Руины Громодеревья

Рядом с тем местом, где река Невервинтер выходит из Невервинтерского леса, находится заброшенная де­ревня Громодеревье. Когда-то это было процветаю­щее поселение на окраине леса, богатое работой для лесорубов и дичью для охотников. Но тридцать лет назад извержение горы Хотноу на севере опустоши­ло Громодеревье. Вслед за стихийным бедствием об­ласть охватило странное нашествие зомби, погубив­шее и прогнавшее тех, кто пережил извержение.

Хотя большинство зомби уже давно превратилось в пыль, странная магия, пронизывающая область, обратила местную растительность в новые опасные формы. Мало кто теперь осмеливается войти в раз­рушенную деревню, а те, кто входят, как правило, на­долго не задерживаются, хотя из этого правила есть два примечательных исключения. Друид Рейдот (см. область 4) время от времени посещает Громодеревье, чтобы быть в курсе происходящего в нём. Также сюда недавно прибыли культисты (см. область 13), чтобы поговорить с драконом, считающим Громодеревье своими владениями (см. область 7).

Когда отряд приблизится к руинам, прочтите сле­дующее:

Постепенно дорога становится полузаросшей улочкой, ви­ляющей между ветхими зданиями, опутанными лозой и по­росшими кустарником. Впереди, посреди посёлка, возвы­шается крутой холм, на котором стоит каменная башня с частично обвалившейся крышей и примыкающей неболь­шой постройкой. Немощёная дорога огибает холм и петля­ет между старыми каменными домами, многие из которых превратились в руины без крыш, с незащищёнными от по­годы внутренними помещениями. Другие здания остались более или менее нетронутыми. Во всём поселении царит зловещая тишина.

Неподалёку вы видите столб с прибитой к нему дере­вянной дощечкой, на которой написано:

«ОПАСНОСТЬ! Чудовищные растения И зомби! Немед­ленно уходите!»

Рейдот установил этот знак, чтобы отбить у охотни­ков за сокровищами желание забредать в деревню и подвергаться нападению чудовищ этого места.

Особенности местности

Большинство зданий Громодеревья разрушилось за то время, пока город был заброшен, и теперь природа грозится поглотить то, что от него осталось.

***Здания***. В поселении Громодеревье есть разрушен­ные и уцелевшие здания, что отмечено на карте.

Разрушенные здания представляют собой пустые оболочки из каменных стен высотой от 5 до 8 фу­тов. Их крыши обрушились, оставив груды мусо­ра внутри стен. Обломки являются труднопроходи­мой местностью (смотрите «труднопроходимая мест­ность» в книге правил).

Уцелевшие здания выглядят как ветхие покосив­шиеся каменные дома, которые ещё стоят вопреки всему. Деревянные двери разбухли и покосились, по­этому потребуется успешная проверка Силы со Сл 10, чтобы выбить их. Окна любого неразрушенного зда­ния в 2 фута шириной закрыты деревянными став­нями с 6-дюймовыми бойницами. Существа с одной стороны бойницы получают укрытие на три четвер­ти от атак с другой стороны (смотрите «укрытие» в книге правил). В большинстве неразрушенных зда­ний осталась старая пыльная мебель, вроде простых деревянных стульев и столов.

***Деревья и заросли***. Высота деревьев в среднем со­ставляет от 30 до 40 футов, они предоставляют укры­тие. Заросли представляют собой скопление густого кустарника и считаются труднопроходимой местно­стью.

1. Домна западной окраине

Этот дом видал и лучшие дни.

Разрушенный каменный дом без крыши укрыт тенью старо­го дерева. Всё здесь густо поросло бурьяном.

Две **ветвистые заразы** скрываются среди сорняков, обступающих открытый дверной проем здания. Со­вершите проверку Ловкости (Скрытность) ветвистой заразы, и сравните результат с пассивным значени­ем Мудрости (Внимательность) персонажей, чтобы определить, заметили ли они растения.

Ветвистые заразы не станут нападать (за исключе­нием самозащиты), но быстро переместятся на по­мощь своим собратьям в область 2, если там начнёт­ся сражение.

Награждение опытом

Разделите 50 опыта между персонажами, если они уничтожат ветвистые заразы.

2. Разрушенные дома

Ветер и погода сделали своё дело, оставив лишь раз­валины от домов и их содержимого.

Разрушенные стоящие бок о бок дома выглядят так, будто раньше принадлежали зажиточным владельцам лавок или богатым фермерам. Всё что осталось теперь — порушив­шиеся стены и груды хлама. Среди руин выросло несколь­ко молодых деревьев.

Поросль скрывает смертельную угрозу — шесть **вет­вистых зараз**, скрывающихся среди обычной листвы. Чтобы их обнаружить потребуется успешная провер­ка Мудрости (Внимательность), которая противопо­ставляется проверке Ловкости (Скрытность) зараз.

Эти чудовищные растения голодны, поэтому напа­дают и сражаются, пока их не уничтожат. После одно­го раунда сражения ветвистые заразы из области 1 присоединятся к битве.

