

ВЕЛИЧАЙШАЯ В МИРЕ РОЛЕВАЯ ИГРА™

DUNGEONS & DRAGONS®

БЕСТИАРИЙ®

СОДЕРЖАНИЕ

Обзор статблока	4
Вступление: Как использовать монстра?	4
Записи о монстрах	5
Части статблока	5
Аберрации	8
АБОЛЕТ [ABOLETH]	8
БЕХОЛДЕР [BEHOLDER]	10
Великаны	12
ТРОЛЛЬ [TROLL]	12
Гуманоиды	14
АССАСИН [ASSASSIN]	14
БЕРСЕРКИ [BERSERKERS]	15
Бандиты [BANDITS]	16
Рыцари [KNIGHTS]	18
Разведчики [SCOUTS]	19
Драконы	20
Чёрные драконы [BLACK DRAGONS]	20
Синие драконы [BLUE DRAGONS]	24
Латунные драконы [BRASS DRAGONS]	28
Бронзовые драконы [BRONZE DRAGONS]	32
Медные драконы [COPPER DRAGONS]	36
Золотые драконы [GOLD DRAGONS]	40
Зелёные драконы [GREEN DRAGONS]	44
Красные драконы [RED DRAGONS]	48
Серебряные драконы [SILVER DRAGONS]	52
Белые драконы [WHITE DRAGONS]	56
Полудракон [HALF-DRAGON]	60
Дракочерепаха [DRAGON TURTLE]	61
Кобольды [KOBOLDS]	62
Звери	64
Исчадия	66
АРКАНАЛОТ [ARCANALOTH]	66
БАЛОР [BALOR]	67
Шипастый дьявол [BARBED DEVIL]	68
БАРЛГУРА [BARLGURA]	69
Костяной дьявол [BONE DEVIL]	70
Бородатый дьявол [BEARDED DEVIL]	71
Адская гончая [HELL HOUND]	72
Хезроу [HEZROU]	73
Конструкты	74
Оживлённые объекты [ANIMATED OBJECTS]	74
Шлемоносный ужас [HELMED HORROR]	76
Монстры	78
АНХЕГ [ANKHEG]	78
Топороклювы [AXE BEAKS]	79
ВАСИЛИСК [BASILISK]	80
Бехир [BEHIR]	81
ДОППЕЛЬГАНГЕР [DOPPELGANGER]	82
Гарпия [HARPY]	83
Гидра [HYDRA]	84
Небожители	86
ВЛАДЫКА ЗВЕРЕЙ [ANIMAL LORD]	86
Нежить	88
Банши [BANSHEE]	88
Тень [SHADOW]	89
Зомби [ZOMBIES]	90
Скелеты [SKELETONS]	92
Призрак [WRAITH]	94
Костяная нага [BONE NAGA]	95
Спектр [SPECTER]	96
Блуждающий огонёк [WILL-O'-WISP]	97
Растения	98
ПРОБУЖДЁННЫЕ РАСТЕНИЯ	98
[AWAKENED PLANTS]	98
Заразы [BLIGHTS]	99
Ползающая насыпь [SHAMBLING MOUND]	102
Слизь	104
Чёрная слизь [BLACK PUDDING]	104
Желатиновый куб [GELATINOUS CUBE]	105
Капля анигиляции [BLOB OF ANNIHILATION]	107
Золотистое желе [OCHRE JELLY]	108
Феи	110
АРХИКАРГА [ARCH-HAG]	110
МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС [BLINK DOG]	112
Жаболюбы [BULLYWUGS]	113
Зелёная карга [GREEN HAG]	114
Гоблины [GOBLINS]	116
Элементали	118
ААРАКОКРА [AARAKOCRA]	118
Элементаль воздуха [AIR ELEMENTAL]	119
Эйзер [AZER]	120
Людоядщицы [LIZARDFOLK]	121

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Рад представить вам часть перевода этой отличной книги. Самую свежую версию перевода этой книги вы можете получить бесплатно на моём [Boosty](#).

Для обратной связи, обсуждения приключений и обмена опытом с другими мастерами и игроками, приглашаю вас присоединиться к моему серверу в [Discord](#). Там я часто делюсь своими переводами, материалами, спрашиваю мнения, пишу впечатления и просто болтаю.

Спасибо всем за поддержку во время стримов перевода! Приятно слышать добрые слова и то, что кому-то мой труд нужен. Если вы хотите присоединиться, то я обычно стримлю процесс перевода в моё сообщество [Вконтакте](#).

Если вам понравился мой перевод и вы хотите поддержать мою работу, то рассмотрите возможность подписки на меня через [Boosty](#). Ваша поддержка позволит мне продолжать переводить новые приключения и создавать качественный контент для D&D и НРИ.

Там же я публикую свои материалы для настольно ролевых игр. Паки изображений из Midjourney, куски переводов, свой материал для НРИ и прочее.

ВЫЧИТКА ТЕКСТА

Перевод [черновой](#)!

В процессе работы я старался допускать минимум ошибок и сохранить оригинальное содержание. Увы, я человек и по многим причинам допускаю ошибки. Поэтому их тут много.

Этот документ имеет версию 0.124 и последний раз редактировался 21 мая 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на [Google Диске](#).

Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и появится кнопка для оставления комментария. Опишите в чём проблема и я в следующей версии исправлю. Даже если вы не знаете, какой вариант предложить, то об этом могу подумать я или другие люди.

Список терминов вы можете найти в словаре [Google Таблице](#). В столбце Когоз - термины из этой книги.

Если вы хотите добавить термин в словарь терминов или поправить, то пишите мне в личные сообщения в [ВК](#) или в [Discord](#) (koroz.v).

ТИТРЫ

Титульная страница: [zemkaz](#)

Весомый вклад в перевод: Алексей Антонюк

За указание на ошибки в вычитке на Google Диске спасибо этим замечательным людям:

[Magistrus](#), Людмила Пискунова, Anon danon, Ivan Kudelin, Анонимный, Злата Скиндер, Иван Столбов, Валерий Валев, OV, [Braintrap Leonid](#).

ВСТУПЛЕНИЕ: КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ МОНСТРА?

Каждый монстр — это источник приключений. В этом бестиарии Dungeons & Dragons вы найдёте странных, забавных, величественных и зловещих существ. Выбирайте своих любимых и делайте их частью вашей игры в D&D.

Наряду с [Книгой игрока](#) (2024) и [Руководством Мастера](#) (2024), Бестиарий является основой D&D и требует наличия этих книг.

Эта книга предназначена для Мастеров и содержит статблоки с характеристиками всевозможных монстров (как союзников, так и противников), управляемых Мастером. Монстры представлены в алфавитном **(английском, потом х3 как будущие сортировать их)** порядке, а животные собраны в приложении А.

Официальные приключения D&D ссылаются на монстров из этой книги, и вы можете использовать их вместе с правилами кастомизации монстров и создания сцен из [Руководства Мастера](#), чтобы создавать свои собственные приключения. Обратитесь к приложению Б за списками монстров, которые помогут в создании ваших приключений.

ФАМИЛЬЯР ВАМПИРА [VAMPIRE FAMILIAR]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный злой

КД 15

Инициатива: +5 (15)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фут., лазанье 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	16	+3	+5	Тел	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+2	Хар	14	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Убеждение +4
Скрытность +7

Сопротивление некротический

Иммунитет очарованный (кроме его хозяина вампира)

Снаряжение кинжалы (10)

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки общий и один другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Вампирская связь. Пока фамильяр и его хозяин вампир находятся на одном плане, вампир может общаться с фамильяром телепатически, и вампир может воспринимать через чувства фамильяра.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фамильяр совершает 2 атаки Теневой кинжал.

Теневой кинжал. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона + 7 (3к4) урона некротической энергией. Если эта атака снижает хиты цели до 0, то цель становится **стабилизированной**, но получает состояние **отравленный** на 1 час. Пока цель находится в этом состоянии, она также получает состояние **парализованный**.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бессмертная ловкость. Фамильяр совершает действие **рывок** или **отход**.

Что нового в версии 2025 года?

Это версия 2025 года 5ой редакции Бестиария. Если вы читали версию 2014 года, то многое из этой книги покажется вам знакомым, поскольку основными правилами и вариантами монстров те же. Большая часть книги содержит новые или переработанные элементы, а монстры, представленные в ней, заменяют версии из старых книг. Вот основные моменты:

Больше монстров. Количество монстров увеличилось до более чем 500 статбоков.

Новые монстры. Десятки новых монстров, включая более высокоранговых, которые готовы бросить вызов персонажам всех уровней.

Улучшенные правила. Каждый статблок был обновлён для удобства использования и улучшения игрового баланса.

Улучшение статбоков. Новый дизайн и язык статбоков позволяет расставить важные приоритеты во время игры.

Универсальные группы. Персонажи мастера теперь есть среди монстров и могут представлять любой гуманоидный вид.

Улучшение организации. Монстры теперь расположены в алфавитном порядке по названию. Варианты одного и того же монстра сгруппированы вместе. (**Х3, как буду делать в переводе дальше, надо посмотреть**)

Расширены списки. В приложении Б собраны и расширены списки сведений о монстрах, которые появились в Руководстве Мастера 2014 года.

Каждый монстр из Бестиария 2014 года представлен в этой книге и имеет соответствующую замену, подробно описанную в приложении Б.

ОБЗОР СТАТБЛОКА

Монстр имеет статбок, содержащий все необходимые правила для его использования в игре. Статбоки делятся на следующие части, соответствующие примеру статбока **Фамильяр вампира**:

- Имя и общие сведения.** Имя монстра сопровождается его размером, типом существа (вместе с любыми описательными тегами) и мировоззрением. Сразу после имени написано его английское оригинальное название и указана ссылка на оригинальный статбок с сайта [5e.tools](#).
- Основные параметры боя.** Здесь указаны КД (класс доспеха), хиты, скорость и инициатива.
- Характеристики.** В этом разделе перечислены характеристики монстра, их модификаторы и спасброски.
- Прочие сведения.** Здесь указываются чувства, языки и ПО (показатель опасности) монстра. Некоторые монстры могут иметь дополнительные сведения, такие как владение навыками, сопротивления, иммунитеты и снаряжение. Если у монстра нет этих деталей, то соответствующие записи отсутствуют.
- Особенности.** Здесь представлены постоянные или ситуационные свойства монстра.
- Действия.** Монстр может выполнять действия, указанные здесь, в дополнение к тем, что перечислены в [Книге игрока](#).
- Бонусные действия.** Если у монстра есть бонусные действия, они описаны в этом разделе.
- Реакции и легендарные действия.** Эти разделы содержат реакции и легендарные действия, если они имеются. В примере эти разделы отсутствуют.

ЗАПИСИ О МОНСТРАХ

Большая часть книги состоит из разделов о монстрах, которые включают следующие части после заголовка раздела.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Запись о среде обитания указывает, где обычно обитает монстр. Списки монстров, организованные по среде обитания, приведены в приложении Б.

СОКРОВИЩА

Запись о сокровищах монстра указывает, накапливает ли монстр сокровища и какой тип сокровищ предпочитает. Эти предпочтения описаны следующим образом:

Любые. Клад монстра может включать в себя как деньги, так и любые виды магических предметов.

Индивидуальные. Монстр не имеет клада сокровищ, но может обладать деньгами.

Тематические сокровища (магия, вооружение, инструменты или реликвии). Клад монстра содержит магические предметы соответствующей тематики. [Руководством Мастера](#) содержит информацию о сокровищах, подходящих для каждой темы.

Отсутствуют. Монстр не заботится о сокровищах. Любые сокровища, которыми он владеет, случайны. Любые сокровища, которыми владеет монстр, идут в дополнение к снаряжению, указанному в записи «Снаряжение» его статблока.

Дополнительную информацию о сокровищах монстров можно найти в [Руководством Мастера](#).

НАРРАТИВНОЕ ОПИСАНИЕ

После вводной информации о монстре приводятся детали, которые применимы к этому монстру независимо от того, где в мультивселенной он находится. Настройте эти детали в соответствии с вашими приключениями.

ОСОБЕННОСТИ ЛОГОВА

Некоторые монстры изменяют области вокруг своих логов. Для таких монстров региональные эффекты описаны в разделе логова. Статблок монстра также может включать способности, благодаря которым он становится сильнее в своем логове.

СТАТБЛОК

Каждое описание включает по крайней мере 1 статблок. Разбор статблоков приведен в следующем разделе.

ЧАСТИ СТАТБЛОКА

Правила для статблока подробно описаны в гlosсарии правил в [Книге игрока](#) и в этом разделе.

РАЗМЕР

Существо может быть крохотным, маленьким, средним, большим, огромным или громадным. Если представлены варианты размера, то вы выбираете размер существа из этих вариантов. Дополнительную информацию о размере можно найти в [Книге игрока](#).

ТИП СУЩЕСТВА

Каждое существо имеет тег, который определяет его тип. Некоторые заклинания, магические предметы, классовые умения и другие эффекты взаимодействуют особым образом с существами определенного типа.

В игре представлены следующие типы существ, которые сами по себе не содержат дополнительных правил:

Аберрации – существа, абсолютно чуждые миру, такие какabolет, бехолдер, фламф и иллитид.

Звери – негуманоидные естественные существа, такие как лошадь и волк, а также большинство гигантских животных.

Небожители – магические существа, связанные с Верхними планами, например ангел и пегас.

Конструкты – созданные магическим путём существа, такие как гомункул, модрон и щитостраж.

Драконы – чешуйчатые существа древнего происхождения, такие как красный дракон и виверна.

Элементали – существа, происходящие из Стихийных планов, например ифрит и элементаль воды.

Феи – существа, связанные со Страной фей или силами природы, такие как дриада, гоблин и пикси.

Исчадия – существа, связанные с жуткими Нижними планами, такие как балор и адская гончая.

Великаны – огромные существа человекоподобной формы, например циклоп, огненный великан и тролль.

Гуманоиды – существа, определяемые своими ролями и профессиями, такие как маг, пират и воин. Они включают представителей различных видов.

Монстры – неестественные существа с загадочным происхождением, например мимик и совомед.

Слизь – желеобразные существа, такие как **чёрная слизь** и **слизь аннигиляции**.

Растения – разумная растительность и грибные существа, такие как миконид, ползающая насыпь и трент.

Нежить – духи и ожившие мертвецы, например призрак, вампир и зомби.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение, указанное в статблоке существа, является стандартным вариантом для его отыгрыша, вдохновленным традиционной ролью существа в игре или в реальном фольклоре. Изменяйте мировоззрение, чтобы оно соответствовало вашим сюжетным нуждам. В особенности нейтральное (Н) мировоззрение предоставляет вам возможность задуматься, склоняется ли конкретное существо к одному из других мировоззрений.

[Книга игрока](#) описывает 9 мировоззрений, а также существ без мировоззрения.

КЛАСС ДОСПЕХА

Класс доспеха (КД) чудовища включает его естественный доспех, Ловкость, снаряжение и другие особенности защиты. Подробности о классе доспеха можно найти в [Книге игрока](#).

ИНИЦИАТИВА

Раздел инициативы указывает модификатор инициативы существа, за которым в скобках следует его фиксированное значение инициативы. Используйте модификатор, когда бросаете кость, чтобы определить инициативу существа.

Модификатор инициативы существа обычно равен его модификатору Ловкости, но некоторые получают дополнительные модификаторы, такие как бонус мастерства (БМ), которые применяются к этому числу.

Если вы не хотите бросать инициативу для существа, то используйте указанное фиксированное значение инициативы в бою. Более подробную информацию об инициативе можно найти в [Книге игрока](#).

ХИТЫ

Хиты существа представлены числом, за которым в скобках указывается его кость хитов, а также бонус его Телосложения. Можно использовать указанное число хитов монстра или бросить кости в скобках, чтобы определить его хиты случайным образом; не используйте оба варианта одновременно.

Размер монстра обычно определяет кость, используемую для расчёта его хитов, как показано в таблице «Кость хитов по размеру».

Кость хитов по размеру

Размер	Кость хитов	Средние хиты за кость
Крошечный	k4	2.5
Маленький	k6	3.5
Средний	k8	4.5
Большой	k10	5.5
Огромный	k12	6.5
Громадный	k20	10.5

Модификатор Телосложения монстра умножается на количество костей хитов, которыми он обладает, и резульят прибавляется к его хитам. Например, если у монстра Телосложение 12 (модификатор +1) и 2к8 костей хитов, то его хиты равны 2к8 + 2 (в среднем 11).

Дополнительную информацию о хитах можно найти в [Книге игрока](#).

СКОРОСТЬ

Раздел «Скорость» указывает скорость монстра. Некоторые монстры обладают одной или несколькими из следующих скоростей: лазание, полёт, плавание, копание. Правила, касающиеся скорости и этих типов перемещения, можно найти в [Книге игрока](#).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый монстр обладает шестью характеристиками вместе с соответствующими модификаторами характеристик и спасбросков. Дополнительную информацию о характеристиках и спасбросках см. в [Книге игрока](#).

СОПРОТИВЛЕНИЯ И УЗВИМОСТИ

Эти разделы указывают сопротивления и уязвимости монстра, если таковые имеются. Подробности смотрите в [Книге игрока](#).

ИММУНИТЕТЫ

Этот раздел перечисляет иммунитеты монстра, если они у него есть. Если у монстра есть иммунитеты к урону и иммунитеты к состояниям, то сначала указываются типы урона, а затем состояния. Подробности смотрите в [Книге игрока](#).

СНАРЯЖЕНИЕ

Монстры владеют своим снаряжением. Если у монстра есть снаряжение, которое можно передать другому или забрать, то эти предметы указываются в пункте «Снаряжение». В статбоке монстра могут быть особые эффекты, происходящие при использовании предметов, и эти эффекты могут игнорировать правила [Книги игрока](#) для данного предмета. Однако, если предметом воспользуется кто-то другой, то он будет подчиняться стандартным правилам из [Книги игрока](#), без учета особых эффектов из статблока.

Снаряжение, указанное в этом разделе, не обязательно включает всё имущество монстра. Например, если монстр носит одежду, то предполагается, что он одет соответствующим образом, но его одежда не будет перечислена в этом пункте.

Снаряжение, упомянутое вне раздела «Снаряжение», считается сверхъестественным или узкоспециализированным, и его нельзя использовать после победы над монстром.

БОЕПРИПАСЫ И ДАЛЬНОБОЙНЫЕ АТАКИ

Монстр, которому требуются боеприпасы для совершения дальнобойных атак, носит с собой необходимое количество боеприпасов.

ОСНАЩЕНИЕ МОНСТРА ДРУГИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Вы можете снабдить монстров дополнительным снаряжением по своему усмотрению, используя главу «Снаряжение» в [Книге игрока](#) в качестве вдохновения. Вы решаете, какое количество снаряжения монстра можно забрать после его смерти и в каком состоянии оно будет находиться.

Осторожно относитесь к выдаче монстру боевых магических предметов, так как они могут изменить его ПО. Если вы всё же даёте монстру магический предмет, то он может настроиться на него, как указано в [Книге игрока](#). Монстр, у которого после его типа существа указан тег класса, считается представителем этого класса для настройки.

ЧУВСТВА

Раздел «Чувства» указывает пассивную Внимательность (ПВ) существа, а также любые особые чувства, которыми он обладает. Пассивная Внимательность и особые чувства описаны в [Книге игрока](#).

ЯЗЫКИ

В этом разделе указаны языки, на которых монстр может общаться. Иногда монстр может понимать язык, но не может на нём говорить — это отмечается в его записи. Символ «—» означает, что существо не понимает никакие языки.

ТЕЛЕПАТИЯ

Телепатия — это магическая способность, позволяющая существу мысленно общаться с другим существом в пределах указанной дистанции. Дополнительную информацию можно найти в [Книге игрока](#).

ПОКАЗАТЕЛЬ ОПАСНОСТИ

Определение показателя опасности (ПО) есть в [Книге игрока](#), а руководство по использованию ПО для планирования потенциальных боевых сцен содержится в [Руководстве Мастера](#). Список существ, организованный по ПО, можно найти в приложении Б.

Опыт

Количество опыта основано на его ПО, как указано в таблице «Опыта по ПО». Опыт выдаётся за победу над существом в бою или иное его устранение.

Если правило не указывает иное, то существо, вызванный заклинанием или другим магическим умением, даёт опыт, указанный в его статблоке.

Опыт по ПО

ПО	Опыт	ПО	Опыт
0	0 или 10	14	11500
1/8	25	15	13000
1/4	50	16	15000
1/2	100	17	18000
1	200	18	20000
2	450	19	22000
3	700	20	25000
4	1100	21	33000
5	1800	22	41000
6	2300	23	50000
7	2900	24	62000
8	3900	25	75000
9	5000	26	90000
10	5900	27	105000
11	7200	28	120000
12	7400	29	135000
13	10000	30	155000

БОНУС МАСТЕРСТВА

Бонус мастерства (БМ) существ определяется его ПО, как указано в таблице «БМ по ПО», и отражается в спасбросках, навыках и других данных, где являются важным фактором способности существа.

БМ по ПО

ПО	БМ	ПО	БМ
0-4	+2	17-20	+6
5-8	+3	21-24	+7
9-12	+4	25-28	+8
13-16	+5	29-30	+9

ОСОБЕННОСТИ

Особенности существа, если таковые имеются, — это умения, которые активны постоянно или в определённых ситуациях.

ДЕЙСТВИЯ

Существо может выполнять действия, описанные в этом разделе, или использовать одно из действий, доступных всем существам, как указано в [Книге игрока](#).

Обозначение атаки

Запись атаки монстра указывает, является ли атака рукопашной или дальнобойной, а затем предоставляет бонус к броску атаки, её досягаемость или дистанцию и описание последствий попадания. Атака направлена на одну цель, если не указано иное. Подробности о различных типах атак можно найти в [Книге игрока](#).

Попадание. Любой урон или другие эффекты, возникающие в результате попадания атаки по цели, описываются после обозначения «Попадание:».

Промах. Если атака имеет эффект, который срабатывает при промахе, то эта информация следует после обозначения «Промах:».

Попадание или промах. Если атака имеет эффект, который срабатывает независимо от того, попала она или промахнулась, эта информация следует после обозначения «Попадание или промах:».

Обозначение спасброска

Если эффект вынуждает совершить спасбросок, то описание указывает тип требуемого спасброска, сложность (Сл.), перечень существ, совершающих спасбросок, а также объясняет последствия провала и успеха.

«Только половина урона» при успешном спасброске означает, что цель получает лишь половину урона (округлённого вниз) по сравнению с теми, кто не прошёл спасбросок, и игнорирует все остальные эффекты.

Обозначение урона

Статблок обычно указывает как числовое значение, так и выражение с костью для каждого случая нанесения урона. Например, атака может наносить 4 (1к4 + 2) урона при попадании. Вы решаете, использовать ли фиксированное число или выражение с костью в скобках; не используйте оба варианта одновременно.

Мультиатака

Некоторые существа могут совершать более одной атаки, когда используют действие **атака**. Такие существа имеют запись «Мультиатака» в разделе «Действия» статблока. В этой записи указано, какие атаки существо может совершить, а также любые дополнительные умение, которые оно может использовать частью действия **атака**.

Использование заклинаний

Если существо может накладывать заклинания, то его статблок перечисляет эти заклинания и указывает его заклинательную характеристику, сложность (Сл.) спасброска (если для каких-либо заклинаний требуется спасбросок) и бонус атаки заклинанием (если заклинание требует броска атаки). Если не указано иное, то заклинание 1 уровня и выше всегда накладывается его минимальным уровнем и не может быть наложено более высоком уровнем.

Заклинания существа могут иметь особые правила или ограничения. Например, **зелёный слаад** может накладывать заклинание **Невидимость**, но оно имеет ограничение «только на себя», что означает, что заклинание действует только на самого слада.

Компоненты заклинания. Особенность Использование заклинаний указывает, игнорирует ли существо необходимость в определённых компонентах заклинаний. Если требуются какие-либо компоненты, то опишите использование монстром вербального, соматического и/или материального компонента, чтобы дать персонажам понять, что оно накладывает заклинание. Если монстру требуются материальные компоненты, то они у него есть.

Время накладывания 1+ минуту. Если заклинание требует времени накладывания 1 минуту или дольше, но указано в действиях заклинаний монстра, то он не накладывает его за одно действие, если иное не указано в описании действия. Существо должно совершать действие **магия** в каждый свой ход и поддерживать **концентрацию**, чтобы наложить заклинание, как описано в [Книге игрока](#).

Управление монстром

Чтобы существо действовало в соответствии со своим ПО, следуйте этим правилам во время боя:

Особые умения. Если у существа есть особое умение, наносящее значительный урон, но имеющее ограниченное количество использований (например, оружие дыхание с перезарядкой или заклинание, которое можно использовать только раз в день), то используйте его как можно быстрее и как можно чаще.

Мультиатака. Если у существа есть мультиатака, то применяйте её в каждый ход, когда он не использует более мощные умения.

Другие действия, реакции, легендарные действия. Если у существа есть дополнительные действия, реакции или легендарные действия в его статблоке, используйте их так часто, как это возможно.

Бонусные действия

Если у существа есть варианты для бонусного действия, то они перечислены в этом разделе. Подробнее о бонусных действиях описано в [Книге игрока](#).

Реакции

Если у существа есть варианты реакции, то они перечислены в этом разделе вместе с их условиями срабатывания. Подробнее о реакциях описано в [Книге игрока](#).

Легендарные действия

Если у существа есть варианты легендарных действий, то они перечислены в этом разделе. Легендарное действие — это действие, которое существо может совершить сразу после хода другого существа. Оно может выполнить только одно легендарное действие за раз и только после окончания хода другого существа. Существо не может использовать легендарные действия, если находится в состоянии **недееспособный** или иначе неспособно совершать действия.

Существо имеет ограниченное количество использований легендарных действий, указанное в его статблоке. Оно тратит одно использование каждый раз, когда выполняет легендарное действие, и восстанавливает все израсходованные использований в начале каждого своего хода.

Ограниченнное использование

Некоторые части статблока имеют ограничения на количество использований. Вот наиболее распространённые способы ограничения:

X/день. Эта запись означает, что указанную часть статблока можно использовать определённое количество раз (обозначенное X), после чего существо должно завершить продолжительный отдых, чтобы восстановить потраченные использований. Например, если в реакции указано «1/День», то это означает, что её можно использовать 1 раз, и существо должно завершить продолжительный отдых, чтобы снова её применить.

Перезарядка X-Y. Эта запись означает, что существо может использовать часть статблока 1 раз. В начале каждого своего хода оно бросает 1кб. Если результат броска попадает в диапазон чисел, указанных в записи (X-Y), то существо восстанавливает возможность использовать этот элемент. Также умение перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха. Например, если в действии указано «Перезарядка 5-6», то это означает, что существо может выполнить это действие 1 раз, а затем в начале каждого своего хода восстанавливает его, если выбрасывает 5 или 6 на 1кб.

Перезарядка после короткого или продолжительного отдыха. Эта запись означает, что существо может использовать часть статблока 1 раз, после чего оно должно завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать её снова.



Гном культист советуется
со все знающимabolетом.

Kev Walker
Оригинал

АБЕРРАЦИИ

АБОЛЕТ [АВОЛЕТН]

Вечный инопланетный разум

Среда обитания: подземье, под водой.

Сокровища: реликвии.

В водных безднахabolеты грезят о мёртвых империях и плетут заговоры, разворачивающиеся сквозь века. Эти неуловимые бессмертные амфибии подавляют своих жертв как физически, так и ментально, превращая их в подводных слуг с помощью мерзкой, aberrantной инфекции, изменяющей тела и разум существ, которая подчиняет их волеabolета.

abolеты обладают ужасающим интеллектом и чуждым разумом. Они хранят в себе совершенную память о протомирах и непостижимых владениях с самых ранних эпох мультивселенной. Их секреты бесчисленны и непостижимы.abolеты скрываются в местах, пропитанных первозданными тайнами: в руинах затонувших империй, скрытых магических узлах или тонких границах между планами. В своих логовах они грезят о минувших эпохах, собирают толпы психически поработённых слуг, пожирают умы ничего не подозревающих жертв и готовятся возвратить свою власть.

Цели и методыabolетов зачастую остаются загадкой для других существ. Бросьте кость или выберите вариант из таблицы «Замыслыabolета», чтобы вдохновиться на создание его коварных планов.

ЗАМЫСЛЫ АБОЛЕТА

1к6 Аболет стремится...

- 1 Осуществить непостижимые планы, из-за чего его действия кажутся случайными.
- 2 Узнать больше о мире, похищая существ и пожирая их разум.
- 3 Манипулировать с помощью телепатии невинными существами из укрытия, заставляя их поклоняться себе как божеству.
- 4 Открыть врата в далёкое прошлое или будущее, высвободив вторжение из другого времени.
- 5 Пробудить драконью черепаху, кракена или другое морское чудовище, чтобы затопить прибрежный город.
- 6 Обманом заставить искателей сокровищ добыть реликвии из его давно павшей империи.

ЛОГОВА АБОЛЕТОВ

abolеты обычно обитают в затопленных руинах и пещерах. Они оставляют воздушные пространства для своих наземных слуг и хранят в них сокровища, которые могут пострадать от воды.

Местность с логовомabolета искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Гнилая вода. Источники воды в радиусе 1 мили от логова становятся сверхъестественно загрязнёнными. Существа (кромеabolета и его союзников), выпившие такую воду, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или получить состояние **отравленный** на 1 час.

Псионическая проекция. Находясь в своём логове,abolет может накладывать заклинание **Проекция** без компонентов заклинания, используя Интеллект как заклинательную характеристику (Сл. 16). При накладывании таким образом дистанция заклинания составляет 1 милю, аabolет может использовать свою телепатию так, как если бы находился в пространстве иллюзии.

Еслиabolет умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

АБОЛЕТ [АВОЛЕТН]

Большая aberrация, законопослушная злая

КД 17

Инициатива: +7 (17)

Хиты 150 (20к10 + 40)

Скорость 10 фут., плавая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	21	+5	+5	Лов	9	-1	+3	Тел	15	+2	+6
Инт	18	+4	+8	Мдр	15	+2	+6	Хар	18	+4	+4

Навыки История +12, Внимательность +10

Чувства тёмное зрение 120 фут., ПВ 20

Языки глубинный язык; телепатия 120 фут.

ПО 10 (Опыт 5900 или 7200 в логове; БМ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Аболет может дышать воздухом и водой.

Жуткое восстановление. Еслиabolет уничтожен, то он получает новое тело через 5к10 дней, возрождаясь со всеми своими хитами в Дальнем пределе или в другом месте, выбранном Мастером.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Еслиabolет провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Облако слизи. Находясь под водой,abolет окружён слизью. Спасбросок Телосложения: Сл. 14, каждое существо в 5-футовой эманации с центром наabolете в конце его хода. **Провал:** цель проклята. Пока проклятие не закончится, кожа цели становится скользкой, она может дышать воздухом и водой, но не может восстанавливать хиты, если не находится под водой.

Пока проклятое существо находится вне водоёма, оно получает 6 (1к12) урона кислотой в конце каждого 10 минут, если его кожа не была увлажнена до истечения этого времени.

Зондирующая телепатия. Если видимоеabolету существо, общается с ним телепатически,abolет узнаёт величайшие желания этого существа.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Abolет совершает 2 атаки *Шупальцем* и использует либо *Поглощение воспоминаний*, либо *Господство над разумом*.

Шупальце. Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 15 фут. Попадание: 12 (2к6 + 5) дробящего урона. Если цель — существо размера большое или меньше, то она получает состояние *схваченный* (Сл. высвобождения 14) одним из 4 щупалец.

Поглощение воспоминаний. Спасбросок Интеллекта: Сл. 16, одно существо в пределах 30 футов в состоянии *очарованный* или *схватили*abolетом. Провал: 10 (3к6) урона психической энергией. Успех: половина урона. Провал или успех: если хиты цели гуманоида снизились до 0, тоabolет получает все его воспоминания.

Господство над разумом (2/день). Спасбросок Мудрости: Сл. 16, одно видимое существо в пределах 30 футов. Провал: цель получает состояние *очарованный* до смертиabolета или до тех пор, пока они не окажутся на разных планах. Пока цель очарована, она действует как союзникabolета и находится под его контролем, пока остаётся в пределах 60 футов от него. Кроме того,abolет и цель могут телепатически общаться на любом расстоянии.

Цель повторяет спасбросок, когда получает урон, а также спустя каждые 24 часа, если она находится хотя бы дальше 1 мили отabolета. При успехе эффект оканчивается.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существаabolет может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Abolет восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Хлест.** Abolет совершает 1 атаку *Шупальцем*.
- Психический исток.** Еслиabolет *очаровал* или *схватили* хотя бы одно существо, то он использует *Поглощение воспоминаний* и восстанавливает 5 (1к10) хитов.

«Ложь, которую мы называем разумом, хрупка, уязвима и обнажена перед берегами эпохи.
Но в снах-депозитариях древнего ужаса бурлят моря пугающей истины. Наше время — лишь остров, а отлив первозданных вод предвещает Стигийскую волну.»

— Эвард, Вздохи всевидящего черва



БЕХОЛДЕР [BEHOLDER]

Знаменитый многоглазый тиран

Среда обитания: подземье.

Сокровища: магия.

Бехолдеры (также известные как глазные тираны) являются одними из самых печально известных обитателей Подземья. Немногие существа во всей мультивселенной вызывают столько страха и ненависти, как эти безумные чудовища.

Отличительная черта бехолдера — его округлое тело, на котором доминируют огромная пасть и гигантский центральный глаз. 10 стеблей, заканчивающихся меньшими глазами, венчают его форму. Каждый из 11 глаз может выпускать разные магические лучи. Центральный глаз способен подавлять магию, а меньшие глаза испускают лучи со страшными эффектами: превращение в камень, дезинтеграцию, мгновенную смерть и многое другое.

Бехолдеры обладают совершенно чуждым разуму мышлением. Большинство из них страдают паранойей, нарциссизмом и манией величия, а их замыслы выходят за рамки человеческого понимания. Некоторые из них предпочитают уединение, другие подчиняют себе более слабых существ. Третий замышляют грандиозные планы, создавая сети приспешников, чтобы манипулировать группами, поселениями и целыми народами Подземья, а иногда и поверхности мира.

Немногие существа ненавидят бехолдеров так, как они ненавидят друг друга. Каждый бехолдер считает себя вершиной физического и интеллектуального развития своего вида. Для них все остальные бехолдеры — это отвратительные конкуренты, которых нужно подчинить или уничтожить. Конфликты между ними могут длиться десятилетиями и превращать обширные подземные территории в руины.

Бехолдеры представляют особую угрозу для приключенцев, поскольку обе стороны тянут к загадочным руинам и местам великой магии. Многие бехолдеры коллекционируют магические предметы и окаменевшие тела павших героев, выставляя их как трофеи.

ЛОГОВА БЕХОЛДЕРОВ

Бехолдеры обитают в пещерных комплексах, выдолбленных их глазными лучами глубоко в Подземье, или же в логовах, созданных для них их слугами.

Местность с логовом бехолдера искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Скопофобия. Когда существо (кроме бехолдера и его союзников) в пределах 1 мили от логова завершает короткий отдых, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 13 или не получит эффекта от этого отдыха.

Искажение местности. Незначительные искажения в реальности происходят около логова; любое существо (кроме бехолдера) в пределах 1 мили от логова, которое проходит Тест к20 и выбрасывает 1, получает состояние **лежащий ничком**.

Если бехолдер умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

БЕХОЛДЕР [BEHOLDER]

Большая aberrация, законопослушная злая

КД 18

Инициатива: +12 (22)

Хиты 190 (20к10 + 80)

Скорость 5 фут., летая 40 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	16	+3	+3	Лов	14	+2	+2	Тел	18	+4	+9
Инт	17	+3	+3	Мдр	15	+2	+7	Хар	17	+3	+3

Навыки Внимательность +12

Иммунитет лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 120 фут., ПВ 22

Языки глубинная речь, подземный

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если бехолдер провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бехолдер 3 раза использует Луч из глаза.

