

ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

DUNGEONS & DRAGONS®



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧУДОВИЩ

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧУДОВИЩ



Перевод: Илья Болясов,
Денис Грачев

Редактура: Илья Болясов,
Никита Мариносян

Корректура: Никита Мариносян,
Олеся Позднякова

Вёрстка: Александр Поляков,
Олеся Позднякова



АВТОРЫ

Ведущие разработчики: Джереми Кроуфорд,

Ф. Уэсли Шнайдер

Разработчики: Макензи Де Армас, Кристофер Перкинс, Бен Петризор

Разработка правил: Джереми Кроуфорд (ведущий), Кристофер Перкинс

Редакторы: Джуди Баэр (ведущая), Яника Картер, Мишель Картер, Адриан Нг

Анализ теста игры: Бен Петризор (ведущий), Макензи Де Армас, Рон Ландин

Арт-директора: Фьюри Галлуцци (ведущий), Бри Хайсс, Джош Херман, Кейт Ирвин, Эми Танджи.

Графические дизайнеры: Тристан Фальконе (ведущий), Мэтт Коул, Триш Йохум

Иллюстрация на обложке: Тайлер Джейкобсон, Олеана Ричардс

Внутренние иллюстрации: Хазем Амин, Джой Анг, Карло Арельяно, Дарен Бадер, Кристи Баланеску, Хельге С. Бальцер, Лука Банконе, Марк Бем, Эрик Белислер, Стивен Белледин, Оливье Бернар, Алекс Брок, Майл Бруссар, Кай Карпентер, Доменико Кава, Сидхарт Чатурведи, Ионджаке Чой, Крис Колд, Daarken, Кент Дэвис, Никки Даус, Аксель Дефойс, Джули Дильтон, Симон Доминик, Джаспер Эджсин, Аврора Фолни, Фьюри Галлуцци, Джон Патрик Ганаз, Кэролайн Гариба, Джастин Жерар, Мишель Георги, Илси Горт, Ларс Грант-Вест, Джон Грелло, Иохан Гренье, Нильс Хамм, Патрик Хэлл, Сюзанна Хэлмай, Рован Холловэй, Александр Оноре, Бьёрн Хурри, Иззи, Дарио Джелусик, Матиас Колрос, Йогит Короглу, Вэнс Ковач, Джонатан Куо, Андрей Кузинский, Катерина Лэдон, Тит Лантер, Ричард Луонг, Валера Латфалина, Уоррен Махи, Славомир Маниак, Антонио Хосе Манзанедо, Эндрю Мар, Лоренцо Мастроянни, Вико Менезес, Робсон Мишель, Аарон Миллер, Максим Минард, Кайо Монтеира, Риккардо Москателло, Мартин Моттет, Джоди Мьюир, Шон Мюррей, Хинчель Ор, Дэвид Оден Нэш, Нестор Оссандон Леал, Александр Островский, Александро Пачеко, Вики Пангесту, Анна Павлеева, Боря Пиндадо,

Pindurski, Андреа Пипаро, Анна Подедворна, Polar Engine, Эйприл Прайм, Араш Радкия, Крис Ран, Джейсон Рейнвайл, Джошуа Рафайл, Адам Рекс, Аарон Джей Райли, Сиприен Роуссон, Брэм Сэлс, Синтия Шеппард, Брайан Сола, Энни Стэг, Мэтт Стоарт, Алекс Стоун, Кристалл Салли, Тарас Сусак, Джон Тедрик, Виктор Титов, Брайан Валенсуэла, Брайан Валеза, Светлин Велинов, Кев Уолкер, Бен Вуттен, Сюзанна Вузик, Марк Цаг

Концепт-арт-директор: Джош Херман

Концепт-художники: Карло Аррелано, Эндрю Бейкер, Майл Бруссар, Джон Грелло, Джакс Джаксон, Алекс Констад, Катерина Лэдон, Саймон Ли, Антонио Хосе Манзанедо, Мэтт Миллард, Аарон Миллер, Шон Мюррей, Стивен Оукли, Александр Островский, Анна Подедворна, Нур Рахман, Джейсон Рейнвилл, Чейз Стоун, Кристал Салли, Джастин Свит, Джон Тедрик, Кэмбелл Уайт, Брайан Виния