Сокровища

Торговец, который когда-то здесь жил, оставил под каменными плитами пола сундук, полный монет. Тщательно обыскивая восточный дом, совершив успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 10, среди корней растущего внутри дома дерева можно обнаружить старый сундук. В сундуке нахо­дятся 700 мм, 160 см, и 90 зм.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если они уничтожат эти ветвистые заразы.

3. Бурая Лошадь

Раньше это была Бурая Лошадь — таверна, славящая­ся своим отличным элем.

На обветренной вывеске, прибитой к двери этого большо­го здания, изображён выцветший рисунок лошади, держа­щей кувшин эля. Здание обветшало и покосилось, однако сохранилось лучше, чем руины по другую сторону дороги.

Четверо **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепель­ные зомби») скрываются во мраке здания, лёжа у стен и под баром. Когда любое живое существо войдёт в таверну, зомби начнут стонать и шевелиться, медлен­но поднимаясь на ноги (тратя на это половину своей скорости, смотрите раздел «лежание ничком» в кни­ге правил). Они преследуют любого персонажа, кото­рого способны видеть, атакуя до тех пор, пока не бу­дут уничтожены.

Раньше восточная половина здания была общим залом, в то время как западную часть занимали кухни и пивоваренные чаны. Огромные деревянные бочки стоят у западной стены, и слабый запах дрожжей всё ещё витает в воздухе, хотя эля в них давно уже нет.

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если они уничтожат пепельных зомби.

**Пепельные зомби**

Эти зомби появились под воздействием волшебства во время извержения горы Хотноу, произошедшего тридцать лет назад. Они используют блок статистики зомби со сле­дующей дополнительной особенностью:

***Пепельное облако.*** В первый раз, когда этот зомби по­лучает урон, все живые существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они получат помеху к броскам атаки, спасбро­скам и проверкам характеристик на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие эффекта при успехе. 4. Наблюдательный пункт друида

Каждый раз, когда Рейдот посещает Громодеревье, он разбивает лагерь здесь.

Кажется, этот небольшой дом находится в лучшем состоя­нии, чем разрушенные и покосившиеся сооружения побли­зости. Его двери усилены тяжёлыми железными полосами, а окна защищены толстыми ставнями.

Рейдот — худой, седобородый человек, который не скажет двух слов, когда можно обойтись одним. Он довольно гостеприимен, хотя у него редко бывают посетители.

Рейдот умело держится на расстоянии от заполо­нивших деревню пепельных зомби и мутировавших растений. Он знает, что в развалинах у основания холма прячутся смертельно опасные пауки, и подо­зревает, что кто-то скрывается на восточной окраине города — он видел «людей в чёрных масках и плащах» (культисты). Тем не менее, в настоящее время друид больше всего обеспокоен тем фактом, что с тех пор как он последний раз посещал это место, в башне (об­ласть 7) поселился зелёный дракон. Он предупрежда­ет персонажей обо всех угрозах, и предлагает им по­кинуть Громодеревье, прежде чем они погубят себя.

Дальнейшие события

Если персонажи спросят про Замок Каменной Па­сти, Рейдот с удовольствием укажет им направление. Он является членом Изумрудного Анклава — широ­ко распространённой группы специалистов по вы­живанию на диких территориях, которые сохраняют естественный порядок и при этом искореняют опас­ные угрозы. Анклав работает над восстановлением и сохранением естественного порядка, сдерживая сти­хийные силы мира, не давая цивилизации и дикой природе уничтожить друг друга, и помогая другимвыжить на опасных необитаемых территориях. Го­блины представляют собой угрозу для хрупкого рав­новесия.

Если персонажи спросят Рейдота о Пещере Мор­ского Эха, он не станет раскрывать её местоположе­ние, а предложит отвести туда отряд в обмен на услу­гу: он хочет, чтобы персонажи прогнали дракона, на­ходящегося в области 7. Если им это удастся, Рейдот выполнит свою часть соглашения, но не станет со­провождать отряд внутри рудника.

Если по какой-либо причине персонажи нападут на него, Рейдот превратится в серую белку и выбежит из дома через трещину в стене. Он скроется в лесу и станет ждать, пока враждебные персонажи уйдут. В его дозорном посту нет ничего ценного.

Вступление вИзумрудный Анклав

Если персонажи помогут Рейдоту прогнать Веном­фанга, друид тайком предложит некоторым членам группы присоединиться к Изумрудному Анклаву. Он будет говорить с теми, кто проявят стремление защи­щать естественный порядок. Если персонаж соглаша­ется, Рейдот присваивает ему титул Хранителя Вес­ны12.

5. Разрушенный фермерский дом

Южная часть этой фермы примыкает к полю, покры­тому густыми зарослями дрока и шиповника.

Похоже, когда-то на месте руин стоял фермерский дом. Сейчас же его наполовину поглотили густые заросли, а деревья проросли через разрушенный фундамент. Тропа идёт мимо на юг и вскоре упирается в заросшее поле.

Заросли к востоку от руин кишат восьмью **ветвисты­ми заразами**. Любой шум в разрушенной ферме (на­пример, издаваемый персонажами, обыскивающими руины) провоцирует тварей на нападение.

Каждый раунд в течение последующих 3 раундов по две ветвистые заразы будут пробираться в дом че­рез южный вход, и ещё по две — через северный. За­разы атакуют, пока не будут уничтожены.