Укус. Рукопашная атака: +8, досягаемость 5 фут. Попадание: 13 (3кб + 3) колющего урона.

Луч из глаза. Бехолдер случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 120 футов (бросьте 1к10; перебросьте, если бехолдер уже использовал этот луч в этом ходе):

1. **Луч очарования.** Спасбросок Мудрости: Сл. 16. Провал: 13 (3к8) урона психической энергией и цель очарована на 1 час или пока не получит урон. Успех: половина урона.

2. **Луч паралича.** Спасбросок Телосложения: Сл. 16. Провал: цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе.

3. **Луч страха.** Спасбросок Мудрости: Сл. 16. Провал: 14 (4кб) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода. Успех: половина урона.

4. **Луч замедления.** Спасбросок Телосложения: Сл. 16. Провал: 18 (4к8) урона некротической энергией. До конца следующего хода цели её скорость уменьшается вдвое; цель не может совершать реакции; и она может совершить в свой ход либо действие, либо бонусное действие, но не оба одновременно. Успех: половина урона.

5. **Луч бессияния.** Спасбросок Телосложения: Сл. 16. Провал: 13 (3к8) урона ядом и цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты. Успех: половина урона.

6. **Луч телекинеза.** Спасбросок Силы: Сл. 16 (цель размера громадный автоматически преуспевает). Провал: бехолдер перемещает цель на расстояние до 30 футов в любом направлении. Цель опутана до начала следующего хода бехолдера или пока он не станет недееспособным. Бехолдер может тонко контролировать объектами с помощью этого луча, например, манипулировать инструментом или открывать дверь или контейнер.

7. **Луч усыпления.** Спасбросок Мудрости: Сл. 16 (нежить и конструкты автоматически преуспевают). Провал: цель бессознательна на 1 минуту. Состояние оканчивается, если цель получает урон или существо в радиусе 5 футов от нее действием будит её.

8. **Луч окаменения.** Спасбросок Телосложения: Сл. 16. Первый провал: цель получает состояние опутанный и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё опутанно, заканчивая эффект на себе при успехе. Второй провал: цель получает состояние окаменевший вместо состояния опутанный.

9. **Луч распада.** Спасбросок Ловкости: Сл. 16. Провал: 36 (8к8) урона силовым полем. Если цель является немагическим объектом или создано магической силы, 10-футовый Куб из неё распадается в пыль. Успех: половина урона. Провал или успех: Если цель — существо, и этот урон снижает его хиты до 0, то оно распадается в пыль.

10. **Луч смерти.** Спасбросок Ловкости: Сл. 16. Провал: 55 (10к10) урона некротической энергией. Успех: половина урона. Провал или успех: Цель умирает, если луч снижает его хиты до 0.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Конус антимагии. Центральный глаз бехолдера испускает антимагическую волну в 150-футовом конусе. До начала следующего хода бехолдера эта область действует как заклинание Поле антимагии, и эта область работает против собственных лучей из глаз бехолдера.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа бехолдер может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Бехолдер восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- **Чавканье.** Бехолдер совершает 2 атаки Укусом.
- **Свирепый взгляд.** Бехолдер использует Луч из глаз.

ВЕЛИКАНЫ

ТРОЛЛЬ [TROLL]

Грустный охотник с регенерацией

Среда обитания:

арктика, лес, холмы, горы, болото, подземье.

Сокровища:

Тролли выползают на охоту за мелкими существами и утаскивают пленных в зловонные логова. Эти безобразные громилы способны восстанавливаться после ранений и отращивать отрубленные части тела — включая головы. Даже отрубленные конечности тролля продолжают двигаться и атаковать. Пока их не сожгут отнём или кислотой, тролли могут восстановиться после чудовищных повреждений и отомстить тем, кто их повредил.

Обычно тролли охотятся в одиночку, но иногда небольшие группы объединяются для засады или налёта на деревни. Существа вроде карг или **холмовых великанов** могут склонить троллей к сотрудничеству в обмен на еду, частно отвратительную.

ТРОЛЛЬ [TROLL]

Большой великан, хаотичный злой

КД 15

Инициатива: +1 (11)

Хиты 94 (9к10 + 45)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	13	+1	+1	Тел	20	+5	+5
Инт	7	-2	-2	Мдр	9	-1	-1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 15

Языки великанский

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Мерзкие конечности (4/день). Если тролль заканчивает ход в состоянии **окровавленный** и получил не менее 15 рубящего урона за этот ход, то одна из его конечностей отсекается, падает в его пространство и превращается в **конечность тролля**. Конечность действует сразу после хода тролля. У тролля 1 степень **истощения** за каждую утрачённую конечность, и он отращивает конечности заново при следующем восстановлении хитов.

Регенерация. Тролль восстанавливает 15 хитов в начале каждого своего хода. Если тролль получает урон кислотой или огнём, то эта особенность не действует на его следующем ходу. Тролль умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Тролль совершает 3 атаки **Разрыванием**.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Разгон. Тролль перемещается на расстояние до половины своей скорости по прямой к видимому врагу.

КОНЕЧНОСТЬ ТРОЛЛЯ [TROLL LIMB]

Маленький великан, хаотичный злой

КД 13

Инициатива: +1 (11)

Хиты 14 (4к6)

Скорость 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	12	+1	+1	Тел	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	9	-1	-1	Хар	1	-5	-5

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

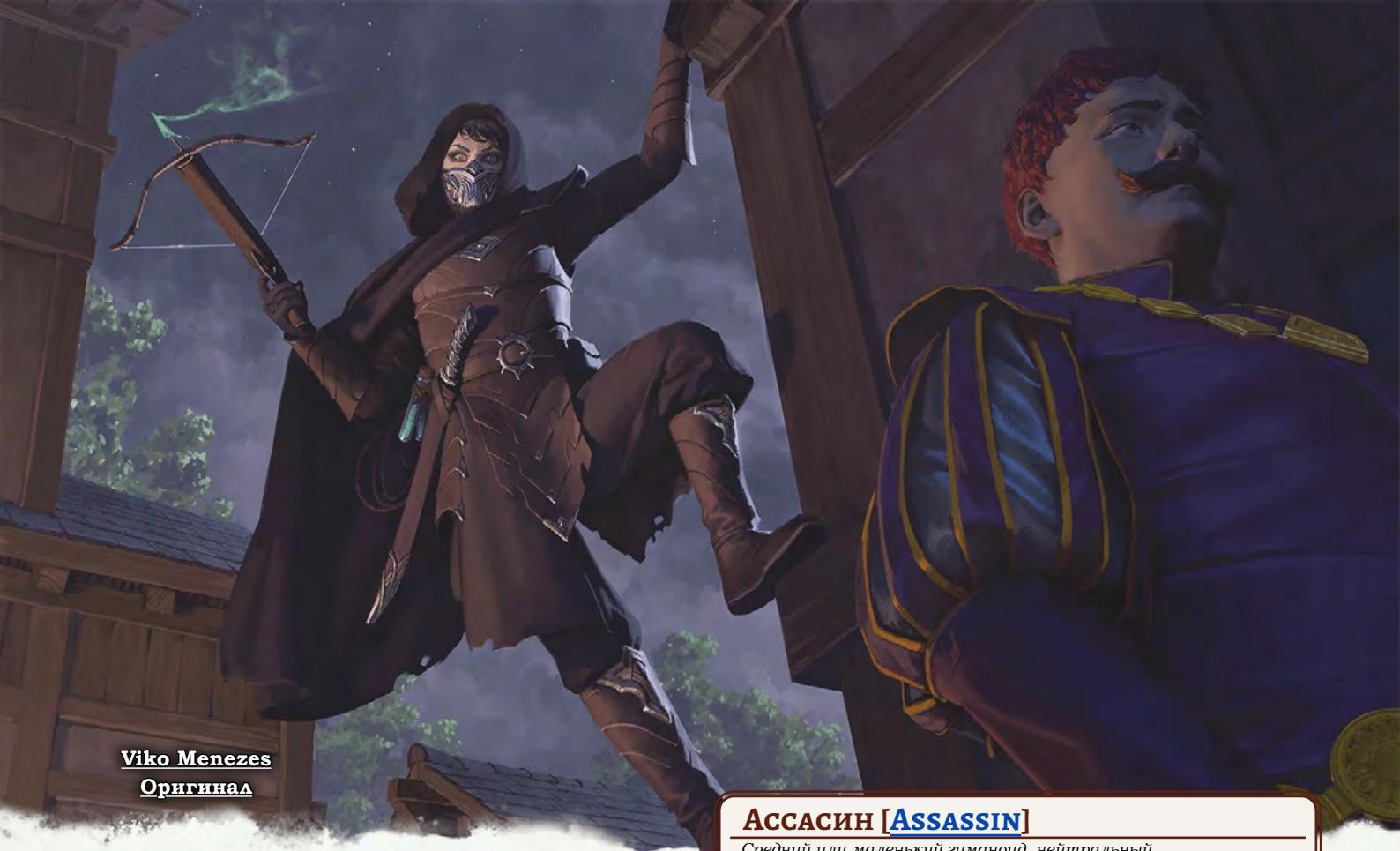
Регенерация. Конечность восстанавливает 5 хитов в начале каждого своего хода. Если конечность получает урон кислотой или огнём, то эта особенность не действует на его следующем ходу. Конечность умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитов и не регенерирует.

Часть тролля. Конечность имеет чувства, как будто у целого тролля. Если её не уничтожить в течение 24 часов, бросьте 1к12. При результате 12 конечность превращается в **тролля**. В противном случае она увядает.

ДЕЙСТВИЯ

Разрывание. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (2к4 + 4) рубящего урона.





Viko Menezes
Оригинал

ГУМАНОИДЫ

Ассасин [Assassin]

Наёмный убийца

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Ассасины — это профессиональные убийцы, искусные в скрытном приближении к своим жертвам и нанесении удара из тени. Большинство из них убивают не просто так: они могут работать на состоятельных покровителей или служить бесчестной цели. Они используют яды и другие смертоносные инструменты, а также могут носить снаряжение, помогающее им проникать в охраняемые зоны или избегать поимки.

Многие ассасины придерживаются профессионального кодекса или обладают некой фирменной чертой. Выберите или определите случайным образом отличительную особенность убийцы, используя таблицу «Методы ассасина».

МЕТОДЫ АССАСИНА

1к6 Ассасин печально известен тем, что...

- 1 Располагает своих жертв в художественных композициях.
- 2 Прячется внутри крупных предметов, таких как доспехи или полые предметы мебели.
- 3 Оставляет после себя фирменный знак, например, визитную карточку, цветок, ракушку или зуб.
- 4 Выдаёт себя за знаменитостей, священнослужителей или слуг.
- 5 Берёт трофеи с тел своих жертв.
- 6 Использует яд с характерным цветом или запахом.

АССАСИН [ASSASSIN]

Средний или маленький гуманоид, нейтральный

КД 16 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 97 (15к8 + 30)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	11	+0	+0	Лов	18	+4	+7	Тел	14	+2	+2
Инт	16	+3	+6	Мдр	11	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Навыки Акробатика +7, Внимательность +6, Скрытность +10

Сопротивление ядовитый

Снаряжение лёгкий арбалет, короткий меч, проклённая кожа

Чувства ПВ 16

Языки общий, воровской жаргон

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Увёртливость. Если ассасин подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, то он не получает урон при успехе и получает только половину урона при провале. Он не может использовать это умение в состоянии недееспособный.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ассасин совершает 3 атаки Коротким мечом или Лёгким арбалетом в любой комбинации.

Короткий меч. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющегого урона + 17 (5к6) урона ядом и цель получает состояние отравленный до начала следующего хода ассасина.

Лёгкий арбалет. Бросок дальнобойной атаки: +7, дистанция 80/320 фут. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющегого урона + 21 (6к6) урона ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Хитрое действие. Ассасин совершает действие рывок, отход или засада.

БЕРСЕРКИ [BERSERKERS]

Яростные захватчики и страстные воины

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Охваченные адреналином битвы, берсерки – это безрассудные захватчики, гладиаторы и другие неистовые воины.

БЕРСЕРК

Берсерки могут сражаться ради личной славы, быть частью сплочённого отряда или неистовой орды.

БЕРСЕРК КОМАНДИР

Берсерки командиры носят на себе шрамы сражений и вдохновляют своих последователей на такую же смертоносную ярость. Эти командиры черпают силу из первобытной магии, чтобы усилить свою мощь.

БЕРСЕРК КОМАНДИР

[BERSERKER COMMANDER]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16

Инициатива: +5 (15)

Хиты 136 (16к8 + 64)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	19	+4	+7	Лов	14	+2	+2	Тел	19	+4	+7
Инт	10	+0	+0	Мдр	14	+2	+2	Хар	9	-1	-1

Навыки Атлетика +7, Внимательность +5

Иммунитет очарованный, испуганный

Снаряжение секира, 6 метательных копий

Чувства ПВ 15

Языки общий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Кровавое безумие. Пока берсерк окровавлен, у него есть преимущество на броски атак и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Берсерк совершает 3 атаки Секирой или Метательным копьём в любой комбинации.

Секира. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (1к12 + 4) рубящего урона и 10 (3к6) урона звуком по цели или по другому существу в пределах 5 фут. от неё.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака: +7, досягаемость 5 фут. или дистанция 30/120 фут. Попадание: 18 (4к6 + 4) колющего урона и скорость цели уменьшается на 5 фут. до начала следующего хода берсерка.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Неистовый рывок. Каждый союзник в пределах 30 футов от берсерка может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки. Берсерк также может двигаться до половины своей скорости, не вызывая провоцированные атаки.

БЕРСЕРК [BERSERKER]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13

Инициатива: +1 (11)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	16	+3	+3	Лов	12	+1	+1	Тел	17	+3	+3
Инт	9	-1	-1	Мдр	11	+0	+0	Хар	9	-1	-1

Снаряжение секира, шкурный доспех

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Кровавое безумие. Пока берсерк окровавлен, у него есть преимущество на броски атак и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Секира. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1к12 + 3) рубящего урона.





Бандиты [BANDITS]

Преступники и негодяи

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Бандиты угрожают насилием, чтобы получить желаемое. Среди них можно встретить членов банд, головорезов и наёмников, презирающих закон. Однако не все бандиты движимы жадностью. Некоторые становятся преступниками из-за несправедливых законов, отчаяния или угроз со стороны безжалостных лидеров.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Мотивы бандита», чтобы определить, что заставило бандита встать на путь преступлений.

Мотивы бандита

1к6 Бандит...

- 1 Сражается только против угнетателей.
- 2 Бывший солдат, которого бросила его страна, теперь забирает то, что ему обещали.
- 3 Состоит в банде, которая считает чужаков врагами.
- 4 Неохотно служит злому лидеру.
- 5 Тайно работает на правительство или местного правителя, сея хаос.
- 6 Берёт лишь то, что нужно, чтобы выжить.

Бандит

Бандиты — это неопытные преступники, которые обычно подчиняются приказам более авторитетных бандитов.

Бандит [BANDIT]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 12

Инициатива: +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	11	+0	+0	Лов	12	+1	+1	Тел	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Снаряжение кожаный доспех, лёгкий арбалет, скимитар

Чувства ПВ 10

Языки общий, воровской жаргон

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака: +3, досягаемость 5 фут. Попадание: 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака: +3, дистанция 80/320 фут. Попадание: 5 (1к8 + 1) колющего урона.

Бандит КАПИТАН [BANDIT CAPTAIN]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 15

Инициатива: +3 (13)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	15	+2	+4	Лов	16	+3	+5	Тел	14	+2	+2
Инт	14	+2	+2	Мдр	11	+0	+2	Хар	14	+2	+2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Снаряжение пистоль, скимитар, проклённая кожа

Чувства ПВ 10

Языки общий, воровской жаргон

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 2 атаки Скимитаром или Пистолем в любой комбинации.

Скимитар. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Пистоль. Дальнобойная атака: +5, дистанция 30/90 фут. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Триггер: по бандиту попадает рукопашная атака, пока он держит в руках оружие. Ответ: бандит добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Бандит ОБМАНИЩИК [BANDIT DECEIVER]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 16

Инициатива: +6 (16)

Хиты 130 (20к8 + 40)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	16	+3	+6	Тел	14	+2	+2
Инт	17	+3	+6	Мдр	12	+1	+1	Хар	16	+3	+3

Навыки Акробатика +4, Внимательность +4, Скрытность +9

Снаряжение 6 кинжалов, волшебная палочка

Чувства ПВ 14

Языки общий, воровской жаргон

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 3 атаки Кинжалом.

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +6, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 8 (2к4 + 3) колющего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Ослепительная вспышка (перезарядка 4-6).

Спасбросок Телосложения: Сл. 14, каждое существо с 10-футовой сфере с центром в видимом пространстве в пределах 120 фут. Провал: 13 (3к6 + 3) урона излучением и цель получает состояние ослеплённый до начала следующего хода бандита. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Бандит накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 14):

По желанию: Маскировка, Волшебная рука, Малая иллюзия

1/день: Удержание личности (версия 4 уровня), Доспехи мага (учтено в КД), Образ

Бандит КАПИТАН

Капитаны бандитов командуют шайками преступников и проводят незамысловатые ограбления. Некоторые из них служат охраной и силовой поддержкой для более влиятельных преступников.

Бандит ОБМАНИЩИК

Бандиты-обманщики используют магию, чтобы скрыть свои действия или создать эффектные отвлекающие манёвры.

Бандит КРИМИНАЛЬНЫЙ ЛОРД

Криминальные лорды среди бандитов манипулируют теневыми организациями и ставят собственное выживание выше любого подручного или плана.

Бандит КРИМИНАЛЬНЫЙ ЛОРД

[BANDIT CRIME LORD]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 17

Инициатива: +9 (19)

Хиты 169 (26к8 + 52)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	20	+5	+9	Тел	14	+2	+6
Инт	18	+4	+4	Мдр	14	+2	+2	Хар	15	+2	+2

Навыки Акробатика +9, Внимательность +10, Скрытность +13

Снаряжение 2 пистоля, скимитар, проклённая кожа

Чувства ПВ 20

Языки общий, воровской жаргон

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

Особенности

Увёртливость. Если бандит подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, то он не получает урон при успехе и получает только половину урона при провале. Он не может использовать это умение в состоянии недееспособный.

Действия

Мультиатака. Бандит совершает 3 атаки Скимитаром или Пистолем в любой комбинации.

Скимитар. Рукопашная атака: +9, досягаемость 5 фут. Попадание: 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 14 (4к6) урона ядом.

Пистоль. Дальнобойная атака: +9, дистанция 30/90 фут. Попадание: 10 (1к10 + 5) колющего урона + 14 (4к6) урона ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смертельная цель. Бандит дает себе преимущество на следующий бросок атаки, который он совершает в текущем ходу. Если эта атака попадает, то цель получает дополнительно 28 (8к6) урона ядом.

«Я тот, кто правит миром, разве ты не знал?
По кусочку за раз.»

— Джарлакс



Brian Valenzuela

Оригинал

Рыцарь [KNIGHT]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18

Инициатива: +0 (10)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил	20	+5	+9	Лов	16	+3	+3	Тел	16	+3	+7
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1	+5	Хар	18	+4	+8

Иммунитет испуганный

Снаряжение двуручный меч, тяжёлый арбалет, латы

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 2 атаки Двуручным мечом или Тяжёлым арбалетом в любой комбинации.

Двуручный меч. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) режущего урона + 4 (1к8) урона излучением.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака: +2, дистанция 100/400 фут. Попадание: 11 (2к10) колюще-го урона + 4 (1к8) урона излучением.

Реакции

Парировение. Триггер: по рыцарю попадает рукопашная атака, пока рыцарь держит в руках оружие. Ответ: рыцарь добавляет +2 к КД против этой атаки, что может привести к промаху.

Рыцари [KNIGHTS]

Мастера боя и герои-стронники

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение, индивидуальные.

Рыцари — это опытные воины, обученные ведению войны и закалённые в сражениях. Многие из них служат правителям, религиозным орденам или организациям, преданным определённому делу.

Рыцарь

Воины этого звания нередко командуют армиями в сражениях или ведут в бой небольшие отряды, способные изменить ход битвы. Их верными спутниками зачастую становятся оруженосцы — юные солдаты, стремящиеся перенять мастерство наставника, или обычные люди, мечтающие приобщиться к миру доблести и чести.

Странствующий Рыцарь

Некоторые рыцари выбирают путь странствий, ведомые высокой целью. Они отправляются на поиски приключений, стремясь победить злодея, сразить чудовище, отыскать древний артефакт или вернуть утраченную честь.

Странствующий Рыцарь

[QUESTING KNIGHT]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 18

Инициатива: +7 (17)

Хиты 202 (27к8 + 81)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	20	+5	+9	Лов	16	+3	+3	Тел	16	+3	+7
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1	+5	Хар	18	+4	+8

Навыки Атлетика +9, Внимательность +5, Убеждение +8

Иммунитет очарованный, испуганный

Снаряжение двуручный меч, длинный лук, латы

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

Особенности

Аура храбрости. Существа по выбору рыцаря в 30-футовой эманации, исходящей от него, получают иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, пока находятся в ней.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает 3 атаки Двуручным мечом или Длинным луком в любой комбинации.

Двуручный меч. Рукопашная атака: +9, досягаемость 5 фут. Попадание: 12 (2к6 + 5) режущего урона + 22 (5к8) урона излучением.

Длинный лук. Дальнобойная атака: +7, дистанция 150/600 фут. Попадание: 12 (2к8 + 3) колюще-го урона + 22 (5к8) урона излучением.

Использование заклинаний. Рыцарь накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16):

1/день: [Дневной свет](#), [Рассеивание добра и зла](#), [Высшее восстановление](#), [Призрачный скакун](#)

РАЗВЕДЧИКИ [Scouts]

Наблюдатели и странники

Среда обитания: любая.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Разведчики — это воины дикой природы, обученные охоте и выслеживанию. Они могут быть исследователями или звероловами, а могут выполнять более боевые роли. Например, быть лучниками, охотниками за головами или всадниками.

РАЗВЕДЧИК

Разведчики — искусные лучники, обладающие острой внимательностью. Они хорошо знают несколько регионов, разбираются в местных существах, достопримечательностях и опасностях.

РАЗВЕДЧИК КАПИТАН

Капитаны разведчиков — опытные следопыты и меткие стрелки. Они могут возглавлять отряды других разведчиков или бесследно исчезать в дикой местности на месяцы.

РАЗВЕДЧИК КАПИТАН [Scout Captain]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 15

Инициатива: +5 (15)

Хиты 66 (12к8 + 12)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 11	+0	+0	Лов 16	+3	+5
Инт 14	+2	+4	Мдр 15	+2	+2

Навыки Внимательность +6, Скрытность +7, Выживание +6

Снаряжение длинный лук, короткий меч, проклённая кожа

Чувства ПВ 16

Языки общий и 1 другой язык

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки Коротким мечом или Длинным луком в любой комбинации.

Короткий меч. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона + 10 (3к6) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Длинный лук. Дальнобойная атака: +5, дистанция 150/600 фут. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона + 10 (3к6) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прицеливание. Разведчик получает преимущество на следующий бросок атаки в течении текущего хода.

РЕАКЦИИ

Невероятное уклонение. Триггер: по разведчику попадают атакой. Ответ: разведчик вдвое уменьшает урон (округляя вниз) от этой атаки.

РАЗВЕДЧИК [Scout]

Маленький или средний гуманоид, нейтральный

КД 13

Инициатива: +2 (12)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 11	+0	+0	Лов 14	+2	+2
Инт 11	+0	+0	Мдр 13	+1	+1

Навыки Природа +4, Внимательность +5, Скрытность +6, Выживание +5

Снаряжение длинный лук, короткий меч, кожаный доспех

Чувства ПВ 15

Языки общий и 1 другой язык

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Разведчик совершает 2 атаки Коротким мечом или Длинным луком в любой комбинации.

Короткий меч. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака: +4, дистанция 150/600 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Riccardo Moscatello

Оригинал



ДРАКОНЫ

ЧЁРНЫЕ ДРАКОНЫ [BLACK DRAGONS]

Драконы разложения и отчаяния

Среда обитания: болота.

Сокровища: реликвии.

Чёрные драконы черпают удовольствие из страданий разрушений. В то время как прочие цветные драконы плетут интриги ради могущества и богатств, эти драконы жаждут уничтожить всё, что видят, и царствовать среди опустевших руин.

Чёрные драконы — внушающие ужас создания из изогнутыми рогами и истощёнными мордами, напоминающими демонические черепа. Они обычно обитают в затхлых болотах, осыпающихся руинах или местах, изуродованных магией или природным разложением. Их кислотное дыхание оставляет неизгладимые следы в их владениях, стирая черты с древних статуй и нанося природе гниющие раны.

Чёрные драконы собирают потускневшие символы надежды и реликвии павших империй. Чем более ценным является сокровище, тем дороже оно им — особенно, если именно они стали причиной его утраты.

ЛОГОВА ЧЁРНЫХ ДРАКОНОВ

Чёрные драконы находят пристанище в мрачных руинах, заражённых болотах и прочих местах, охваченных разложением.

ВИРМЛИНГ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Вирмлинги чёрных драконов скрываются в болотах и грязных водоёмах, выслеживая подходящую добычу и слабых тварей, которых способны одолеть. Пока более взрослые вирмлинги со временем отыскивают собственные владения только что вылупившиеся зачастую могут напасть друг на друга, стремясь к господству в пределах выводка и безжалостно уничтожая тех, которых не могут подчинить.

ВИРМЛИНГ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН [BLACK DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17

Инициатива: +4 (14)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., плавая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 15	+2 +2	Лов 14	+2 +4	Тел 13	+1 +1
Инт 10	+0 +0	Мдр 11	+0 +2	Хар 13	+1 +1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 11, каждое существо в линии длиной 15 фут. и шириной 5 фут. Пробал: 22 (5к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

МОЛОДОЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Большинство молодых чёрных драконов обустраивают укромные логова — обычно это зловещие места, доступ к которым пролегает через гибельные руины или предательские болота. Они обожают использовать страх своих слуг в своих же интересах и могут терроризировать небольшие поселения или подчинять себе отряды кобольдов и троглодитов. Некоторые из них заключают союзы с могущественной нежитью, такой как рыцари смерти и вампиры, либо с пугающими аберрациями, как **аболеты** и **куо-тоа**.

МОЛОДОЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН [YOUNG BLACK DRAGON]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18

Инициатива: +5 (15)

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4 +4	Лов 14	+2 +5	Тел 17	+3 +3
Инт 12	+1 +1	Мдр 11	+0 +3	Хар 15	+2 +2

Навыки Внимательность +6, Скрытность +5

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

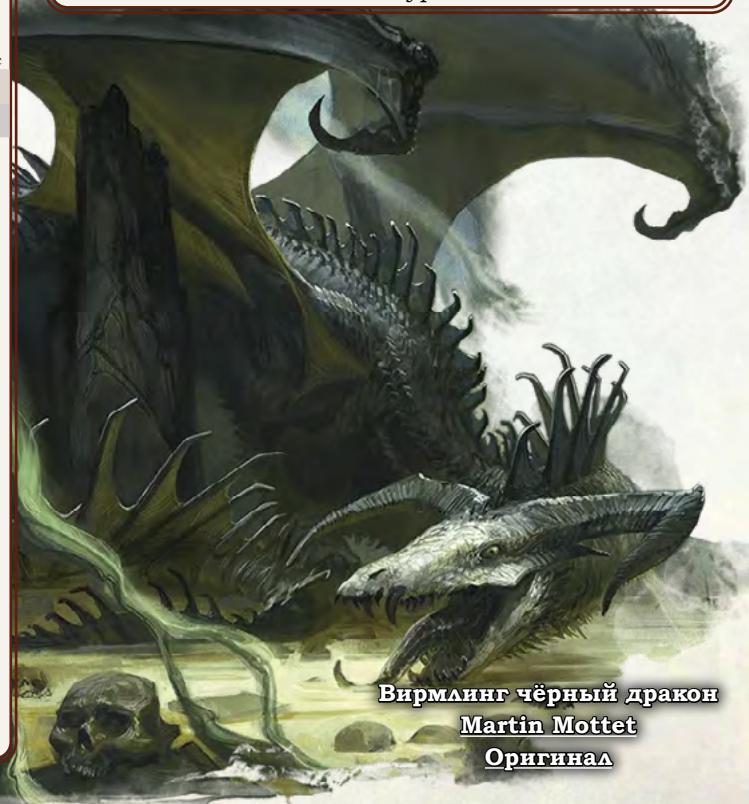
Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 9 (2к4 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона кислотой.

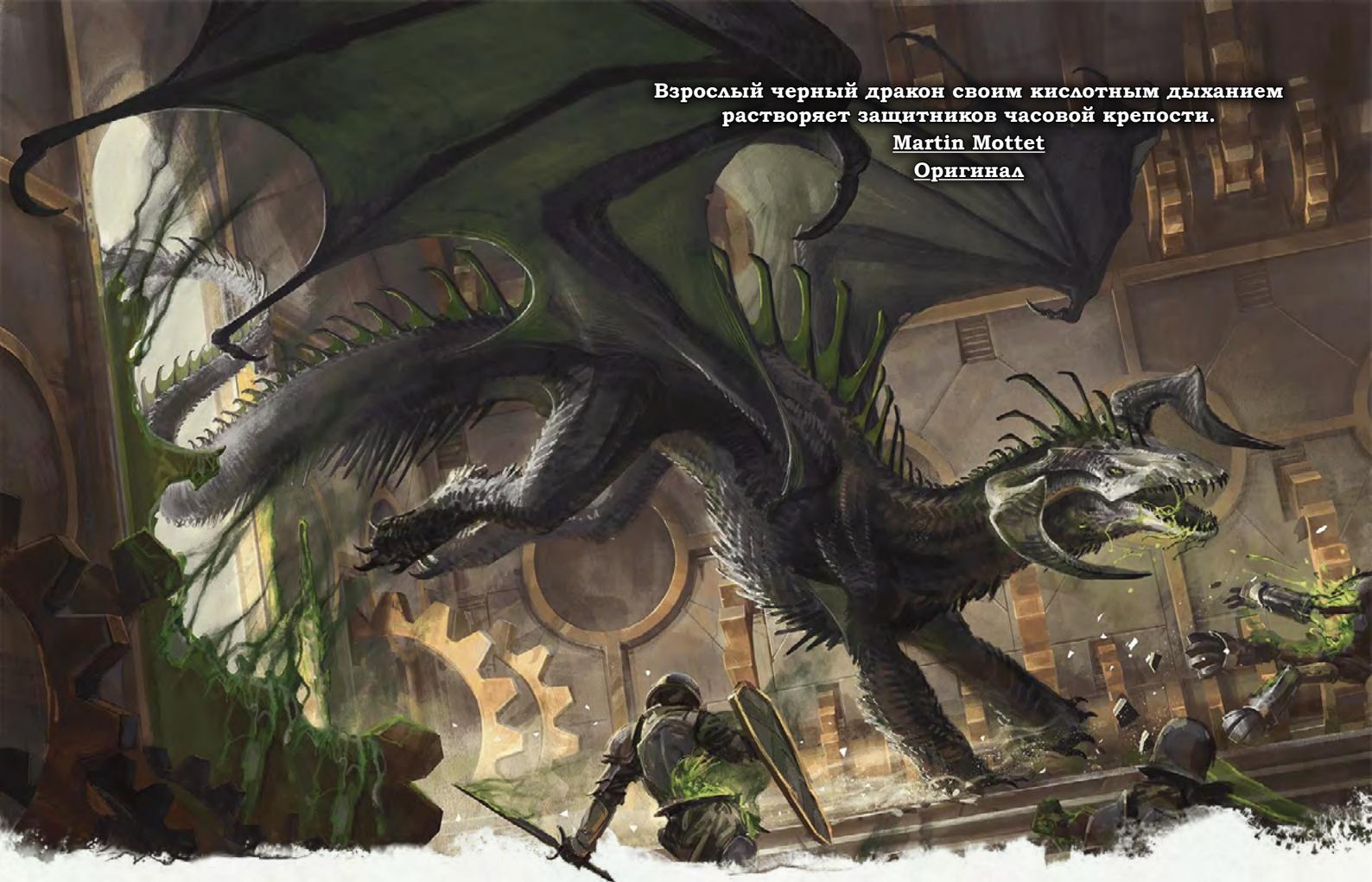
Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 14, каждое существо в линии длиной 30 фут. и шириной 5 фут. Пробал: 49 (14к6) урона кислотой. Успех: половина урона.



Взрослый черный дракон своим кислотным дыханием растворяет защитников часовой крепости.

Martin Mottet

Оригинал



ВЗРОСЛЫЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН [ADULT BLACK DRAGON]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 19 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 195 (17к12 + 85)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	23	+6	+6	Лов	14	+2	+7	Тел	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+6	Хар	19	+4	+4

Навыки Внимательность +11, Скрытность +7

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 14 (Опыт 11500 или 13000 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку Использованием магии, чтобы наложить заклинание *Мельфова кислотная стрела* (версии 3 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +11, досягаемость 10 фут. Попадание: 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 18, каждое существо в линии длиной 60 фут. и шириной 5 фут. Провал: 54 (12к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Ужас, Мельфова кислотная стрела (версия 3 уровня)

1/день: Едкий шар, Разговор с мёртвыми

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Облако насекомых.** Спасбросок Ловкости: Сл. 17, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 22 (4к10) урона ядом и цель получает помеху на поддержание концентрации до конца своего следующего хода. Успех или провал: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Ужасающая внешность.** Дракон Использованием заклинания накладывает Ужас. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

ВЗРОСЛЫЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Став взрослыми, чёрные драконы превращаются в одно из величайших воплощений ужаса на землях, которые они захватывают. Гнилостные болота и полные чудовищ руины становятся ещё мрачнее и разрастаются под влиянием взрослого чёрного дракона. Мрачные культисты и предсказатели конца света нередко собираются на службу к такому дракону, приводят с собой ужасную нежить, покорно подчиняющуюся чёрному дракону, и помогают ему насаждать разорение в ближайших оглотах красоты и мира.

ДРЕВНИЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

Древние чёрные драконы замышляют гибель целых королевств. Они ищут магию, позволяющую осквернять земли, воздвигать полчища нежити, подчинять исчадий и повторять магические катастрофы. Древние чёрные драконы стремятся создать обширные мёртвые владения, где они станут вершиной власти, превосходя всех, кто ещё сумеет выжить.

ЛОГОВА ЧЁРНЫХ ДРАКОНОВ

Чёрные драконы находят пристанище в мрачных руинах, заражённых болотах и прочих местах, охваченных разложением.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Едкий туман. Вонючий и удущливый туман покрывает область в пределах 1 мили от логова, делая эту местность **слабо заслонённой**. Путешествие для существ (кроме дракона и его союзников) занимает в два раза больше обычного времени в этой области.

Гнилая вода. Источники воды в радиусе 1 мили от логова становятся сверхъестественно загрязнёнными. Существа (кроме дракона и его союзников), выпившие такую воду, должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл. 15 или получить состояние **отравленный** на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ ЧЁРНЫЙ ДРАКОН [ANCIENT BLACK DRAGON]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 22 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 367 (21к20 + 147)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	27	+8	+8	Лов	14	+2	+9	Тел	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	Мдр	15	+2	+9	Хар	22	+6	+6

Навыки Внимательность +16, Скрытность +9

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием магии*, чтобы наложить заклинание *Мельфова кислотная стрела* (версии 4 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +15, досягаемость 15 фут. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 9 (2к8) урона кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 22, каждое существо в линии длиной 90 фут. и шириной 10 фут. Провал: 67 (15к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Ужас, Мельфова кислотная стрела (версии 4 уровня)

1/день: Сотворение нежити, Едкий шар (версии 5 уровня), Разговор с мёртвыми

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Облако насекомых.** Спасбросок Ловкости: Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 33 (6к10) урона ядом и цель получает помеху на поддержание концентрации до конца своего следующего хода. Успех или провал: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Ужасающая внешность.** Дракон Использованием заклинания накладывает Ужас. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Столь же ужасный, сколь и титанический. Древний чёрный дракон уничтожает нежелательную жизнь на своей опустошённой территории.