Консультанты: Башир Гаус, Пэм Пунсалан, Джонатан Томхэв

Дополнительная консультация: Джей Джени, Рэй Виннингер

Продюсеры: Дэн Товар (ведущий), Билл Бенэм, Сиера Брюгеман, Роберт Хоукай

Инженеры по эксплуатации печатного оборудования: Бэзил Хейл, Скотт Уэст

Техники по обработке изображений: Дэниэль Корона, Меган Кенрек, Паоло Вакала, Кевин Ии

Специалист по допечатной подготовке: Джейферсон Данлэп

Книга написана на основе «Энциклопедии чудовищ» (2014), созданной Кристофером Перкинсом (ведущий разработчик), Джереми Кроуфордом, Питером Ли, Майком Мирзом, Робертом Дж. Швальба, Мэттом Сернеттом, Крисом Симсом, Родни Томпсоном, Стивом Тауншендом и Джеймсом Вайаттом.

Основано на оригинальных правилах игры, созданной Э. Гэри Гейтексом и Дэйвом Арнесоном и дальнейших разработках множества других авторов на протяжении более 50 лет.



На обложке

Тайлер Джейкобсон изобразил искателей приключений Ваджуру Сафар и Минска, которые испытывают свои силы в схватке с бехолдером и его ужасной ордой. Станут ли они героями или обедом?



На альтернативной обложке

Ваш разум что-то тревожит? Олеана Ричардс изобразила свежевателя разума, который предлагает вам одну из своих личинок, пожирающих мозг.

620D3711002001 EN
ISBN: 978-0-7869-6954-8
Первая печать: Февраль 2025

UK
CA

CE

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Eberron, Greyhawk, Spelljammer, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧУДОВИЩЕ

ЛЮБОЕ чудовище — это источник вдохновения для приключений. В этом бестиарии чудовищ Dungeons & Dragons вы найдёте странных, причудливых, величественных и зловещих созданий. Выберите понравившихся и сделайте их частью своей D&D игры.

Наряду с «Книгой игрока» (2024) и «Руководством мастера подземелий» (2024) «Энциклопедия чудовищ» составляет основу D&D и должна использоваться вместе с перечисленными книгами. Эта книга предназначена для мастеров и содержит параметры чудовищ — существ всех типов, друзей и врагов, которыми управляет мастер. Эти параметры отображены в блоках параметров. Разделы с чудовищами в книге представлены в алфавитном порядке, а животные собраны в приложении А.

Официальные приключения D&D ссылаются на чудовищ из этой книги. Вы можете использовать этих чудовищ вместе с правилами модификации чудовищ и создания сцен из «Руководства мастера подземелий», чтобы создавать собственные приключения. В приложении Б приведены списки чудовищ, которые помогут вам в создании приключений.

ОБЗОР БЛОКА ПАРАМЕТРОВ

Блок параметров чудовища содержит важные правила, необходимые для использования этого существа. Ниже приведён пример блока параметров Фамильяра вампира и описаны элементы, из которых он состоит.

- 1 **Название и общие сведения.** После названия чудовища указан его размер, тип существа (вместе со всеми ключевыми словами) и мировоззрение.
- 2 **Боевые показатели.** Здесь указаны Класс брони, Пункты здоровья, Скорость и Инициатива.
- 3 **Значения характеристик.** Здесь перечислены значения характеристик, модификаторы характеристик и испытания.
- 4 **Другие сведения.** Здесь представлены записи о КО, Языках и Восприятии чудовища. У некоторых чудовищ представлены дополнительные сведения, такие как умения в навыках, Устойчивости и Уязвимости к урону, Невосприимчивости и Снаряжение. Если у чудовища нет таких сведений, записи о них отсутствуют.
- 5 **Особенности.** Здесь представлены постоянные или действующие в определённых ситуациях особенности чудовищ.
- 6 **Действия.** Чудовище может совершать описанные здесь действия в дополнение к описанным в «Книге игрока».
- 7 **Бонусные действия.** В этом разделе представлены Бонусные действия чудовища, если такие имеются.
- 8 **Ответные и Легендарные действия.** В этих разделах представлены Ответные и Легендарные действия, если такие имеются. В этом примере блока параметров чудовища таких элементов нет.