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если они уничтожат ветвистые заразы.

6. Разрушенный магазин

Здание, бывшее когда-то универсальным магазином, разрушилось не полностью, местами даже сохрани­лись участки черепичной крыши.

От перекрёстка, расположенного в середине деревни, на север вверх по крутому склону петляет узкая дорожка. Южнее находится разрушенное здание, которое, возмож­но, было магазином или мастерской. Гирлянды паутины тянутся от здания к деревьям на северной стороне дороги.

Два **гигантских паука** прячутся в стенах разрушенно­го здания, из-за чего их не видно снаружи. Пересека­ющие дорогу нити паутины позволяют паукам почув­ствовать движущуюся через них добычу, после чего хищники проворно спрыгивают со стен и нападают. Пауки застанут врасплох любого персонажа с пассив­ным значением Мудрости (Внимательность) меньше 17.

***Паутина***. Паутина заполняет два клетки к северу от дверного проёма (и клетку, отмеченную цифрой «6»). Это труднопроходимая местность, и существо, пытающееся двигаться через неё, должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл 10. При провале существо становится опутанным паутиной (смотрите в книге правил эффект опутывания). Пой­манное существо может в каждом раунде действием пытаться высвободиться, для чего требуется успеш­ная проверка Силы со Сл 12. Или же можно попы­таться разрезать паутину лёгким оружием, причиня­ющим рубящий урон. Паутина имеет КД 10, 5 хитов, уязвимость к урону от огня, и иммунитет к дробяще­му урону, яду и урону психической энергией (смо­трите «сопротивление к урону и уязвимость » в кни­ге правил).

Движение в обход паутины затруднено из-за гу­стых зарослей вдоль северной стороны дороги. По­пытка обойти разрушенное здание с южной стороны приводит к зарослям, в которых скрываются ветви­стые заразы из области 5.

Сокровища

Труп незадачливого искателя приключений завёрнут в кокон из паучьего шёлка в западной части здания. Тело сморщено и иссушено, но в нём можно узнать мужчину-эльфа. На тело надет клёпаный кожаный доспех, в набедренных ножнах находится короткий меч. При тщательном обыске на поясе также можно найти *зелье лечения*, 23 зм и 35 см.

Награждение опытом

Разделите 400 опыта между персонажами, если отряд победит гигантских пауков.

7. Башня дракона

Эта башня ранее принадлежала волшебнику, кото­рый погиб, сражаясь с пепельными зомби, которые заполонили Громодеревье тридцать лет назад.

На вершине холма стоит круглая башня с прилегающей по­стройкой. Обе находятся в хорошем состоянии, хотя по­ловина крыши башни обрушилась. Дверь ведёт в построй­ку, а на башне видно несколько окон-бойниц. Вы не може­те не заметить жуткую тишину в этой в области и странный едкий запах в воздухе.

Отвратительные трупы двух гигантских пауков лежат у дороги. Видимо, их приволокли сюда. Раздувшиеся и по­крытые волдырями тела выглядят так, будто их растерзало крупное животное.

Недавно, пролетая над Громодеревьем в поисках под­ходящего логова в Невервинтерском лесу, башню за­нял **молодой зелёный дракон** по имени Веномфанг. Ги­гантские пауки, чьи трупы лежат снаружи, — бывшие хозяева башни, дракон убил их сразу после того, как ворвался в башню, проломив крышу. С тех пор Ве­номфанг особо себя не проявлял.

***Башня***. Логово дракона расположено в башне, ко­торая представляет собой единое помещение в 40 фу­тов высотой. Лестница 5 футов шириной поднимает­ся по спирали вдоль стен, доходя до проломленной крыши, которая даёт дракону возможность легко по­пасть в его новый дом. Тяжёлые деревянные балки и лестничные опоры пересекают внутреннюю часть башни.

Веномфанг не хочет отдавать такое многообеща­ющее логово, но если персонажи снизят хиты драко­на до половины, он поднимется на вершину башни и улетит, чтобы отомстить когда-нибудь.

***Постройка***. Небольшая постройка обставлена пыльной мебелью в паутине, не представляющей цен­ности. Если персонажи будут сильно шуметь, дракон услышит их и приготовится к битве.

Сокровища

На полу башни во взломанном старом деревянном сундуке хранятся последние сокровища мёртвого волшебника: 800 см, 150 зм, четыре серебряных куб­ка, украшенных лунными камнями (60 зм каждый), *свиток туманного шага* и *свиток молнии*. Веномфанг проводит большую часть времени, жадно любуясь на добычу.

Дракон даже не заметил самый интересный пред­мет среди своих сокровищ. Под монетами сокрыт ржавый старый боевой топор дварфской работы. На навершии топора дварфскими рунами написано «Рассекатель», и ржавчина на нём обманчива. Рас­секатель — это *боевой топор +1*, который причиня­ет максимальный урон, если владелец атакует рас­тение или деревянный предмет. Создателем топора был дварф-кузнец, который враждовал с дриадами из леса, в котором он рубил дрова. Тот, кто несёт этот топор, чувствует тревогу, когда идёт через лес.