Martin Mottet

Оригинал



Анастасия



Вирмлинг синий дракон.
Оригинал

ВИРМЛИНГ СИНЬИЙ ДРАКОН

Вирмлинги синих драконов зачастую служат более могущественным созданиям, перенимая искусство управления и внушая страх слабым существам. Многие из них, поначалу преданные своим покровителям, со временем, окрепнув в силе и амбициях, предают или покидают их. Эти вирмлинги подчиняют себе небольшие группы сторонников, одаривая их скромными сокровищами и суля будущую власть.

ВИРМЛИНГ СИНЬИЙ ДРАКОН [BLUE DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (цветной), законопослушный злой

КД 17

Инициатива: +2 (12)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., копая 15 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	10	+0	+2	Тел	15	+2	+2
Инт	12	+1	+1	Мдр	11	+0	+2	Хар	15	+2	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 8 (1к10 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо в линии длиной 30 фут. и шириной 5 фут. Провал: 21 (6к6) урона электричеством. Успех: половина урона.

СИНИЕ ДРАКОНЫ [BLUE DRAGONS]

Драконы тирании и бурь

Среда обитания: побережье, пустыня.

Сокровища: реликвии.

Синие драконы — это цветные драконы, надменные и властные, жаждущие господства. Они ревностно собирают последователей так же, как другие драконы копят сокровища. Их цель — превратить подвластные им земли в империи, которых будут бояться целые нации.

Синие драконы обладают резкими чертами, грозным рогом и чешуёй, оттенки которой варьируются от сапфирового до цвета грозового неба. Местом обитания они выбирают пустыни и пустоши, особенно в местах с величественными шпилями, с которых можно обозревать окрестности на многие мили. Они ищут логова в местах, обладающих символической властью, например, в заброшенных крепостях великанов, среди колоссов павших империй или возле монументов, воздвигнутых их последователями.

В роскошных сокровищницах синих драконов можно обнаружить регалии правителей и шедевры искусства. Эти драконы не интересуются обычными или несовершенными ценностями, отдавая предпочтение уникальным драгоценным камням, коронам свергнутых монархов и магическим предметам, способным распространять их влияние.

МОЛОДОЙ СИНЬИЙ ДРАКОН

Молодые синие драконы стремятся утвердиться как грозная сила. Часто они захватывают отдалённые поселения, чтобы править ими, или древние руины, где могут отыскать магические способы усилить свою мощь. Такие драконы могут на время объединяться с другими драконами или опасными злодеями, чтобы привлечь последователей и укрепить своё влияние.

МОЛОДОЙ СИНЬИЙ ДРАКОН [YOUNG BLUE DRAGON]

Большой дракон (цветной), законопослушный злой

КД 18

Инициатива: +4 (14)

Хиты 152 (16к10 + 64)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., копая 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	21	+5	+5	Лов	10	0	+4	Тел	19	+4	+4
Инт	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+5	Хар	17	+3	+3

Навыки Внимательность +9, Скрытность +4

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 19

Языки общий, драконий

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +9, досягаемость 10 фут. Попадание: 12 (2к6 + 5) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 16, каждое существо в линии длиной 60 фут. и шириной 5 фут. Провал: 55 (10к10) урона электричеством. Успех: половина урона.



Взрослый синий дракон вторгается на территорию серебряного дракона-конкурента.

Antonio J. Manzanedo

Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ СИНИЙ ДРАКОН [ADULT BLUE DRAGON]

Огромный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 19		Инициатива: +10 (20)			
Хиты 212 (17к12 + 102)					
Скорость 40 фут., летая 80 фут., копая 30 фут.					
Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 25	+7 +7	Лов 10	+0 +5	Тел 23	+6 +6
Инт 16	+3 +3	Мдр 15	+2 +7	Хар 20	+5 +5

Навыки Внимательность +12, Скрытность +6

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 16 (Опыт 15000 или 18000 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием магии*, чтобы наложить заклинание *Дребезги*.

Разрывание. Рукопашная атака: +12, досягаемость 10 фут. Попадание: 16 (2к8 + 7) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 19, каждое существо в линии длиной 90 фут. и шириной 5 фут. Провал: 60 (11к10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 18, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Невидимость, Волшебная рука, Дребезги

1/день: Наблюдение, Послание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Скрытый полёт.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Невидимость* и перемещается на половину своей скорости полёта. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Удар звуком.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Дребезги*. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Удар хвостом.** Дракон совершает 1 атаку *Разрыванием*.

ВЗРОСЛЫЙ СИНИЙ ДРАКОН

Взрослые синие драконы управляют небольшими империями из порабощённых последователей, подпольных преступных сетей или культовых анклавов. Постоянно настороженные и подозрительные к соперникам, они выстраивают сложные заговоры, чтобы уничтожить врагов, проверить верность слуг и закрепить своё господство на столетия.

ДРЕВНИЙ СИНИЙ ДРАКОН

Древние синие драконы смотрят шире, чем простое доминирование над бренными смертными. Им важнее превзойти других драконов и самых могущественных обитателей мира. Если мировой господство кажется им слишком скучным или обыденным, то они могут стремиться обрести контроль над запредельными планами, межпланетными империями либо над самими силами мироздания — к примеру, над жизнью, бурями или временем.

ЛОГОВА СИНИХ ДРАКОНОВ

Синие драконы обитают в засушливых землях. Их логова порой становятся смертельными ловушками, предназначенными для уничтожения незваных гостей, или же великолепными цитаделями, откуда они плетут заговоры ради собственного возвышения.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Ямы. Карстовые ямы чаще образуются в области в пределах 1 мили от логова. Всякий раз, когда существо в этой области (кроме дракона и его союзников) заканчивает **продолжительный отдых**, бросьте 1к20. При результате 1 под существом открывается яма, и существо должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл. 15 или упасть на 2к4 × 10 фут. в яму.

Злобные бури. Пыльные вихри и грозы бушуют в пределах 1 мили от логова. Область становится слабо заслонённой.

Если дракон умирает или перемещает свое логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ СИНИЙ ДРАКОН [ADULT BLUE DRAGON]

Громадный дракон (цветной), законопослушный злой

КД	22	Инициатива:	+14 (24)
Хиты	481 (26к20 + 208)		
Скорость	40 фут., летая 80 фут., копая 40 фут.		
Мод	Спас	Мод	Спас
Сил	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4
Лов	10	+0	+7
Мдр	17	+3	+10
Тел	27	+8	+8
Хар	25	+7	+7

Навыки Внимательность +17, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 23 (Опыт 50000 или 62000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием магии*, чтобы наложить заклинание *Дребезги*. (версия 3 уровня)

Разрывание. Рукопашная атака: +16, досягаемость 15 фут. Попадание: 18 (2к8 + 9) рубящего урона + 11 (2к10) урона электричеством.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 23, каждое существо в линии длиной 120 фут. и шириной 10 фут. Провал: 88 (16к10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22, +14 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Невидимость, Волшебная рука, Дребезги (версия 3 уровня)

1/день: Наблюдение, Послание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Скрытый полёт.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Невидимость* и перемещается на половину своей скорости полёта. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Удар звуком.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Дребезги* (версия 3 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Удар хвостом.** Дракон совершает 1 атаку *Разрыванием*.



Разрушая оборону врага, древний синий
дракон ведет свои армии на завоевание.

Antonio J. Manzanedo

Оригинал

ЛАТУННЫЕ ДРАКОНЫ [BRASS DRAGONS]

Драконы знаний и общения

Среда обитания: пустыня.

Сокровища: магия.

Общительные и дружелюбные, латунные драконы обожают делиться мудростью и историями. Хотя эти металлические драконы предпочитают засушливые земли, они с охотой отправляются в дальние путешествия, чтобы навестить доброжелательных существ, передать накопленные знания и узнать последние новости. Несмотря на приветливый нрав, латунные драконы не стоятся бить, когда это необходимо, погружая врагов в магический сон и сжигая их пламенем.

Латунные драконы ценят тёплые края, особенно степи и скалистые или песчаные пустыни. Они часто селятся неподалёку от оживлённых перекрёстков или оазисов, которые привлекают путешественников. Эти драконы любят принимать облик гуманоидов, притворяясь странствующими торговцами, учёными, сказителями или любыми другими, кто ценит рассказы и легенды.

Латунные драконы собирают самые разнообразные предметы. Хотя на первый взгляд их коллекции кажутся хаотичными скоплениями безделушек, каждая вещь хранит свою историю — будь то ностальгическое воспоминание или свидетельство легенды, которая давно обросла мифами. На одной полке в сокровищнице латунного дракона можно легко найти шляпу старого друга и корону последнего правителя забытой династии.

ВИРМЛИНГ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

Вирмлинги латунных драконов ненастыто любопытны. Они с воодушевлением вступают в контакт с дружелюбными существами и тотчас устремляются исследовать любые места, где скрываются крупицы интересной истории. Услышав рассказы о приключениях, многие из них жаждут отправиться в собственные поиски.

ВИРМЛИНГ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН [BRASS DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., копая 15 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 15	+2 +2	Лов 10	+0 +2	Тел 13	+1 +1
Инт 10	+0 +0	Мдр 11	+0 +2	Хар 13	+1 +1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 11, каждое существо в линии длиной 20 фут. и шириной 5 фут. Провал: 14 (4к6) урона огнём. Успех: половина урона.

Сонное дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. Вторая неудача: цель в состоянии бессознательный 1 минуту. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фут. от неё действием будет её.

МОЛОДОЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

Молодые латунные драконы часто странствуют, порой задерживаясь на несколько лет в одном регионе, прежде чем возвратиться в своё логово. Некоторые из них активно сотрудничают с другими металлическими драконами, обмениваясь важными сведениями и укрепляя связи с союзниками.

МОЛОДОЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН [YOUNG BRASS DRAGON]

Большой дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 17

Инициатива: +3 (13)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., копая 20 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4 +4	Лов 10	+0 +3	Тел 17	+3 +3
Инт 12	+1 +1	Мдр 11	+0 +3	Хар 15	+2 +2

Навыки Внимательность +6, Убеждение +5, Скрытность +3

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

ДЕЙСТВИЯ

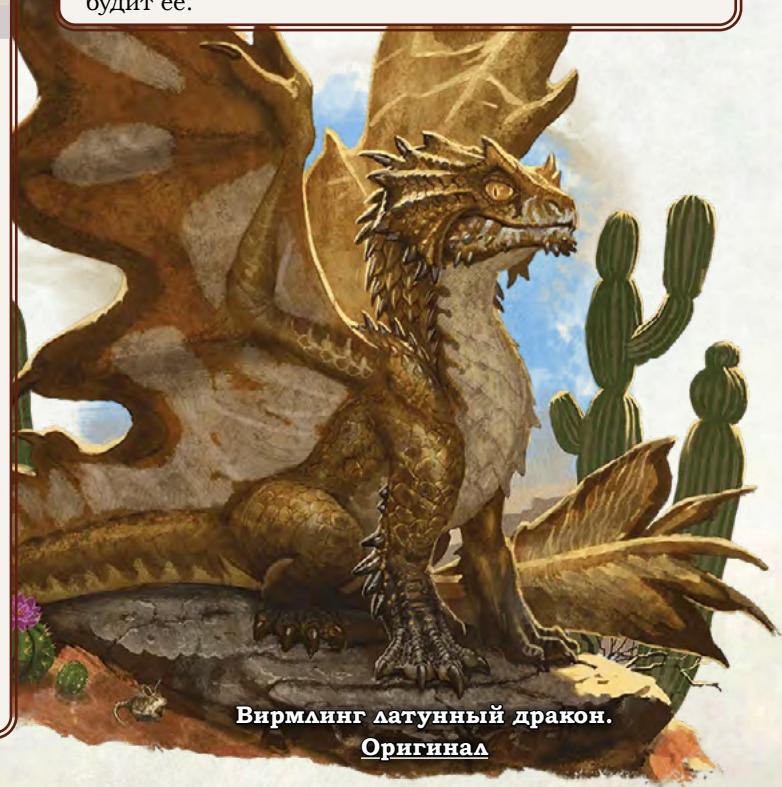
Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки

Разрыванием. Он может заменить 2 атаки использованием Солнечного дыхания.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 14, каждое существо в линии длиной 40 фут. и шириной 5 фут. Провал: 38 (11к6) урона огнём. Успех: половина урона.

Сонное дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. Вторая неудача: цель в состоянии бессознательный 1 минуту. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фут. от неё действием будет её.



Вирмлинг латунный дракон.

Оригинал



Взрослый латунный дракон избавляет своё новое логово от нежелательной нежити.

Caio Monteiro

Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН [ADULT BRASS DRAGON]

Огромный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 18

Инициатива: +10 (20)

Хиты 172 (15к12 + 75)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., копая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	23	+6	+6	Лов	10	+0	+5	Тел	21	+5	+5
Инт	14	+2	+2	Мдр	13	+1	+6	Хар	17	+3	+3

Навыки История +7, Внимательность +11, Убеждение +8, Скрытность +5

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки **Разрыванием**. Он может заменить 1 атаку на использование (A) Сонного дыхания или (B) Использование магии, чтобы наложить заклинание **Палящий луч**.

Разрывание. Рукопашная атака: +11, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (2к10 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона огнём.

Сонное дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 18, каждое существо в 60-футовом **конусе**. Провал: цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. **Вторая неудача:** цель в состоянии бессознательный 10 минут. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фут. от неё действием будит её.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 18, каждое существо в **линии** длиной 60 фут. и шириной 5 фут. Провал: 45 (10к8) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 16, +8 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Палящий луч, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными

1/день: Обнаружение мыслей, Власть над погодой

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Пылающий свет.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Палящий луч.
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.
- Раскалённые пески.** Спасбросок Ловкости: Сл. 16, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 27 (6к8) урона огнём и скорость цели уменьшается вдвое. Неудача или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

ВЗРОСЛЫЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

Взрослые латунные драконы хранят множество тайн и обладают впечатльной сетью контактов. Они охотно делятся знаниями, собранными по всему свету, и с рвением разоблачают любую ложь мошенников и злодеев, вводящих людей в заблуждение.

ДРЕВНИЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН

Древние латунные драконы ткут обширные сети, охватывающие ценные миры. Они противостоят силам тирании и интриг, помогая людям учиться на уроках прошлого. Лично или через своих посланников, эти мудрые существа держат союзников в курсе грядущих испытаний, которые можно преодолеть, действуя сообща.

ЛОГОВА ЛАТУННЫХ ДРАКОНОВ

Обычно они обживаются в тайных пещерах и каньонах недалеко от оживлённых дорог.

Местность с логовом дракона искается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Миражи. Находясь в логове, дракон может накладывать заклинание [Малая иллюзия](#) без материальных компонентов, используя заклинательную характеристику, как в умении [Использование заклинаний](#). Приложении заклинания таким образом дальность заклинания составляет 1 милю, и дракону не нужно видеть место, где появляется иллюзия.

Освежающая вода. Вода в пределах 1 мили от логова магически освежает. Существо, которое пьет такую воду, получает 2к4 временных хитов, и дракон немедленно узнает о присутствии существа.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ ЛАТУННЫЙ ДРАКОН [ANCIENT BRASS DRAGON]

Громадный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 20 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 332 (19к20 + 133)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., копая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	27	+8	+8	Лов	10	+0	+6	Тел	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	Мдр	15	+2	+8	Хар	22	+6	+6

Навыки История +9, Внимательность +14,
Убеждение +12, Скрытность +6

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 24

Языки общий, драконий

ПО 20 (Опыт 25000 или 33000 в логове; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (A) *Сонного дыхания* или (B) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Палающий луч* (версии 3 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +14, досягаемость 15 фут. Попадание: 19 (2к10 + 8) рубящего урона + 7 (2к6) урона огнём.

Сонное дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 21, каждое существо в 90-футовом *конусе*. Провал: цель недееспособна до конца своего следующего хода и после повторяет спасбросок. *Вторая неудача*: цель в состоянии бессознательный 10 минут. Состояние заканчивается, если цель получает урон или существо в пределах 5 фут. от неё действием будит её.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Ловкости: Сл. 21, каждое существо в *линии* длиной 90 фут. и шириной 5 фут. Провал: 58 (13к8) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 20, +12 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, [Малая иллюзия](#), [Палающий луч](#) (версии 3 уровня), [Полное превращение](#) (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), [Разговор с животными](#)

1/день: Обнаружение мыслей, Власть над погодой

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Палающий свет.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Палающий луч* (версии 3 уровня).
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.
- Раскалённые пески.** Спасбросок Ловкости: Сл. 20, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 36 (8к8) урона огнём и скорость цели уменьшается вдвое. Неудача или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Древний латунный дракон защищает путешественников от надвигающейся песчаной бури.

Caio Monteiro

Оригинал



БРОНЗОВЫЕ ДРАКОНЫ [BRONZE DRAGONS]

Драконы потенциала и сохранения

Среда обитания: побережье.

Сокровища: инструменты.

Там, где обитают бронзовые драконы воцаряются чудеса. Эти металлические исполины обладают богатым воображением, однако не утрачивают здравомыслия. Они стремятся к величию и вдохновляют других раскрывать собственный потенциал. Бронзовые драконы оберегают инновации (как творения древних цивилизаций, так и новые открытия) и охотно делятся ими. Взаимодействуя с недолговечными существами, бронзовые драконы предпочитают завоевывать их доверие беседами и наставничеством, но не боятся вступить в бой, если злодеи мешают другим реализовать себя.

Бронзовые драконы восхищаются могуществом и безграничными дарами моря, часто выбирая своим логовом места природной красоты или сообщества, которые желают защитить. В своих жилищах они собирают предметы, которые, по их мнению, когда-нибудь могут пригодиться. Они спасают сокровища, унесённые морем, возвращая себе богатства и затонувшие корабли.

ВИРМЛИНГ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

Вирмлинги бронзовые драконы убеждены, что могут справиться с любой задачей, и стремятся это продемонстрировать. Они обычно сосредотачиваются на местных проблемах, вроде засухи или разгулявшегося бандизма. Хотя их энтузиазм может показаться обаятельным, эти вирмлинги нередко оказываются в слишком сложных ситуациях и вынуждены обращаться за помощью, чтобы исправить собственные ошибки.

Молодой бронзовый дракон

Многие молодые бронзовые драконы оттачивают мастерство в конкретных областях, например, в изгнании пиратов или защите поселений от бурь. Они собирают союзников с разными талантами, формируя сообщество специалистов, на которых можно опереться.

ВИРМЛИНГ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН [BRONZE DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (металлический), закопослушный добрый

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 39 (6k8 + 12)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., плавая 30 фут.

Сил			Мод	Спас	Лов			Мод	Спас	Тел			Мод	Спас
Сил	17	+3	+3	+0	+2	Лов	10	+0	+2	Тел	15	+2	+2	
Инт	12	+1	+1	+0	+2	Мдр	11	+0	+2	Хар	15	+2	+2	

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 10 фут.,
тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки

Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 8 (1k10 + 3) рубящего урона.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо в **линии** длиной 40 фут. и шириной 5 фут. Провал: 16 (3k10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Отталкивающее дыхание. Спасбросок Силы: Сл.

12, каждое существо в 30-футовом **конусе**. Провал: цель отталкивается от на 30 фут и получает состояние **лежащий ничком**.

МОЛОДОЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН [YOUNG BRONZE DRAGON]

Большой дракон (металлический), закопослушный добрый

КД 17

Инициатива: +3 (13)

Хиты 142 (15k10 + 60)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Сил			Мод	Спас	Лов			Мод	Спас	Тел			Мод	Спас
Сил	21	+5	+5	+0	+3	Лов	10	+0	+3	Тел	19	+4	+4	
Инт	14	+2	+2	+1	+4	Мдр	13	+1	+4	Хар	17	+3	+3	

Навыки Проницательность +4, Внимательность +7, Скрытность +3

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки

Разрыванием. Он может заменить 1 атаку использованием **Отталкивающим дыханием**.

Разрывание. Рукопашная атака: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 16 (2k10 + 5) рубящего урона.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 15, каждое существо в **линии** длиной 60 фут. и шириной 5 фут. Провал: 49 (9k10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Отталкивающее дыхание. Спасбросок Силы: Сл.

15, каждое существо в 30-футовом **конусе**. Провал: цель отталкивается от на 40 фут и получает состояние **лежащий ничком**.

Вирмлинг бронзовый дракон.
Оригинал



Взрослый бронзовый дракон защищает глубины от хищной гигантской акулы

Matthew Stewart
Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН [ADULT BRONZE DRAGON]

Огромный дракон (металлический), закопослушный добрый

КД 18			Инициатива: +10 (20)		
Хиты 212 (17к12 + 102)					
Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.					
Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 25	+7	+7	Лов 10	+0	+5
Инт 16	+3	+3	Мдр 15	+2	+7
				Хар 20	+5 +5

Навыки Проницательность +7, Внимательность +12, Скрытность +5

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (A) *Отталкивающего дыхания* или (B) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Направляющий снаряд* (версии 2 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +12, досягаемость 10 фут. Попадание: 16 (2к8 + 7) рубящего урона + 5 (1к10) урона электричеством.

Отталкивающее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 19, каждое существо в 30-футовом **конусе**. Провал: цель отталкивается от на 60 фут и получает состояние **лежачий ничком**.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 19, каждое существо в **линии** длиной 90 фут. и шириной 5 фут. Провал: 55 (10к10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +10 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными, Чудотворство

1/день: Обнаружение мыслей, Подводное дыхание

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Направляющий свет.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.
- Громовой удар.** Спасбросок Телосложения: Сл. 17, каждое существо в 20-футовой **сфере** с центром в видимой точке в пределах 90 фут. Провал: 10 (3к6) урона звуком и цель становится **оглохшей** до конца своего следующего хода.

ВЗРОСЛЫЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

Взрослые бронзовые драконы зачастую селятся вблизи мест, которые оберегают, или там, где способны поддержать других в реализации их целей. Нередко они становятся покровителями целых городов, наставляя лидеров и помогая поколениям процветать.

ДРЕВНИЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН

С возрастом древние бронзовые драконы покрываются выразительной патиной, придающей их сверкающей чешуе неповторимый облик. Эти могущественные создания стремятся защитить целые регионы, континенты или даже планеты от угроз. Они ищут способы предотвратить катастрофы, затрагивающие целые планы бытия, или угрозы всей мультивселенной, а также противостоят злу могущественных цветных драконов.

ЛОГОВА БРОНЗОВЫХ ДРАКОНОВ

Бронзовые драконы обычно обитают рядом с морем или под его водами.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Подъемные течения. Существа в пределах 1 мили от логова без скорости плавания игнорируют штраф для перемещения во время плавания.

Солнце и бури. Находясь в логове, дракон может накладывать заклинание Управление погодой без материальных компонентов, используя заклинательную характеристику, как в умении Использование заклинаний. При наложении заклинания таким образом дракон может контролировать погоду в пределах 1 мили от своего логова, независимо от того, находится ли дракон внутри или снаружи логова.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН [ANCIENT BRONZE DRAGON]

Громадный дракон (металлический), закопослушный добрый

КД 22

Инициатива: +14 (24)

Хиты 444 (24к20 + 192)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	29	+9	+9	Лов	10	+0	+7	Тел	27	+8	+8
Инт	18	+4	+4	Мдр	17	+3	+10	Хар	25	+7	+7

Навыки Проницательность +10,
Внимательность +17, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 22 (Опыт 41000 или 50000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (A) *Отталкивающего дыхание* или (B) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Направляющий снаряд* (версии 2 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +16, досягаемость 15 фут. Попадание: 18 (2к8 + 9) рубящего урона + 9 (2к8) урона электричеством.

Отталкивающее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 23, каждое существо в 30-футовом **конусе**. Провал: цель отталкивается от на 60 фут и получает состояние **лежащий ничком**.

ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ДЫХАНИЕ (ПЕРЕЗАРЯДКА 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 23, каждое существо в **линии** длиной 120 фут. и шириной 10 фут. Провал: 82 (15к10) урона электричеством. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22, +14 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания), Разговор с животными, Чудотворство

1/день: Обнаружение мыслей, Подводное дыхание, Власть над водами, Наблюдение

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Направляющий свет.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.
- Громовой удар.** Спасбросок Телосложения: Сл. 22, каждое существо в 20-футовой **сфере** с центром в видимой точке в пределах 120 фут. Провал: 13 (3к8) урона звуком и цель становится оглохшей до конца своего следующего хода.

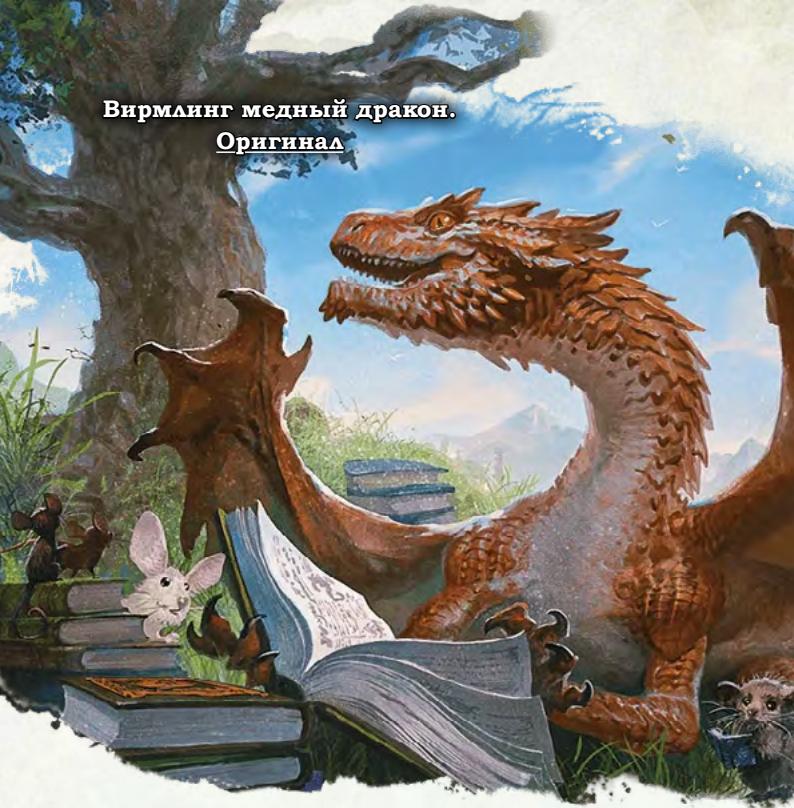


Древний бронзовый дракон использует свое отталкивающее дыхание,
чтобы защитить поселение от буйных элементалей воды.

Matthew Stewart
Оригинал

Вирмлинг медный дракон.

Оригинал



Медные драконы [COPPER DRAGONS]

Драконы любопытства и общности

Среда обитания: холмы.

Сокровища: магия.

Неутомимо дружелюбные и любознательные, большинство медных драконов видят в окружающем мире неиссякаемый источник чудес и возможностей. Эти общительные существа излучают терпение, гостеприимство и тонкий юмор, стремясь улучшить жизнь (или хотя бы настроение) окружающих. Когда им приходится выступать на защиту себя или своих союзников, они предпочитают использовать своё замедляющее дыхание и физические атаки, чтобы усмирить противников. Лишь при крайней опасности или сильном волнении они прибегают к смертоносному кислотному дыханию.

Медные драконы обычно селятся в пещерах среди живописных холмов и скальных образований, особенно там, где эти места служат приметными ориентирами. Они охотно собирают подарки, однако не испытывают особого интереса к сокровищам, если в них нет глубинного смысла, каким бы ценным ни было золото. Для них куда важнее дары, преподнесённые от всего сердца, и чувства или воспоминания, которые они воплощают, нежели любые шедевры искусства или магические реликвии.

ВИРМЛИНГ МЕДНОГО ДРАКОНА

Вирмлинги медных драконов отправляются в мир, чтобы найти новых друзей и открыть чудеса. Порой они оказываются в неприятностях, но каждый, кто приходит им на выручку, обретает верного друга на всю жизнь.

Молодой медный дракон

Молодые медные драконы налаживают крепкие узы с сообществом или группой друзей, всецело отдаваясь разным видам искусства и легко переключаясь между новыми творческими увлечениями.

ВИРМЛИНГ МЕДНЫЙ ДРАКОН

[COPPER DRAGON WYRMING]

Средний дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 16

Инициатива: +3 (13)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., лазая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	Лов 12	+1	+3
Инт 14	+2	+2	Мдр 11	+0	+2
				Тел 13	+1
				Хар 13	+1

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Разрывание. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к10 + 2) рубящего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Ловкости: Сл. 11, каждое существо в линии длиной 20 фут. и шириной 5 фут. Провал: 18 (4к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Замедляющее дыхание. Спасбросок Телосложения:

Сл. 11, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

МОЛОДОЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

[YOUNG COPPER DRAGON]

Большой дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 17

Инициатива: +4 (14)

Хиты 119 (14к10 + 42)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4	+4	Лов 12	+1	+4
Инт 16	+3	+3	Мдр 13	+1	+4
				Тел 17	+3
				Хар 15	+2

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

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки

Разрыванием. Он может заменить 1 атаку Замедляющим дыханием.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 15 (2к10 + 4) рубящего урона.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Ловкости: Сл. 14, каждое существо в линии длиной 40 фут. и шириной 5 фут. Провал: 40 (9к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Замедляющее дыхание. Спасбросок Телосложения:

Сл. 14, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.



Окруженный хранителями леса, взрослый медный дракон завещает волшебный меч достойному герою.

Svetlin Velinov

Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН [ADULT COPPER DRAGON]

Огромный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 18	Инициатива: +11 (21)	
Хиты 184 (16к12 + 80)		
Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.		

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 23	+6	+6	Лов 12	+1	+6
Инт 18	+4	+4	Мдр 15	+2	+7

Навыки Проницательность +9, Внимательность +12, Скрытность +6

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 14 (Опыт 11500 или 13000 в логове; БМ +5)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Замедляющее дыхание* или (Б) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Пронзание разума* (версии 4 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +11, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (2к10 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона кислотой.

Замедляющее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 18, каждое существо в 60-футовом **конусе**. Провал: цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Ловкости: Сл. 18, каждое существо в **линии** длиной 60 фут. и шириной 5 фут. Провал: 54 (12к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +10 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Пронзание разума (версии 4 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день: Высшее восстановление, Образ

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Магия хихиканья.** Спасбросок Харизмы: Сл. 17, одно видимое существо в пределах 90 фут. Провал: 24 (7к6) урона психической энергией. До конца своего следующего хода цель бросает 1к6 на каждую проверку характеристик или атаку и вычитает выпавшее число из Теста к20. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Удар по разуму.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает Пронзание разума (версии 4 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

ВЗРОСЛЫЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

Взрослые медные драконы применяют своё влияние, стремясь улучшить мир. Обладая обширным кругом знакомств, они охотно знакомят людей между собой и помогают каждому найти собственное призвание. Когда случается беда, эти драконы обращаются к своим связям, чтобы поддержать нуждающихся, исправить несправедливость и восстановить всё ещё лучше, чем прежде.

ДРЕВНИЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН

Древние медные драконы полагаются на свою доброжелательность и надёжность, чтобы постепенно преобразовать мир к лучшему. Они гостеприимно открывают свои уютные логова для друзей, превращая их в пристанища знаний и радости для молодёжи и для тех, кто нуждается в поддержке. Эти драконы зорко следят за возможными угрозами и противостоят им, создавая повсюду очаги простого добра.

ЛОГОВА МЕДНЫХ ДРАКОНОВ

Чаще всего медные драконы обустраивают своё жилище в многокамерных пещерах и восстановленных руинах.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Болталивы твари. Крошечные звери магическим образом получают способность говорить на драконьем языке и понимать его, если находятся в пределах 6 миль от логова.

Приступы смеха. Каждый раз, когда существо (кроме от дракона и его союзников) находится в пределах 1 мили от логова и выбрасывает 1 на Тесте к20, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл. 15 или получить состояние недееспособный до конца своего следующего хода, поскольку оно содрогается от смеха.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ МЕДНЫЙ ДРАКОН [ANCIENT COPPER DRAGON]

Громадный дракон (металлический), хаотичный добрый

КД 21

Инициатива: +15 (25)

Хиты 367 (21к20 + 147)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	27	+8	+8	Лов	12	+1	+8	Тел	25	+7	+7
Инт	20	+5	+5	Мдр	17	+3	+10	Хар	22	+6	+6

Навыки Проницательность +13,
Внимательность +17, Скрытность +8

Иммунитет кислотный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Замедляющее дыхание* или (Б) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Пронзание разума* (версии 5 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +15, досягаемость 15 фут. Попадание: 19 (2к10 + 8) рубящего урона + 9 (2к8) урона кислотой.

Замедляющее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 22, каждое существо в 90-футовом *конусе*. Провал: цель не может совершать реакции; её скорость уменьшается вдвое; и она может совершить либо, действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба сразу. Этот эффект длится до конца следующего хода цели.

Кислотное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Ловкости: Сл. 22, каждое существо в *линии* длиной 90 фут. и шириной 10 фут. Провал: 63 (14к8) урона кислотой. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Малая иллюзия, Пронзание разума (версии 5 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день: Высшее восстановление, Образ, Проекция

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Магия хихиканья.** Спасбросок Харизмы: Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 31 (9к6) урона психической энергией. До конца своего следующего хода цель бросает 1к8 на каждую проверку характеристики или атаку и вычитает выпавшее число из Теста к20. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Удар по разум.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Пронзание разума (версии 5 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Древний медный дракон присматривает за
шумными детенышами своих союзников.

Svetlin Velinov

Оригинал



ЗОЛОТЫЕ ДРАКОНЫ [GOLD DRAGONS]

Драконы надежды и величия

Среда обитания: лес, равнина.

Сокровища: магия.

Золотые драконы стремятся сделать мир лучше. Будучи самыми могущественными среди металлических драконов, эти величественные создания стоят на страже добра, направляя судьбу к светлому будущему. Их благородство не означает кротости — в битве они извергают ослепительное пламя и сокрушающую магию, обрушивая гнев на тех, кто угрожает миру.

Золотые драконы выбирают своим домом равнину и девственные леса, предпочитая селиться у величественных природных чудес или охраняя реликвии древних цивилизаций. В их логовах сверкают груды монет и драгоценных камней, но богатства для них — не просто сокровища. Они нередко тратят золото во благо: приобретают редкие книги по магии, оплачивают услуги разведчиков или покровительствуют идеалистическим искателям приключений.

ВИРМЛИНГ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

Золотые драконы-вирмлинги перенимают множество знаний у своих старших сородичей, а затем отправляются спасать мир. Идеалистичные и пытливые, эти вирмлинги стремятся искоренять очевидные несправедливости и обрести друзей среди тех, кому они протягивают руку помощи.

Молодой золотой дракон

[YOUNG GOLD DRAGON]

Большой дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 18

Инициатива: +6 (16)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 23	+6 +6	Лов 14	+2 +6	Тел 21	+5 +5
Инт 16	+3 +3	Мдр 13	+1 +5	Хар 20	+5 +5

Навыки Проницательность +5, Внимательность +9, Убеждение +9, Скрытность +6

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 19

Языки общий, драконий

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки Разрыванием. Он может заменить 1 атаку Ослабляющим дыханием.

Разрывание. Рукопашная атака: +10, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (2к10 + 6) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: 55 (10к10) урона огнём. Успех: половина урона.