ФАМИЛЬЯР ВАМПИРА

Средний или Небольшой Гуманоид, Нейтральный Злой

КБ 15

Инициатива +5 (15)

ПЗ 65 (10d8 + 20)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	16	+3	+5	Вын	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+2	Хар	14	+2	+2

Навыки Внимание +4, Скрытность +7, Убеждение +4

Устойчивости к урону Некротический

Невосприимчивости Обворожение (кроме его хозяина вампира)

Снаряжение Кинжал (10)

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 14

Языки Всеобщий плюс один другой язык

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Вампирическая связь. Пока фамильяр и его хозяин вампир находятся на одном плане бытия, вампир может общаться с фамильяром телепатически и ощущать окружение через восприятие фамильяра.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фамильяр совершает две атаки Теневым клинком.

Теневой клинок. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Колющаго урона плюс 7 (3d4) Некротического урона. Если ПЗ цели снижаются до 0 этой атакой, цель остаётся Стабилизированной, но Отравленной на 1 час. Пока цель Отравлена, она Парализована.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Проворство бессмертных. Фамильяр совершает действие Рывок или Отступление.

ОПИСАНИЕ РАЗДЕЛА ЧУДОВИЩА

Большую часть книги составляют разделы о чудовищах. Описанные ниже элементы раздела приводятся после его названия.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

В пункте «Среда обитания» чудовища указана местность, где оно обычно обитает. Списки чудовищ, упорядоченные по среде обитания, приведены в приложении Б.

СОКРОВИЩА

В пункте «Сокровища» чудовища указано, есть ли у него сокровища и какой тип сокровищ оно предпочитает. Эти предпочтения подробно описаны ниже.

Любые. Груда сокровищ чудовища может содержать денежные богатства и любые типы магических предметов.

Личные. У чудовища нет груды сокровищ, но может быть денежное богатство.

Тематика сокровищ (Магия, Вооружение, Инвентарь или Реликвии). В груде сокровищ чудовища лежат магические предметы с указанной тематикой. В «Руководстве мастера подземелий» подробно описаны груды сокровищ, соответствующие каждой тематике.

Нет. Чудовище не интересуется накоплением богатств. Любое сокровище, обнаруженное у чудовища, попало к нему случайно.

Оно добавляется к снаряжению, указанному в пункте «Снаряжение» его блока параметров.

«Руководство мастера подземелий» содержит более подробную информацию о сокровищах чудовищ.

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОПИСАНИЕ

После вводной информации о чудовище приводятся сведения, относящиеся ко всем подобным чудовищам в мультивселенной. Изменяйте эти сведения, чтобы они вписывались в ваши приключения.

ОСОБЫЕ ЛОГОВА

Некоторые чудовища изменяют местность вокруг своего логова. Для таких чудовищ эффекты местности подробно описаны в разделе, посвящённом логову. В блоке параметров чудовища также могут быть описаны способы его усиления, когда оно находится в логове.

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Каждый раздел чудовища содержит как минимум один блок параметров. Блоки параметров описаны в следующем разделе.

ЭЛЕМЕНТЫ БЛОКА ПАРАМЕТРОВ

Правила для блока параметров подробно описаны в глоссарии правил «Книги игрока» и в этом разделе.

РАЗМЕР

Чудовище может быть Маленьким, Небольшим, Средним, Крупным, Огромным или Исполинским. Если представлены варианты размера, вы сами выбираете размер существа из этих вариантов. Подробности о категориях размера существ смотрите в «Книге игрока».

ТИП СУЩЕСТВА

У каждого чудовища есть ключевое слово, которое определяет тип этого существа. Некоторые заклинания, магические предметы, классовые особенности и прочие игровые эффекты особым образом взаимодействуют с существами определённого типа. Списки чудовищ, упорядоченные по типу существа, приведены в приложении Б.

В игре встречаются следующие типы чудовищ, не подчиняющиеся сами по себе никаким особым правилам:

Аберрации — это абсолютно чужеродные создания, такие какabolеты, бехолдеры, фламфы и свежеватели разума.

Бестии — это существа, связанные с пугающими Нижними планами, такие как балоры и адские гончие.

Великаны — это высоченные существа с людскими чертами, такие как циклопы, огненные великаны и тролли.

Гуманоиды — это существа, которых определяет их роль и профессия, такие как маги, пираты и воители. Включают множество различных рас.

Драконы — это древние чешуйчатые существа, такие как красные драконы и виверны.