Награждение опытом

Разделите 2000 опыта между персонажами, если от­ряд прогонит Веномфанга. Учитывая их уровень, ско­рее всего персонажи не убьют дракона, однако, если это им удастся, это принесёт им 3900 опыта.

8. Старая кузница

Эта кузница была заброшена давным-давно.

Широкие трубы и сгнившие груды дров свалены в кучу возле стен покосившегося здания, которое когда-то было кузницей.

Двое **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепель­ные зомби») лежат на полу. Когда персонажи входят внутрь, чудовища поднимаются на ноги (расходуя половину скорости — смотрите раздел «лежание нич­ком» во 2 главе книги правил). Затем они нападают. После того, как зомби увидели персонажей, они пре­следуют их независимо от того, куда те направятся. Разнообразные старые инструменты — клещи, меха, молотки, и пара железных наковален разброса­ны по всему помещению.

Награждение опытом

Разделите 100 опыта между персонажами, если отряд уничтожит пепельных зомби.

9. Лавка травника

Здесь был мага­зин трав и алхи­мии, принадле­жавший семейству Мирны Дендрар, жи­вущей сейчас в Фанда­лине (смотрите область 5 в разделе «убежище Красноклеймённых»).

Разрушенный магазин загромождён провисшими стелла­жами и сломанной мебелью. Осколки стекла и куски ке­рамики блестят среди сорняков и обломков, вперемешку со сгнившими книгами и бочками.

Все реагенты и зелья уже давно испорчены, а кни­ги превратились в нечитаемые груды гнили. Одна­ко под стеллажами спрятан небольшой деревянный ящик. Обыскивающий обломки персонаж может найти ящик, совершив успешную проверку Мудро­сти (Внимательность) со Сл 15. Проверка автомати­чески успешна, если Мирна сообщила отряду о сво­ём наследстве.

Сокровища

Сам ящик ничего не стоит, но в нём находится золо­тое ожерелье с изящным изумрудным кулоном (200 зм).

Награждение опытом

Разделите 200 опыта между персонажами, если от­ряд вернёт ожерелье Мирне вместо того, чтобы за­брать себе.

10. Городская площадь

Подступающие заросли всё ещё не захватили пло­щадь.

На восточной окраине города дорога расширяется, упира­ясь в небольшую площадь. Несколько разрушенных зда­ний окружают южную сторону площади, а на северной стороне находится большая уцелевшая постройка, выгля­дящая как казармы. Одна дорога идёт на юго-восток от площади, другая — к юго-западу, огибая холм посреди го­рода, а третья петляет на север. В центре площади стоит немного покосившаяся обветренная деревянная статуя во­ина, сжимающего копьё и щит.

Высота покосившейся статуи составляет десять фу­тов, учитывая пьедестал. Она изображает героя Не­вервинтера по имени Палиен, который, согласно ле­генде, победил нескольких чудовищ в Невервинтер­ском лесу во времена основания Громодеревья. Пер­сонаж, который изучает статую, узнаёт героя при успешной проверке Интеллекта (История) со Сл 15. Статуя может быть опрокинута при успешной про­верке Силы со Сл 20. 11. Старый гарнизон

Жителям Громодеревья, живущим так близко к Не­вервинтерскому лесу, постоянно требовалось оста­ваться настороже.

Казармы, похоже, пережили годы запустения лучше, чем другие здания города. Крыша венчается каменными зуб­цами, а бойницы на стенах указывают на то, что гарни­зон был построен в качестве небольшого форта на случай чрезвычайных ситуаций.

Пятеро **пепельных зомби** (смотрите врезку «пепель­ные зомби») скрываются внутри здания. Это бывшие члены гарнизона, до сих пор облачённые в остатки ржавых доспехов и солдатских сюрко. Эти обрывки брони не улучшают их Класс Доспеха. Зомби начина­ют двигаться и атакуют, если любое живое существо нарушит их покой.

Внутри всё ещё сохранилась мебель, в главной ком­нате расположена лестница, ведущая через люк на крышу. В северной комнате есть две двойные койки, а в южной — ещё три, чтобы обеспечить проживание десяти солдатам. В северо-западной части основного помещения казарм находилась кухня и кладовая, где теперь лежат груды давно сгнивших мешков и бочек, в которых когда-то хранилось солёное мясо. Все запа­сы еды давно съедены грызунами.

Награждение опытом

Разделите 250 опыта между персонажами, если отряд уничтожит пепельных зомби.

12. Домткача

Этот разрушенный дом служит приманкой для су­ществ, устроивших неподалёку логово.

Кучи обломков разбросаны среди руин. В одном углу стоит сломанный ткацкий станок.

Шесть **ветвистых зараз** скрываются в зарослях к югу

от руин. Позвольте каждому персонажу совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Лов­кости (Скрытность) зараз, чтобы не быть застигну­тыми ими врасплох.

Дальнейшие события

Любые громкие звуки здесь предупреждают культи­стов в области 13, которые тихо и осторожно изуча­ют происходящее.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если отряд уничтожит ветвистых зараз.