Ослабляющее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. Провал: цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 3 (1к6) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Молодой золотой дракон

Молодые золотые драконы уже сталкивались с подлинным злом и ведут непримиримую борьбу против него. Они нередко выбирают смелые и прямолинейные решения любых проблем.

ВИРМЛИНГ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

[GOLD DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 17

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., плавая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4 +4	Лов 14	+2 +4	Тел 17	+3 +3
Инт 14	+2 +2	Мдр 11	+0 +2	Хар 16	+3 +3

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1к10 + 4) рубящего урона.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: 22 (4к10) урона огнём. Успех: половина урона.

Ослабляющее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. Провал: цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 2 (1к4) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.



Вирмлинг золотой дракон.

Оригинал



Взрослый золотой дракон охраняет место таинственной печати от злоумышленников.

Alexander Ostrowski
Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН [ADULT GOLD DRAGON]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 19

Инициатива: +14 (24)

Хиты 243 (18к12 + 126)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 27	+8	+8	Лов 14	+2	+8
Инт 16	+3	+3	Мдр 15	+2	+8

Навыки Проницательность +8, Внимательность +14, Убеждение +13, Скрытность +8

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 24

Языки общий, драконий

ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (A) Ослабляющее дыхание или (B) Использование магии, чтобы наложить заклинание *Направляющий снаряд* (версии 2 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +14, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 4 (1к8) урона огнём.

Ослабляющее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе, на которое не действует это дыхание. Провал: цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 3 (1к6) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе. Провал: 66 (12к10) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 2 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день: Небесный огонь, Область истины

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Изгнание.** Спасбросок Харизмы: Сл. 21, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 10 (3к6) урона силовым полем, цель недееспособна и переносится на безвредный демиплан до начала следующего хода дракона, после чего она снова появляется в незанятом пространстве по выбору дракона в пределах 120 футов от дракона. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Направляющий свет.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Направляющий снаряд (версии 2 уровня).

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.

ВЗРОСЛЫЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

Взрослые золотые драконы предпочитают действовать скрытно, принимая обличье безобидных существ или создавая искусственные личины, чтобы сойти за простых обывателей.

ДРЕВНИЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

Древние золотые драконы отличаются глубокой мудростью и таинственностью. Многие из них тайно направляют благородные сообщества или оказывают им покровительство издали. Лишь когда опасность достигает своего апогея, они раскрывают себя во всей своей величественной славе.

ЛОГОВА ЗОЛОТЫХ ДРАКОНОВ

Свои жилища золотые драконы устраивают в местах, пропитанных природным величием и магией.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Посланники снов. В своём логове дракон может накладывать заклинание [Сновидение](#) без материальных компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики. При накладывании заклинания таким образом дракон может нацеливаться на любое существо в радиусе 6 миль.

Предупреждающий туман. Область в радиусе 1 мили от логова слегка затемняется опаловым туманом. Находясь в этой области, существа не могут быть захвачены врасплох, поскольку туман завихряется в формы, предупреждающие об опасности.

Если дракон умирает или перемещает своё логоvo в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ ЗОЛОТОЙ ДРАКОН [ANCIENT GOLD DRAGON]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 22

Инициатива: +16 (26)

Хиты 546 (28к20 + 252)

Скорость 40 фт., летая 80 фт., плавая 40 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	30	+10	+10	Лов	14	+2	+9	Тел	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	Мдр	17	+3	+10	Хар	28	+9	+9

Навыки Проницательность +10, Внимательность +17, Убеждение +16, Скрытность +9

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 120 фт., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 24 (Опыт 62000 или 75000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (A) Ослабляющее дыхание или (B) Использование магии, чтобы наложить заклинание [Направляющий снаряд](#) (версии 4 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +17, досягаемость 15 фт. Попадание: 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 9 (2к8) урона огнём.

Ослабляющее дыхание. Спасбросок Силы: Сл. 24, каждое существо в 90-футовом [конусе](#), на которое не действует это дыхание. Провал: цель получает помеху на Тесты к20 через Силу и вычитает 5 (1к10) из своих бросков урона на 1 минуту. Цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 24, каждое существо в 90-футовом [конусе](#). Провал: 71 (13к10) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 24, +16 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Направляющий снаряд (версии 4 уровня), Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день: Небесный огонь (версии 6 уровня), Область истины, Слово возврата

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Изгнание.** Спасбросок Харизмы: Сл. 24, одно видимое существо в пределах 120 фт. Провал: 24 (7к6) урона силовым полем, цель [недееспособна](#) и переносится на безвредный демиплан до начала следующего хода дракона, после чего она снова появляется в незанятом пространстве по выбору дракона в пределах 120 футов от дракона. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Направляющий свет.** Дракон Использованием заклинаний накладывает [Направляющий снаряд](#) (версии 4 уровня).

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.



Чистые сердцем не должны бояться
присутствия древнего золотого дракона.

Alexander Ostrowski

Оригинал



Вирмлинг зелёный дракон.

Оригинал

ЗЕЛЁНЫЕ ДРАКОНЫ [GREEN DRAGONS]

Драконы обмана и насмешек

Среда обитания: лес.

Сокровища: магия.

Из таинственных глубин лесов зелёные драконы нащёпывают мирю зло, искусно влияя на судьбы тех, кто внимает их шёпоту. Ускользающие, коварные и самовлюблённые, эти цветные драконы терпеливо играют на страхах краткоживущих созданий, разворачивая и отгораживая их от остального мира. Зелёные драконы могут скрываться на протяжении веков в непроходимых чащах, не выдавая своего присутствия: даже их самые преданные последователи порой знают их лишь как голос леса или таинственный шёпот в своих снах.

Несмотря на свою силу, большинство зелёных драконов презирают прямое насилие, считая сражения уделом приспешников и предпочитая заманивать врагов в опасные или коварные ситуации. Они коллекционируют «безделушки», символизирующие их разветвлённые интриги и служащие орудиями шантажа: среди них могут быть компрометирующие документы, фамильные реликвии и вещи, наделённые особой сентиментальной ценностью.

ВИРМЛИНГ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Вирмлинги зелёных драконов нередко становятся пешками в хитроумных заговорах своих старших собратьев. Подглядывая за их агентами, вирмлинги перенимают искусство манипуляции. Добившись достаточного влияния и заручившись подручными, они покидают своих наставников, чтобы завоевать собственные территории и воплотить в жизнь зловещие замыслы.

Молодой зелёный дракон

Молодые зелёные драконы обычно управляет шайками эттеркапов, кобольдов, воров и других трусливых прислужников, стараясь держаться подальше от более могущественных злобных драконов. Со временем угнетение слабых существ и накопление бессмысленных богатств приедается им, и они начинают искать более амбициозные способы удовлетворить своё честолюбие.

ВИРМЛИНГ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

[GREEN DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (цветной), законопослушный злой

КД 17

Инициатива: +3 (13)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., плавая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	Лов 12	+1	+3
Инт 14	+2	+2	Мдр 11	+0	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к10 + 2) рубящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 11, каждое существо в 15-футовом **конусе**. Провал: 21 (бкб) урона ядом. Успех: половина урона.

МОЛОДОЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

[YOUNG GREEN DRAGON]

Большой дракон (цветной), законопослушный злой

КД 18

Инициатива: +4 (14)

Хиты 136 (16к10 + 48)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4	+4	Лов 12	+1	+4
Инт 16	+3	+3	Мдр 13	+1	+4

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

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 17

Языки общий, драконий

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 11 (2кб + 4) рубящего урона + 7 (2кб) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 14, каждое существо в 30-футовом **конусе**. Провал: 42 (12кб) урона ядом. Успех: половина урона.

ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН [ADULT GREEN DRAGON]

Огромный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 19

Инициатива: +11 (21)

Хиты 207 (18к12 + 90)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 23	+6	+6	Лов 12	+1	+6
Инт 18	+4	+4	Мдр 15	+2	+7

Навыки Обман +9, Внимательность +12, Убеждение +9, Скрытность +6

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 22

Языки общий, драконий

ПО 15 (Опыт 13000 или 15000 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием магии*, чтобы наложить заклинание *Пронзание разума* (версии 3 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +11, досягаемость 10 фут. Попадание: 15 (2к8 + 6) рубящего урона + 7 (2к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 18, каждое существо в 60-футовом **конусе**. Провал: 56 (16к6) урона ядом. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 17, +9 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Пронзание разума (версии 3 уровня)

1/день: Обет

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Ментальный всплеск.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Пронзание разума* (версии 3 уровня).

• **Ядовитые миазмы.** Спасбросок Телосложения: Сл. 17, каждое существо в 20-футовой сфере с центром в видимой точке в пределах 90 фут. Провал: 7 (2к6) урона ядом и цель получает штраф -2 к КД до конца своего следующего хода. Успех или провал: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

Взрослый зеленый дракон преследует свою добычу.

Alexander Ostrowski

Оригинал



ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Слова взрослых зелёных драконов опасны не меньше, чем их ядовитое дыхание. Они — искусные интриганы, гордящиеся тем, насколько сильно влияют на сообщества, что обитаю рядом с их логовами. Эти создания одержимы сбором сведений и формируют разветвлённые шпионские сети. Многие из них осваивают магические приёмы слежки или подавления воли, а также ловко направляют искателей приключений на поиски утраченных артефактов, которые помогут им укрепить власть.

ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Древние зелёные драконы — легендарные существа, которые редко показываются как своим слугам, так и врагам. При помощи магии и искусно замаскированных агентов они сеют недоверие между союзниками и подтасывают благородные начинания. Когда связь доверия даёт трещину, драконы извлекают из этого выгоду, умножая собственные богатства и власть. Со временем их амбиции выходят за пределы привычных владений — они стремятся подчинить себе целые империи, иные планы или даже саму смерть.

ЛОГОВА ЗЕЛЁНЫХ ДРАКОНОВ

Зелёные драконы селятся в древних лесах, часто превращая рощи исполинских деревьев в укреплённые комплексы из переплетённых ветвей, полых стволов и пещер, спрятанных среди корней-великанов. Иногда они обосновываются и в заросших развалинах, особенно в бывших обителях тех, кого им удалось сокрушить.

Местность с логовом дракона искается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Звери шпионы. Крошечные звери магическим образом получают способность понимать драконий язык и могут телепатически общаться с драконом, если находятся в пределах 1 мили от логова.

Ядовитые заросли. Обычные растения, растущие в пределах 1 мили от логова, отравляют воздух вокруг них. Каждый раз, когда существо, (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или будут отравлены в течение 1 часа.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН [ANCIENT GREEN DRAGON]

Громадный дракон (цветной), законопослушный злой

КД 21

Инициатива: +15 (25)

Хиты 402 (23к20 + 161)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 27	+8	+8	Лов 12	+1	+8
Инт 20	+5	+5	Мдр 17	+3	+10

Навыки Обман +13, Внимательность +17,
Убеждение +13, Скрытность +8

Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 27

Языки общий, драконий

ПО 22 (Опыт 41000 или 50000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать воздухом и водой.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки Разрыванием. Он может заменить 1 атаку Использованием магии, чтобы наложить заклинание Пронзание разума (версии 5 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +15, досягаемость 15 фут. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 22, каждое существо в

90-футовом конусе. Провал: 77 (22к6) урона ядом.
Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 21, +13 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии,
Пронзание разума (версии 5 уровня)

1/день: Обет, Изменение памяти

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Ментальный всплеск.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Пронзание разума (версии 5 уровня).

• **Ядовитые миазмы.** Спасбросок Телосложения: Сл. 21, каждое существо в 30-футовой сфере с центром в видимой точке в пределах 90 фут. Провал: 17 (5к6) урона ядом и цель получает штраф -2 к КД до конца своего следующего хода. Успех или провал: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.



Древний зеленый дракон управляет судьбами
своих пешек из глубины своего лесного логова.

Alexander Ostrowski

Оригинал



Вирмлинг красный дракон.
Оригинал

КРАСНЫЕ ДРАКОНЫ [RED DRAGONS]

Драконы жадности и разрушения

Среда обитания: холм, гора.

Сокровища: любые.

Красные драконы завладевают всем, чего пожелают, и обращают в пепел всё, что осмеливается встать у них на пути. Эти цветные драконы неутомимо жаждут большего — будь то магия, территории, сокровища или что угодно ещё, лишь бы их жестокие амбиции продолжали разгораться.

Красные драконы обустраивают свои логова среди неприступных утёсов и грозных вулканов. Внутри они собирают и яростно оберегают невиданные горы сокровищ, а многие из них досконально помнят, какие именно богатства накопили и где они лежат. Если что-то пропадает, красный дракон впадает в неистовство. Он не успокоится, пока его сокровища не вернутся на место, а виновные не сгорят в огне.

Красные драконы провозглашают себя величайшими среди всех драконов, а значит — непревзойдёнными и среди всех существ. Для них грабёж и завоевание — неотъемлемое право, ведь их сокровищам нет лучшего пристанища, чем собственные горы богатств, а прочие создания, по их мнению, должны считать за честь им служить.

ВИРМЛИНГ КРАСНОГО ДРАКОНА

Вирмлинги красных драконов с рождения являются олицетворением разрушительной силы. С ранних лет они испытывают подлинное наслаждение, когда поджигают предметы и живых существ. Порой они воздерживаются от огня, предпочитая вселять в жертв ужас и принуждать их подчиняться приказам и приносить дары.

ВИРМЛИНГ КРАСНЫЙ ДРАКОН

[RED DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17

Инициатива: +2 (12)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., лазая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4	+4	Лов 10	+0	+2
Инт 12	+1	+1	Мдр 11	+0	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1к10 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: 24 (7к6) урона огнём. Успех: половина урона.

МОЛОДОЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

Молодые красные драконы считаются одними из наиболее непредсказуемых представителей своего рода. Они разыскивают земли с изобилием сокровищами и потенциальных приспешников, совершая дерзкие набеги, устраивая пожары и запугивая врагов, чтобы упрочить собственную власть. Если они не встречают существенного сопротивления, то закрепляются на этих территориях и начинают царствование ужаса, способное длиться веками.

МОЛОДОЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

[YOUNG RED DRAGON]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18

Инициатива: +4 (14)

Хиты 178 (17к10 + 85)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 23	+6	+6	Лов 10	+0	+4
Инт 14	+2	+2	Мдр 11	+0	+4

Навыки Внимательность +8, Скрытность +4

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 18

Языки общий, драконий

ПО 10 (Опыт 5900; БМ +4)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +10, досягаемость 10 фут. Попадание: 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: 56 (16к6) урона огнём. Успех: половина урона.



Взрослый красный дракон высвобождает свою ярость, превращая город в руины.

Joshua Raphael

Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН [ADULT RED DRAGON]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 19 **Инициатива:** +12 (22)

Хиты 256 (19к12 + 133)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 27	+8	+8	Лов 10	+0	+6
Инт 16	+3	+3	Мдр 13	+1	+7

Навыки Внимательность +13, Скрытность +6

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 23

Языки общий, драконий

ПО 17 (Опыт 18000 или 20000 в логове; БМ +6)

Особенности

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку *Использованием магии*, чтобы наложить заклинание *Палящий луч*.

Разрывание. Рукопашная атака: +14, досягаемость 10 фут. Попадание: 13 (1к10 + 8) рубящего урона + 5 (2к4) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 21, каждое существо в 60-футовом конусе. Провал: 59 (17к6) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 20, +12 к попаданию атаками):

По желанию: *Приказ* (версии 2 уровня),

Обнаружение магии, *Палящий луч*

1/день: *Огненный шар*

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Властный облик.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Приказ* (версии 2 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Огненные лучи.** Дракон *Использованием заклинаний* накладывает *Палящий луч*. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

ВЗРОСЛЫЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

Взрослые красные драконы — прирождённые тираны, претендующие на обширные владения и способные подчинить себе целые армии либо обладать огромными магическими ресурсами. Обычно они не принимают во внимание королевства и притязания слабых созданий, рассматривая целые города как свои законные владения. Однако большинство красных драконов — невнимательные правители, десятилетиями предающиеся собственному комфорту, обожают накапливать сокровища и увлекаются магическими исследованиями в глубинах своего логова. Но стоит им вновь обратить взор на подвластные земли и увидеть там нечто им неугодное, как целые территории могут сгореть в неугасающем пламени.

ДРЕВНИЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН

Древние красные драконы — одни из самых устрашающих и разрушительных созданий во всём многообразии миров. Лишь единицы способны выстоять перед яростью древнего красного дракона, когда тот решает стереть всё вокруг с лица земли. Их неуёмная жадность не уступает сокрушительному могуществу: эти драконы собирают колоссальные сокровищницы, наполненные легендарными артефактами и магическими предметами. Их логова простираются в глубины вулканических разломов и зачастую пересекают границы иных планов бытия, откуда они призывают себе на службу обитателей Плана огня или Нижних планов.

ЛОГОВА КРАСНЫХ ДРАКОНОВ

Красные драконы возводят свои логова в дымящихся, недоступных местах: вулканических горах, пылающих пустошах и руинах, отобранных у других обитателей.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Жгучий жар. Область в пределах 1 мили от логова является областью экстремальной жары. Горящее существо или объект получает дополнительно 1к4 урона огнём в начале каждого своего хода.

Тлеющий туман. Область в пределах 1 мили от логова слабо заслонена облаками пепла. Каждый раз, когда существо (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или будет отравлено на 1 часа.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ КРАСНЫЙ ДРАКОН [ANCIENT Red DRAGON]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 22

Инициатива: +14 (24)

Хиты 507 (26к20 + 234)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., лазая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	30	+10	+10	Лов	10	+0	+7	Тел	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	Мдр	15	+2	+9	Хар	27	+8	+8

Навыки Внимательность +16, Скрытность +7

Иммунитет огненный

Чувства слепое зрение 60 фут.,
тёмное зрение 120 фут., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 24 (Опыт 62000 или 75000 в логове; БМ +7)

Особенности

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Действия

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки Разрыванием. Он может заменить 1 атаку Использованием магии, чтобы наложить заклинание Палящий луч (версии 3 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +17, досягаемость 15 фут. Попадание: 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 10 (3к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. Провал: 91 (26к6) урона огнём. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 23, +15 к попаданию атаками):

По желанию: Приказ (версии 2 уровня), Обнаружение магии, Палящий луч (версии 3 уровня)

1/день: Огненный шар (версии 6 уровня), Наблюдение

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Властный облик.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Приказ (версии 2 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Огненные лучи.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Палящий луч (версии 3 уровня). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.
- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.



Даже самые храбрые души спасаются от нападения древнего красного дракона.

[Joshua Raphael](#)

[Оригинал](#)

СЕРЕБРЯНЫЕ ДРАКОНЫ [SILVER DRAGONS]

Драконы храбрости и справедливости

Среда обитания: гора, город.

Сокровища: магия.

Серебряные драконы стремятся оберегать мир и вдохновлять на великие свершения. Они желают служить образцом добродетели, неустанно сохраняя будительность перед лицом зла.

Обычно эти драконы обитают в заснеженных горах, однако их высокие стремления и приветливый нрав порой побуждают их селиться в людных городах. Принимая гуманоидный облик, они сближаются с художниками, историками, рыцарями и скромными правителями, которые, опираясь на опыт прошлого, трудятся над созданием лучшего будущего.

Серебряных драконов вдохновляют легендарные герои, и они неустанно преследуют великие цели. Многие из них собирают драгоценности, отражающие эти идеалы, — будь то исторические хроники, древние произведения искусства или оружие прославленных чемпионов.

ВИРМЛИНГ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Вирмлинги серебряных драконов обычно живут рядом с одним или несколькими родителями или наставниками, постигая множество новых тайн о мире и его истории, прежде чем отправиться в самостоятельное странствие.

Молодой СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Молодые серебряные драконы, как правило, поддерживают тесные узы с мудрыми металлическими собратьями или героическими образцами для подражания, помогая тем, кто стремится к великим свершениям, воплотить свои замыслы. Они нередко выступают посланниками или представителями столь добродетельных личностей.



Вирмлинг серебряный дракон.

Оригинал

ВИРМЛИНГ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН [SILVER DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 17

Инициатива: +2 (12)

Хиты 45 (6k8 + 18)

Скорость 30 фут., летая 60 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 19	+4	+4	Лов 10	+0	+2
Инт 12	+1	+1	Мдр 11	+0	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1k10 + 4) колющего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: 18 (4k8) урона холода. Успех: половина урона.

Парализующее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 13, каждое существо в 15-футовом конусе. Первый провал: цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. Второй провал: цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Молодой СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН [YOUNG SILVER DRAGON]

Большой дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 18

Инициатива: +4 (14)

Хиты 168 (16k10 + 80)

Скорость 40 фут., летая 80 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 23	+6	+6	Лов 10	+0	+4
Инт 14	+2	+2	Мдр 11	+0	+4

Навыки История +6, Внимательность +8, Скрытность +4

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 18

Языки общий, драконий

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки

Разрыванием. Он может заменить 1 атаку Парализующим дыханием.

Разрывание. Рукопашная атака: +10, досягаемость 10 фут. Попадание: 15 (2k8 + 6) рубящего урона.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: 49 (11k8) урона холода. Успех: половина урона.

Парализующее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 17, каждое существо в 30-футовом конусе. Первый провал: цель недееспособна и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. Второй провал: цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.



Взрослый серебряный дракон отдыхает в лагере вместе со своими товарищами-приключенцами.

Anna Podedworna

Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН [ADULT SILVER DRAGON]

Огромный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 19 **Инициатива:** +10 (20)

Хиты 216 (16к12 + 112)

Скорость 40 фут., летая 80 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	27	+8	+8	Лов	10	+0	+5	Тел	25	+7	+7
Инт	16	+3	+3	Мдр	13	+1	+6	Хар	22	+6	+6

Навыки История +8, Внимательность +11, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 16 (Опыт 15000 или 18000 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на (А) *Парализующее дыхание* или (Б) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Ледяной кинжал*.

Разрывание. Рукопашная атака: +13, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 4 (1к8) урона холода.

Парализующее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 20, каждое существо в 60-футовом конусе. Первый провал: цель *недееспособна* и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. Второй провал: цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 20, каждое существо в 60-футовом конусе. Провал: 54 (12к8) урона холода. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 19, +11 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Удержание чудовища, Ледяной кинжал, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания) **1/день:** Град (версии 5 уровня), Область истины

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Холод.** Дракон Использованием заклинаний накладывает Удержание чудовища. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода

• **Морозный штурм.** Спасбросок Ловкости: Сл. 19, каждое существо в линии длиной 60 фут и шириной 10 фут. Провал: 14 (4к6) урона холода, и цель отталкивается на 30 фут. от дракона. Успех: половина урона. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.

ВЗРОСЛЫЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Взрослые серебряные драконы предпочитают проводить время среди самых разных народов. Вместо прямого вмешательства в политику, они оказывают поддержку людям с амбициозными замыслами или тем, кто способствует возрождению великих университетов, вдохновляя на проведение спортивных состязаний, фестивалей и иных значимых общественных инициатив. Серебряные драконы нередко окружены единомышленниками и зорко наблюдают за скрытыми угрозами.

ДРЕВНИЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН

Древние серебряные драконы жаждут перемен в мировом масштабе. Они оберегают родные сообщества и союзников, вдохновляя тех на подвиги, достойные легенд. Некоторые из них обращают взор на иные миры и планы, заключая необычайные союзы или сражаясь с межплановыми угрозами. Нередко они владеют несколькими личинами в разных обществах и формируют узы дружбы, охватывающие поколения, с героическими родами или доблестными содружествами.

ДРЕВНИЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН [ANCIENT SILVER DRAGON]

Громадный дракон (металлический), законопослушный добрый

КД 22 **Инициатива:** +14 (24)

Хиты 468 (24к20 + 216)

Скорость 40 фут., летая 80 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	30	+10	+10	Лов	10	+0	+7	Тел	29	+9	+9
Инт	18	+4	+4	Мдр	15	+2	+9	Хар	26	+8	+8

Навыки История +11, Внимательность +16, Скрытность +7

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 26

Языки общий, драконий

ПО 23 (Опыт 50000 или 62000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*. Он может заменить 1 атаку на использование (А) *Парализующее дыхание* или (Б) *Использование магии*, чтобы наложить заклинание *Ледяной кинжал* (версии 2 уровня).

Разрывание. Рукопашная атака: +17, досягаемость 15 фут. Попадание: 19 (2к8 + 10) рубящего урона + 9 (2к8) урона холода.

Парализующее дыхание. Спасбросок Телосложения: Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. Первый провал: цель *недееспособна* и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, заканчивая эффект при успехе. Второй провал: цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого хода, заканчивая эффект при успехе.

ЛОГОВА СЕРЕБРЯНЫХ ДРАКОНОВ

Серебряные драконы нередко устраивают свои жилища в живописных горных убежищах или на рукоятворных «островах» из облаков.

Местность с логовом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Лёгкий ветер. Ветра поддерживают существа, падающие в радиусе 1 мили от логова. Такие существа спускаются со скоростью 60 футов за раунд и не получают урона от падения.

Тлеющий туман. В своём логове дракон может накладывать заклинание Управление погодой без материальных компонентов и используя в качестве заклинательной характеристики ту же, что и в умении Использование заклинаний.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок

Телосложения: Сл. 24, каждое существо в 90-футовом конусе. Провал: 67 (15к8) урона холода. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Дракон накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 23, +15 к попаданию атаками):

По желанию: Обнаружение магии, Удержание чудовища, Ледяной кинжал, Полное превращение (только в форму зверя или гуманоида, без временных хитов, без концентрации и без необходимости во временных хитах для поддержания заклинания)

1/день: Град (версии 7 уровня), Область истины, Власть над погодой, Телепортация

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

Холод. Дракон Использованием заклинаний накладывает Удержание чудовища. Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода

Морозный штурм. Спасбросок Ловкости: Сл. 23, каждое существо в линии длиной 60 фут и шириной 10 фут. Провал: 14 (4к6) урона холода, и цель отталкивается на 30 фут. от дракона. Успех: половина урона. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

Наскок. Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку Разрыванием.



Вид древнего серебряного дракона
может напугать подлых злодеев.

Anna Podedworna

Оригинал

БЕЛЫЕ ДРАКОНЫ [WHITE DRAGONS]

Драконы мороза и жестокости

Среда обитания: арктика.

Сокровища: магия.

Среди всех цветных драконов белые считаются наиболее примитивными и ставят выживание выше всего. Жизнь в суровых ледяных пустошах, на ледниках и в замёрзших морях, что они населяют, жестока и непредсказуема. Белые драконы рьяно оберегают свои территории, патрулируя заснеженные просторы в поисках добычи и признаков непрошенных гостей. Большинство из них не обращают внимания на замыслы прочих тварей и даже других драконов, заботясь лишь о собственном выживании.

Чтобы укрыться от прочих опасных обитателей арктики и беспощадной природы, белые драконы устраивают надёжные логова. В их глубинах они хранят доказательства собственного превосходства: черепа чудовищ, трофеи поверженных соперников и редкостные диковинки, привлекшие их внимание. Сокровища белые драконы нередко запечатывают во льду или скрывают в застывших водах. Для них каждое достояние — символ победы, чья значимость лишь возрастает с годами.

ВИРМЛИНГ БЕЛОГО ДРАКОНА

Вирмлинги белые драконы-вирмлинги вскоре после вылупления пускаются в самостоятельную жизнь. Они не страшатся холода, но в заснеженных пустошах пропитание встречается редко, а хищники там беспощадны. Большинство выживает, питаясь падалью, охотясь при удобном случае и стремительно ускользая от врагов, в том числе от собственных сородичей.

ВИРМЛИНГ БЕЛОГО ДРАКОНА [WHITE DRAGON WYRMLING]

Средний дракон (цветной), хаотичный злой

КД 16

Инициатива: +2 (12)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фут., летая 60 фут., плавая 30 фут., копая 15 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	10	+0	+2	Тел	14	+2	+2
Инт	5	-3	-3	Мдр	10	+0	+2	Хар	11	+0	+0

Навыки Внимательность +4, Скрытность +2

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

Языки драконий

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 2 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Способность Телосложения: Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: 22 (5к8) урона холодом. Успех: половина урона.



Вирмлинг белый дракон.
Оригинал

МОЛОДОЙ БЕЛОГО ДРАКОНА

Молодые белые драконы яростно оберегают свои охотничьи владения от соперников. Порой кобольды и группы гуманоидов приносят им пищу и дары, надеясь смягчить хищников и сократить число нападений на свои поселения.

МОЛОДОЙ БЕЛОГО ДРАКОНА [YOUNG WHITE DRAGON]

Большой дракон (цветной), хаотичный злой

КД 17

Инициатива: +3 (13)

Хиты 123 (13к10 + 52)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут., копая 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	10	+0	+3	Тел	18	+4	+4
Инт	6	-2	-2	Мдр	11	+0	+3	Хар	12	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Скрытность +3

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 16

Языки общий, драконий

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки Разрыванием.

Разрывание. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. Попадание: 9 (2к4 + 4) рубящего урона + 2 (1к4) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Способность Телосложения: Сл. 15, каждое существо в 30-футовом конусе. Провал: 40 (9к8) урона холодом. Успех: половина урона.



Взрослый белый дракон рассматривает всех существ на своей территории как добычу.

Vance Kovacs
Оригинал

ВЗРОСЛЫЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН [ADULT WHITE DRAGON]

Огромный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 18

Инициатива: +10 (20)

Хиты 200 (16к12 + 96)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут., копая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 22	+6	+6	Лов 10	+0	+5	Тел 22	+6	+6
Инт 8	-1	-1	Мдр 12	+1	+6	Хар 12	+1	+1

Навыки Внимательность +11, Скрытность +5

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 21

Языки общий, драконий

ПО 13 (Опыт 10000 или 11500 в логове; БМ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проверок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (3/день или 4/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +11, досягаемость 10 фут. Попадание: 13 (2к6 + 6) рубящего урона + 4 (1к8) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 19, каждое существо в 60-футовом **конусе**. Провал: 54 (12к8) урона холода. Успех: половина урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Морозный взрыв.** Спасбросок Телосложения: Сл. 14, каждое существо в 30-футовой сфере в центре в видимой точке в пределах 120 фут. Провал: 7 (2к6) урона холода, и скорость цели становится равна 0 до конца её следующего хода. Провал или успех: дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

- Пусющее присутствие.** Дракон накладывает заклинание **Ужас** без материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 14). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

- Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.

ВЗРОСЛЫЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН

Повзрослев, белые драконы объявляют себя полноправными хозяевами громадных просторов и нередко оказываются самыми опасными хищниками в округе. Одни могут подолгу скрываться в своих ледяных убежищах, тогда как другие регулярно совершают облет владений. Завидев движение на белоснежной равнине, они стремительно снижаются, чтобы завладеть добычей или потребовать у разумных существ дары и пищу.

ДРЕВНИЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН

Подобно жутким арктическим бурям, древние белые драконы представляют смертельную угрозу в снежных пустошах. Из льда своих логовищ они выбираются в поисках пищи и богатств, угрожая всем своим ледяным дыханием. Хотя иногда они не обращают внимания на животных или небольшие группы путников, эти титаны севера всегда готовы сразиться с другими драконами или магическими существами, чтобы пополнить коллекцию черепами поверженных врагов и их могущественными артефактами.

ЛОГОВА БЕЛЫХ ДРАКОНОВ

Белые драконы гнездятся в суровых, ледяных пещерах, выдолбленных в камне и льду.

Местность с логом дракона искажается под его влиянием, создавая следующие эффекты:

Ледяной холод. Область в радиусе 1 мили от логова является зоной экстремального холода. Любая вода в этой области становится ледяной. См. [Руководство Мастера](#) для правил экстремального холода и ледяной воды.

Тлеющий туман. Область в радиусе 1 мили от логова слабо заслонена из-за холодного тумана. Каждый раз, когда существо (кроме дракона или его союзников) завершает продолжительный отдых в этой области, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл. 15 или его скорость уменьшается на 10 футов на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

ДРЕВНИЙ БЕЛЫЙ ДРАКОН [ANCIENT WHITE DRAGON]

Громадный дракон (цветной), хаотичный злой

КД 20

Инициатива: +12 (22)

Хиты 333 (18к20 + 144)

Скорость 40 фут., летая 80 фут., плавая 40 фут., копая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	26	+8	+8	Лов	10	+0	+6	Тел	26	+8	+8
Инт	10	+0	+0	Мдр	13	+1	+7	Хар	18	+4	+4

Навыки Внимательность +13, Скрытность +6

Иммунитет холодный

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 120 фут., ПВ 23

Языки общий, драконий

ПО 20 (Опыт 25000 или 33000 в логове; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Хождение по льду. Дракон может перемещаться по ледяным поверхностям и лазать по ним без проворок характеристик. Кроме того, труднопроходимая местность из-за льда или снега не стоит дополнительного перемещения.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если дракон провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает 3 атаки *Разрыванием*.

Разрывание. Рукопашная атака: +14, досягаемость 15 фут. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона + 7 (2к6) урона холодом.

Холодное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 22, каждое существо в 90-футовом **конусе**. Провал: 63 (14к8) урона холода. Успех: половина урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Морозный взрыв.** Спасбросок Телосложения: Сл. 20, каждое существо в 30-футовой сфере в центре в видимой точке в пределах 120 фут. Провал: 14 (4к6) урона холода, и скорость цели становится равна 0 до конца её следующего хода. *Провал или успех:* дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Пугающее присутствие.** Дракон накладывает заклинание **Ужас** без материальных компонентов, используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 18). Дракон не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Наскок.** Дракон перемещается на расстояние до половины своей скорости и совершает одну атаку *Разрыванием*.



Древний белый дракон замораживает корабль нарушителей,
прежде чем они ступят на его территорию.

Vance Kovacs

Оригинал



ПОЛУДРАКОН [HALF-DRAGON]

Созданный драконами воитель

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Рождённые посредством магических обрядов с использованием сущности драконов, полудраконы служат своим создателям и своим собственным драконным прихотям. Большинство полудраконов были сотворены цветными драконами, желающими заполучить слуг с отблеском их силы и величия. Полудраконы зачастую управляют остальными слугами злонамеренного дракона, либо действуют как его агенты, в тех местах, где явление их драконьего повелителя привлекло бы нежелательное внимание.

Полудраконы унаследовали черты характера и цели своего прародителя-дракона. Те, что напоминают цветных драконов, обычно ненавидят своего создателя, даже если стремятся к тем же целям. Полудраконы с признаками металлических драконов встречаются крайне редко, но могут возникнуть в результате магических несчастных случаев, безрассудных экспериментов волшебников или как последний акт умирающего дракона.

«Какое благословение требует большего и вдохновляет на великие подвиги, чем кровь Тиамат?»

— Вирмлорд Азарр Кул, полудракон

ПОЛУДРАКОН [HALF-DRAGON]

Средний дракон, нейтральный

КД 18

Инициатива: +5 (15)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	19	+4	+4	Лов	14	+2	+5	Тел	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	Мдр	15	+2	+5	Хар	14	+2	+2

Навыки Атлетика+7, Внимательность +5, Скрытность +5

Сопротивление определяется чертой *Драконье происхождение* ниже

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 60 фут., ПВ 15

Языки общий, драконий

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Драконье происхождение Полудракон ведёт своё происхождение от дракона, связанного с одним из следующих типов урона(на выбор Мастера): кислотный, холодный, огненный, электрический или ядовитый. Этот выбор определяет и остальные аспекты статблока.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Полудракон совершает 2 атаки *Когтём*.

Коготь. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут.

Попадание: 6 (1к4 + 4) рубящего урона + 7 (2к6) урона с типом от особенности *Драконье происхождение*.

Драконье дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 14, каждое существо в 30-футовом *коунусе*. Провал: 28 (8к6) урона с типом от особенности *Драконье происхождение.. Успех:* половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Полудракон прыгает на расстояние до 30 фут., тратя 10 фут. перемещения.