Животные — это негуманоидные существа природы, такие лошади и волки, а также большинство гигантских представителей фауны.

Жижи — это существа из слизи, включая чёрные пудинги и густки аннигиляции.

Конструкции — это магически изготовленные существа, такие как гомункулы, модроны и стражи-щитоносцы.

Монстры — это существа странного, неестественного происхождения, такие как мимики и медвесьчи.

Небожители — это магические существа, такие как ангелы и пегасы, связанные с Верхними планами.

Нежить — это духи и восставшие мертвецы, такие как привидения, вампиры и зомби.

Растения — это разумные растительные и грибовидные чудовища, такие как микониды, ходячие кучи и древни.

Феи — это существа, тесно связанные с силами природы и Страной Фей, такие как дриады, гоблины и пикси.

Элементали — это существа родом со Стихийных планов, такие как ифриты и элементали воды.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

У чудовища после типа может быть указано одно или несколько ключевых слов в скобках. Эти ключевые слова добавляют ещё один уровень категоризации. Сами по себе ключевые слова не накладывают никаких ограничений, но некоторые игровые эффекты могут ссылаться на них. Списки чудовищ, сгруппированные по ключевым словам, приведены в приложении Б.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение в блоке характеристик чудовища — стандартная рекомендация по ролевому отыгрышу чудовища, связанная с его традиционной ролью в игре или фольклором нашего мира. Меняйте мировоззрение чудовища в соответствии с вашей историей. Нейтральное мировоззрение, в частности, предлагает вам задуматься, к какому из мировоззрений склоняется существо.

В «Книге игрока» описаны девять мировоззрений существ и существа без мировоззрения.



КЛАСС БРОНИ

Класс брони чудовища (КБ) учитывает его естественную броню, Ловкость, снаряжение и другие средства защиты. Подробности о Клasse брони смотрите в «Книге игрока».

ИНИЦИАТИВА

В пункте «Инициатива» указан модификатор Инициативы чудовища, а в скобках — значение Инициативы чудовища. Используйте модификатор при броске для определения Инициативы чудовища. Модификатор Инициативы чудовища обычно равен его модификатору Ловкости. У некоторых чудовищ к этому числу добавляются другие модификаторы, например, Бонус умения.

Если вы не хотите бросать Инициативу чудовища в бою, используйте значение Инициативы чудовища. Подробнее об Инициативе смотрите в «Книге игрока».

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Пункты здоровья чудовища представлены в виде среднего значения и в виде формулы в скобках, в которой приведены Кости здоровья чудовища с учётом его Выносливости. Для определения Пунктов здоровья чудовища, используйте среднее значение ПЗ чудовища, либо определите его случайно, сделав бросок согласно формуле в скобках.

От категории размера чудовища зависит кость, используемая для вычисления его Пунктов здоровья, как показано в таблице «Кости здоровья в зависимости от размера».

Кости здоровья в зависимости от размера

Размер чудовища	Кость здоровья	Средние ПЗ за 1 кость
Маленький	d4	2½
Небольшой	d6	3½
Средний	d8	4½
Крупный	d10	5½
Огромный	d12	6½
Исполинский	d20	10½

Модификатор Выносливости чудовища умножают на количество имеющихся у него Костей здоровья, и результат добавляют к ПЗ. Например, если у чудовища Выносливость 12 (модификатор +1) и Кости здоровья 2d8, у него будет 2d8 + 2 ПЗ (в среднем 11).

Подробнее о Пунктах здоровья смотрите в «Книге игрока».

СКОРОСТЬ

В пункте «Скорость» указана Скорость чудовища. У некоторых чудовищ есть следующие дополнительные скорости: Лазания, Плавания, Полёта, Рытья. Подробнее о Скорости и других особых скоростях смотрите в «Книге игрока».

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждого чудовища есть шесть значений характеристик и соответствующие им модификаторы

и бонусы к испытаниям. Подробнее о значениях характеристик и испытаниях смотрите в «Книге игрока».

НАВЫКИ

Пункт «Навыки» указывается только для чудовищ, которые умеют в тех или иных навыках. К примеру, особо внимательное и скрытое чудовище может иметь бонусы к проверкам Мудрости (Внимание) и Ловкости (Скрытность). Бонус навыка — это сумма модификатора соответствующей характеристики чудовища и его Бонуса умения. Могут применяться и другие модификаторы.