13. Культисты Культа Дракона

Группа, называющая себя Культом Дракона, старает­ся заключать союзы с могущественными драконами побережья Меча. С этой целью четверо культистов отследили зелёного дракона до Громодеревья (смо­трите область 7) и теперь ждут подходящего момента, чтобы обратиться к существу с предложением заклю­чения союза. Они следят за драконом издалека, пыта­ясь узнать его характер и потребности.

Небольшой фермерский дом на первый взгляд напоминает очередное опустевшее здание. Тем не менее, все двери в нём закрыты, а окна завешены ставнями.

Двери в доме заперты изнутри, и для того чтобы их выбить требуется успешная проверка Силы со Сл 20. Ставни также заперты изнутри и могут быть вылома­ны при успешной проверке Силы со Сл 15.

Шестеро **культистов** скрываются в доме. Четверо стоят на страже (по двое в каждой комнате) в то вре­

мя как остальные отдыхают в большом зале. Культи­сты носят чёрные плащи, обрезанные так, чтобы на­поминать крылья дракона, и чёрные кожаные маски со стилизованными драконьими рогами. В дополне­ние к Общему языку культисты говорят на Драко­ньем.

Помещения дома покрыты пылью и паутиной. Из мебели остались только маленькая печь, стол, два стула и двухъярусная кровать (которую делят куль­тисты).

Отыгрыш культистов

Культисты не хотят с кем-либо сражаться, и просто хотят, чтобы их оставили в покое. Лидером группы является злой и амбициозный молодой человек по имени Фаврик, который надеется быстро повысить свой статус, добившись лояльности зелёного драко­на из области 7. Его собратьям-культистам не хвата­ет амбиций Фаврика, и они убегут, если того схватят или убьют.

Если персонажи начнут говорить с культистами, Фаврик объяснит им, что они пришли, чтобы дого­вориться с зелёным драконом (чьего имени он не зна­ет). Если персонажи проявляют интерес к подобному предприятию, Фаврик предложит им союз. На самом деле он планирует преподнести персонажей в каче­стве дани дракону, и в случае начала сражения куль­тисты встанут на сторону дракона.

Сокровища

Фаврик держит в главной комнате небольшой сундук с дарами для зелёного дракона: три бриллианта (по 100 зм каждый). Также он носит на шее в закупорен­ном флаконе *зелье полёта*.

Награждение опытом

Разделите 150 опыта между персонажами, если отряд победит или прогонит культистов.

**Ветвистая зараза**

Маленькое растение, нейтрально-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 4 (1к6 + 1)

Скорость 20 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

6 (−2) 13 (+1) 12 (+1) 4 (−3) 8 (−1) 3 (−4)

Навыки Скрытность +3

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота

Чувства слепое зрение 60 фт. (слепо вне этого радиуса),

пассивная Внимательность 9

Языки понимает Общий, но не разговаривает

Вызов 1/8 (25 опыта)

**Гигантский паук**

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14 (+2) 16 (+3) 12 (+1) 2 (−4) 11 (+0) 4 (−3)

Навыки Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пас-

сивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверх-

ностям, включая потолки, без совершения проверок харак-

теристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук

знает точное местоположение всех существ, находящихся

в контакте с этой же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения пе-

ремещения, вызванные паутиной.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, дося-

гаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон

7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телос-

ложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при прова-

ле, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом

уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизирован-

ной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока от-

равлена этим ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). Дальнобойная атака ору-

жием: +5 к попаданию, дистанция 30 фт./60 фт., одно су-

щество. Попадание: Цель становится опутанной паути-

ной. Опутанная цель может действием совершить провер-

ку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину

можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

Обычно находящееся под землёй, логово гигантского

паука часто увешано паутиной, опутывающей беспомощных жертв.

**Зомби**

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 8

Хиты 22 (3к8 + 9)

Скорость 20 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13 (+1) 6 (−2) 16 (+3) 3 (−4) 6 (−2) 5 (−3)

Спасброски Мдр +0

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не

может говорить

Опасность 1/4 (50 опыта)

Стойкость нежити. Если зомби получает урон, уменьшаю-

щий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со

Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон из-

лучением или урон от критического попадания. При успе-

хе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +3 к по-

паданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

Зомби — это мёртвые тела, напитанные подобием

жизни, не сохранившие ничего от своего прошлого

«я».

***Пепельное облако.*** В первый раз, когда этот зомби по­лучает урон, все живые существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе они получат помеху к броскам атаки, спасбро­скам и проверкам характеристик на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая действие

**Культист**

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе ми-

ровоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

11 (+0) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 11 (+0) 10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивная Внимательность 10

Языки любой один (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта)

Преданность. Культист совершает с преимуществом спа-

сброски от очарования и испуга.

Действия

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон

4 (1к6 + 1).

Культисты присягнули на верность тёмным силам.

Они скрывают свою деятельность, чтобы избежать

изгнания, заключения в тюрьму или казни за их веру.

**Молодой зелёный дракон**

Большой дракон, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 40 фт., летая 60 фт., плавая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

19 (+4) 12 (+1) 17 (+3) 16 (+3) 13 (+1) 15 (+2)

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +4, Хар +5

Навыки Внимательность +7, Обман +5, Скрытность +4

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 120 фт.,

пассивная Внимательность 17

Языки Драконий, Общий

Опасность 8 (3900 опыта)

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и на воздухе и

под водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает три атаки, одну укусом, и

две — когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, дося-

гаемость 10 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 15

(2к10 + 4) плюс урон ядом 7 (2к6).