ДРАКОЧЕРЕПАХА [DRAGON TURTLE]

Древний повелитель подводных царств

Среда обитания: побережье, под водой.

Сокровища: любые.

Дракочерепахи — это могущественные создания с панцирями столь огромных размеров, что их порой принимают за целые острова, а мощные челюсти без труда могут раскусить корабль, словно сухую ветку. Пока одни из этих морских чудовищ мирно дремлют в пучинах, другие с ревнивой яростью оберегают свои обширные владения, извергая обжигающее дыхание на врагов и забирая себе всё, что тонет в морях или скользит по волнам. Порой они готовы помочь пиратам, подводным народам или морским культурам в обмен на дары для своих затонувших сокровищниц.

Многие дракочерепахи живут в уединённых логовах или покинутых руинах на большой глубине, оставаясь невиданными целыми поколениями. Подобно своим тёзкам из легенд, они живут несметное количество лет. Некоторые из них до сих пор помнят чудеса минувших эпох и великих личностей, когда-то пересекавших их владения. К таким дракочерепахам можно попытаться обратиться с просьбой поведать свои истории или провести путников через их земли — взамен на сокровища, которых они ещё не видели на морском дне.

ДРАКОЧЕРЕПАХА [DRAGON TURTLE]

Громадный дракон, нейтральный

КД 20

Инициатива: +6 (16)

Хиты 356 (23к20 + 115)

Скорость 20 фут., плавая 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	25	+7	+7	Лов	10	+0	+0	Тел	20	+5	+11
Инт	10	+0	+0	Мдр	12	+1	+7	Хар	12	+1	+1

Сопротивление огненный

Чувства тёмное зрение 120 фут., ПВ 11

Языки драконий, первичный (акван)

ПО 17 (Опыт 18000; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракочерепаха может дышать воздухом и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракочерепаха совершает 3 атаки Укусом. Она может заменить 1 атаку атакой Хвостом.

Укус. Рукопашная атака: +13, досягаемость 15 фут. Попадание: 23 (3к10 + 7) колющего урона + 7 (2к6) урона огнём. Нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.

Хвост. Рукопашная атака: +13, досягаемость 15 фут. Попадание: 18 (2к10 + 7) дробящего урона. Если цель — существо **размера огромное** или меньше, то она получает состояние **лежащий ничком**.

Паровое дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 19, каждое существо в 60-футовом конкусе. Провал: 56 (16к6) урона огнём. Успех: половина урона. Провал или успех: нахождение под водой не даёт сопротивление к этому урону огнём.

ЗВЕРИ

Используйте эти статблоки, чтобы представить существ, названных в их честь, или других похожих существ. Например, статблок пантеры может также представлять горного льва, а статблок гигантского козла — бизона. Любой из этих статблоков также может использоваться для фантастических животных с отличительными именами и косметическими особенностями, уникальными для ваших приключений в D&D.

Ядовитая змея [VENOMOUS SNAKE]

Крошечный зверь, без мировоззрения

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 5 (2к4)

Скорость 30 фут., плавая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	2	-4	-4	Лов	15	+2	+2	Тел	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Чувства слепое зрение 10 фут., ПВ 10

Языки —

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут.

Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Среда обитания:

побережье, пустыня, лес, луг, холм, болото.

Рой ядовитых змей

[SWARM OF VENOMOUS SNAKES]

Средний рой маленьких зверей, без мировоззрения

КД 14

Инициатива: +4 (14)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фут., плавая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	18	+4	+4	Тел	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Сопротивление дробящий, колючий, рубящий

Иммунитет очарованный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый

Чувства слепое зрение 10 фут., ПВ 10

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Рой. Рой может занимать пространство другого существа и наоборот. Рой может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной змеи. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут.

Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона или 6 (1к4 + 4) колющего урона, если рой **окровавлен**, + 10 (3к6) урона ядом.

Среда обитания:

побережье, пустыня, лес, луг, холм, болото.

ИСЧАДИЯ

АРКАНАЛОТ [ARCANALOTH]

Юголот магических манипуляций

Среда обитания: план (Нижние планы).

Сокровища: магия.

Хотя все юголоты являются исчадиями, олицетворяющими злобу и жадность, но арканалоты направляют свой выдающийся интеллект на накопление и использование секретов. Затем они используют эти тайны, чтобы порабощать бесчисленных жертв и мелких злодеев, очаровывая противников ложными обещаниями и могущественной магией.

Арканалоты обладают значительными магическими способностями и часто скрывают свою истинную сущность с помощью иллюзий. Хотя они предпочитают, чтобы за них сражались магические слуги или другие юголоты, арканалоты способны защитить себя с помощью магии, изгоняя противников прямо на страницы своих волшебных фолиантов.



John Patrick Gañas
Оригинал

АРКАНАЛОТ [ARCANALOTH]

Среднее исчадие (юголот), нейтральный злой

КД 18

Инициатива: +5 (15)

Хиты 175 (27к8 + 54)

Скорость 30 фут., полёт 30 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	12	+1	+5	Тел	14	+2	+6
Инт	20	+5	+9	Мдр	16	+3	+7	Хар	17	+3	+3

Навыки Аркана +9, Обман +7, Проницательность +7, Внимательность +7

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый, кислотный; очарованный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фут., ПВ 17

Языки все; телепатия 120 фут.

ПО 12 (Опыт 8400; БМ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Восстановление исчадия. Если арканалот умирает за пределами Геенны, то его тело растворяется в **ихоре** и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Геенны.

Сопротивление магии. Арканалот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Том душ. Арканалот владеет магическим томом. Пока он несёт или носит этот том, он может использовать своё действие Изгоняющий коготь.

Том имеет КД 17; хиты 35; и иммунитет к урону некротической энергией, ядом и психической энергией. Том восстанавливает все свои Хиты в конце каждого хода, но превращается в пыль, если его хиты снижаются до 0 или если арканалот умирает. Если том уничтожен, то арканалот может создать новый после **короткого** или **продолжительного** отдохна.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Арканалот совершает 3 атаки **Дьявольским всплеском**. Он может заменить одну атаку на **Изгоняющий когтём**.

Дьявольский всплеск. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +9, досягаемость 5 фут. или дистанция 120 фут. Попадание: 31 (4к12 + 5) урона некротической энергией.

Изгоняющий коготь (требуется Том душ). Бросок рукопашной атаки: +9, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к4 + 5) рубящего урона + 19 (3к12) урона психической энергией. Если цель — существо, то на ней накладывается следующий эффект.

Спасбросок Харизмы: Сл. 17. **Провал:** цель оказывается запертой в демиплане внутри Тома душ. Пока она находится там, она получает состояние **недееспособный**. В конце каждого хода цель повторяет спасбросок, выходя из Тома душ при успехе. При выходе цель появляется в ближайшем свободном пространстве от места изгнания. Если цель провалила 3 спасброска, находясь в демиплане, то она будет к нему привязана и сможет сбежать, только если хиты тома сократятся до 0.

Использование заклинаний. Арканалот накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 17):

По желанию: Смена обличья, Обнаружение магии, Волшебная рука, Фокусы, Опознание

1/день: Связь с иным планом, Обнаружение мыслей, Переносящая дверь, Сокрытие разума

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепортация. Арканалот телепортируется на расстояние до 30 футов в свободное видимое пространство.

РЕАКЦИИ

Контрзаклинание. Арканалот накладывает заклинание **Контрзаклинание** в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении **Использование заклинаний**.



БАЛОР [BALOR]

Демон всепоглощающей ярости

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: вооружение.

Балоры воплощают разрушительную ярость и ненависть демонов. Эти гигантские, крылатые ужасы, демонические полководцы, кипят от гнева, излучая волны огня и владея двумя смертоносными орудиями: мечом,

сверкающим электрическим разрядом, и кнутом, пылающим огнем. Ярость балора не утихает до самой его гибели, когда он взрывается – это его последний акт мести против тех, кто его уничтожил. Повелители демонов и злые боги используют ярость балоров, делая их командирами армий или стражами мрачных тайн.

БАЛОР [BALOR]

Большое исчадие (демон), хаотичный злой

КД 19

Инициатива: +14 (24)

Хиты 287 (23к12 + 138)

Скорость 40 фут., полёт 80 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	26	+8	+8	Лов	15	+2	+2	Тел	22	+6	+12
Инт	20	+5	+5	Мдр	16	+3	+9	Хар	22	+6	+6

Навыки Внимательность +9

Сопротивление холодный, электрический

Иммунитет огненный, ядовитый; очарованный, испуганный, отравленный

Чувства истинное зрение 120 фут., ПВ 19

Языки бездны; телепатия 120 фут.

ПО 19 (Опыт 22000; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертная агония. Балор взрывается при смерти. **Спасбросок Ловкости:** Сл. 20, каждое существо в 30-футовой эманации, исходящей от балора. **Провал:** 31 (9к6) урона огнём + 31 (9к6) урона силовым полем. **Успех:** половина урона. **Провал или успех:** если балор погибает за пределами Бездны, то он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами где-то в Бездне.

Аура огня. В конце каждого хода балора каждое существо в пределах 5-футовой эманации от балора получает 13 (3к8) урона огнём.

Легендарное сопротивление (3/день). Если балор провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Сопротивление магии. Балор совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Балор совершает 1 атаку Кнутом пламени и 1 атаку Клинком молний.

Кнут пламени. Бросок рукопашной атаки: +14, досягаемость 30 фут. Попадание: 18 (3к6 + 8) урона силовым полем + 17 (5к6) урона огнём. Если цель – существо размера огромное или меньше, то балор притягивает её на 25 футов прямо к себе и цель получает состояние лежащий ничком.

Клинок молнии. Бросок рукопашной атаки: +14, досягаемость 10 фут. Попадание: 21 (3к8 + 8) урона силовым полем + 22 (4к10) урона электричеством. Цель не может совершать реакции до начала следующего хода балора.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепортация. Балор телепортирует себя или согласного демона в пределах 10 футов от себя на расстояние до 60 футов в свободное видимое пространство.



Шипастый дьявол [BARBED DEVIL]

Дьявол жадности и одержимости

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: любые.

Адские коллекционеры, шипастые дьяволы фанатично охраняют сокровищницы и прочёсывают планы в поисках новых пополнений в свои хранилища. Среди обитателей Девяти преисподний они также известны как хаматулы. Эти дьяволы украшают свои шипастые тела самыми ценными трофеями и добычей, отнятой у тех, кто безуспешно пытался их ограбить. Когда они сталкиваются с угрозой, их оружием становятся колючие конечности и адский огонь.

Шипастые дьяволы часто служат стражами и счётво-водами у генералов ледяных дьяволов, военачальников исчадий преисподней, архидьяволов и других могущественных злодеев. В обмен на эту службу они получают защиту для своих собственных коллекций. Многие шипастые дьяволы также поддерживают сети из бесов, которые прочёсывают планы в поисках ценных сокровищ или жадных смертных, готовых заключить сделку.

Однако шипастые дьяволы редко собирают что-то столь банальное, как монеты и драгоценные камни. Гораздо больше они гордятся коллекцией редчайших предметов определённого типа — обычно артефактов с особой родословной или символов власти. Шипастые дьяволы никогда не крадут то, что жаждут заполучить; вместо этого они заключают сделки, позволяя им за-владеть как сокровищами, так и смертными душами.

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ [BARBED DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 15

Инициатива: +3 (13)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	16	+3	+6	Лов	17	+3	+3	Тел	18	+4	+7
Инт	12	+1	+1	Мдр	14	+2	+5	Хар	14	+2	+5

Навыки Обман +5, Проницательность +5, Внимательность +8

Сопротивление холодом

Иммунитет огнём, ядом, отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фут. (даже через магическую тьму), ПВ 18

Языки инфернальный; телепатия 120 фут.

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода дьявол наносит 5 (1к10) колющего урона всем схваченным им существам или схватившим его.

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподний, то его тело исчезает в сером дыме и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает 1 атаку Когтями и 1 атаку Хвостом или он совершает 2 атаки Метанием пламени.

Когти. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) колущего урона. Если цель размера большой или меньше, то она получает состояние схваченный (Сл. освобождения 13) от обоих когтей.

Хвост. Рукопашная атака: +6, досягаемость 10 фут. Попадание: 14 (2к10 + 3) рубящего урона.

Метание пламени. Дальнобойная атака: +5, дистанция 150 фут. Попадание: 17 (5к6) урона огнём. Если цель легковоспламеняющийся объект, который никто не носит и не несёт, то он начинает гореть.

БАРЛГУРА [BARLGURA]

Демон инстинктов и первобытной жестокости

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: любые.

Барлгуры — это демоны, воплощающие в себе жестокость и инстинкты убийцы. Они безжалостно охотятся на существ, осмелившихся войти на их территорию, будь то дикая местность Бездны или места, куда их призывали злобные маги. Барлгуры усевают свои владения адскими символами и ужасающими останками своих жертв.

Барлгуры сотрудничают с другими демонами, особенно с себе подобными, пока у них есть достаточно добычи. Но если в регионе заканчиваются существа, которых можно убивать, то эти демоны обираются друг против друга, вступая в кровавые распри, способные опустошить огромные территории.

Внешний вид барлгур может различаться, но все они обладают мощными телами и руками, способными как к стремительному лазанию, так и к сокрушительным ударам. Если топорной силы недостаточно для того, чтобы одолеть противника, то барлгуры прибегают к демонической магии, создавая ужасающие иллюзии и опутывающие лозы. Большинство барлгур напоминают кошмарных обезьян, а некоторые имеют преувеличенные черты хищников, обитающих в тех землях, где они появляются. Многие вживаются в свои демонические тела трофеи от прошлых охот.



Izzy Medrano
Оригинал

БАРЛГУРА [BARLGURA]

Большое исчадие (демон), хаотичный злой

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 85 (10к10 + 30)

Скорость 40 фут., лазая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	15	+2	+5	Тел	16	+3	+6
Инт	7	-2	-2	Мдр	14	+2	+2	Хар	9	-1	-1

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Сопротивление холодный, огненный, электрический

Иммунитет ядовитый; **отравленный**

Чувства слепое зрение 30 фут.,

тёмное зрение 120 фут., ПВ 15

Языки бездны; телепатия 120 фут.

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Демоническое восстановление. Если **дьявол**

умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Бездне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Доспех совершает 1 атаку **Мучительным укусом** и 2 атаки **Кулаком**.

Мучительный укус. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фут. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона + 13 (2к12) урона психической энергией.

Кулак. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фут. Попадание: 9 (1к10 + 4) дробящего урона. Если цель размера большой или меньше, то она получает состояние **лежачий ничком**.

Использование заклинаний. Барлгура накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

2/день: **Маскировка**, **Невидимость** (на себя)

1/день: **Опутывание**, **Воображаемый убийца** (версия 6 уровня)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Барлгура прыгает до 40 фут., тратя 10 фут. перемещения.

Костяной дьявол [BONE DEVIL]

Дьявол ужаса и подчинения

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: инструменты.

Костяные дьяволы — это худощавые, кошмарные исчадия с бледной кожей, натянутой на каркас, сочетающие человеческие и насекомоподобные черты. Этих исчадий, также известных как осилоты, ставят во главе более слабых дьяволов и других существ, связанных с легионами преисподний. Костяные дьяволы следят за тем, чтобы приказы владык преисподний исполнялись безупречно, а не дьяволы соблюдали свои обязательства перед Девятью преисподнями. Они убивают тех, кто отказывается от инфернальных сделок, отправляя предательские смертные души на невыразимые муки.

Когда костяные дьяволы не заняты служением своим дьявольским хозяевам, они соблазняют самолюбивых смертных обещаниями поклонения и повиновения от других существ. Эти дьяволы поддерживают мелких тиранов, помогая им становиться всё более жестокими и аморальными.

Костяные дьяволы путешествуют по мультивселенной, исполняя дьявольские приказы. В безвыходных ситуациях они могут даже прибегнуть к вербовке смертных, заставляя их участвовать в своих зловещих планах. Чтобы вдохновиться целями костяного дьявола, выберите или бросьте кость на таблице ниже.

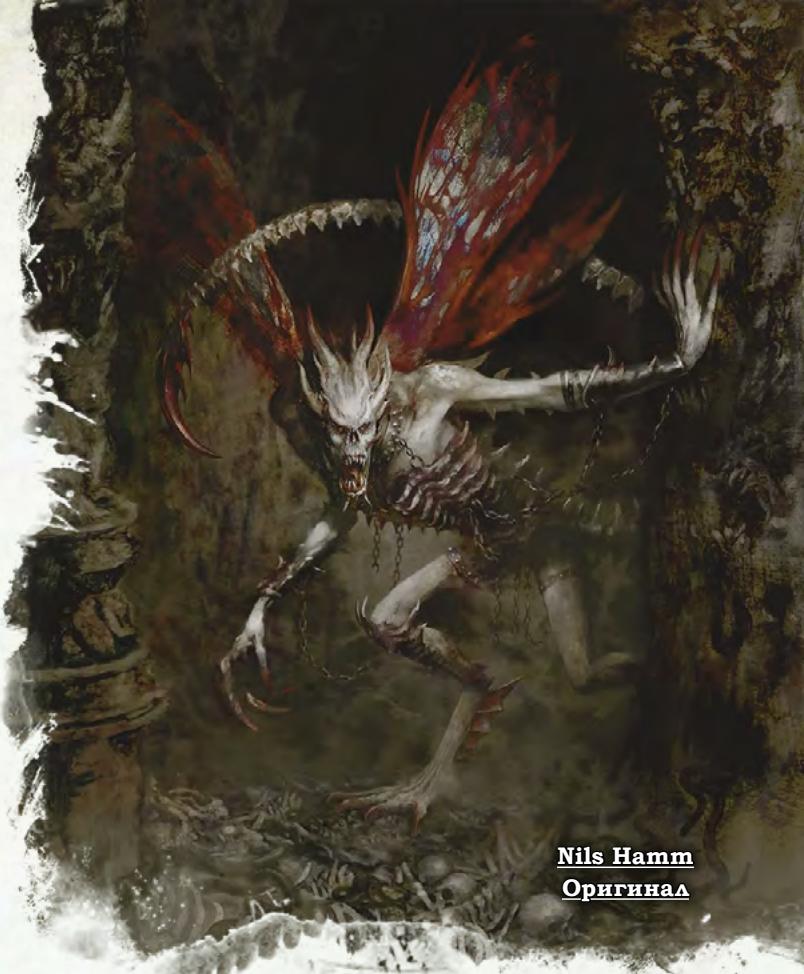
ЦЕЛИ КОСТЯНОГО ДЬЯВОЛА

1к4 Цель костяного дьявола...

- 1 Поймать душу, сбежавшую из Девяти преисподний.
- 2 Передать сообщение или наказать кого-то во имя архидьявола.
- 3 Найти того, кто нарушил сделку с дьяволом.
- 4 Убить кого-то или украсть что-то в рамках своего договора с порочным магом.

«Костяные дьяволы — лишь 1 из 1000 причин никогда не заключать сделку с дьяволом, но весьма значительная. Если нарушишь такую сделку, именно один из этих кошмаров, скорее всего, затащит тебя в Девять преисподний».

— Сильвира Савикас,
мудрец из крепости Свечей



Nils Hamm

Оригинал

Костяной дьявол [BONE DEVIL]

Большое исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 16

Инициатива: +7 (17)

Хиты 161 (17к10 + 68)

Скорость 40 фут., полёт 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 18	+4	+8	Лов 16	+3	+3
Инт 13	+1	+5	Мдр 14	+2	+6

Навыки Обман +7, Проницательность +6

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фут. (даже через магическую тьму), ПВ 12

Языки инфернальный; телепатия 120 фут.

ПО 9 (Опыт 5000; БМ +4)

Особенности

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти преисподний, то его тело исчезает в сером дыме и он мгновенно получает новое тело, возрождаясь с полным количеством хитов где-то в Девяти преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дьявол совершает 2 атаки Когтями и одну атаку Адским жалом.

Когти. Рукопашная атака: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона.

Адское жало. Рукопашная атака: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 15 (2к10 + 4) колющего урона + 18 (4к8) урона ядом, и цель отравлена до начала следующего хода дьявола. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ [BEARDED DEVIL]

Дьявол силы и запугивания

Среда обитания: план (Девять преисподних).

Сокровища: Вооружение.

Бородатые дьяволы, также известные как барбазу, составляют легионы Девяти преисподних. Эти жестокие солдаты следуют приказам генералов дьяволов, защищая инфернальные владения, вторгаясь в миры Материального плана и сражаясь с демонами в межпланетных конфликтах.

Представленные сами себе бородатые дьяволы побуждают смертных действовать бессердечно и злоупотреблять своей властью, раздувая их это и порождая мелких тиранов. Злодеи, связанные с Девятью преисподнями, призывают бородатых дьяволов в качестве стражей, исполнителей своей воли или бойцов в зловещих армиях.

Их зловещие бороды представляют собой уродливые, напоминающие щупальца наросты. Эти извивающиеся, усеянные шипами отростки несут яд, способный предотвращать магическое исцеление. Бородатые дьяволы также знамениты своими характерными глефами, через которые они направляют адскую энергию. Те, кого поражает это неестественное оружие, получают инфернальные раны, которые ухудшаются, если их не перевязать или не исцелить магией.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ [BEARDED DEVIL]

Среднее исчадие (дьявол), законопослушный злой

КД 13

Инициатива: +2 (12)

Хиты 58 (9k8 + 18)

Скорость 30 фт.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 16	+3	+5	Лов 15	+2	+2
Инт 9	-1	-1	Мдр 11	+0	+0

Сопротивление холодный

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт. (даже через магическую тьму), ПВ 10

Языки инфернальный; телепатия 120 фт.

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Дьявол совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает 1 атаку *Бородой* и 1 атаку *Адской глефой*.

Борода. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1k8 + 3) колющего урона и цель **отравлена** до начала следующего хода дьявола. Пока цель **отравлена** таким образом она не может восстанавливать хиты.

Адская глефа. Рукопашная атака: +5, досягаемость 10 фут. Попадание: 8 (1k10 + 3) рубящего урона. Если цель — существо у него нет адской раны, то она подвергается следующему эффекту. Спасбросок Телосложения: Сл. 12,. Провал: цель получает адскую рану. Будучи раненой таким образом цель теряет 5 (1k10) хитов в начале каждого своего хода. Рана затягивается либо через 1 минуту, либо после исцеления заклинанием, либо после того, как цель или существо в радиусе 5 футов от неё действием преуспеет в проверке Мудрости (Медицина) со Сл. 12 для остановки раны.



[Yongjae Choi](#)

[Оригинал](#)



Kev Walker
Оригинал

АДСКАЯ ГОНЧАЯ [HELL HOUND]

Неумолимый страж Нижних планов

Среда обитания: горы, нижние планы, Подземье.

Сокровища: нет.

Порожденные в ямах Ахерона, Геенны и Девяти преисподних, адские гончие насаждают беспощадный порядок, присущий тем землям, а также прихоти их тиранических повелителей. На своих родных планах эти мрачные псы следят за тем, чтобы души не избежали своего постылого посмертия. На Материальном плане адские гончие обычно служат жестоким хозяевам (таким как огненные великаны и культисты), которые ценят их злобу, послушание и родство с пламенем. Адские гончие служат другим существам, покуда те дают им возможность загонять добычу, но они скоры на расправу с теми, кто обращается с ними как с обычными животными. Адские гончие хитроумнее обычных псов. Они искусные следопыты и хорошо работают вместе в стаях, часто применяя трюки и засады. Адские гончие наслаждаются предсмертными криками добычи, погибающей от их обжигающих челюстей и огненного дыхания. Они делают всё, чтобы наполнить последние мгновения жертв ужасом.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ [HELL HOUND]

Среднее исчадие, законопослушное злое

КД 15

Инициатива: +1 (11)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	12	+1	+1	Тел	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	13	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Навыки Внимательность +5

Иммунитет огненный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 15

Языки понимает инфернальный, но не говорит
ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гончая совершает 2 атаки Укусом.

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут.

Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона и 3 (1к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо в 15-футовом конусе. Провал: 17 (5к6) урона огнём. Успех: половина урона.

ХЕЗРОУ [HEZRou]

Демоннепристойности и негодования

Среда обитания: план (Бездна).

Сокровища: любые.

Хезроу составляют костяк многих орд демонов. В хриплых, вонючих толпах эти чудовища размером с огра стремятся крошить и поглощать врагов. Их сочащиеся шкуры являются проявлениями воплощенного зла. Каждый миг участки их склизких шкур подвергаются гротескным преобразованиям, такими как ряды непарных клыков, грибковые нарости или полуоформленные лица. Эти нескладные проявления возникают, а затем исчезают.

Хезроу служат более сильным демонам, таким как **нальфешни** и **марилиты**. После оскорблений и запугиваний со стороны этих смертоносных демонов, хезроу после относятся также к толпам более слабых **дретчей** и **мэйнов**. Эта предсказуемая жестокость делает хезроу полезными звеньями в хаотичной структуре орды демонов.

ХЕЗРОУ [HEZRou]

Большое исчадие (демон), хаотичное злое

КД 18

Инициатива: +6 (16)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	19	+4	+7	Лов	17	+3	+3	Тел	20	+5	+8
Инт	5	-3	-3	Мдр	12	+1	+4	Хар	13	+1	+1

Сопротивление холодный, огненный, электрический
Иммунитет ядовитый; отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фут., ПВ 11

Языки Бездны; телепатия 120 фут.

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Демоническое восстановление. Если хезроу умирает за пределами Бездны, то его тело растворяется в ихоре и он мгновенно получает новое тело и возрождается с полными хитами в Бездне.

Сопротивление магии. Хезроу совершают с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Зловоние. Спасбросок Телосложения: Сл. 16, каждое существо, когда начинает свой ход в пределах 10-футовой эманации от хезроу. **Провал:** цель отравлена до начала своего следующего хода.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хезроу совершает 3 атаки Раздирием.

Раздирие. Рукопашная атака: +7, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к4 + 4) рубящего урона и 9 (2к8) урона ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Хезроу прыгает на расстояние до 30 футов, потратив 10 футов своего перемещения.

Находясь на Материальном плане или иным образом предоставленные сами себе, хезроу безрассудно предаются разрушительным буйствам, не задумываясь о последствиях. Лишь магия и угрозы от более могущественных хозяев могут обуздать бесчинства хезроу и заставить их следовать более сложному плану. Могущественные заклинатели часто используют принуждение, вроде заклинаний [Магический круг](#) и [Планарные узы](#), либо другую магию, чтобы заставить хезроу служить им. Совершите бросок или выберите результат из таблицы «Демоническое обязательство», чтобы определить, как заклинатель намеревается использовать хезроу или подобного демона.

ДЕМОНИЧЕСКОЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВО

1к6 Демон был призван чтобы...

- 1 Взломать хранилище и украсть содеримое.
- 2 Осквернить место еретическими символами и демоническую **бойню**.
- 3 Принести или иным образом предоставить материалы для нечестивого ритуала.
- 4 Охранять место, убивая любого, кто подойдёт близко.
- 5 Загнать врага, уничтожив всё на пути демона.
- 6 Страхом заставить кого-то следовать приказам.

Justin Gerard
Оригинал





Конструкты

Оживлённые объекты [ANIMATED OBJECTS]

Ожившие обычные предметы

Среда обитания: город.

Сокровища: отсутствуют.

Магия может управлять обычными предметами, заставляя их выполнять простые задачи. Такие оживлённые объекты могут быть незаметными инструментами или украшениями, способными защищать своего создателя. Они следуют простым инструкциям той силы или заклинателя, которые их создали. Если их оставить без присмотра, то они могут веками охранять террииторию или повторять задание до полного износа.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Катализаторы оживлённых объектов», чтобы определить, какая магия оживила этот предмет.

«Рядом с сундуком лежали кости самого капитана Надменностра, всё ещё сжимающего свой ржавый меч. Представьте мой ужас, когда клинок вылетел из его костлявых пальцев! Шрам до сих пор остался.»

— Левити Прыткошов, плут

КАТАЛИЗАТОРЫ ОЖИВЛЁННЫХ ОБЪЕКТОВ

1к10 Объект был оживлён...

- 1 Небожителем или исчадием для защиты или мучения смертного.
- 2 Сочетанием магии и технологий, таких как алхимия или инопланетная наука.
- 3 Сущностью персонажа, которого заключил сверхъестественный обманщик.
- 4 Феями в рамках их игр или хитроумных уловок.
- 5 Предмет случайно приобрёл подобие жизни после 100 лет использования.
- 6 Магом, которому нужен был страж или слуга.
- 7 Песней волшебного инструмента.
- 8 Духом, вселившимся в объект.
- 9 Дикой магией, неудавшимся заклинанием или хаотичным артефактом.
- 10 Волей могущественного психонического существа.

ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ

Оживлённые доспехи способны двигаться как с неумолимой решимостью, так и с неловкой походкой. Чаще всего их создают из латных доспехов, из-за чего их легко принять за солдат или шлемоносных ужасов. При этом иные типы доспехов или даже металлические статуи тоже способны обрести жизнь подобным образом.

ОЖИВЛЁННЫЙ ДОСПЕХ

[ANIMATED ARMOR]

Средний конструкт, без мировоззрения

КД 18

Инициатива: +2 (12)

Хиты 33 (бк8 + 6)

Скорость 25 фут.,

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	11	+0	+0	Тел	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	3	-4	-4	Хар	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 6

Языки —

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Доспех совершает 2 атаки **Ударом**.

Удар. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к8 + 2) дробящего урона.

ОЖИВЛЁННАЯ МЕТЛА

Оживлённые метлы поддерживают чистоту вокруг себя и при необходимости оберегают вверенную им территорию. Взмывая в воздух, они мчатся стремительно, атакуя противников с самых неожиданных направлений. Аналогичным образом любые другие летающие объекты (например, оживлённые инструменты или посохи) могут задействовать этот же статблок.

ОЖИВЛЁННАЯ МЕТЛА

[ANIMATED BROOM]

Маленький конструкт, без мировоззрения

КД 15

Инициатива: +5 (15)

Хиты 14 (4кб)

Скорость 5 фут., летая 50 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	17	+3	+3	Тел	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	5	-3	-3	Хар	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 7

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Особенности

Облёт. Метла не вызывает провоцированные атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Удар. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

ОЖИВЛЁННЫЙ МЕЧ

Оживлённые мечи двигаются так, словно их направляют невидимые воины. Будь то недавно выкованное лезвие или горсть изломанных осколков, предмет ведёт себя одинаково. Можно оживить и другие типы оружия из [Книги игрока](#), наделив их похожими игровыми характеристиками.

ОЖИВЛЁННЫЙ МЕЧ

[ANIMATED FLYING SWORD]

Маленький конструкт, без мировоззрения

КД 17

Инициатива: +4 (14)

Хиты 14 (4кб)

Скорость 5 фут., летая 50 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	15	+2	+4	Тел	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	5	-3	-3	Хар	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 7

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Удар. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона.

ОЖИВЛЁННЫЙ КОВЁР

ОЖИВЛЁННЫЙ КОВЁР

[ANIMATED RUG OF SMOTHERING]

Большой конструкт, без мировоззрения

КД 12

Инициатива: +4 (14)

Хиты 27 (5к10)

Скорость 10 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	14	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	3	-4	-4	Хар	1	-5	-5

Иммунитет ядовитый, психическая энергия; очарованный, оглохший, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 6

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Задушить. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель существа размера средней или меньше, то ковёр может **схватить** её (Сл. высвобождения 13) вместо нанесения урона. Пока цель захвачена таким образом, оно находится в состояниях **ослеплённый** и **опутанный**, **удушается** и получает 10 (2к6 + 3) дробящего урона в начале каждого своего хода. Ковёр может задушить только одно существо одновременно.

Пока ковёр **схватил** цель, он не может использовать это действие, получает вдвое меньше урона (округляется вниз), а цель получает столько же урона.



Шлемоносный ужас оказался
неуязвим к заклинанию мага Молния.

Nikki Dawes
Оригинал

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС [HELMED HORROR]

Неумолимый Страж Нижних Планов

Среда обитания: любая.

Сокровища: вооружение.

Шлемоносный ужас — это доспехи, оживлённые с помощью магии. В отличие от лишённых разума автоматонов, эти оболочки из стали обладают хитростью солдата и устойчивостью к разрушительной магии. Несмотря на зловещее название, эти существа преданно служат своим создателям. Закованные ужасы также известны как стражи рока или доспехи духов. Большинство из них не проявляют признаков личности, хотя бывают и исключения.

Шлемоносные ужасы могут выполнять множество различных задач. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Поручения шлемоносных ужасов», чтобы определить, какие задания они выполняют.

ПОРУЧЕНИЯ ШЛЕМОНОСНЫХ УЖАСОВ

1к6 Шлемоносный ужас следует приказам...

- 1 Носить [паланкин](#) своего хозяина.
- 2 Охранять выдающееся сокровище или доспех, включив этот предмет в своё тело.
- 3 Изображать погибшего или заключённого героя, используя его доспехи и оружие.
- 4 Выполнять роль рабочего или слуги.
- 5 Служить в легионе, сформированном из доспехов древних защитников этой земли.
- 6 Стоять на страже в галерее обычных доспехов.

ШЛЕМОНОСНЫЙ УЖАС [HELMED HORROR]

Средний конструкт, нейтральный

КД 20

Инициатива: +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фут., летая 30 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	13	+1	+1	Тел	16	+3	+3
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Навыки Внимательность +4

Сопротивление

Иммунитет некротический, ядовитый;
ослеплённый, очарованный, оглохший,
истощённый, испуганный, парализованный,
окаменевший, отравленный, ошеломлённый

Снаряжение щит

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 14

Языки понимает общий и 1 другой, но не говорит
ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Шлемоносный ужас совершаёт с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Иммунитет к заклинаниям. Шлемоносный ужас обладает иммунитетом к 3 заклинаниям, выбираемым его создателем. Обычно это [Молния](#), [Волшебная стрела](#) и [Раскаленный металл](#).

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шлемоносный ужас совершает 2 атаки [Магическим мечом](#).

Магический меч. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона и 5 (1к10) урона силовым полем.

МОНСТРЫ

АНХЕГ [ANKHEG]

Зарывающийся насекомоподобный хищник

Среда обитания: лес, равнина.

Сокровища: отсутствуют.

Огромные насекомые, анхеги зарываются неглубоко под землю, создавая разветвленные подземные лабиринты. Из этих туннелей они внезапно вырываются наружу, растворяя и пожирая более мелких существ с помощью своих покрытых кислотой мандибул и выбросов переваривающих ферментов.

Анхеги — настоящая напасть для фермеров, так как их пасущаяся скотина становится лёгкой добычей этих монстров. Многие анхеги охотятся в одиночку, но в местах с изобилием пищи они могут собираться в гнёзда по несколько десятков особей и угрожать целым поселениям. Уничтожить гнездо анхегов может быть непросто, если не очистить их туннели и не уничтожить яйца.

ТунNELи анхегов имеют цилиндрическую форму и часто усыпаны останками их жертв и скрытыми под землёй ценностями. Выберите или бросьте по таблице «Находки в туннеле анхега», чтобы определить обнаруженное в таком туннеле.

НАХОДКИ В ТУННЕЛЕ АНХЕГА

1к8 Внутри туннелей анхега находится...

- 1 Другой туннель (естественный или выложенный камнем), ведущий в Подземье.
- 2 Зарытые руины или могила, обнажившиеся благодаря туннелю.
- 3 Кластер из 1к4 свежих яиц анхега, которые можно разбить и использовать как флаконы с кислотой.
- 4 Мёртвый анхег и следы ещё более опасного подземного хищника.
- 5 Фрагмент панциря анхега, который можно использовать как щит.
- 6 Мешочек с 2к6 зм рядом с лужей кислоты.
- 7 Заблудившееся домашнее или лесное животное.
- 8 Жестоко изуродованное чучело.

