. Зафри тяжело переживала это, она затевала драки и во весь голос разглашала тайны всех, с кем познакомилась при обучении. Её изгнали из Муррасета, и с тех пор она скитается по Гарунду.

Зафри не умеет держать язык за зубами и редко стесняется в выражениях. Но хотя в приличное общество она категорически не вписывается, сердце у Зафри доброе. Она не переносит тех, кто обижает слабых, и всегда заступает за тех, кто в беде. Боль изгнания всё ещё ранит её, она считает, что ей нечего терять, а потому часто идёт в бой на лишний риск. Природная ловкость и отточенные навыки пока позволяют ей выживать, но это лишь толкает её на всё новые безрассудные выходы.

ЗАФРИ

УНИКАЛЬНЫЙ ХД ГУМАНОИД КОТОЛЮД

Женщина, котолоюд, сорвиголова 5 («Руководство опытного игрока», стр. 12, 94).

Родословная: живучий котолоюд.

Происхождение: адепт боевых искусств.

Стиль сорвиголовы: задира.

Языки: амуррун, всеобщий.

Внимание +8 (+10 для инициативы); сумеречное зрение.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +10, Воровство +11, Запугивание +12, Знание (военное дело) +7, Обман +10, Общество +7, Скрытность +11.

Сил 16, Лвк 19, Вын 16, Инт 10, Мдр 8, Хар 16.

Снаряжение: +1 возвращающийся кинжал, +1 разящая рапира, браслет резвости, вечный факел, кожаный доспех, комплект искателя приключений, малая бравая брага (2), малый эликсир жизни, помятая медная кружка, 6 зм.

КБ: 22. Стойкость +12, Реакция +13, Воля +8.

ПЗ: 73.

Кошачья удача ♦ (удача). Частота: 1 в день. Условие: Зафри проваливает испытание Реакции. Эффект: Зафри может переборщить спровоцировавшее испытание и использовать лучший результат.

Своевременная контратака ↻. Условие: противник в зоне досягаемости Зафри критически проваливает Удар по ней. Эффект: Зафри совершает Разоружение против использованного для атаки оружия или Удар в ближнем бою против спровоцировавшего это ответное действие противника.

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою ♦: рапира +14 (магический, разоружающее, смертоносное d8, фехтовальное), урон 2d6 + 3 (колющий) и точный удар.

Дистанционная ♦: кинжал +14 (быстрое, магический, метательное 10 футов, универсальное Р, фехтовальное), урон 1d4 + 3 (колющий).

Легкоступ ♦♦: Зафри с лёгкостью переступает препятствия, не теряя равновесия. Она совершает Перемещение, а затем Шаг, либо Шаг и затем Перемещение, игнорируя пересечённую местность во время этого движения.

Пронзающий решающий удар ♦ (решающий удар): Зафри совершает Удар в ближнем бою, который наносит дробящий или колющий урон. Сравните результат проверки атаки с КБ двух или менее противников. Один враг должен быть рядом с Зафри, а другой — рядом с ним и позади него, по прямой от пространства Зафри. Зафри совершает один бросок урона и применяет его результат к каждому существу, по которому попала. При определении штрафа за последовательные атаки Пронзающий решающий удар считается двумя атаками.

Ты следующий ↻ (ментальный, ужас, эмоции). Условие: Зафри снижает ПЗ противника до 0. Эффект: Зафри совершает проверку Запугивания с ситуативным бонусом +2 для Деморализации одного существа, которое может видеть и которое может видеть её.

Уверенный решающий удар ♦ (решающий удар): Зафри совершает Удар оружием или безоружную атаку, к которым добавляется урон точного удара, со следующим эффектом провала.

Провал: вы наносите цели половину урона точного удара. Тип урона соответствует типу урона оружия или безоружной атаки, которой вы нанесли Удар.

Классовые черты: Пронзающий решающий удар, Противостояние, Ты следующий.

Общие черты: Невероятная инициатива.

Черты навыков: Быстрый прыжок, Кошачье приземление, Устойчивое равновесие, Устрашающий взгляд.

Черты народа: Кошачья удача, Легкоступ.

Прочие способности: бодрая походка +10 футов, кураж, приземление на ноги, точный удар 3d6, эксперт оружия.







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

Pathfinder Adventure: The Slithering Pregenerated Characters © 2020, Paizo Inc.; Author: Ron Lundeau.

Pathfinder. Настольная ролевая игра. Вторая редакция. Приключение «Ползулая смерть». Готовые персонажи. Русское издание © 2023 ООО «Мир Хобби».

PAIZO INC.

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Роберт Мак-Крири
Директор геймдизайна: Джейсон Балман

Директор визуального дизайна: Сара Э. Робинсон

Руководители разработки: Адам Дэйл и Аманда Хеймон

Ведущий разработчик Organized Play: Линда Зайяс-Палмер

Разработчики: Джеймс Кейс, Элеанор Феррон, Джейсон Кили, Луис Лоа,
Рон Ландин, Патрик Рени, Майкл Сэйр и Джейсон Тондро

Ведущий разработчик Starfinder: Джо Пасини

Старший разработчик Starfinder: Джон Комптон

Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Руководитель дизайна: Марк Сейфтер

Ведущий разработчик Pathfinder: Логан Боннер

Геймдизайнер: Лиз Лидделл

Ответственный редактор: Джуди Бауэр

Старший редактор: Лео Гласс

Редакторы: Патрик Хёрли, Ави Кул, Ианара Нативидад, Киран Ньютон
и Лю Пеллазар

Ответственный арт-директор: Соня Моррис

Арт-директоры: Кент Хамилтон и Адам Вик

Ведущий графический дизайнер: Эмили Кроуэл

Художник-оформитель: Тони Барнетт

Директор по стратегии бренда: Марк Морланд

Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс

Президент: Джеффри Альварес

Креативный директор: Эрик Мона

Финансовый директор: Дэвид Ройланд

Технический директор: Вик Верц

Руководитель отдела проектирования: Гленн Эллитт

Координатор проектов: Майкл Наззи

Коммерческий директор: Пирс Уоттерс

Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель

Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер

Директор по лицензированию: Джон Фейл

Менеджер по связям с общественностью: Аарон Шэнкс

Продюсер социальных сетей: Пейтон Смит

Менеджер клиентской службы: Сара Мэри

Операционный менеджер: Уилл Чейз

Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Младший координатор Organized Play: Алекс Шпайдел

Бухгалтер: Уильям Джоренби

Специалист по бухгалтерии: Эрик Пауэлл

Специалист по финансовым операциям: Б. Скотт Ким

Специалист службы персонала: Девинна Кейплз

Директор по технологиям: Райми Конг

Менеджер интернет-проектов: Марисса Лагервалл

Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер

Координатор онлайн-магазина: Катина Дэвис

Сотрудники клиентской службы: Джоан Хонг, Вирджиния Джордан,

Саманта Фелан, Каллиопа Тейлор и Диего Вальдез

Сотрудники склада: Мика Хоукс, Хезер Пейн, Джефф Странд и Кевин Андервуд

Поддержка сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург, Уитни Чаттерджи,

Эрик Кейт, Леви Стедман, Джош Торнтон и Эндрю Уайт

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровой системой Pathfinder (вторая редакция).

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e), и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее, как и эпитеты, названия, титулы и описательные термины, являющиеся производными формами), диалоги, места действия, организации, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от предыдущего Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Adventure: The Slithering Pregenerated Characters © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventures, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, the Pathfinder P logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.