Коготь. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, до-

сягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 11

(2к6 + 4).

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает

ядовитый газ 30-футовым конусом. Все существа в конусе

должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 16, получая урон ядом 42 (12к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

**Гигантский паук**

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14 (+2) 16 (+3) 12 (+1) 2 (−4) 11 (+0) 4 (−3)

Навыки Скрытность +7

Чувства слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пас-

сивная Внимательность 10

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазанье. Паук может лазать по сложным поверх-

ностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувство паутины. Находясь в контакте с паутиной, паук

знает точное местоположение всех существ, находящихся в контакте с этой же паутиной.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

***Укус***. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, дося­гаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телос­ложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при прова­ле, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизирован­ной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока от­равлена этим ядом.

***Паутина (перезарядка 5–6).*** *Дальнобойная атака ору­жием:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт./60 фт., одно су­щество. *Попадание:* Цель становится опутанной паути­ной. Опутанная цель может действием совершить провер­ку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

Обычно находящееся под землёй, логово гигантского паука часто увешано паутиной, опутывающей беспо­мощных жертв.

**Грик**

Средний монстр, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

14 (+2) 14 (+2) 11 (+0) 3 (−4) 14 (+2) 5 (−3)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий

урон от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом

проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятать-

ся на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами.

Если атака попадает, грик может совершить атаку клювом

по этой же цели.

Щупальца. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию,

досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон

9 (2к6 + 2).

Клюв. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, до-

сягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5

(1к6 + 2).

Червеобразный грик таится в своём логове, сливаясь

с каменной породой. Только когда добыча подходит

ближе, он выпрямляется во весь рост, расплетая че-

тыре щупальца и обнажая жадно щёлкающий клюв.

**Злой маг**

Средний гуманоид (человек), законно-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

9 (−1) 14 (+2) 11 (+0) 17 (+3) 12 (+1) 11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3

Навыки История +5, Магия +5

Чувства пассивная Внимательность 11

Языки Дварфский, Драконий, Общий, Эльфийский

Опасность 1 (200 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 4

уровня, который использует Интеллект в качестве базовой

характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 13; +5 к по-

паданию атаками заклинаний). Маг знает следующие за-

клинания из списка волшебника:

• Заговоры (неограниченно): волшебная рука, свет,

электрошок

• 1 уровень (4 ячейки): волшебная стрела, очарование

личности

• 2 уровень (3 ячейки): туманный шаг, удержание лич-

ности

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробя-

щий урон 3 (1к8 − 1).

Злые маги жаждут магической силы и живут в уеди-

нённых местах, где они могут без помех проводить

свои ужасные магические эксперименты.

**Кровопийца**

Крошечный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 2 (1к4)

Скорость 10 фт., летая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

4 (−3) 16 (+3) 11 (+0) 2 (−4) 8 (−1) 6 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Высасывание крови. Рукопашная атака оружием: +5 к

попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Колющий урон 5 (1к4 + 3), и кровопийца прикрепляется к цели. Пока кровопийца прикреплён, он не совершает атаки. Вместо этого в начале каждого следующего хода

кровопийцы цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови.

Кровопийца может отцепиться, потратив 5 футов перемещения. Он делает это после того, как выпивает на 10 хитов крови из цели или если цель умирает. Существо, в том числе цель, может действием оторвать кровопийцу.

Кровопийца — крылатый вредитель, который пи-

тается кровью живых существ, высасывая пищу че-

рез хоботок, который он вонзает плоть жертвы, пока

сжимает её крючковатыми когтями.

Золотистый студень

Большая слизь, без мировоззрения

Класс Доспеха 8

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10фт., лазая 10 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 6 (−2) 14 (+2) 2 (−4) 6 (−2) 1 (−5)

Сопротивление урону кислота

Иммунитет к урону электричество, рубящий урон

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, очарование,

сбивание с ног, слепота

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого

радиуса), пассивная Внимательность 8

Языки —

Опасность 2 (450 опыта)

Аморфный. Студень может, не протискиваясь, переме-

щаться через узкое пространство шириной вплоть до 1

дюйма.

Паучье лазание. Студень может лазать по сложным по-

верхностям, в том числе по потолкам, без каких-либо проверок характеристик.

Действия

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +4 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробя-

щий урон 9 (2к6 + 2) плюс урон кислотой 3 (1к6).

**Разделение**. Когда студень Среднего или большего раз­мера получает урон электричеством или рубящий урон, он делится на два новых студня, если у него есть, по крайней мере, 10 хитов. Каждый новый студень получает коли-чество хитов, равное половине первоначального (округляя в меньшую сторону). Новые студни на один размер мень­ше первоначального.

Золотистые студни преследуют и поглощают органи­ческих существ, и у них достаточно звериной хитро­сти, чтобы избегать больших групп.