АНХЕГ [ANKHEG]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 14

Инициатива: +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 30 фут., копая 10 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	11	+0	+0	Тел	14	+2	+2
Инт	1	-5	-5	Мдр	13	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Чувства тёмное зрение 60 фут.,
чувство вибрации 60 фут. ПВ 11

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тоннельщик. Анхег может прорывать тоннели через твёрдую скалу с половиной своей скоростикопания и оставляет за собой тоннель диаметром 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5 (с преимуществом, если цель схвачена анхегом), досягаемость 5 фут. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) рубящего урона + 3 (1к6) урона кислотой. Если цель — существо размьра большой или меньшее, то оно схвачено (Сл. высовывания 13).

Кислотная струя (перезарядка 6). Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо в линии длинной 30 фут. и шириной 5 фут. **Провал:** 14 (4к6) урона кислотой. **Успех:** половина урона.



Топороклювы [Axe Beaks]

Бескрылые пернатые хищники

Среда обитания: арктика, равнина, холм.

Сокровища: Отсутствуют.

Топороклювы — нелетающие, похожие на птиц существа с характерными клювами в форме топора. Эти быстрые хищники преследуют добычу и используют свои клювы, чтобы прорубать заросли, защищающие их жертву. Они обитают в различных средах: ярко оперённые топороклювы носятся по тропическим равнинам, а их снежнобельевые сородичи охотятся в тундре.

Топороклювов сложно приручить, но если они вылупились и выросли в неволе, то могут стать надёжными верховыми животными.

Топороклюв

Поодиночке или небольшими группами топороклювы выслеживают добычу, чтобы накормить свою стаю. Действуя сообща, топороклювы используют промышленную тактику: одни отвлекают грозную добычу, в то время как другие атакуют уязвимые цели или уводят молодых топороклювов в безопасное место.

«У этой штуки топор вместо лица и здоровенный, разъярённый петух вместо всего остального — конечно, я хочу на ней ездить!»

— Батли Летоступ, приключенец

Топороклюв [Axe Beak]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 11

Инициатива: +1 (11)

Хиты 19 (3к10 + 3)

Скорость 50 фут.,

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	12	+1	+1	Тел	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Чувства ПВ 10

Языки —

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Клюв. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) режущего урона.

Гигантский топороклюв

Гигантские топороклювы, как правило, обитают в уединённых диких местах, таких как изолированные острова или подземные дикие земли. Они часто совершают за территорию с динозаврами и другими гигантскими зверями.

Гигантский топороклюв

[Giant Axe Beak]

Огромный монстр, без мировоззрения

КД 15

Инициатива: +5 (15)

Хиты 84 (8к12 + 32)

Скорость 50 фут.,

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	21	+5	+5	Лов	14	+2	+2	Тел	19	+4	+4
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимательность +4

Чувства ПВ 14

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Топороклюв совершает 1 атаку Заточенным клювом и 1 атаку Когтями.

Заточенный клюв. Бросок рукопашной атаки: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 18 (2к12 + 5) рубящего урона и существо в 5 футов от цели (на выбор топороклюва) получает 6 (1к12) рубящего урона.

Когти. Бросок рукопашной атаки: +8, досягаемость 5 фут. Попадание: 14 (2к8 + 5) колющего урона. Если цель существо размера большой или меньше, то она получает состояние **лежащий ничком**.

Alex Stone
Оригинал



Brian Valeza
Оригинал

ВАСИЛИСК [BASILISK]

Средний монстр, без мировоззрения

КД 15

Инициатива: -1 (9)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 20 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	Лов 8	-1	-1
Инт 2	-4	-4	Мдр 8	-1	-1

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки —

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) колющеого урона + 7 (2к6) урона ядом.

Бонусные действия

Окаменяющий взгляд (перезарядка 4-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 12, существа в 30-футовом конусе. Если василиск видит свое отражение внутри конуса, то тоже должен совершить этот спасбросок. **Первый провал:** цель получает состояние **опутанный** и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё **опутано**, заканчивая эффект на себе при успехе. **Второй провал:** цель получает состояние **окаменевший** вместо состояния **опутанный**.

ВАСИЛИСК [BASILISK]

Рептильный страж с окаменяющим взглядом

Среда обитания: горы, подземье.

Сокровища: любые.

Василиски — медлительные хищники с восемью когтистыми лапами, кристаллическими шипами и мощными челюстями. Вместо того чтобы преследовать добычу, они используют свой сверхъестественный взгляд, превращая существ в камень, а затем неспешно поедая их. Хотя василиски предпочитают обитать в подземных логовах, многие оказываются в пленау у нечистых на руку личностей, которые используют их в качестве стражей для своих сокровищ.

Останки окаменевших существ разбросаны в тех местах, где охотится василиск. Это могут быть как обычные животные, так и более необычные существа, столкнувшиеся с этой угрозой. Вы можете выбрать или бросить кости по таблице «Жертвы василиска», чтобы определить, какие статуи встречаются на его охотничих угодьях. С вероятностью 50% эти статуи могут быть лишены конечностей или разбиты на части.

ЖЕРТВЫ ВАСИЛИСКА

1к8 Жертва василиска

- Приключенец с затейливым ключом на шее.
- Животное. Например, летучая мышь, медведь, олень или коза.
- Скалолаз, цепляющийся за сталагмит.
- Василиск, окаменевший через большое зеркало или отражающее поверхность.
- Мимик, замаскированный под сундук с сокровищами.
- Монстр. Например, бурый громила или троглодит.
- Кого-то, застывший в комической позе или с глупым выражением лица.
- Жертва, ставшую гнездом для насекомых или другой мелкой твари.

«Правило 4: Никто не высекает статуи испуганных воинов, увидишь такую — закрой глаза и держи ухо востро.»

— Мистик Икс,
«Правила выживания в подземельях»



Andrea Piparo

Оригинал

БЕХИР [ВЕНИР]

Изыгающий молнии обжора

Среда обитания: Подземье.

Сокровища: Любое.

Двенадцатиногие рептилоидные хищники, бехиры бесконечно охотятся за своей следующей добычей. Их короткие лапы позволяют им быстро передвигаться по полу и стенам. Жертву, которую бехиры не могут догнать, они поражают мощным дыханием, испускающим электрические разряды.

Легенды гласят, что первые бехиры были созданы магическим путём штормовыми великанами во время древнего конфликта мультивселенной между великаниями и драконами. Великаны мастера погоды использовали свою власть над стихиями, чтобы изменить сущность синих драконов. Так появились первые бехиры, которые служили охотниками с особой тягой к драконным яйцам.

Бехиры обитают в обширных пещерных системах и величественных руинах, где могут в полной мере использовать свою исключительную подвижность. Они избегают мест, где обитают драконы, так как большинство драконов считают бехиров опасными созданиями и атакуют их при первой же возможности. Тем не менее, бехиры иногда выискивают драконы логова в надежде найти и пожрать невыведенные драконьи яйца.

БЕХИР [ВЕНИР]

Огромный монстр, нейтральный злой

КД 17

Хиты 168 (16к12 + 64)

Скорость 50 фут., лазая 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сила	23	+6	+6	Лов	16	+3	+3	Тел	18	+4	+4
Инт	7	-2	-2	Мдр	14	+2	+2	Хар	12	+1	+1

Навыки Внимательность +6, Скрытность +7

Иммунитет электрический

Чувства тёмное зрение 90 фут., ПВ 16

Языки драконий

ПО 11 (Опыт 7200; БМ +4)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бехир совершает 1 атаку Укусом и использует Захват.

Укус. Рукопашная атака: +10, досягаемость 10 фут. Попадание: 19 (2к12 + 6) колющего урона + 11 (2к10) урона электричеством.

Захват. Спасбросок Силы: Сл. 18, одно видимое существо размера большой или меньше в пределах 5 фут. Провал: 28 (5к8 + 6) дробящего урона. Цель **схватчена** (Сл. освобождения 16) и **опутана**, пока схватчена.

Электрическое дыхание (перезарядка 5-6).

Спасбросок Ловкости: Сл. 16, каждое существо в линии длиной 90 фут. и шириной 5 фут. Провал: 66 (12к10) урона электричеством. Успех: половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проглатывание. Спасбросок Ловкости: Сл. 18, существо размера большой или меньше, **схватченное** бехиром (он может проглотить только 1 существо за раз). Провал: Бехир проглатывает цель. Существо перестаёт быть **схватченной**. Пока существо проглощено оно **ослеплено** и **опутано**, а также получает полное укрытие от атак и других эффектов снаружи. В начале каждого хода бехира существо получает 21 (6б) урона кислотой.

Если существо, находящееся внутри, нанесёт бехиру 30 или более урона за один ход, то бехир должен совершить спасбросок Телосложения со Сл. 14 в конце этого хода. При провале он изыгает существо, которое падает в пределах 10 фут. от него и получает состояние **лежащий ничком**. Если бехир погибает, то проглощенное существо перестаёт быть **опутанным** и может выбраться из его трупа, потратив 15 фут. перемещения, оказываясь **лежачим ничком**.

«Ты не поверишь, какие сокровища я успел проглотить! Просто залезай внутрь, и всё, что найдёшь, — твоё.»

— Ллудд, бехир



ДОППЕЛЬГАНГЕР [DOPPELGANGER]

Лазутчик-перевоплотитель

Среда обитания: подземье, город.

Сокровища: индивидуальные.

Доппельгангеры — сверхъестественные существа, способные принимать внешний вид любого гуманоида. Их талант к чтению мыслей помогает им создавать почти безупречные личины и выуживать секреты из беззащитных разумов. Иногда они используют свой дар открыто, принимая жуткие облики, чтобы вселить страх в сердца врагов.

Побуждения доппельгангера могут быть связаны с его таинственным магическим наследием или, напротив, иметь более наёмнический характер. Чтобы вдохновиться на коварный план доппельгангера, бросьте кость или выберите пункт из таблицы «Обманы доппельгангера».

ОБМАНЫ ДОППЕЛЬГАНГЕРА

1к6 Доппельгангер замышляет...

- 1 Посеять хаос в храме божества, которое лишило его истинного обличья своим проклятием.
- 2 Стереть любые упоминания о глобальном заговоре.
- 3 Держать в страхе целое сообщество, выдавая себя за легендарный ужас.
- 4 Заменить высокопоставленную особу, чтобы наслаждаться жизнью в роскоши.
- 5 Шпионить за магами, дабы узнать, как завершить своё скверное магическое творение.
- 6 Добиться высокого статуса, выступая в роли скрытого агента вторжения доппельгангеров.

ДОППЕЛЬГАНГЕР [DOPPELGANGER]

Средний монстр, нейтральный

КД 14

Инициатива: +4 (14)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	11	+0	+0	Лов	18	+4	+4	Тел	14	+2	+2
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1	+1	Хар	14	+2	+2

Навыки Обман +6, Проницательность +3

Иммунитет очарованный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 11

Языки общий и 3 других языка

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Доппельгангер совершает 2 атаки Ударом и использует Тревожный вид, если доступен.

Удар. Рукопашная атака: +6 (с преимуществом в первый раунд каждого боя), досгаемость 5 фут. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Чтение мыслей. Доппельгангер накладывает заклинание [Обнаружение мыслей](#) без компонентов и используя Харизму в качестве заклинательной характеристики (Сл. 12).

Тревожный вид (перезарядка 6). Спасбросок Мудрости: Сл. 12, каждое существо, которое видит доппельгангера, в 15-футовой эманации, исходящей от доппельгангера. Провал: цель испугана на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Бонусные действия

Превращение. Доппельгангер превращается в среднего или маленького гуманоида или возвращается к своей истинной форме. Его игровые параметры, за исключением размера, одинаковы в каждой форме. Любое снаряжение, которое он несёт или носит, не превращается.

«Встретить самого себя — лучший способ убедиться, что твоё обаяние не столь безупречно, как ты полагал.»

— Некто, выдающий себя за Лорхирину из Ферчор Кипа.



Mark Zug
Оригинал

ГАРПИЯ [HARPY]

Крылатый голос рока

Среда обитания: побережье, лес, холмы, горы.

Сокровища: любые.

Исполненные ненависти создания, гарпии стремятся причинять боль и нести смерть для любви и жизни. Эти монстры сочетают в себе человекоподобные черты с крыльями и когтями пернатых падальщиков. Их печально известные песни заставляют слушателей следовать за ними, не обращая внимания на опасность. Существа, пленённые песней гарпии, часто встречаются свою смерть от ужасных когтей гарпий или среди опасностей природы.

Гарпии обитают в отдалённых, мрачных местах, омрачённых трагедией и отчаянием. Ходят сказания о том, что гарпии оскорбили богов и были преобразованы в наказание за это; гарпии также могут быть потомками душ, проклятых за подобное.

Каждая гарпия поёт особую песню. Говорят, что одни песни душераздирающие красивы, в то время, как другие отвратительны и внушают лишь магическое очарование.

ГАРПИЯ [HARPY]

Средний монстр, хаотичный злой

КД 11

Инициатива: +1 (11)

Хиты 38 (7к8 + 7)

Скорость 20 фут., летая 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	13	+1	+1	Тел	12	+1	+1
Инт	7	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	13	+1	+1

Чувства ПВ 10

Языки общий

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

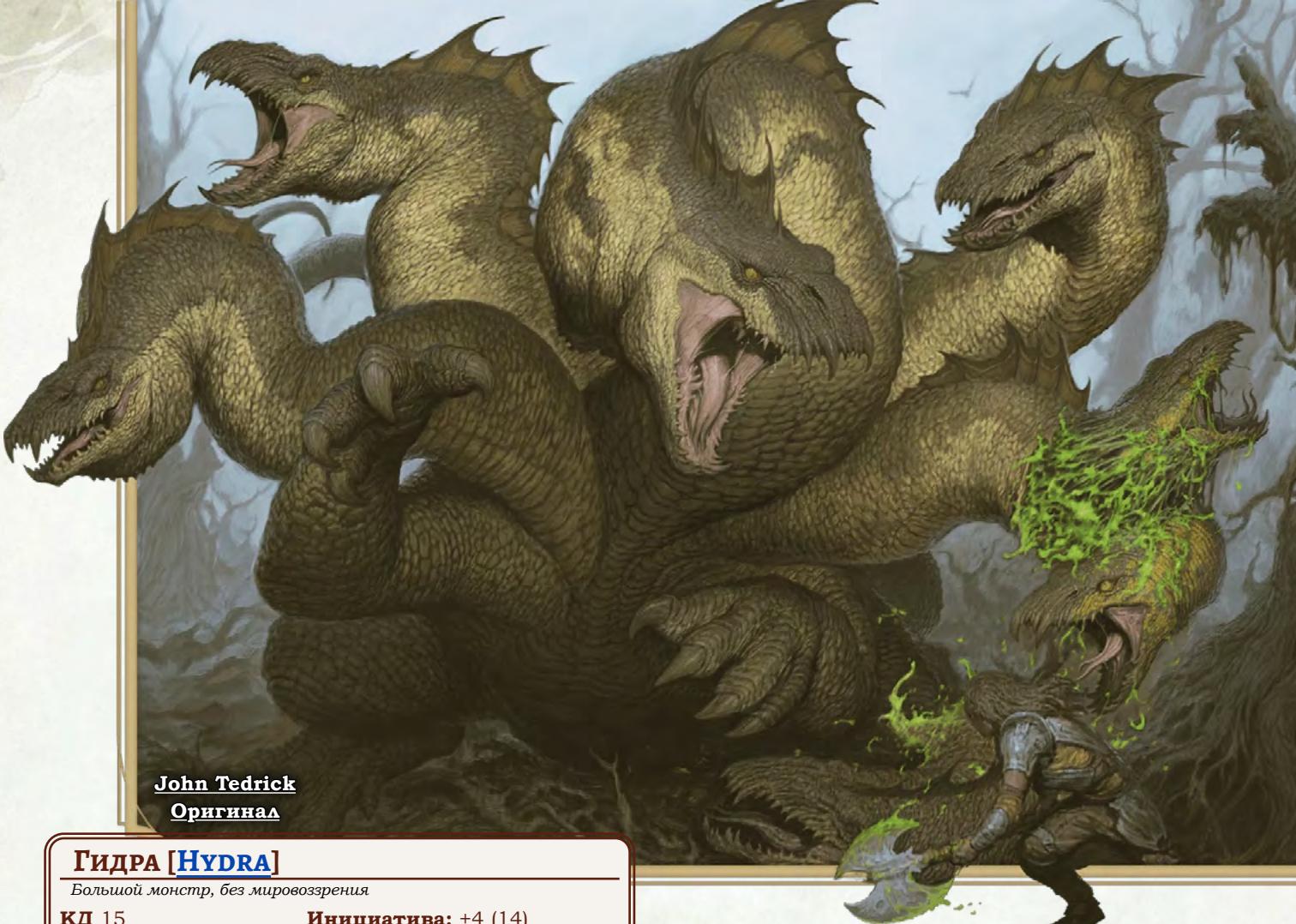
Коготь. Рукопашная атака: +3, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (2к4 + 1) рубящего урона.

Манящая песнь. Гарпия поёт магическую мелодию, которая длится до тех пор, пока концентрация гарпии не прервётся.

Спасбросок Мудрости: Сл. 11, каждый гуманоид и великан в 300-футовой эманации, исходящей из точки начала песни.

Провал: цель очарована, пока песня продолжается, и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Пока цель очарована, она также недееспособна и игнорирует Манящие песни других гарпий. Если цель находится более чем в 5 фут. от гарпии, чьей песней очарована, то цель в свой ход движется по направлению к гарпии самой кратчайшей траекторией, стараясь оказаться в 5 фут. от неё. Цель не избегает провоцированных атак, но цель повторяет спасбросок перед перемещением в опасную местность (например, лава или яма), а также после получения урона от всего, кроме этой гарпии.

Успех: цель получает иммунитет к песням этой гарпии на 24 часа.



John Tedrick
Оригинал

ГИДРА [HYDRA]

Большой монстр, без мировоззрения

КД 15 **Инициатива:** +4 (14)

Хиты 184 (16к12 + 80)

Скорость 40 фут., плавая 40 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 20	+5	+5	Лов 12	+1	+1
Инт 2	-4	-4	Мдр 10	+0	+0

Навыки Внимательность +6

Иммунитет ослеплённый, очарованный, оглохший, испуганный, ошеломлённый, **безсознательный**

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 16

Языки —

ПО 8 (Опыт 3900; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Гидра может задерживать дыхание на 1 час.

Множество голов. У гидры 5 голов. Каждый раз, когда гидра получает 25 урона или больше за один ход, одна из её голов погибает. Гидра умирает, если все её головы мертвы. В конце каждого своего хода, если у неё осталась хотя бы одна живая голова, гидра отращивает 2 головы за каждую погившую с момента её предыдущего хода, если с момента прошлого хода она не получала урон огнём. Когда гидра отращивает новые головы, она восстанавливает 20 хитов.

Реагирующие головы. За каждую голову после первой гидра получает дополнительную реакцию, которую можно применять **только для провоцированных атак**.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гидра совершает столько атак Укусом, сколько у неё голов.

Укус. Рукопашная атака: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 10 (1к10 + 5) колючего урона.



ГИДРА [HYDRA]

Многоголовая змея из легенд

Среда обитания: побережье, болото.

Сокровища: любые.

Гидры — легендарные убийцы героев со злобными змеиными головами и печально известной способностью к регенерации. Вечно голодные, они пожирают любое существо, которое им удаётся поймать. Гидры, истребившие всю добычу на своей территории, часто впадают в длительную спячку, дожидаясь появления новой жертвы.

Большинство гидр имеют 5 голов, но некоторые зрелые или закалённые в битвах особи обзаводятся большим числом. Такие древние гидры могут стать местными легендами — их помнят за сражения с героями или за сокровища, потерянные в их владениях.

Хотя многие гидры обитают на собственных территориях, злые божества могут использовать их в качестве стражей сокровищ или магических мест. Используйте таблицу «Логово гидры», чтобы определить, зачем гидра скрывается в данном месте.

ЛОГОВО ГИДРЫ

1к4 Гидра здесь, чтобы...

- Никто не завладел оружием павшего героя.
- Охранять жилище мудрого, но злобного оракула.
- Стеречь магическое растение, которое цветёт раз в год.
- Защищать источник яда, отравляющий реку.



Валера Лутфуллина
Оригинал

ВНЕШНОСТЬ ВЛАДЫКИ ЗВЕРЕЙ МУДРЕЦА

1к10 Звериный облик

- 1 Койот
- 2 Ворона
- 3 Слон
- 4 Ящерица
- 5 Мышь
- 6 Сова
- 7 Лосось
- 8 Паук
- 9 Черепаха
- 10 Кит

«Ты называешь себя охотником, но твой страх пахнет добычей. Ауф.»
— Ветер и луна, Владыка волков

НЕБОЖИТЕЛИ

ВЛАДЫКА ЗВЕРЕЙ [ANIMAL LORD]

Бессмертный регент дикой природы

Среда обитания: план (Звериные земли)

Сокровища: реликвии.

Владыки зверей — это бессмертные духи легендарных зверей. Они служат божественными защитниками животных своего вида и принимают облик гибридов гуманоидов и существ, которых оберегают. Они часто превращаются в гигантские, идеализированные версии своих животных, но с сияющими глазами. При взаимодействии с людьми могут являться в образе гуманоидов с тонкими, звериными чертами. Независимо от внешнего вида, владыки зверей проявляют инстинкты и повадки представляемых ими животных, смягчённые их разумом и опытом.

Большинство владык зверей обитают в Звериных землях, но время от времени они посещают Страну фей или другие идиллические миры. Они редко путешествуют по Материальному плану, делая исключения только в тех случаях, когда мир сталкивается с экологической катастрофой или когда животные оказываются в серьёзной опасности.

Среди самых известных владык зверей можно выделить тех, кто представляет кошек, ястребов, ящериц и волков, но владыки зверей существуют для существ всех видов. Некоторые из них даже воплощают редких животных или вымерших в мирах Материального плана, таких как мегафауна или динозавры. Обладая божественной силой, владыки зверей могут призывать призрачных животных, направлять духовную энергию и использовать умения, связанные с одной из трёх широких категорий: собиратели, охотники или мудрецы. Эти умения связаны с личностью владыки зверей и чертами, характерными для существа, которое он олицетворяет. Вы можете бросить кость или выбрать результат из соответствующей таблицы внешности владыки зверей, чтобы определить, какое существо он напоминает.

ВНЕШНОСТЬ ВЛАДЫКИ ЗВЕРЕЙ СОБИРАТЕЛЯ

1к10 Звериный облик

- 1 Медведь
- 2 Пчела
- 3 Бизон
- 4 Капиbara
- 5 Карп
- 6 Кролик
- 7 Петух
- 8 Ленивец
- 9 Олень
- 10 Стервятник

ВНЕШНОСТЬ ВЛАДЫКИ ЗВЕРЕЙ ОХОТНИКА

1к10 Звериный облик

- 1 Аллигатор
- 2 Барсук
- 3 Летучая мышь
- 4 Кошка
- 5 Ястреб
- 6 Мангуст
- 7 Богомол
- 8 Акула
- 9 Змея
- 10 Волк

ВЛАДЫКА ЗВЕРЕЙ [ANIMAL LORD]

Средний небожитель, нейтральный

КД 19

Инициатива: +19 (29)

Хиты 323 (34к8 + 170)

Скорость 60 фут., летая 60 фут. (парит), плавая 60 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 24	+7	+7	Лов 25	+7	+7
Инт 19	+4	+4	Мдр 23	+6	+12

Навыки Акробатика +13, Атлетика +13, Внимательность +18, Скрытность +13

Сопротивление холодный, огненный, некротический, излучение, психическая энергия

Иммунитет очарованный, испуганный, ошеломлённый

Чувства истинное зрение 120 фут., ПВ 28

Языки все

ПО 20 (Опыт 25000; БМ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Владычество над животными. Владыка животных является собирателем, охотником или мудрецом (по выбору Мастера), что определяет некоторые детали этого статблока.

Легендарное сопротивление (4/день). Если владыка провалит спасбросок, то он может вместо этого преуспеть в нем.

Присутствие владыки. Спасбросок Мудрости: Сл. 20, каждый враг в начале своего хода в 30-футовой эманации от владыки. Провал: цель подвергается одному из следующих эффектов:

Увлечён (только для собирателя). Цель получает состояние очарованный до конца своего следующего хода. Пока цель очарована, она также получает состояние недееспособный.

В ужасе (только для охотника). Цель получает состояние испуганный до конца своего следующего хода.

Погрязший (только для мудреца). Цель получает 10 (3кб) урона психической энергией и оказывается магически озадаченной до конца своего следующего хода. Пока цель озадачена, она вычитает 1к4 из своих спасбросков.

Сопротивление магии. Владыка совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Владыка совершает 2 атаки: Разрыванием и/или Лучом сияния. И использует Дух животного.

Разрывание. Бросок рукопашной атаки: +13, досягаемость 5 фут. Попадание: 14 (2к6 + 7) рубящего урона + 7 (2к6) урона силовым полем.

Луч сияния. Бросок дальнобойной атаки: +12, дистанция 120 фут. Попадание: 20 (4к6 + 6) урона излучением.

Дух животного. Владыка призывает дух животного, который поражает существо, а затем исчезает. Спасбросок Ловкости: Сл. 20, одно видимое существо в пределах 120 фут. Провал: 28 (4к10 + 6) урона излучением. Успех: половина урона. При провале или успехе одно из следующего:

Укрепление (только для собирателя). Владыка получает 20 временных хитов.

Отмеченная добыча (только для охотника). Владыка получает преимущество на атаки против цели до начала своего следующего хода.

Назойливый рой (только для мудреца). Цель получает помеху на броски атаки и проверки характеристик до конца своего следующего хода.

Использование заклинаний. Владыка накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 20):

По желанию: Дружба с животными,

Почтовое животное, Разговор с животными

2/день: Пробуждение, Высшее восстановление

1/день: Превращение в животных, Солнечный ожог

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Превращение. Владыка превращается в огромную или меньшую версию животного, которое он представляет, или в гуманоидное существо среднего или маленького размера, либо возвращается в свою истинную форму. Его статблок, кроме размера, остаётся неизменным в каждой форме. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, не трансформируется.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа владыка может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Владыка восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Дикий удар.** Владыка зверей перемещается на расстояние до своей скорости без вызова провокированных атак и совершает одну атаку Разрыванием.

• **Луч излучения.** Владыка зверей совершает одну атаку Лучом сияния.

«Я не отрицаю комплимент, но уверяю вас, я скорее бог, чем просто «милый котёнок»!»

— Брат Теней, Владыка кошек



Domenico Cava
Оригинал

БАНШИ [BANSHEE]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 54 (12к8)

Скорость 5 фут., полёт 40 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	1	-5	-5	Лов	14	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	12	+1	+1	Мдр	11	+0	+2	Хар	17	+3	+3

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий, кислотный, огненный, электрический, звуковой

Иммунитет холодный, некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 10

Языки общий, эльфийский

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Обнаружение жизни. Банши магически ощущает направление к существам в радиусе 1 мили, если они не конструкты или нежить.

Бестелесное перемещение. Банши может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Она получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Банши совершает 2 атаки **Разлагающим касанием** и использует **Ужасный облик**.

Разлагающее касание. Рукопашная атака: +5, досыгаемость 5 фут. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) урона.

Ужасный облик. Спасбросок Мудрости: Сл. 13, цель в пределах 60 футов, которая видит банши. **Пропал:** существо получает состояние **испуганный** до начала следующего хода банши. **Успех:** цель не восприимчива к этому эффекту этой банши на 24 часа.

Вопль (1/день). Банши испускает протяжный вопль, если не находится на солнечном свете. **Спасбросок Телосложения:** Сл. 13, все существа, кроме конструктов и нежити, в пределах 30 футов, которые слышат вопль. **Пропал:** если у цели 25 хитов или меньше, то её хиты падают до 0, иначе цель получает 10 (3к6) урона психической энергией.

Нежить

БАНШИ [BANSHEE]

Глашатай смерти

Среда обитания: любая.

Сокровища: реликвии.

Банши — это духи, охваченные неразрешённой горечью или печалью. Эти легендарные призраки убивают каждого, кто увидит их или услышит их зловещий вопль. Хотя любая измученная душа может обратиться в баньши, некоторые эльфийские общины особенно боятся их и верят, что те, кто накапливает или разрушает красоту (природную или иную) рисуют после смерти вернуться в виде банши.

Различные страдания могут привести к появлению баньши. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Печали банши», чтобы определить, как её мучения влияют на её поведение.

ПЕЧАЛИ БАНШИ

1к6 Мучение побуждает банши...

- Появляться перед смертью члена семьи.
- Посещать место, где её казнили.
- Оплакивать утраченную любовь и бродить по её могиле.
- Предвещать бедствие или трагедию.
- Искать возвращения украденного сокровища.
- Убивать тех, кто красивее, чем она при жизни.



ТЕНЬ [SHADOW]

Бесплотный призрак, пьющий жизнь

Среда обитания: план (Царство теней), Подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Тени — это бесплотная нежить, котораяпитается чужой жизненной энергией. Они ненавидят живых за то, что те обладают потенциалом и силой, что самим теням остаётся недоступно.

Тени скрываются в глухих, мрачных уголках, зачастую там, где они обитали при жизни, или же в проклятых местах, пропитанных смертью, зловещей магией или влиянием Царства теней. Их жертвы восстают в новом облике (становятся такими же тенями) и начинают охотиться на живых.

Тени могут сохранять очертания тех, кем они когда-то были, или же обретать более зловещие формы. Чтобы определить их внешний вид и пугающие черты, используйте или бросьте кость по таблице «Облики теней».

ОБЛИКИ ТЕНЕЙ

1к6 Тень выглядит как...

- 1 Искашённый охотник, подстерегающий путников в лесах.
- 2 Исчадие мрака, обитающее поблизости от места зловещего ритуала.
- 3 Тянувшиеся руки, преследующие обитателей дома скряги.
- 4 Мрачная фигура из сказок, преследующая тех, кто осмелился произнести её имя.
- 5 Тень самой жертвы, повторяющая её движения в жуткой пантомиме.
- 6 Зловещий священнослужитель, обитающий в осквернённом месте.

ТЕНЬ [SHADOW]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	6	-2	-2	Лов	14	+2	+2	Тел	13	+1	+1
Инт	6	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Уязвимость излучение

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, электрический, звуковой

Иммунитет некротической энергией, ядовитый; истощённый, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 10

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной не менее 1 дюйма безтраты дополнительного перемещения.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свете, тень совершает с помехой **Хиты** к20.

ДЕЙСТВИЯ

Иссушающий удар. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией, а показатель Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если это снижает эту характеристику до 0. Если гуманоид убит этой атакой, то из трупа через 1к4 часа восстаёт **тень**.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скрытность в тени. В тусклом свете или тьме тень выполняет действие **засада**.



Тифлинг пытается спрятаться среди орды зомби.

Andrey Kuzinskiy

Оригинал

Зомби [ZOMBIES]

Неудержимые ожившие трупы

Среда обитания: план (Царство теней), подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Зомби — это бездумные ожившие мертвецы, нередко ужасающие обезображеные разложением и смертельными ранами. Они служат зловещей силе, наделившей их псевдо-жизнью, — обычно злым некромантам или чудовищным порождениям тьмы. Зомби неудержимы, беспощадны и поразительно выносливы, а их омертвевшая плоть продолжает двигаться даже после тяжких ран. Хоть они и способны подчиняться простым приказам, ими куда сильнее руководят первобытные инстинкты, а не осознанная мысль. Они беспрекословно следуют командам, не ведая усталости, или просто прокладывают путь сквозь врагов, но их легко остановить внезапными препятствиями или непредвиденными обстоятельствами.

Зомби обычно создаются из тел гуманоидов, но останки других существ также могут быть превращены в эту жуткую форму. Подобные чудовищные зомби сохраняют силу, которой обладали при жизни, или даже часть былых сверхъестественных умений, однако используют их хаотично и бессистемно.

ЗОМБИ

Зомби гуманоиды нередко служат стражами, слугами или солдатами у злых магов. В редких случаях осквернённая магия способна вызвать массовое воскрешение мёртвых, высвобождая полчища зомби, сеющих ужас среди живых.

ЗОМБИ [ZOMBIE]

Средняя нежить, нейтральная злая

КД 8

Хиты 15 (2k8 + 6)

Скорость 20 фт.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	13	+1	+1	Лов	6	-2	-2	Тел	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 8

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Рукопашная атака: +3, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1k8 + 1) дробящего урона.

ЗОМБИ ОГР

Зомби огры становятся неутомимыми работниками и бессмертными орудиями войны. Их огромные размеры и мощь помогают им проламывать барьеры, которые способны задержать более мелких зомби.

ЗОМБИ ОГР [OGRE ZOMBIE]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 8

Хиты 85 (9к10 + 36)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	19	+4	+4	Лов	6	-2	-2	Тел	18	+4	+4
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 8

Языки понимает общий и великанский, но не говорит
ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 13 (2к8 + 4) дробящего урона.

ЗОМБИ БЕХОЛДЕР

Зомби, воскрешённые из тел бехолдеров, сохраняют часть магических способностей глаз этих созданий. Парящие трупы опираются на свою силу, чтобы сокрушать преграды и парализовывать врагов, позволяя им терзать жертв своими гниющими пастьями. Обычно бехолдеры, владеющие магической силой, создают подобных монстров из останков поверженных соперников.

ЗОМБИ БЕХОЛДЕР [BEHOLDER ZOMBIE]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 15

Хиты 93 (11к10 + 33)

Скорость 5 фут., летая 20 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	8	-1	-1	Тел	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	8	-1	+2	Хар	5	-3	-3

Иммунитет ядом; истощённый, отравленный, лежащий ничком

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки понимает глубинную речь и подземный, но не говорит
ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если урон опускает хиты зомби до 0, то зомби совершает спасбросок Телосложения со Сл. 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зомби 2 раза использует Луч из глаза.

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут.
Попадание: 16 (4к6 + 2) колющего урона.

Луч из глаза. Зомби случайным образом выпускает один из следующих магических лучей в видимую цель в пределах 120 футов (бросьте 1к4; перебросьте, если зомби уже использовал этот луч в этом ходу):

- Луч паралича.** Спасбросок Телосложения: Сл. 14. **Провал:** цель парализована на 1 минуту и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая на себе эффект при успехе.
- Луч страха.** Спасбросок Мудрости: Сл. 14. **Провал:** 13 (3к8) урона психической энергией и цель испугана до конца своего следующего хода.
- Луч бессилия.** Спасбросок Телосложения: Сл. 14. **Провал:** 10 (3к6) урона некротической энергией и цель отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена она не может восстанавливать хиты. **Успех:** половина урона.
- Луч распада.** Спасбросок Ловкости: Сл. 14. **Провал:** 27 (5к10) урона силовым полем. Если цель является немагическим объектом или создано магической силы, 10-футовый Куб из нее распадается в пыль. **Успех:** половина урона. **Провал или успех:** Если цель — существо, и этот урон снижает его хиты до 0, то оно распадается в пыль.



Приключенцы сталкиваются с
натиском скелетов всех мастей.

Andrey Kuzinskiy
Оригинал

СКЕЛЕТЫ [SKELETONS]

Окостеневшее зло

Среда обитания: план (Царство теней), подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Скелеты восстают по велению некромантов и злобных духов. Будь то останки древних покойников или свежие кости, скреплённые мрачными замыслами, они беспрестанно трудятся на тех, кто их оживил, часто выступая в роли часовых, солдат или рабочих. Лишь изредка скелеты ожидают без получения чётких приказов. В таких случаях бросьте кубик или выберите результат из таблицы «Поведение скелета», чтобы определить поведение бесцельно блуждающего скелета.

ПОВЕДЕНИЕ СКЕЛЕТА

1к6 Предоставленный самому себе скелет...