УСТОЙЧИВОСТИ И УЯЗВИМОСТИ К УРОНУ

В этих пунктах перечислены Устойчивости и Уязвимости к урону, если такие имеются. Дополнительную информацию смотрите в «Книге игрока».

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ

В этом пункте перечислены Невосприимчивости к урону и состояниям, если такие имеются. Если у чудовища есть Невосприимчивости и к урону, и к состояниям, то сначала указываются типы урона, а затем состояния. Подробности смотрите в «Книге игрока».

СНАРЯЖЕНИЕ

Чудовища умели в обращении со своим снаряжением. Если у чудовища есть снаряжение, которое может быть отдано или извлечено, то оно указано в пункте «Снаряжение». Блок параметров монстра может включать уникальные особенности при использовании предмета и при этом игнорировать правила из «Книги игрока» для этого предмета. При использовании кем-то другим полученный предмет использует правила «Книги игрока» и игнорирует любые специальные особенности из блока параметров.

В пункте «Снаряжение» не обязательно перечислено всё снаряжение чудовища. Например, существа, которые обычно носят одежду, считаются одетыми надлежащим образом, но одежда в этом пункте не указана.

Снаряжение, упомянутое вне пункта «Снаряжение», считается сверхъестественным или узкоспециализированным и непригодно для использования после победы над чудовищем.

БОЕПРИПАСЫ И ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Чудовище носит достаточно боеприпасов для совершения дистанционных атак.

СНАРЯЖЕНИЕ ЧУДОВИЩА ДРУГИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Вы можете выдавать чудовищам дополнительное снаряжение. Используйте для вдохновения главу про снаряжение из «Книги игрока». Вы сами решаете, какое снаряжение можно забрать у чудовища после его убийства и будет ли это снаряжение пригодным для использования.

С осторожностью подходите к выдаче чудовищу боевых магических предметов, так как это



УПРАВЛЕНИЕ ЧУДОВИЩЕМ

Чтобы действия чудовища соответствовали его Классу опасности, соблюдайте следующие правила во время боя:

Особые способности. Если у чудовища есть особая способность, которая наносит большое количество урона, но имеет ограничение применения (например, перезаряжаемое губительное дыхание или заклинание, которое он может использовать только один раз в день), постарайтесь использовать эту особую способность как можно раньше и чаще.

Мультиатака. Если у чудовища есть Мультиатака, используйте её в каждый из его ходов, когда не используйте одну из его более мощных способностей.

Бонусные, Ответные и Легендарные действия. Если у чудовища есть Бонусные, Ответные и Легендарные действия в его блоке параметров, используйте их как можно чаще.

может изменить его Класс опасности. Чудовище может настроиться на магический предмет, как указано в «Книге игрока». Чудовище с ключевым словом «класс» после типа существа считается представителем этого класса для определения возможности Настройки на магический предмет.

ВОСПРИЯТИЕ

В пункте «Восприятие» указывается значение пассивного Внимания чудовища, а также имеющиеся у него особые способы восприятия. Подробнее о пассивном Внимании и особых способах восприятия смотрите в «Книге игрока».

ЯЗЫКИ

В этом пункте перечислены языки, на которых чудовище говорит. Иногда чудовище понимает язык, но не может на нём говорить — такие случаи также отмечены в этом пункте. Запись «—» означает, что существо не говорит ни на каких языках и не понимает их.

ТЕЛЕПАТИЯ

Телепатия — это магическая способность, позволяющая чудовищу мысленно общаться с другим существом, находящимся в пределах указанной дистанции. Дополнительную информацию смотрите в «Книге игрока».

КЛАСС ОПАСНОСТИ

Определение Класса опасности дано в «Книге игрока», а руководство по использованию КО для планирования потенциальных боевых сцен содержится в «Руководстве мастера подземелий». Списки чудовищ, упорядоченные по уровню сложности, приведены в приложении Б.

ПУНКТЫ ОПЫТА

Количество Пунктов опыта (ПО), положенных за чудовище, зависит от его КО, как описано в таблице «Пункты опыта в зависимости от Класса опасности». Как правило, персонажи получают ПО за победу над чудовищем в бою или за его нейтрализацию другим способом.