**Медвежатник**

Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (шкурный доспех, щит)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

15 (+2) 14 (+2) 13 (+1) 8 (−1) 11 (+0) 9 (−1)

Навыки Выживание +2, Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Жестокость. Когда медвежатник попадает атакой руко-

пашным оружием, атака причиняет цели одну дополни-

тельную кость урона оружия (учтено ниже).

Внезапная атака. Если медвежатник застаёт врасплох су-

щество и попадает по нему атакой в первом раунде сраже-

ния, цель получает от атаки дополнительный урон 7 (2к6).

Действия

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +4 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий

урон 11 (2к8 + 2).

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная ата-

ка оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дис-

танция 30 фт./120 фт., одна цель. Попадание: Колющий

урон 5 (1к6 + 2) или колющий урон 9 (2к6 + 2) от рукопаш-

ной атаки.

Медвежатники — жестокие несдержанные гумано-

иды, которые запугивают слабых и не любят подчи-

няться приказам. Несмотря на грузное телосложение,

медвежатники двигаются удивительно проворно и

любят устраивать засады.

**Наблюдатель**

Средняя аберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

8 (−1) 14 (+2) 14 (+2) 13 (+1) 14 (+2) 11 (+0)

Навыки Внимательность +6

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Вниматель-

ность 16

Языки Глубинный, Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Парение. Наблюдатель способен парить до тех пор, пока

он жив .

Телепатия. Наблюдатель может телепатически общаться с любым существом, находящимся в пределах 100 футов от него, и способным понимать речь.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 2 (1к4 − 1).

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает из глаз два луча из

тех, что описаны ниже. Он может использовать каждый

луч только один раз за ход. Каждый луч может быть нацелен на существо, находящееся в пределах 90 футов от наблюдателя, которое он способен видеть.

1. Луч замешательства. Цель должна преуспеть в спа-

сброске Мудрости со Сл 13, иначе она не сможет ис-

пользовать реакции до конца своего следующего хода.

Во время своего хода цель не может перемещаться, и

обязана действием совершить рукопашную или даль-

нобойную атаку по случайному существу в пределах

досягаемости. Если цель не может атаковать, она в

своём ходу ничего не делает.

2. Парализующий луч. Цель должна преуспеть в спа-

сброске Телосложения со Сл 13, иначе станет парали-

зованной в течение 1 минуты. Цель может повторять

спасброски в конце каждого своего хода, оканчивая

этот эффект при успехе.

3. Луч страха. Цель должна преуспеть в спасброске Му-

дрости со Сл 13, иначе станет испуганной в течение

1 минуты. Цель может повторять спасброски в кон-

це каждого своего хода, оканчивая этот эффект при

успехе. Цель совершает повторные спасброски с по-

мехой, если наблюдатель виден для цели.

4. Ранящий луч. Цель должна совершить спасбросок Те-

лосложения со Сл 13, получая урон некротической

энергией 16 (3к10) при провале, или половину этого

урона в случае успеха.

Создание еды и воды. Наблюдатель создаёт достаточное

количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

Реакции

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает

успешный спасбросок от заклинания, или заклинание промахивается мимо него, то наблюдатель может выбрать

другое существо в пределах 30 футов от него, которое он

способен видеть. Заклинание воздействует на выбранное

существо вместо наблюдателя.

**Неззнар Чёрный Паук**

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 11 (14 с доспехами мага)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

9 (−1) 13 (+1) 10 (+0) 16 (+3) 14 (+2) 13 (+1)

Спасброски Инт +5, Мдр +4

Навыки Внимательность +4, Магия +5, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Вниматель-

ность 14

Языки Подземный, Эльфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Особое снаряжение. У Неззнара есть посох паука.

Наследие фей. Неззнар совершает с преимуществом спа-

сброски от очарования, и магия не может усыпить его.

Чувствительность к солнечному свету. Неззнар соверша-

ет с помехой броски атаки, когда он или его цель находит-

ся на солнечном свету.

Врождённое колдовство. Неззнар может накладывать

следующие заклинания, не используя никаких материальных компонентов:

• Неограниченно: пляшущие огоньки

• 1/день каждое: тьма, огонь фей (Сл спасброска 12)

Использование заклинаний. Неззнар является заклинате-

лем 4 уровня, использующим Интеллект в качестве базо-

вой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 13; +5 к попаданию атакам заклинаний). У Неззнара есть следующие подготовленные заклинания из списка волшебника:

• Заговоры (неограниченно): волшебная рука, луч холо-

да, электрошок

• 1 уровень (4 ячейки): волшебная стрела, доспехи

мага, щит

• 2 уровень (3 ячейки): внушение, невидимость

Действия

Паучий посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробя-

щий урон 2 (1к6 − 1) плюс урон ядом 3 (1к6).

Дроу (тёмные эльфы) являются хитрой и коварной

подземной расой, которая поклоняется Лолс — Де-

монической Королеве Пауков. Общество дроу име-

ет строгую матриархальную иерархию. Мужчинам

дроу отводится роль слуг, и в то время как большин-

ство тренируется как воины, лишь немногие, такие как

Неззнар, становятся способными волшебниками.