- 1 Доставляет блюда с едой или давно истлевшую переписку в склеп своему покойному хозяину.
- 2 Без конца тренируется в бою с другими скелетами, хотя его тело уже рассыпается в прах.
- 3 Подражает развлечениям, знакомым при жизни: играет, танцует или читает.
- 4 Повторяет привычные занятия — убирается, готовит, добывает руду или молится.
- 5 Вновь переживает свои последние мгновения.
- 6 По-прежнему стоит на посту, который когда-то охранял.

СКЕЛЕТ

Скелеты — это ожившие кости гуманоидов, сохраняющие оружие и снаряжение, которое носили при жизни. Они обладают зачаточными умственными способностями и большей ловкостью, чем зомби или иные схожие ходячие мертвецы. Хотя скелеты не способны выстраивать собственные планы, они обходят очевидные препятствия и избегают действий, ведущих к самоуничтожению.

СКЕЛЕТ [SKELETON]

Средняя нежить, законопослушная злая

КД 14

Инициатива: +3 (13)

Хиты 13 (2к8 + 4)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	16	+3	+3	Тел	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Снаряжение короткий лук, короткий меч

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Короткий лук. Дальнобойная атака: +5, дистанция 80/320 фут. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

СКЕЛЕТ БОЕВОГО КОНИЯ

Скелеты боевых коней — это покорные, наделённые потусторонней силой скакуны, на которых всё ещё видны тленные остатки сбруи, оставшейся от прошлой жизни. Часто они несут на спине мёртвых всадников, бывших их хозяевами.

СКЕЛЕТ БОЕВОГО КОНИЯ [WARHORSE SKELETON]

Большая нежить, законопослушная злая

КД 13

Инициатива: +1 (11)

Хиты 22 (3к10 + 6)

Скорость 60 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	12	+1	+1	Тел	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки —

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут.

Попадание: 7 (1к6 + 4) дробящего урона. Если цель существует размера большой или меньше, а скелет переместился на 20+ фут. прямо к ней перед попаданием, то цель получается состояние лежащий ничком.

СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

Скелеты минотавров — это ожившие останки настоящих минотавров или нескольких скелетов, сросшихся в подобие минотавра. Эти массивные создания обладают большей скоростью и силой, чем их меньшие собратья. Они угрожают живым своими могучими рогами и тяжёлыми секирами.

СКЕЛЕТ МИНОТАВРА [MINOTAUR SKELETON]

Большая нежить, законопослушная злая

КД 12

Инициатива: +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	11	+0	+0	Тел	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимость дробящий

Иммунитет ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки понимает языки Бездны и 1 другой, но не говорит

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Бодание. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель существует размера большой или меньше, а скелет переместился по прямой перед попаданием к цели не менее, чем на 20 фут., то цель получает дополнительно 9 (2к8) колющего урона и состояние лежащий ничком.

Удар. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 15 (2к10 + 4) дробящего урона.

ПЫЛАЮЩИЙ СКЕЛЕТ

Пылающие скелеты объяты необузданной некротической энергией. Эта магия наделяет их пламенными атаками и более высоким уровнем осознания, позволяя им повелевать слабыми представителями нежити.

ПЫЛАЮЩИЙ СКЕЛЕТ [FLAMING SKELETON]

Средняя нежить, законопослушная злая

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	14	+2	+2	Тел	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	15	+2	+2	Хар	8	-1	-1

Уязвимость дробящий

Иммунитет огненный, ядовитый; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 12

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. Скелет взрывается, когда умирает. **Спасбросок Ловкости:** Сл. 12, каждое существо в 10-футовой эманации, исходящей от скелета. **Провал:** 14 (4к6) урона огнём. **Успех:** половина урона.

Освещение. Скелет испускает яркий свет в радиусе 15 фут. и тусклый свет дополнительно на 15 фут.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Скелет совершает 2 атаки Огненным скрипетром или Метанием огня в любой комбинации.

Огненный скрипет. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) дробящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Метание огня. Дальнобойная атака: +4, дистанция 60 фут. **Попадание:** 7 (1к10 + 2) урона огнём.



ПРОЯВЛЕНИЯ ПРИЗРАКА

1к10 Призрак воплощает...

- 1 Жуткую магию проклятого места.
- 2 Зло, изгнанное из сердца раскаявшегося злодея.
- 3 Легендарного злодея, который возрождается раз в столетие.
- 4 Страх местных жителей перед суеверием или мрачной легендой.
- 5 Память о трагедии.
- 6 Нечестивую идею или зловещее знание.
- 7 Муки одной или нескольких истерзанных душ.
- 8 Жестокость нечестивого артефакта.
- 9 Гнусные сны спящего бога.
- 10 Ненасытную жажду жизни плана, подобного Царству теней или Плану негативной энергии.

ПРИЗРАК [WRAITH]

Эссенция зла

Среда обитания: план (Царство теней), подземье.

Сокровища: отсутствуют.

Призраки — это коварные призрачные создания, олицетворяющие злобу и ужас и алчущие живую силу. Они рождаются из душ безжалостных тиранов, мгновений катастрофической муки или осквернённой магии и несут с собой страдания и печаль нежизни. Гуманоиды, погибшие рядом с призраком, рисуют быть порабощёнными этой отвратительной сущностью и восстать в облике спектров, подвластных зловещей воле призрака.

Призраки прячутся в забытых подземельях, проклятых руинах или землях, искажённых влиянием зловещих планов. Эти заколдованные места могут хранить следы трагедий или порочной магии, породивших призраков.

Призрак может появиться из чрезвычайно злой души или другого гибельного влияния. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Проявления призрака», чтобы найти вдохновение для сущности, которую он воплощает.

ПРИЗРАК [WRAITH]

Маленькая или средняя нежить, нейтральная злая

КД 13

Инициатива: +3 (13)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 5 фут., летая 60 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	6	-2	-2	Лов	16	+3	+3	Тел	16	+3	+3
Инт	12	+1	+1	Мдр	14	+2	+2	Хар	15	+2	+2

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 12

Языки общий и 2 других языка

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Бестелесное перемещение. Призрак может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивается ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, призрак совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 21 (4к8 + 3) урона некротической энергией. Если цель — существо, то его максимум хитов уменьшается на количество полученного урона.

Создать спектра. Призрак выбирает труп гуманоида в пределах 10 фут. от себя, который мёртв не более 1 минуты. Душа цели восстаёт, как **спектр** в пространстве трупа или в ближайшем свободом.

Спектр находится под контролем призрака. Призрак может иметь под своим контролем не более 7 **спектров** одновременно.



Костяная Нага [BONE NAGA]

Бессмертный змей, извращающий разум

Среда обитания: подземье.

Сокровища: реликвии.

Наги бессмертны, но вовсе не неуязвимы: сильная магия может оборвать их жизнь. Костяные наги представляют собой скелетообразные кошмары, рожденные из останков наг, уничтоженных магией, или из тел тех, кто погиб прежде, чем успел возродиться. Они обретают нежизнь благодаря ритуалам, проводимым культистами, юан-ти и мрачными духами-нагами. Эти неживые наги сохраняют магические способности, подобные тем, что были у них при жизни, и обладают зловещим взглядом, способным очаровывать прочие создания.

Обычно костяные наги подчиняются тем, кто давал им это посмертное бытие, служа неутомимыми стражами и делясь накопленными при жизни знаниями. Нежизнь искажает их некогда безупречную память, оставляя бреши и обращая многие детали в запутанные загадки.

В редких случаях костяные наги продолжают придерживаться своих прижизненных целей, а не служить иным существам. Чаще всего костяные наги, обладающие свободной волей, — злые создания, возникшие из останков духовных наг, но изредка наги, созданные из охранных наг, сохраняют добро, хоть и сбивчивое, существование.

Костяная Нага [BONE NAGA]

Большая нежить, нейтральная злая

КД 15

Инициатива: +3 (13)

Хиты 65 (10к10 + 10)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	15	+2	+2	Лов	16	+3	+3	Тел	12	+1	+1
Инт	16	+3	+3	Мдр	15	+2	+2	Хар	15	+2	+2

Иммунитет ядовитый; очарованный, истощенный, парализованный, отравленный.

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 12

Языки общий и один другой язык

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Нага совершает 2 атаки Укусом. Она может заменить любую атаку на использование Змеиного взгляда.

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 10 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) колющего урона + 7 (2к6) урона некротической энергией.

Змеиный взгляд. Спасбросок Мудрости: Сл. 13, одно видимое существо в пределах 60 фут. Провал: 13 (3к6 + 3) урона психической энергией и цель очарована до начала следующего хода наги.

Использование заклинаний. Нага накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: [Волшебная рука](#), [Чудотворство](#)

1/день: [Приказ](#), [Обнаружение мыслей](#), [Молния](#)



Спектры не желают нападать на священнослужителя, окруженного божественным светом.

Aaron J Riley

Оригинал

СПЕКТР [SPECTER]

Дух ярости и слуга смерти

Среда обитания: Подземье, город.

Сокровища: отсутствуют.

Спектры — это бесплотные духи, пожирающие жизнь, которых влечёт тьма и негативные эмоции. Потеряв всякую связь с существами, которыми они когда-то были, эти исполненные ненависти призраки высасывают сущность смертных, чтобы украсть мимолётный вкус жизни и тепла.

Спектры ищут существ и места, источающие зло, и питаются страданиями, которые они вызывают. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Пристанища спектра», чтобы вдохновиться при описании, где скрывается спектр.

ПРИСТАНИЩА СПЕКТРА

1к8 Спектр скрывается рядом с...

- 1 Сообществом, поражённым проклятьями, затаёнными обидами, эпидемиями или трагедиями.
- 2 Злым артефактом или смертоносным магическим устройством.
- 3 Логовом исчадия или нежити.
- 4 Местом, где умер или похоронен злодей.
- 5 Порталом в Нижние планы, Отрицательный план или Царство теней.
- 6 Святилищем некроманта или культа смерти.
- 7 Уединённым памятником, сковывающим злые души.
- 8 Местом катастрофы или массовой гибели.

СПЕКТР [SPECTER]

Средняя нежить, хаотичная злая

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фут., летая 50 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	1	-5	-5	Лов	14	+2	+2	Тел	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	11	+0	+0

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет некротический, ядовитый; очарованный, истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 10

Языки понимает общий и 1 другой язык, но не говорит

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает ход внутри объекта.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, призрак совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. **Попадание:** 7 (2к6) урона некротической энергией. Если цель — существо, то его максимум хитов уменьшается на количество полученного урона.



Блуждающий огонёк [Will-o'-Wisp]

Проводник на пути к гибели

Среда обитания: лес, болото, город.

Сокровища: отсутствуют.

Издалека блуждающие огоньки выглядят как фонари, покачивающиеся в темноте. Сквозь окна заброшенных строений или за поворотами опасных троп эти духи заманивают любопытных в беду. Когда их жертва становится уязвимой, блуждающие огоньки питаются жизненной силой поврежденных.

Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Засады блуждающего огонька», чтобы вдохновиться тем, как именно огонёк подвергает жертву опасности.

Засады блуждающего огонька

1к6 Блуждающий огонёк заманивает жертву в...

- 1 Заброшенное строение, готовое обрушиться.
- 2 Засаду голодных вурдалаков или вампиров.
- 3 Зловещее разрушенное место, насылающее проклятие на вошедших.
- 4 Логово хищника, например, медведя или виверны.
- 5 Участки с коричневой плесенью или зелёной слизью.
- 6 Трясину или пруды, покрытые тонким льдом.

Блуждающий огонёк [Will-o'-Wisp]

Крошечная нежить, хаотичная злая

КД 19

Инициатива: +9 (19)

Хиты 27 (11к4)

Скорость 5 фут., летая 50 фут. (парит)

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	1	-5	-5	Лов	28	+9	+9	Тел	10	+0	+0
Инт	13	+1	+1	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Сопротивление кислотный, холодный, огненный, некротический, дробящий, колючий, рубящий

Иммунитет электрический, ядовитый; истощённый, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, безсознательный

Чувства тёмное зрение 120 фут., ПВ 12

Языки общий и один другой язык

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Эфемерность. Огонёк не может носить или держать предметы.

Освещение. Огонёк испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет ещё на 20 футов.

Бестелесное перемещение. Огонёк может перемещаться сквозь существа и объекты, как если бы они были **труднопроходимой местностью**. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивается ход внутри объекта.

Действия

Удар током. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 11 (2к8 + 2) урона электричеством.

Бонусные действия

Поглощение жизни. Спасбросок Телосложения: Сл. 10, одно живое существо, которого огонёк видит в пределах 5 футов и у которого 0 хитов. Провал: цель умирает и огонёк восстанавливает 10 (3к6) хитов.

Исчезновение. Огонёк и его свет получают состояние **невидимый**, пока он концентрируется на этом эффекте. Эффект немедленно оканчивается, как только огонёк совершает бросок атаки или применяет **Поглощение жизни**.

РАСТЕНИЯ

ПРОБУЖДЁННЫЕ РАСТЕНИЯ

[AWAKENED PLANTS]

Растительность, наделённая магической жизнью

Среда обитания: лес.

Сокровища: отсутствуют.

Магия может наделить растения подвижностью, разумом и даже голосом. Такие заклинания, как [Пробуждение](#), или влияние других планов могут пробудить обычную растительность, а некоторые удивительные растения могут обладать этими свойствами от природы.

ПРОБУЖДЁННЫЙ КУСТ

Пробуждённые кусты могут являться любыми небольшими растениями — от лесных зарослей до цветочных скоплений. Их нередко можно встретить рядом с пробуждёнными деревьями или в местах, насыщенных первозданной магией. Одни кусты поражают воображение своей причудливой формой или листвой, напоминающей грубые черты лица, а другие выглядят будто ожившие фигурные кустарники.

ПРОБУЖДЁННЫЙ КУСТ

[AWAKENED SHRUB]

Маленькое растение, нейтральное

КД 9

Инициатива: -1 (9)

Хиты 10 (3кб)

Скорость 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	3	-4	-4	Лов	8	-1	-1	Тел	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	6	-2	-2

Уязвимость огненный

Сопротивление колючий

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой

ПО 0 (Опыт 10; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Разрывание (Rake? Не грабли же). Бросок рукопашной атаки: +1, досягаемость 5 фут. Попадание: 1 рубящего урона.

ПРОБУЖДЁННОЕ ДЕРЕВО

Некоторые пробуждённые деревья способны подолгу стоять без движения, словно предаваясь глубокой медитации, из-за чего их легко принять за обычные растения. В то же время другие неутомимо обходят области природной силы. Порой жизнь к таким деревьям приходит под влиянием Страны фей, отчего они становятся яркими иечно цветущими, а иногда — под воздействием энергии Царства теней, покрывающей их уродливыми наростами или придающей им безжизненный вид.

«То, что мы защищаем лес, не значит, что он беззащитен.»

— Речноблеск, пикси



ПРОБУЖДЁННОЕ ДЕРЕВО

[AWAKENED TREE]

Огромное растение, нейтральное

КД 13

Инициатива: -2 (8)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	19	+4	+4	Лов	6	-2	-2	Тел	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Уязвимость огненный

Сопротивление дробящий, колючий

Чувства ПВ 10

Языки общий и 1 другой

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Удар. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 10 фут. Попадание: 14 (3кб + 4) дробящего урона.

Ветвистая зараза

Оригинал



ВЕТВИСТАЯ ЗАРАЗА

Напоминая спутанные связки веток или высохший кустарник, ветвистые заразы без труда сливаются с сухостоем, корягами и дровами, которые часто встречаются в сельской местности. Небольшие группы ветвистых зараз нередко прячутся у бродов, заброшенных колодцев или природных стоянок, поджиная тех, кто теряет бдительность.

ВЕТВИСТАЯ ЗАРАЗА [TWIG BLIGHT]

Маленькое растение, нейтральное зло

КД 14

Инициатива: +2 (12)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	6	-2	-2	Лов	14	+2	+2	Тел	11	+0	+0
Инт	4	-3	-3	Мдр	8	-1	-1	Хар	3	-4	-4

Навыки Скрытность +4

Уязвимость огненный

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 9

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Особенности

Тактика стаи. У заразы есть преимущество при броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников заразы находится в пределах 5 футов от существа и у союзника не недееспособный.

Действия

Когти. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

ЗАРАЗЫ [BLIGHTS]

Проросшие из зла растения

Среда обитания: болота.

Сокровища: реликвии.

Заразы — зловещие растения, проросшие из глубоко укоренившегося зла. Их сучковатые стебли извиваются, принимая жуткие очертания, напоминающие человеческие конечности и злобные пасти. Эти существа притаиваются среди обычной растительности, нападая на всех, кто не является растением. Хотя заразы способны действовать самостоятельно, обычно ими движут те же тёмные силы, что их породили, или злобные существа, обладающие властью над природой. Магия, создающая заразу, зачастую влияет и на окружающую растительность, превращая кустарники, лозы и искривлённые деревья в непроходимые заросли, перекрывающие дороги и поля, засоряющие колодцы и ручьи, вынуждая животных покидать родные места обитания. По этой причине появление зараз часто является первым признаком наступающей волны скверны.

«Оно живёт, хотя кажется мёртвым. В далёком прошлом кто-то пронзил вампира колом, воткнув его в землю прямо здесь. Кол был ещё свежим и пустил корни. Так выросло дерево Галтиас, наполнившись первозданной силой.»

— Белак Отверженный, друид Сумрачной рощи

ИГОЛЬЧАТАЯ ЗАРАЗА

Игольчатые заразы обладают смутно человекоподобным обликом с костлявыми, отвратительно изогнутыми конечностями. Им невозможно сойти ни за обычные растения, ни за лесных путников, даже будь они в состоянии жуткой неподвижности или в движении неловкими шагами. Завидев врагов, игольчатые заразы обрушают удары своими шипастыми когтями или выпускают залпы острых, похожих на иглы снарядов, мгновенно отращивая их снова и снова.

ИГОЛЬЧАТАЯ ЗАРАЗА [NEEDLE BLIGHT]

Среднее растение, нейтральное зло

КД 12

Инициатива: +1 (11)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	12	+1	+1	Тел	13	+1	+1
Инт	4	-3	-3	Мдр	8	-1	-1	Хар	3	-4	-4

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 9

Языки понимает общий, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Когти. Рукопашная атака: +3, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (2к4 + 1) рубящего урона.

Иглы. Дальнобойная атака: +3, дистанция 30/60 фут. Попадание: 6 (2к4 + 1) колющего урона.

Слева направо: вьющаяся зараза,
древесная зараза и игольчатая зараза

Brian Valeza

Оригинал



ВЬЮЩАЯСЯ ЗАРАЗА

Вьющиеся заразы похожи на фигуры людей, оплетённых характерными для их местности лианами — от мохнатого плюща до цветущего [кудзу](#). Они способны призывать растения, заставляя их вырываться из земли поблизости и обвивать ближайших врагов.

В отличие от большинства других зараз, эти умеют говорить, но делают это редко — обычно чтобы передать послания от своих хозяев или эхом повторить слова жертв хриплым голосом.

ВЬЮЩАЯСЯ ЗАРАЗА [VINE BLIGHT]

Среднее растение, нейтральное злое

КД 12

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	15	+2	+2	Лов	-1	-1	Тел	14	+2	+2	
Инт	5	-3	-3	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Навыки Скрытность +1

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 10

Языки общий

ПО 1/2 (Опыт 100; БМ +2)

Действия

Сжимающая лоза. Рукопашная атака: +4, досягаемость 10 фут. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) дробящего урона. Если цель размера большой или меньше, то она схвачена (Сл. освобождения 12). Пока цель схвачена она получает 4 (1к8) дробящего урона в начале каждого своего хода и зараза не может атаковать Сжимающей лозой.

Опутывающие растения (перезарядка 5-6). Зараза накладывает заклинание [Опутывание](#), используя выносливость как заклинательную характеристику (Сл. 12).

ДРЕВЕСНАЯ ЗАРАЗА

Древесные заразы напоминают старые, омертвевшие деревья с корявыми ветвями и расколотыми дуплами. Ведомые жаждой крови, эти порочные создания поглощают живых существ. Следы их прежних жертв часто теряются в лабиринте ветвей и корней. Древесные заразы охотно действуют сообща с другими заразами, но враждебны к иным древесным созданиям, вроде пробуждённых деревьев и трентов.

ДРЕВЕСНАЯ ЗАРАЗА [TREE BLIGHT]

Огромное растение, нейтральное злое

КД 15

Хиты 115 (10к12 + 50)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	23	+6	+6	Лов	10	+0	+0	Тел	20	+5	+5
Инт	6	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 10

Языки понимает общий и друидический, но не говорит

ПО 7 (Опыт 2900; БМ +3)

Действия

Мультиатака. Зараза совершает 2 атаки Ветвью и использует Опутывающий корень.

Ветвь. Рукопашная атака: +9, досягаемость 15 фут. Попадание: 16 (3к6 + 6) дробящего урона.

Опутывающий корень. Спасбросок Силы: Сл. 17, одно видимое существо размера большой или меньше в пределах 15 фут. **Провал:** Цель прятывается к заразе на 10 фут. и становится схваченной (Сл. освобождения 16) от одного из 6 корней. Пока цель схвачена цель получает 13 (2к6 + 6) дробящего урона в начале каждого своего хода.

Бонусные действия

Скрежет. Спасбросок Ловкости: Сл. 17, одно схваченное заразой существо. **Провал:** 19 (3к8 + 6) колюще го урона. **Успех:** половина урона.

ЗАРАЗА ГАЛТИАС [GULTHIAS BLIGHT]

Громадное растение, нейтральное злое

КД 20

Инициатива: +5 (15)

Хиты 264 (16к20 + 96)

Скорость 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	25	+7	+7	Лов	10	+0	+0	Тел	22	+6	+6
Инт	10	+0	+0	Мдр	18	+4	+4	Хар	12	+1	+1

Навыки Внимательность +9

Сопротивление огненный, некротический

Иммунитет оглохший

Чувства слепое зрение 120 фут., ПВ 19

Языки понимает общий и друидический, но не говорит

ПО 16 (Опыт 15000; БМ +5)

Особенности

Семена заразы. После завершения длительного отдыха зараза выбрасывает 1к6 семян в свободное пространство на поверхность в радиусе 30 фут. от себя. Через 24 часа семена становятся существами под контролем заразы. Бросьте 1к8 для каждого семени, чтобы определить в какое существо превращается семя:

1-4 - ветвистая зараза;

5-6 - игольчатая зараза;

7-8 - вьющаяся зараза.

Действия

Мультиатака. Зараза совершает 2 атаки Ударом или Залпом шипов в любой комбинации и использует Высасывающий жизнью корень.

Удар. Рукопашная атака: +12, досягаемость 10 фут. Попадание: 25 (4к8 + 7) дробящего урона.

Залп шипов. Дальнобойная атака: +12, дистанция 60 / 180 фут. Попадание: 20 (3к8 + 7) колющего урона.

Высасывающий жизнью корень. Спасбросок Телосложения: Сл. 20, одно видимое существо размера огромный или меньше в пределах 30 фут. Проезд: 14 (2к6 + 7) урона некротической энергией и цель схвачена (Сл. освобождения 17) от одного из 6 корней. Пока цель схвачена она опутана и получает 14 (4к6) урона некротической энергией в начале каждого своего хода. Максимальное количество хитов уменьшается на значение урона некротической энергией и зараза восстанавливает столько же хитов.

ЗАРАЗА ГАЛТИАС

Это древние растения, извращённые злобой, — зараза Галтиас, что питаются кровью и оскверняют окружающую почву, нередко порождая подвластные им заразы. Название этих проклятых созданий берёт начало в их мрачной истории: первое из них появилось из дерева, которое проросло в коле, пронзившем сердце вампира по имени Галтиас. Эти заразы видят во всех существах лишь будущих слуг или удобрение для своей гнусной порчи.



Галтиас зараза
Оригинал



Ползающая насыпь [SHAMBLING MOUND]

Воплощение первобытной силы

Среда обитания: лес, болото.

Сокровища: нет.

Ползающие насыпи (также известные как «ползуны») воплощают стойкость дикой природы, стремясь лишь поглощать и расти. Эти массы растительности возвышаются почти в полтора раза выше человека, обладают толстыми конечностями и смутно различимой головой. Продвигаясь через топи и чащи, они захватывают существ, оказавшихся поблизости. Ползающие насыпи хоронят свою добычу в собственной массе, превращая её в компост.

Странные обстоятельства могут породить ползающую насыпь, превращая растительность в гигантскую тушу с зачатками разума. К таким условиям относятся удары магической молнии, попытки самой природы защититься или проклять друидов. Бросьте или выберите результат из таблицы «Выращивание ползающей насыпи», чтобы вдохновиться на создание его происхождения и особенностей.

ВЫРАЩИВАНИЕ ПОЛЗАЮЩЕЙ НАСЫПИ

1к6 Ползающая насыпь...

- 1 Покрыто яркими цветами, похожими на инопланетные или из Страны фей.
- 2 Несёт в теле [менгира](#) с runами.
- 3 Заражено паразитами или грибами.
- 4 Состоит из лоз, оплетающих скелеты.
- 5 Мутировало и из него сочится свет скверны.
- 6 Остатки древнего дерева или трента.

Ползающая насыпь [SHAMBLING MOUND]

Большое растение, без мировоззрения

КД 15

Инициатива: -1 (9)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 30 фут., плавая 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	8	-1	-1	Тел	16	+3	+3
Инт	5	-3	-3	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Навыки Скрытность +3

Сопротивление холодный, огненный

Иммунитет электрический; [оглохший](#), [истощённый](#)

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 10

Языки —

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Поглощение электричества. Каждый раз, когда насыпь подвергается урону электричеством, она восстанавливает количество хитов, равное урону электричеством.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ползающая насыпь совершает 3 атаки [Заражённым щупальцем](#). Одну из атак оно может заменить [Поглощением](#).

Заражённое щупальце. Рукопашная атака: +7, досягаемость 10 фут. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) дробящего урона + 5 (2к4) урона электричеством. Если цель существо с размером среднее или меньше, то ползающая насыпь притягивает её к себе на 5 фут.

Поглощение. Спасбросок Силы: Сл. 15, одно существо размера среднее или меньше в пределах 5 фут. **Провал:** цель затягивается в пространство насыпи и получает состояние [схватленный](#) (Сл. освобождения 14). Пока цель [схватчена](#), она также получает состояния [ослеплённый](#) и [опутанный](#), и в начале каждого своего хода получает 10 (3к6) урона электричеством. Когда насыпь перемещается, [схватченная](#) цель перемещается вместе с ним, не тратя его дополнительное перемещение. Насыпь этим действием может одновременно [схватить](#) только одно существо.



Steven Belledin
Оригинал

Слизь

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ [BLACK PUDDING]

Драконы разложения и отчаяния

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Чёрная слизь — это бесформенная масса хищных клеток. Попробовав присутствие органической материи, студень подкрадывается к своей жертве, постепенно растворяя живую плоть и различные предметы. Если чёрная слизь подвергнется удару молнии или рубящим атакам, то она расколется на две меньшие и полностью самостоятельные слизи.

Различные сверхъестественные обстоятельства способны вызвать появление чёрной слизи. Можно бросить кость или воспользоваться результатом из таблицы «Источники чёрной слизи», чтобы определить их происхождение.

Источники чёрной слизи

1к6 Чёрная слизь создана из...

- 1 Кислотной слюны древнего чёрного дракона.
- 2 Крови или крайней эмоции отвратительного божества.
- 3 Космической энтропии или губительной планарной силы.
- 4 Проклятия, преобразившее забытого тирана.
- 5 Запрещённой или индустриальной магии.
- 6 Некротического материала, оживленного бесцельными духами.

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ [BLACK PUDDING]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 7

Инициатива: -3 (7)

Хиты 68 (8к10 + 24)

Скорость 20 фут., лазая 20 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 16	+3	+3	Лов 5	-3	-3
Инт 1	-5	-5	Мдр 6	-2	-2

Тел 16 +3 +3

Хар 1 -5 -5

Иммунитет кислотный, холодный, электрический, режущий; очарованный, испуганный, оглохший, истощённый, схваченный, лежащий ничком, опутанный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 8

Языки —

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Слизь может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм безтраты дополнительного перемещения.

Едкое тело. Существо, которое попадает по слизи рукопашной атакой, получает 4 (1к8) урона кислотой. Немагические боеприпасы уничтожаются сразу после попадания в слизь и нанесения ей урона. Любое немагическое оружие получает накопительный штраф -1 к броскам атаки сразу после нанесения урона слизи и контакта с ней. Оружие уничтожается, если штраф достигает -5. Этот штраф можно убрать наложением на оружие заговора [Починка](#).

За 1 минуту слизь способна проесть 2 фута немагического дерева или металла.

Паучье лазание. Слизь может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Растворяющая ложножожка. Рукопашная атака: +5, досягаемость 10 фут. Попадание: 17 (4к6 + 3) урона кислотой. Немагический доспех, надетый на цель, получает штраф -1 к КД. Доспех уничтожается, если его КД снижается до 10. Этот штраф можно убрать наложением на доспех заговора [Починка](#).

Реакции

Разделение. Триггер: Слизь становится окровавленной или получает урон электричеством или рубящий, пока слизь размером большая или средняя и имеет 10+ хитов. Ответ: Слизь делится на 2 новые чёрные слизи. Каждая новая слизь на один размер меньше оригинала и действует в свой ход в порядке инициативы. Хиты оригинальной слизи равномерно распределяются между новой слизью (округляя в меньшую сторону).

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ [GELATINOUS CUBE]

Очищающий подземелья блок слизи

Среда обитания: Подземье.

Сокровища: любые.

Дрожащие массы кислотной слизи, именуемые желатиновыми кубами, колышутся сквозь узкие туннели и подземелья, поглощая всё на своём пути. Они по природе прозрачны, поэтому их нелегко заметить, пока они неподвижны. Любое существо или предмет, попавшие внутрь, постепенно растворяются. Порой внутри желатинового куба можно различить непереваренные останки, напоминающие о его недавней трапезе. Бросьте кость или воспользуйтесь таблицей «Содержимое желатинового куба», чтобы узнать скрытое внутри.

СОДЕРЖИМОЕ ЖЕЛАТИНОВОГО КУБА

1к6 Внутри желатинового куба находится...

- 1 Сундук или мимик, принявший его облик.
- 2 Скопление пузырей или камней, напоминающих глаза.
- 3 Ключ от ближайшей двери или сундука.
- 4 Примечательное оружие, которое нуждается в ремонте.
- 5 Скелет, некогда принадлежавший известному приключеннцу.
- 6 Табличка с загадочным посланием.



ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ [GELATINOUS CUBE]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 6

Инициатива: -4 (6)

Хиты 63 (6к10 + 30)

Скорость 15 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	14	+2	+2	Лов	3	-4	-4	Тел	20	+5	+5
Инт	1	-5	-5	Мдр	6	-2	-2	Хар	1	-5	-5

Иммунитет кислотный; ослеплённый, очарованный, оглохший, истощённый, испуганный, лежащий ничком

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 8

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Куб слизи. Куб заполняет всё своё пространство и является прозрачным. Другие существа могут войти в это пространство, но в этом случае на них действует умение **Поглощение**, и они совершают спасбросок с **помехой**.

Существа внутри куба имеют полное укрытие, и куб может одновременно содержать 1 существо **размера большое** или до 4 существ **размера среднее** или **маленькое**.

Существо, находящееся в пределах 5 футов от куба, может действием вытащить существо или предмет из куба, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) со Сл. 12. Вытаскивающее существо получает 10 (3к6) урона кислотой.

Прозрачный. Даже находясь на виду, куб может остаться незамеченным: существо должно совершить успешную проверку Мудрости (Внимательность) со Сл. 15, чтобы заметить куб, если только оно не видело, как куб перемещался или проявлял себя другим образом.

ДЕЙСТВИЯ

Ложножилка. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 12 (3к6 + 2) урона кислотой.

Поглощение. Куб перемещается на расстояние до своей скорости, не вызывая провоцированных атак. Он может проходить через пространство существ **размера большой** или меньше, если внутри него есть место для их размещения (см. особенность **Куб слизи**).

Спасбросок Ловкости: Сл. 12, каждое существо, в пространство которого куб входит впервые во время этого движения

Пробал: 10 (3к6) урона кислотой и цель поглощена. Поглощённая цель подвергается **удушью**, не может накладывать заклинания с вербальным компонентом, **опутано** и получает 10 (3к6) урона кислотой в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, то поглощённая цель перемещается вместе с ним. Поглощённая цель может попытаться выбраться, действием совершив проверку Силы (Атлетика) со Сл. 12. При успехе цель сбегает и выходит в ближайшее свободное пространство.

Успех: половина урона и цель перемещается в свободное пространство в пределах 5 фут. от куба. Если свободного пространства нет, то цель проваливает спасбросок.



«Дорогуша, я видел ужасы, от которых у тебя бы штаны намокли, а руки сами потянулись к ближайшему бутылю. И это ничто по сравнению с каплей аннигиляции. Если увидишь её — беги. А если убежать не получится... просто надейся, что тебя растворит быстро.»

— Ви, изобретатель из Эберрона.

Капля аннигиляции [BLOB OF ANNIHILATION]

Освободившаяся космическая энтропия всепоглощения

Среда обитания: любая.

Сокровища: любые.

Капля аннигиляции — это воплощение космической энтропии, поглотившее останки мёртвых богов. Этот злобный стуосток медленно дрейфует сквозь Дикий космос и просторы мультивселенной, враждебные к жизни — безбрежные регионы, где вероятность столкновения с ним крайне мала.

Особую опасность существо представляет, когда катастрофы или нигилистически настроенные маги призывают его в населённые миры. Вырвавшись на свободу, капля аннигиляции прокатывается по земле подобно гигантскому космическому вихрю, от которого отделяются смертоносные фрагменты, пожирающие его жертв. Капля уничтожает всё, что встречает на своём пути, поглощая леса, деревни и крепости в себя. Внутри него царит пространство без воздуха и гравитации, где энтропийные силы уничтожают всё, что оказывается поглощённым. Никто не способен выжить там долго.

Только магические артефакты и останки богов и титанов могут уцелеть в этих губительных недрах. охотники за сокровищами и теологи порой решаются на отчаянные вылазки, надеясь извлечь из глубин

капли нечто невероятное. Обычно такие экспедиции завершаются гибелью, но изредка приводят к величайшему открытию.

Когда капля появляется, бросьте кость или выберите результат из таблицы «Содержимое Капли аннигиляции», чтобы определить, какой редкий и поразительный объект скрыт в её липкой субстанции.

Содержимое Капли аннигиляции

1к10 Капля содержит...

- | | |
|----|---|
| 1 | Амулет планов. |
| 2 | Артефакт на выбор Мастера. |
| 3 | Тела двух богов, сражавшихся друг с другом в момент, когда капля их поглотила. |
| 4 | Кубические врата. |
| 5 | Колода многих вещей. |
| 6 | Магический ключ, который открывает дверь в Сигиле, неподвластную другим ключам и заклинаниям. |
| 7 | Сохранившееся тело эмпира. |
| 8 | Останки половины кракена. |
| 9 | Череп бога смерти. |
| 10 | Тело только что погибшего тараска. |

Капля аннигиляции [BLOB OF ANNIHILATION]

Громадная слизь (титан), нейтральный злой

КД 18 **Инициатива:** +16 (26)

Хиты 448 (23к20 + 207)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	27	+8	+8	Лов	14	+2	+9	Тел	28	+9	+16
Инт	10	+0	+0	Мдр	16	+3	+3	Хар	10	+0	+0

Сопротивление дробящий, колющий, рубящий

Иммунитет кислотный, некротический, ядовитый; очарованный, истощенный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, ошеломлённый, бессознательный

Чувства слепое зрение 120 фут., ПВ 13

Языки —

ПО 23 (Опыт 50000; БМ +7)

Особенности

Астральная имплозия. Если хиты капли уменьшаются до 0, то она взрывается и выбрасывает все проглощённые существа и предметы в Астральное море. Сама капля исчезает, оставляя слой слизи на всём, что находилось в радиусе 600 фут. от нее. Через 1к20 лет капля восстанавливается в случайному мире на Материальном плане.