Если не сказано обратное, то чудовище, призванное заклинанием или другой магической способностью, тоже приносит опыт, указанный в его блоке параметров.

ПУНКТЫ ОПЫТА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КЛАССА ОПАСНОСТИ

КО	ПО	КО	ПО
0	0 или 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

БОНУС УМЕНИЯ

Бонус умения (БУ) чудовища определяется его КО, как показано в таблице «Бонус умения для Классов опасности», и отражён в испытании, навыках и других параметрах, где исключительные способности чудовища являются важным фактором.

БОНУС УМЕНИЯ ДЛЯ КЛАССОВ ОПАСНОСТИ

КО	БУ	КО	БУ
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 чудовищ, если такие имеются, — это свойства, которые действуют постоянно или в определённых ситуациях.

ДЕЙСТВИЯ

Чудовище может совершить действия, перечисленные в этом разделе, либо одно из действий, доступных всем существам, которые описаны в «Книге игрока».

ОПИСАНИЕ АТАКИ

В описании атаки чудовища указаны тип атаки (в ближнем бою или дистанционная), а также бонус к броску атаки, её зона досягаемости или дистанция и результат попадания. Обычно атака совершается по одной цели, если в пункте не указано иное. Подробнее о различных типах атак смотрите в «Книге игрока».

Попадание. Наносимый урон и прочие эффекты, происходящие в результате попадания атаки по цели, описаны после пометки «Попадание».

Промах. Если у атаки есть эффект, происходящий при промахе, эта информация указывается после пометки «Промах».



Попадание или промах. Если атака вызывает эффект в независимости от промаха или попадания по цели, эта информация указывается после пометки «Попадание или промах».

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТА ИСПЫТАНИЯ

Если эффект предлагает пройти испытание, то он определяет тип испытания, его СЛ, какие существа его проходят и результаты при провале или успехе.

«Только половина урона» при успехе — значит, что цель получает половину того урона (округляя в меньшую сторону), которое цель получила бы при провале, и также игнорирует все остальные составляющие эффекта.

ОПИСАНИЕ УРОНА

В блоке параметров обычно приводится и средний урон, и формула для броска костей каждого случая урона. Например, атака может нанести 4 (1d4 + 2) урона при попадании. Вы сами решаете, когда использовать средний урон или формулу для броска костей в скобках.

МУЛЬТИАТАКА

Некоторые существа могут совершить более одной атаки действием Атака. У таких существ есть пункт «Мультиатака» в разделе «Действия» их блока параметров. Этот пункт подробно описывает совершаемые существом атаки, а также любые дополнительные способности, которые он может использовать частью действия Атака.

ЗАКЛИНИЯ

Если чудовище может творить заклинания, в его блоке параметров перечислены эти заклинания и приведены заклинательная характеристика чудовища, СЛ испытаний против заклинаний (если заклинания требуют пройти испытание), и бонус атаки заклинанием (если заклинания требуют совершить бросок атаки). Если не сказано иное, то заклинание 1-го круга и выше всегда сотворяется на наименьшем возможном круге и не может быть сотворено на более высоком.

У заклинания чудовища могут быть особые правила или ограничения. Например, зелёный слаад может творить заклинание Невидимость, но с ограничением «только на себя» — значит, заклинание действует только на этого слаада.

Компоненты заклинания. В особенности Заклинания указано, какие компоненты заклинания не требуются чудовищу для сотворения заклинаний. Если заклинание требует компонентов, опишите, как чудовище использует Словесный, Жестовый и Материальный компоненты, чтобы показать персонажам, что существо творит заклинание. У чудовища всегда есть требуемые Материальные компоненты.

Время сотворения не менее 1 минуты. Если время сотворения заклинания составляет не менее 1 минуты, как указано в действии заклинания, чудовище не может сотворить это заклинание за одно действие, если в описании действия не сказано иное. Чудовище должно каждый ход совершать действие Магия и поддерживать свою

концентрацию на сотворении заклинания, как описано в «Книге игрока».

БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если у чудовища есть варианты Бонусного действия, то они перечислены в этом разделе. Подробнее о Бонусных действиях смотрите в «Книге игрока».

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если у чудовища есть варианты Ответного действия, то они перечислены в этом разделе вместе с их условиями. Подробнее об Ответных действиях смотрите в «Книге игрока».