**Призрак Мормеска**

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 0 фт., летая 60 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

6 (−2) 16 (+3) 16 (+3) 12 (+1) 14 (+2) 15 (+2)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, элек-

тричество; дробящий, колющий и рубящий урон от нема-

гического оружия, не покрытого серебром.

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитеты к состоянию захват, окаменение, опутыва-

ние, отравление, очарование, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

12

Языки Инфернальный, Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Бестелесное перемещение. Призрак может проходить

сквозь предметы и других существ, но не может в них

останавливаться.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на сол-

нечном свету, призрак совершает с помехой броски ата-

ки и проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся

на зрение.

Действия

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +5 к

попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попада-

ние: Урон некротической энергией 16 (3к8 + 3), и цель

должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13, иначе её максимум хитов уменьшится на значение, рав-

ное полученному урону. Если атака понижает максимум

хитов цели до 0, цель умирает. Снижение максимума хи-

тов длится до тех пор, пока цель не закончит длительный

отдых.

Призрак является бестелесным остатком переполне-

нного ненавистью существа. Большинство призраков

может превращать тех, кого они убили, в призрачных

слуг. Мормеск решил не делать этого, предпочитая,

чтобы мёртвые оставались мёртвыми.

**Пылающий череп**

Крохотная нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9к4 + 18)

Скорость 0 фт., летая 40 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

1 (−5) 17 (+3) 14 (+2) 16 (+3) 10 (+0) 11 (+0)

Навыки Внимательность +2, Магия +5

Сопротивление к урону некротическая энергия, электри-

чество, колющий урон

Иммунитет к урону огонь, холод, яд

Иммунитет к состоянию отравление, очарование, пара-

лич, страх

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

12

Языки Общий

Опасность 4 (1100 опыта)

Свечение. Пылающий череп излучает либо тусклый свет в

радиусе 15 футов, либо яркий свет в радиусе 15 футов и ту-

склый в радиусе ещё 15 футов. Он может переключаться

между этими вариантами действием.

Сопротивление магии. Пылающий череп совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и других магических эффектов.

Восстановление. Если пылающий череп уничтожен, он восстанавливает все хиты через 1 час, если его останки не были обрызганы святой водой или на них не было наложено заклинание рассеивание магии или снятие проклятья.

Использование заклинаний. Пылающий череп является заклинателем 5 уровня, использующим Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасбросков от заклинаний 13, +5 к попаданию атаками заклинаний). При накладывании своих заклинаний, он нуждается только в вербальных компонентах. Пылающий череп знает следующие заклинания из списка волшебника:

• Заговоры (неограниченно): волшебная рука

• 1 уровень (3 ячейки): волшебная стрела, щит

• 2 уровень (2 ячейки): пылающий шар, размытый образ

• 3 уровень (1 ячейка): огненный шар

Действия

Мультиатака. Пылающий череп совершает две атаки Ог-

ненным лучом.

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к

попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. Попадание: Урон

огнём 10 (3к6).

Заклинатели создают пылающие черепа из останков

мёртвых волшебников. Когда ритуал совершён, зелё-

ное пламя вспыхивает в глазницах черепа, завершая

ужасную трансформацию.

**Скелет**

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 13 (обломки доспеха)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

10 (+0) 14 (+2) 15 (+2) 6 (−2) 8 (−1) 5 (−3)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

9

Языки понимает языки, известные при жизни, но не гово-

рит

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попа-

данию, дистанция 80 фт./ 320 фт., одна цель. Попадание:

Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Являющиеся скоплением костей, оживлённых темной

магией, скелеты внимают призыву тех, кто создал их, или

сами восстают в местах, насыщенных магией смерти.

**Упырь**

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13 (+1) 15 (+2) 10 (+0) 7 (−2) 10 (+0) 6 (−2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состояниям отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

10

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, до-

сягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 9

(2к6 + 2).

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, до-

сягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 7

(2к4 + 2). Если цель — существо, не являющееся ни эль-

фом, ни нежитью, она должна преуспеть в спасброске Те-

лосложения со Сл 10, иначе станет парализованной на 1

минуту. Существо может повторять спасбросок в конце

каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Упыри бродят стаями по ночам, движимые неутоли-

мой жаждой свежей плоти. Словно личинки мух или

жуки-падальщики, они множатся в местах, где присут-

ствуют разложение и смерть.

**Хобгоблин**

Средний гуманоид (гоблиноид), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ ЛОВ ТЕЛ ИНТ МДР ХАР

13 (+1) 12 (+1) 12 (+1) 10 (+0) 10 (+0) 9 (−1)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность

10

Языки Гоблинский, Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Воинское превосходство. Один раз в ход хобгоблин мо-

жет причинить дополнительный урон 7 (2к6) существу, по

которому он попал атакой оружием, если это существо на-

ходится в пределах 5 футов от дееспособного союзника

хобгоблина.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +3 к попада-

нию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий

урон 5 (1к8 + 1).

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попа-

данию, дистанция 150 фт./600 фт., одна цель. Попадание:

Колющий урон 5 (1к8 + 1).

Хобгоблины — хитрые, дисциплинированные воины,

жаждущие завоеваний. Они придерживаются строгой

военной иерархии и часто встречаются в сопровожде-

нии гоблинов и медвежатников.