Легендарное сопротивление (4/день). Если капля провалит спасбросок, то она может вместо этого преуспеть в нем.

Сопротивление магии. Капля совершаєт с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Капля совершает 2 атаки Ложножкой и использует Поглощение. Она может заменить 1 атаку использованием Схватывающего шара.

Ложножка. Рукопашная атака: +15, досягаемость 30 фут. Попадание: 24 (3к10 + 8) урона силовым полем.

Поглощение. Капля движется со своей скоростью и может перемещаться через пространства существ и объектов размера огромный или меньше.

Спасбросок Силы: Сл. 23, каждое существо или объект, в пространство которого капля входит впервые во время этого движения.

Провал: цель поглощена. Пока она поглощена, цель получает полное укрытие от атак и других эффектов вне капли, и когда капля движется, поглощенная цель движется вместе с ней. Немагический объект уничтожается после того, как будет поглощён в течении 1 минуты. Пока поглощено, существо получает 21 (бкб) урона силовым полем в начале каждого своего хода, испытывает **удушье**, **опутано** и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. Поглощенное существо, у которого осталось 0 хиов, растворяется в пепел, который выбрасывается в Астральное море.

Успех: цель выбирается в ближайшее свободное пространство.

Схватывающий шар. Капля бросает скользкий шар в одно видимое существо размера большой или меньше в пределах 600 футов от себя. **Спасбросок Ловкости:** Сл. 23, целевое существо. **Провал:** 18 (3к6 + 8) урона кислотой. Шар катит цель на 60 футов прямо к капле, и цель опутана до конца своего следующего хода, когда шар безвредно растворяется. **Успех:** половина урона.

Легендарные действия

Использования легендарных действий: 3. Сразу после хода другого существа капля может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Капля восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

• **Распад.** Капля наносит 14 (4к6) урона некротической энергией каждому поглощённому им существу. Капля не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода.

• **Схватывающий шар.** Капля использует Схватывающий шар. Капля не может выполнить это действие снова до начала своего следующего хода

• **Порка глупцов.** Капля совершает 1 атаку Ложножкой.



Золотистое желе [OCHRE JELLY]

Большая слизь, без мировоззрения

КД 8

Инициатива: -2 (8)

Хиты 52 (7к10 + 14)

Скорость 20 фут., лазая 20 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	15	+2	+2	Лов	6	-2	-2	Тел	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	6	-2	-2	Хар	1	-5	-5

Сопротивление кислотный

Иммунитет электрический, рубящий; очарованный, оглохший, истощённый, схваченный, лежащий ничком, опутанный

Чувства слепое зрение 60 фут., ПВ 8

Языки —

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Аморфный. Желе может перемещаться через пространство шириной всего 1 дюйм безтраты дополнительного перемещения.

Паучье лазание. Желе может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Ложножалка. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 12 (3к6 + 2) урона кислотой.

Бонусные действия

Разделение. Триггер: желе становится **окровавленной** или получает рубящий урон или электричеством, пока слизь размером большая или средняя и имеет 10+ хитов. Ответ: желе делится на 2 новых золотистых желе. Каждое новое желе на один размер меньше оригинала и действует в свой ход в порядке инициативы. Хиты оригинального желе равномерно распределяются между новым желе (округляя в меньшую сторону).

Золотистое желе [OCHRE JELLY]

Самоделяющийся амёбный хищник

Среда обитания: подземье.

Сокровища: нет.

Золотистое желе — это гигантские амёбообразные существа жёлто-коричневого цвета, переваривающие органическую плоть. Они без устали преследуют любую добычу, меньшую по размеру, протекая над, под и вокруг препятствий. Когда золотистое желе настигает жертву, она кислотой растворяет плоть, волосы и чешую, оставляя после себя одежду, снаряжение, выделанную кожу и кости.

Если золотистое желе повредить электричеством или рубящим оружием, то оно делится на 2 части. Эти меньшие желе скординированно добивают врагов, а затем отправляются на охоту поодиночке. Со временем каждая из них вырастает до полного размера.

То, что золотистое желе не может растворить, она оставляет после себя. Бросьте или выберите результат из таблицы «Остатки золотистого желе», чтобы определить подобные находки.

Остатки золотистого желе

1к6 После трапезы желе оставляет после себя...

- 1 Кость с выгравированным словом или жутким символом.
- 2 Сломанные рога драконорожденного или тифлинга.
- 3 Богато украшенный протез конечности.
- 4 Скелет питомца исследователя (например, маленькой собаки, обезьянки или попугая).
- 5 Череп с золотыми зубами на сумму 1к4 зм.
- 6 Безупречно чистые металлические доспехи.



Dario Jelusic

Оригинал

ФЕИ

АРХИКАРГА [ARCH-HAG]

Ведьма запретных тайн и магического зла

Среда обитания: любая.

Сокровища: магия.

Бессмертные и непредсказуемые, архикарги копят тайны и заключают магические сделки, изменяя судьбу в угоду своим капризам. Эти вечные заговорщицы стремятся к разгадке тайн мультивселенной и творят странную магию во имя своих непостижимых целей.

Архикарги — непредсказуемые, корыстные и жадные создания с причудливыми увлечениями и манерами. Тем не менее, они часто идут на сделки ради осуществления своих замыслов. Эти ведьмы являются источником тайных знаний, особенно сведений о запретной магии и загадках мультивселенной. Они могут поделиться своими знаниями, но их тайны всегда имеют цену. В обмен на свои секреты архикарги могут требовать странные поручения, ценные магические предметы или мистическую валюту, такую как чьи-то воспоминания, год жизни или способность плакать.

Большинство архикарг избегают сражений, но если их вынудят вступить в бой, то они обрушают на врагов разрушительную магию: призрачные когти, сверкающие молнии и заклинания, разрушающие разум. Архикарга способна проклясть других магов, запутывая их заклинания и заставляя их произносить противоположное тому, что они хотят сказать. Даже если архикаргу удастся победить, то она просто магически ускользнёт и будет строить планы мести.

Каждая архикарга обладает уникальной слабостью, связанной с судьбоносной встречей в прошлом или с чем-то, что воплощает противоположность её магии. Ведьма сделает всё возможное, чтобы сохранить эту уязвимость втайне. Хотя физически слабость не причиняет ей вреда, уничтожить архикарту можно только в присутствии её слабости. Бросьте кость или выберите результат из таблицы «Анафемы архикарги», чтобы определить её слабость.

«Хех! Люди, которые слишком много знают, стареют раньше времени. Задавайте мне свои вопросы, но будьте уверены, что у каждой тайны есть своя цена.»

— Баба Яга, Мать ведьм

АНАФЕМЫ АРХИКАРГИ

1к10 Слабость архикарги — это...

- 1 Кости первой любви архикарги.
- 2 Слеза дьявола.
- 3 Яйцо с миниатюрным замком внутри.
- 4 Цветок, который расцветает только когда время останавливается.
- 5 Подарок от близнеца карги.
- 6 Худший каламбур мультивселенной.
- 7 Один из отсутствующих зубов карги.
- 8 Снег с вершины горы Целестия.
- 9 Звезда, вытащенная с неба.
- 10 Нить из мантии леди Боли.

ЛОГОВА АРХИКАРГИ

Каждая архикарга создает волшебный дом, например, скрытый демиплан, особняк на вершине грозовой тучи или, в случае архиведьмы Бабы Яги, избушку на гигантских курьих ножках. Интерьер такого логова часто меняется или демонстрируют ошеломляющие особенности.

АРХИКАРГА [ARCH-HAG]

Большая фея, нейтральная злая

КД 20

Инициатива: +16 (26)

Хиты 333 (29к10 + 174)

Скорость 40 фут.,

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 24	+7	+7	Лов 15	+2	+9
Инт 19	+4	+4	Мдр 19	+4	+11

Навыки Обман +14, Внимательность +11, Убеждение +21

Сопротивление огненный, холодный, психическая энергия

Иммунитет очарованный, истощённый, испуганный

Снаряжение

Чувства истинное зрение 60 фут., ПВ 21

Языки все

ПО 21 (Опыт 33000 или 41000 в логове; БМ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 19): [Гадание](#), [Поиск фамильяра](#), [Опознание](#), [Поиск объекта](#), [Наблюдение](#) или [Невидимый слуга](#). Карга должна завершить [продолжительный отдых](#), прежде чем сможет снова использовать это умение для накладывания этого заклинания.

Легендарное сопротивление (4/день или 5/день в логове). Если карга провалит спасбросок, то она может вместо этого преуспеть в нём.

Сопротивление магии. Карга совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Злобный побег. Когда хиты карги опускаются до 0, она умирает только в том случае, если находится в пределах 30 футов от своей анафемы (вещи, которую Мастер выбирает как наиболее ненавистную для карги). В противном случае хиты карги опускаются до 1, карга телепортируется в безвредный демиплан и не может вернуться на покинутый план в течение 2к6 дней. Когда карга телепортируется, каждое существо в пределах 60 футов от её прежнего местоположения оказывается проклятым. Пока проклятие не окончится, существо получает [помеху](#) на проверки характеристик и спасброски, а карга знает его местоположение в любом месте мультивселенной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Карга совершает 2 атаки [Призрачным когтём](#) и использует [Трескучую волну](#).

Призрачный коготь. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +14, досягаемость 10 фут. или дистанция 60 фут. [Попадание:](#) 17 (3к6 + 7) урона силовым полем. Если цель — существо размера большой или меньше, то оно получает состояние лежащий ничком.

Трескучая волна. Спасбросок Ловкости: Сл. 22, каждое существо в 60-футовом [конусе](#). [Провал:](#) 32 (5к12) урона электричеством. Успех: половина урона. [Провал или успех:](#) цель проклята до конца следующего хода карги. Пока проклятие не закончится, цель не может совершать реакции.

Использование заклинаний. Карга накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Харизму, как заклинательную характеристику (Сл. 22):

По желанию: Обнаружение мыслей, Переносящая дверь, Рассеивание магии, Гипнотический узор.

2/день: Множественное внушение, Изменение памяти, Уход в иной план.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ведьмовской удар. Каждое существо, проклятое каргой и в пределах 60 футов от неё, получает 14 (4к6) урона электричеством.

РЕАКЦИИ

Скороговорка. Карга накладывает заклинание [Контрзаклинание](#) в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении [Использование заклинаний](#). Если цель проваливает спасбросок, то она проклята до конца своего следующего хода. Пока проклятье не закончится, цель не может произносить заклинания с вербальным компонентом, а когда она говорит, то говорит противоположное тому, что имеет в виду.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в логове). Сразу после хода другого существа карга может потратить 1 использование, чтобы выполнить одно из следующих действий. Карга восстанавливает все потраченные использований в начале своего хода.

- Взмах карги.** Ведьма совершает 1 атаку [Призрачным когтём](#).
- Злобная магия.** Ведьма использует [Использование заклинаний](#), чтобы наложить [Переносящая дверь](#) или [Гипнотический узор](#). Карга не может использовать это действие снова до начала своего следующего хода.

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Местность с логовом архикарги искажается под её влиянием, создавая следующие эффекты:

Оговорка. Существа (кроме архикарги и её союзников) в пределах 1 мили от логова вычитают 1к10 из любой проверки характеристики, когда совершают действие [влияние](#).

Коварная магия. Каждый раз, когда существо (кроме архикарги и её союзников) завершает [продолжительный отдых](#) в пределах 1 мили от логова, при следующем накладывании заклинания ячейкой, оно также накладывает [Смятие](#) с центром на себе. Это заклинание использует заклинательную характеристику существа и не требует концентрации.

Если архикарга умирает или перемещает своё логово в другое место, то эти эффекты местности немедленно прекращаются.

МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС [BLINK DOG]

Неуловимый пёс Страны фей

Среда обитания: лес, план (Страна фей).

Сокровища: отсутствуют.

Мерцающие псы искрятся магией, позволяющей им телепортироваться, «мерцая» с одного места на другое. Они используют это умение, чтобы преследовать добычу, сбивая врагов с толку и выражать радость. Их часто можно встретить среди обитателей Страны фей, таких как кентавры и пикси, — зачастую в составе шумных охотничих забав, проходящих между мирами.

МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС [BLINK DOG]

Средняя фея, законопослушная добрая

КД 13

Инициатива: +3 (13)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 40 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	17	+3	+3	Тел	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	Мдр	13	+1	+1	Хар	11	+0	+0

Навыки Внимательность +5, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 15

Языки мерцающих псов; понимает эльфийский и сильван, но не говорит

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут.

Попадание: 5 (1к4 + 3) колючего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепорт (перезарядка 4-6). Пёс телепортируется в свободное видимое пространство в пределах 40 фут.



ЖАБОЛЮБЫ [BULLYWUGS]

Амфибии и ценители болотной грязи

Среда обитания: болото.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Жаболюды это феи, воплощающие болота, которые охраняют мрачные дикие земли и считают, что космос сам определил их для этой роли. Эти существа размером с человека, похожие на жаб или лягушек, имеют тесную связь с обитателями болота.

ЖАБОЛЮД ВОИН

Воины жаболюдов мастерски передвигаются по болотам и устраивают засады на нарушителей. Часто они действуют вместе со стаями натренированных **гигантских лягушек**.

ЖАБОЛЮД БОЛОТНЫЙ МУДРЕЦ

Болотные мудрецы жаболюдов направляют магию трясины, чтобы ослаблять врагов и говорить с растениями.

ЖАБОЛЮД БОЛОТНЫЙ МУДРЕЦ [BULLYWUG BOG SAGE]

Средняя фея, нейтральная

КД 16

Инициатива: +3 (13)

Хиты 52 (8к8 + 16)

Скорость 30 фут., плавая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	16	+3	+3	Тел	14	+2	+4
Инт	10	+0	+0	Мдр	16	+3	+5	Хар	12	+1	+3

Навыки Природа +4, Скрытность +5

Снаряжение мешочек с компонентами

Чувства ПВ 13

Языки жаболюдов, общий

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Жаболюд может дышать воздухом и водой.

Разговор с лягушками и жабами. Жаболюд может передавать простые концепции лягушкам и жабам, говоря на языке жаболюдов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жаболюд совершает 2 атаки Болотным посохом. Он может заменить любую из них на Использование заклинаний для накладывания заклинания [Луч болезни](#).

Болотный посох. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 7 (1к8 + 3) дробящего урона + 10 (3к6) урона ядом.

Использование заклинаний. Жаболюд накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13, +5 к попаданию):

По желанию: [Пляшущие огоньки](#),

[Искусство друидов](#), [Луч болезни](#)

1/день: [Разговор с растениями](#), [Едкий шар](#)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Жаболюд прыгает на расстояние до 30 футов, потратив 10 футов своего перемещения.

Sean Murray

Оригинал



ЖАБОЛЮД ВОИН [BULLYWUG WARRIOR]

Средняя фея, нейтральная

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фут., плавая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	12	+1	+1	Лов	14	+2	+2	Тел	13	+1	+1
Инт	7	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Навыки Скрытность +4

Чувства ПВ 10

Языки жаболюдов, общий

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Жаболюд может дышать воздухом и водой.

Разговор с лягушками и жабами. Жаболюд может передавать простые концепции лягушкам и жабам, говоря на языке жаболюдов.

ДЕЙСТВИЯ

Рапира-насекомое. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющеого урона + 2 (1к4) урона ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. Жаболюд прыгает на расстояние до 30 футов, потратив 10 футов своего перемещения.



Helge C. Balzer
Оригинал

ЗЕЛЁНАЯ КАРГА [GREEN HAG]

Мерзкая ведьма порочной чащи

Среда обитания: лес, холм, болото.

Сокровища: магия.

Зелёные карги используют злобную магию, чтобы осквернить всё красивое и чистое. Будь то в одиночку или в ковене с другими каргами, эти древние колдуны призывают жуткие силы, сеют порчу и замышляют гибель для тех, кто вызвал их гнев. Зелёные карги — искусные обманщицы. Они используют иллюзии и принимают безобидные облики, надеясь заманить невинных в беду. Часто они уносят своих жертв в сюрреалистичные логова, где держат их в плену или готовят из них чудо-вицкие блюда.

Зелёные карги нередко владеют странной магией или забытыми тайнами — например, знают слабости злодеев, местоположение затерянных сокровищ или способы снятия проклятий. Они могут обменивать такие знания на редкую магию или символически значимые дары. Бросьте или выберите результат из таблицы «Сделки с зелёной каргой», чтобы определить, чего ведьма потребует за свои секреты.

ЗЕЛЁНАЯ КАРГА [GREEN HAG]

Средняя фея, нейтральная злая

КД 17

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фут., плавая 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	18	+4	+4	Лов	12	+1	+1	Тел	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	Мдр	14	+2	+2	Хар	14	+2	+2

Навыки Аркана +4, Обман +4, Внимательность +4, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 14

ПО 3 (Опыт 700; БМ +2)

Особенности

Амфибия. Карга может дышать воздухом и водой.

Магия шабаша. Находясь в пределах 30 футов от как минимум двух союзных карг, карга может наложить одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя обычное время накладывания заклинания и Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 11): [Гадание](#), [Поиск фамильяра](#), [Опознание](#), [Поиск объекта](#), [Наблюдение](#) или [Невидимый слуга](#). Карга должна завершить [продолжительный отдых](#), прежде чем сможет снова использовать это умение для накладывания этого заклинания.

Мимикрия. Карга может имитировать звуки животных и голоса гуманоидов. Существо, услышавшее эти звуки, может распознать подделку, только преуспев в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл. 14.

Действия

Мультиатака. Карга совершает 2 атаки [Когтём](#).

Коготь. Рукопашная атака: +6, досягаемость 5 фут. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона + 3 (1к6) урона ядом.

Использование заклинаний. Карга накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12, +4 к попаданию):

По желанию: [Пляшущие огоньки](#), [Маскировка](#) (длительностью 24 часа), [Невидимость](#) (только на себя и карга не оставляет следов, пока невидима), [Малая иллюзия](#), [Луч болезни](#) (версия 3 уровня)

СДЕЛКИ С ЗЕЛЁНОЙ КАРГОЙ

1к6 Зелёная карга обменяет свои знания на...

- 1 Воспоминания [торговца](#) о любимом человеке.
- 2 Котёл карги-соперницы.
- 3 Одолжение, которое ведьма потребует, когда сама решит.
- 4 Цветок из потаённого сада Страны фей.
- 5 [Дар, преподнесённый юголотом добровольно](#).
- 6 Склейку, наполненную слезами правителя.

Гоблины [GOBLINS]

Дикие плуты и проказники

Среда обитания: лес, равнина, холм, план (Ахерон), план (Страна фей), подземье.

Сокровища: инструменты, индивидуальные.

Гоблины — это воплощения безрассудства и разрушения из Страны фей. Они получают удовольствие от хаоса — чем громче, энергичнее и запутаннее, тем лучше. Набеги гоблинов часто бывают не только частью разрушительных замыслов, но и поводом для поджогов и издевательств над скотом.

Гоблины подчиняются тем, кто реализует самые безумные планы. Такими лидерами могут быть вдохновители на разбой, напыщенные заклинатели или те, кто способен производить самые громкие звуки. Хобгоблины и властные гуманоиды также могут управлять упрямыми группами гоблинов, направляя их разрушительную энергию на бандитизм, саботаж или войну.

Божество Маглубиет заявляет, что он — бог гоблинов, хобгоблинов и багбиров, и на Бесконечном поле боя в Ахероне он командует бесчисленными легионами гоблиноидов. Давным-давно Маглубиет заметил склонность гоблиноидов к разрушению и переселил часть их населения из Страны фей в своё царство на Внешних планах. С тех пор орды этих более воинственных гоблинов процветают, и некоторые из них находят путь на миры Материального плана. Такие жестокие захватчики стремятся сеять разрушку в подготовке к завоеванию от имени своего бога.

Гоблин прислужник

Гоблины прислужники с удовольствием участвуют в разрушительных проделках умелых лидеров, но при первой опасности предпочитают спасаться бегством.

Гоблин воин

Гоблины воины мастерски создают хаос. Те, кто служит Маглубиету, отличаются большей дисциплиной и склонны отступать, чтобы устроить засаду.

Гоблин босс

Гоблины боссы обычно самые изобретательные, разрушительные или волевые среди своих сородичей. Благодаря сочетанию удачи, трусости и бессердечия, такие лидеры избегают опасности ценой своих подчинённых.

Гоблин ворожей

Гоблины ворожеи используют яркую и хаотичную магию. Многие из них ведут себя театрально, подражая архимагам в поведении и внешнем виде.

Гоблин прислужник [GOBLIN MINION]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 7 (2к6)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение З кинжала

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/8 (Опыт 25; БМ +2)

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +4, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Бонусные действия

Ловкий побег. Гоблин совершает действие **отход** или **засада**.

Гоблин воин [GOBLIN WARRIOR]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 15

Инициатива: +2 (12)

Хиты 10 (3к6)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	8	-1	-1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение кожаный доспех, скимитар, щит, короткий лук

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Скимитар. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. Дальнобойная атака: +4, дистанция 80/320 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

Бонусные действия

Ловкий побег. Гоблин совершает действие **отход** или **засада**.

«Бри-ярк!»

— Примерный перевод с гоблинского на общий: «Эй, придурок!»



Гоблин босс, гоблин ворожей и гоблин воин готовятся нанести удар по зловещему врагу.

Taras Susak
Оригинал

ГОБЛИН БОСС [GOBLIN BOSS]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 17

Инициатива: +2 (12)

Хиты 21 (6к6)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	10	+0	+0	Лов	15	+2	+2	Тел	10	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	8	-1	-1	Хар	10	+0	+0

Навыки Скрытность +6

Снаряжение колчужная рубаха, скимитар, щит, короткий лук

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 9

Языки общий, гоблинский

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает 2 атаки Скимитаром или Коротким луком в любой комбинации.

Скимитар. Рукопашная атака: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) рубящего урона + 2 (1к4) рубящего урона, если атака совершена с преимуществом.

Короткий лук. Дальнобойная атака: +4, дистанция 80/320 фут. Попадание: 5 (1к6 + 2) колющего урона + 2 (1к4) колющего урона, если атака совершена с преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Гоблин совершает действие [отход](#) или [засада](#).

РЕАКЦИИ

Перенаправление атаки. Триггер: видимое существо совершает атаку по гоблину. Ответ: гоблин выбирает союзника размером маленький или средний в пределах 5 фут. Гоблин и союзник меняются местами, и союзник становится целью атаки.

ГОБЛИН ВОРОЖЕЙ [GOBLIN HEXER]

Маленькая фея (гоблиноид), хаотичная нейтральная

КД 17

Инициатива: +3 (13)

Хиты 45 (10к6 + 10)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	8	-1	-1	Лов	16	+3	+3	Тел	12	+1	+1
Инт	16	+3	+3	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Навыки Ловкость рук +5, Скрытность +7

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 10

Языки общий, гоблинский

ПО 1 (Опыт 200; БМ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гоблин совершает 2 атаки Погохом порчи. Одну из атак он может заменить Использованием заклинаний.

Погохом порчи. Рукопашная или дальнобойная атака: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 60 фут. Попадание: 12 (2к8 + 3) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Гоблин накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Интеллект, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: [Малая иллюзия](#)

1/день: [Глухота/слепота](#), [Огонь фей](#), [Скольжение](#)

РЕАКЦИИ

Несчастье. Триггер: видимое существо совершает атаку по гоблину. Ответ — спасбросок Мудрости: Сл 13, атакующее существо. Провал: атака промахивается.



ЭЛЕМЕНТАЛИ

ААРАКОКРА [AARAKOCRA]

Крылатые стражи небес

Среда обитания: горы, план (стихийный план Воздуха).

Сокровища: Инструменты, индивидуальные.

Ааракокра — птицеподобные гуманоиды, парящие в небесах бесчисленных миров и бескрайних просторов Стихийного плана воздуха. Их внешний вид часто напоминает птиц, обитающих в тех землях, где они живут: одни похожи на ястребов или кондоров, другие напоминают колибри или археоптериксов. Во многих землях ааракокра рассказывают о своих древних подвигах, когда они сражались против злобной Королевы Хаоса вместе с таинственными Ветроносными герцогами Аакуа.

ААРАКОКРА ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ааракокры застрельщики искусны в сражениях с противниками среди облаков. Часто они атакуют наземные угрозы стремительными ударами с воздуха.

ААРАКОКРА АЭРОМАНТ

Ааракокры аэроманты управляют магическими ветрами из бесконечных бурь на Стихийном плане Воздуха.

ААРАКОКРА ЗАСТРЕЛЬЩИК

[AARAKOCRA SKIRMISHER]

Средний элементаль, нейтральный

КД 12

Инициатива: +2 (12)

Хиты 11 (2k8 + 2)

Скорость 20 фут., полёт 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 10	+0	+0	Лов 14	+2	+2	Тел 12	+1	+1
Инт 11	+0	+0	Мдр 12	+1	+1	Хар 11	+0	+0

Навыки Внимательность +5

Чувства ПВ 15

Языки ааракокра, первичный (ауран)

ПО 1/4 (Опыт 50; БМ +2)

Действия

Когти. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 фут. Попадание: 4 (1k4 + 2) рубящего урона или 9 (3k4 + 2) рубящего урона, если ааракокра переместился на 30 или более фут. по прямой к цели перед попаданием.

Копьё ветра. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +4, досягаемость 5 фут. или дистанция 30/120 фут. Попадание: 5 (1k6 + 2) колющего урона + 2 (1k4) урона звуком. Попадание или промах: копьё волшебным образом возвращается в руку ааракокры сразу после дальнобойной атаки.

ААРАКОКРА АЭРОМАНТ

[AARAKOCRA AEROMANCER]

Средний элементаль, нейтральный

КД 16

Инициатива: +3 (13)

Хиты 66 (12k8 + 12)

Скорость 20 фут., полёт 50 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас
Сил 10	+0	+0	Лов 16	+3	+5	Тел 12	+1	+1
Инт 13	+1	+1	Мдр 17	+3	+5	Хар 12	+1	+1

Навыки Аркана +3, Природа +5, Внимательность +7

Чувства ПВ 17

Языки ааракокра, первичный (ауран)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Ааракокра совершает 2 атаки Посохом ветра и может наложить заклинание **Порыв ветра** умением Использование заклинаний.

Посох ветра. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 фут. или дистанция 120 фут. Попадание: 7 (1k8 + 3) рубящего урона + 11 (2k10) урона электричеством.

Использование заклинаний. Ааракокра накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 13):

По желанию: Элементализм, Порыв ветра, Волшебная рука, Сообщение

1/день: Молния

Реакции

Падение пёрышком (1/день). Ааракокра накладывает заклинание Падение пёрышком на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении Использование заклинаний.



ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА [AIR ELEMENTAL]

Первобытный дух ветра и бури

Среда обитания: пустыня, гора, план (стихийный план Воздуха)

Сокровища: Отсутствуют.

Духи энергии с Плана воздуха, воздушные элементали, собирают облака и ветры в постоянно изменяющиеся тела с неясными конечностями и размытыми чертами. За пределами родного плана эти элементали могут служить заклинателям, которые их призвали, или стекаться к местам неконтролируемой энергии планов, таким как продуваемые ветрами горные вершины или бесконечные бури. В бою воздушные элементали сокрушают врагов мощными порывами ветра или превращаются в вихри, разбрасывая противников.

Элементали воздуха часто имеют уникальный облик. Бросьте или выберите результат из таблицы «Состав воздушного элементала», чтобы вдохновиться его внешним видом.

Состав воздушного элементала

1к6 Тело элементала воздуха выглядит как...

- 1 Кучевые или перистые облака.
- 2 Смесь ярко окрашенных газов.
- 3 Едкий, зловещий миазм.
- 4 Изменяющиеся облачные скопления, похожие на животных и простые формы.
- 5 Зловещие черты, скрытые в туманной массе.
- 6 Кружящая грозовая туча.

«Что может противостоять крику бури? Кошлю молнии? Жажде сладкого дыхания? Воздух — величайшая из стихий. Уважай его силу.»

— Хусам, Сын ветров, Повелитель джиннов

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА [AIR ELEMENTAL]

Большой элементаль, нейтральный

КД 15

Инициатива: +5 (15)

Хиты 90 (12к10 + 24)

Скорость 10 фут., летая 90 фут. (парит)

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 14	+2	+2	Лов 20	+5	+5
Инт 6	-2	-2	Мдр 10	+0	+0

Сопротивление дробящий, электрический, колющий, рубящий

Иммунитет ядовитый, звуковой; истощенный, захваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, опутанный, бессознательный

Чувства тёмное зрение 60 фут., ПВ 10

Языки первичный (ауран)

ПО 5 (Опыт 1800; БМ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство существа и останавливаться там. Он может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без затрат дополнительного перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает 2 атаки Громовым ударом.

Громовой удар. Бросок рукопашной атаки: +8, досягаемость 10 фут. Попадание: 14 (2к8 + 5) урона звуком.

Вихрь (перезарядка 4-6). Спасбросок Силы: Сл. 13, одно существо размера средний или меньше в пространстве элементала. Провал: 24 (4к10 + 2) урона звуком, цель отбрасывается на 20 фут. прямо от элементала и получает состояние лежащий ничком. Успех: половина урона.

ЭЙЗЕР [AZER]

Огненные кузнецы живого металла

Среда обитания: гора, план (стихийный план Огня).

Сокровища: Вооружение, индивидуальное.

Эйзеры — это живые бронзовые существа, которые работают с первобытными элементами творения, создавая оружие и магические чудеса среди величайших пылающих кузниц мультивселенной.

ЭЙЗЕР ЗАЩИТНИК

Эйзеры защитники защищают кузнецов своих сообществ и направляют своё пламя через оружие.

ЭЙЗЕР ПИРОМАНТ

Эйзер пиromанты вызывают пламя со Стихийного плана Огня, чтобы защищать себя и разжигать магические кузницы.

ЭЙЗЕР ПИРОМАНТ [Azer Pyromancer]

Средний элементаль, законопослушный нейтральный

КД 18

Инициатива: +2 (12)

Хиты 97 (13к8 + 39)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	15	+2	+2	Лов	14	+2	+2	Тел	16	+3	+6
Инт	12	+1	+1	Мдр	18	+4	+7	Хар	13	+1	+1

Навыки Аркана +4, Внимательность +7

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства ПВ 17

Языки первичный (игнан)

ПО 6 (Опыт 2300; БМ +3)

Особенности

Аура огня. В конце каждого своего хода эйзер выбирает существ в пределах 5-футовой **эмиссии** от себя. Эти существа получают 11 (2к10) урона огнём, если только эйзер не в состоянии **недееспособный**.

Освещение. Эйзер излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет дополнительно на 10 футов.

Действия

Мультиатака. Эйзер совершает 2 атаки **Огненным взрывом**.

Огненный взрыв. Рукопашная или дальнобойная атака: +7, досягаемость 5 фут. или дистанция 120 фут. Попадание: 15 (2к10 + 4) урона огнём.

Использование заклинаний. Эйзер накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 15):

По желанию: Элементализм, Волшебная рука, 1/день: Огненный шар

Бонусные действия

Адское возмездие (2/день). Эйзер накладывает Адское возмездие в ответ на триггер этого заклинания, используя ту же заклинательную характеристику, что и в умении Использование заклинаний.



Kai Carpenter
Оригинал

ЭЙЗЕР ЗАЩИТНИК [Azer Sentinel]

Средний элементаль, законопослушный нейтральный

КД 17

Инициатива: +1 (11)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 30 фут.

	Мод	Спас		Мод	Спас		Мод	Спас			
Сил	17	+3	+3	Лов	12	+1	+1	Тел	15	+2	+4
Инт	12	+1	+1	Мдр	13	+1	+1	Хар	10	+0	+0

Иммунитет огненный, ядовитый; отравленный

Чувства ПВ 11

Языки первичный (игнан)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Особенности

Аура огня. В конце каждого своего хода эйзер выбирает существ в пределах 5-футовой **эмиссии** от себя. Эти существа получают 5 (1к10) урона огнём, если только эйзер не в состоянии **недееспособный**.

Освещение. Эйзер излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет дополнительно на 10 футов.

Действия

Мультиатака. Доспех совершает 2 атаки **Горящим молотом**.

Горящий молот. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 8 (1к10 + 3) дробящего урона + 3 (1к6) урона огнём.

Людоящцы [LIZARDFOLK]

Рептилоидные защитники земли

Среда обитания: лес, болото.

Сокровища: индивидуальные.

Людоящцы обитают в дикой природе, пронизанной первобытной магией. Хотя многие из них — гуманоиды с разнообразными навыками, некоторые устанавливают мощные связи с планом Земли, получая магическое единение с циклом роста и возрождения.

Людоящер ГЕОМАНТ

Геоманты людоящцы черпают магию из природы и используют её для защиты своего народа и территории.

Людоящер ВОЖДЬ

Вожди людоящцы проходят магические обряды, наполняющие их фантастической силой и магией от плана Земли. У некоторых это также пробуждает первобытную жестокость.

Людоящер ГЕОМАНТ

[LIZARDFOLK GEOMANCER]

Средний элементаль, нейтральный

КД 13

Инициатива: +0 (10)

Хиты 33 (6к8 + 6)

Скорость 30 фут., копая 20 фут., плавая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 15	+2	+2	Лов 10	+0	+0
Инт 10	+0	+0	Мдр 15	+2	+2

Навыки Природа +2, Внимательность +4, Скрытность +4

Чувства ПВ 14

Языки драконий, первичный (терран)

ПО 2 (Опыт 450; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает 2 атаки Взрывом земли.

Взрыв земли. Рукопашная или дальнобойная атака: +4, досягаемость 5 фут. или дистанция 60 фут. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона.

Град камней (перезарядка 5-6). Спасбросок Телосложения: Сл. 12, каждое существо в цилиндре с радиусом 20 фут. и высотой 40 фут., с центром в видимом пространстве в 60 футов от ящеролюда. Провал: 15 (6к4) дробящего урона и цель **ложится ничком**. Успех: половина урона.

Использование заклинаний. Ящеролюд накладывает одно из следующих заклинаний без материальных компонентов, используя Мудрость, как заклинательную характеристику (Сл. 12):

По желанию: Элементализм

1/день: Слияние с камнем, Разговор с растениями, Шипастая поросль



Zuzanna Wuzyk

Оригинал

Людоящер ВОЖДЬ

[LIZARDFOLK SOVEREIGN]

Средний элементаль, нейтральный

КД 15

Инициатива: +1 (11)

Хиты 78 (12к8 + 24)

Скорость 30 фут., копая 20 фут., плавая 30 фут.

Мод	Спас	Мод	Спас	Мод	Спас
Сил 17	+3	+3	Лов 12	+1	+1
Инт 11	+0	+0	Мдр 11	+0	+2

Навыки Внимательность +4, Скрытность +4

Иммунитет испуганный

Чувства ПВ 14

Языки драконий, первичный (терран)

ПО 4 (Опыт 1100; БМ +2)

Действия

Мультиатака. Людоящер совершает атаку Укусом и атаку Молотом земли.

Укус. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут.

Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если цель существо, которое не является конструктом или нежитью, то людоящер получает временные хиты в количестве, равном нанесённому урону.

Молот земли. Рукопашная атака: +5, досягаемость 5 фут. Попадание: 10 (2к6 + 3) дробящего урона.

Если цель существо с размером средний или меньше, то оно **ложится ничком**.

Бонусные действия

Натиск. Людоящер перемещается по прямой к видимому врагу на расстояние, не превышающее его скорость или скорость плавания.