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если у чудовища есть варианты Легендарных действий, то они перечислены в этом разделе. Легендарное действие — это действие, которое чудовище может совершить сразу после хода другого существа. Только одно из этих действий может быть совершено за раз и только после завершения хода другого существа. Чудовище не может совершить Легендарное действие, если оно Выведено из строя или не может совершать действия по иной причине.

Чудовище имеет ограниченное количество использований Легендарного действия, которое указано в блоке параметров. Оно тратит одно использование, когда совершает Легендарное действие, и восстанавливает все использованные легендарные действия в начале своего хода.

ОГРАНИЧЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Некоторые элементы блока параметров можно использовать ограниченное число раз. Вот наиболее частые варианты ограничения использования:

X в день. Пометка «X в день» означает, что элемент блока параметров можно использовать определённое количество раз (представленное X) и чудовище должно завершить Долгий отдых, чтобы восстановить число использований. К примеру, Ответное действие с пометкой «1 в день» значит, что его можно использовать 1 раз и это чудовище должно завершить Долгий отдых, прежде чем снова её применить.

Перезарядка X-Y. Эта пометка означает, что чудовище может использовать элемент блока параметров один раз. В начале каждого хода такого чудовища бросьте 1d6. Если результат входит в диапазон чисел указанных в памятке (представленное X-Y), чудовище снова может использовать этот элемент. Оно также восстанавливает его, завершив Короткий или Долгий отдых. К примеру, «перезарядка 5-6» в действиях означает, что чудовище может совершить это действие один раз. Затем в начале своего хода оно восстановит это действие, если на 1d6 выпало 5 или 6.

Перезарядка после Короткого или Долгого отдыха. Эта пометка означает, что чудовище может использовать элемент блока параметров, а потом должно завершить Короткий или Долгий отдых, прежде чем снова его применить.

ААРАКОКРА

Крылатые защитники неба

Среда обитания: Горы, Планы (Стихийный план Воздуха);
Сокровища: Инвентарь, Личные

Ааракокры — похожий на птиц народ, который парит в небесах бесчисленных миров и бескрайних просторах Стихийного плана Воздуха. Их внешность обычно напоминает птиц, распространённых в тех краях, где они обитают. Некоторые напоминают ястребов или кондоров, другие же похожи на колибри или археоптериксов. Во многих землях ааракокры рассказывают о славных древних временах, когда они сражались с проклятой Королевой Хаоса бок о бок с таинственными Воздушными герцогами Ааки.

ААРАКОКРА-АЭРОМАНТ

Ааракокры-аэроманты повелевают волшебными ветрами бесконечных штормов Стихийного плана Воздуха.

ААРАКОКРА-ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ааракокры-застрельщики искусны в борьбе с летающими в облаках врагами. Они часто атакуют цели на земле, совершая пикирующие удары.



ААРАКОКРА-АЭРОМАНТ

Средний Элементаль, Нейтральный

КБ 16 **Инициатива** +3 (13)

ПЗ 66 (12d8 + 12)

Скорость 20 футов, полёт 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	16	+3	+5	Вын	12	+1	+1
Инт	13	+1	+1	Мдр	17	+3	+5	Хар	12	+1	+1

Навыки Внимание +7, Магия +3, Природа +5

Восприятие пассивное Внимание 17

Языки Первозданный (Ауран), Язык ааракокр

КО 4 (1 100 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ааракока совершает две атаки Погохом ветра и сотворяет заклинание Порыв ветра.

Погохом ветра. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) Дробящего урона плюс 11 (2d10) урона Молнией.

Заклинания. Ааракока сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ей не требуются Материальные компоненты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 13) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Магическая рука, Порыв ветра, Сообщение, Стихийность

1 в день: Удар молнии

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Плавное падение (1 в день). Ааракока сотворяет Плавное падение при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.

ААРАКОКРА-ЗАСТРЕЛЬЩИК

Средний Элементаль, Нейтральный

Инициатива +2 (12)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 20 футов, полёт 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	14	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1	+1	Хар	11	+0	+0

Навыки Внимание +5

Восприятие пассивное Внимание 15

Языки Первозданный (Ауран), Язык ааракокр

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 4 (2d4 + 2) Режущего урона или 9 (3d4 + 2) Режущего урона, если ааракока переместился как минимум на 30 футов по прямой к цели сразу перед попаданием.

Пилум ветра. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +4, зона досягаемости 5 футов или дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 5 (1d6 + 2) Колющего урона плюс 2 (1d4) урона Громом. **Попадание или промах:** пилум магическим образом возвращается в руку ааракокры сразу после дистанционной атаки.





Гном-культист обращается
ко всезнающему Аболету

АБОЛЕТ

Неподвластный времени инопланетный кукловод

Среда обитания: Подводный мир, Подземье;

Сокровища: Реликвии

В глубине океанов Аболеты видят сны о погибших империях и плетут многовековые интриги. Эти неуловимые бессмертные амфибии физически и ментально подавляют жертв и с помощью отвратительной аберрантной инфекции изменяют их облик, превращая в своих подводных слуг.

Аболеты обладают устрашающим интеллектом и чуждым мышлением. Они прекрасно помнят протомиры и непостижимые империи древнейших эпох мультивселенной, а их секреты — неисчислимы и недоступны для понимания смертными. Аболеты скрываются в местах, полных первозданных тайн: развалинах подводных империй, скрытых магических узлах или на тонкой границе между планами бытия. В этих логовах они мечтают о прошлом, собирают толпы порабощённых ими слуг, поглощают разум невольных жертв и готовятся вернуть свою власть.

Чужеродные цели Аболетов и способы их достижения часто остаются загадкой для других существ. Совершите бросок по таблице «Замыслы Аболета» или сами выберите вариант, чтобы описать замыслы Аболета.

Вымысел, который мы называем разумом, — это хрупкая вещь, уязвимая и беззащитная на берегах эпохи. Но в подземельях грёз жутких древних бурлят моря ужасающей правды. Наш век — это остров, и морской отлив первозданных вод обещает наступление стигийской волны.

— Эвард «Видения Всевидящего Червя»

Замыслы Аболета

1d6 Аболет пытается...

- 1 Реализовать непостижимые планы, действуя, казалось бы, совершенно случайным образом.
- 2 Узнать больше о мире, похищая существ и поглощая их разум.
- 3 Манипулировать невинными из укромного места, заставляя их с помощью своей телепатии поклоняться ему как богу.
- 4 Открыть врата в далёкое прошлое или будущее и начать вторжение из другого времени.
- 5 Призвать драконовую черепаху, кракена или другое морское чудовище для затопления прибрежного города.
- 6 Обмануть охотников за сокровищами, заставив их вернуть реликвии своей давно павшей империи.



ЛОГОВА АБОЛЕТОВ

Аболеты обычно обитают в затопленных развалинах и пещерах. В сухих помещениях со свежим воздухом они содержат своих сухопутных слуг и там же они хранят сокровища, которые могут пострадать от воды.

Местность, в которой находится логовоabolета, искается из-за его присутствия, что создаёт следующие эффекты:

Загрязнённая вода.

Источники воды в пределах 1 мили от логова сверхъестественным образом становятся загрязнёнными. Когда существа, кроме самогоabolета и его союзников, выпивают такую воду, они должны пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале они Отравлены на 1 час.

АБОЛЕТ

Крупная Аберрация, Принциональная Злая

КБ 17			Инициатива +7 (17)					
ПЗ 150 (20d10 + 40)								
Скорость 10 футов, плавание 40 футов								
Сил	21	+5 +5	Лвк	9 -1 +3	Вын	15 +2 +6	Мод	исп
Инт	18	+4 +8	Мдр	15 +2 +6	Хар	18 +4 +4	Мод	исп

Навыки Внимание +10, История +12

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 20

Языки Глубинный; телепатия 120 футов
КО 10 (5 900 или 7 200 ПО в логове; БУ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Аболет может дышать как в воздухе, так и в воде.

Потустороннее восстановление. Спустя 5d10 дней после уничтожения телаabolета заново возрождается со всеми ПЗ в Дальнем Пределе или другом месте по выбору мастера.

Легендарная устойчивость (3 в день или 4 в день в логове). Еслиabolет проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Облако слизи. Находясь под водой,abolет окружает себя слизью. Испытание Выносливости: СЛ 14, каждое существо в 5-футовой Эманации, исходящей отabolета в конце его хода. Провал: цель проклята. Пока длится проклятие, кожа этого существа становится прозрачной и склизкой, оно может дышать как в воздухе, так и в воде, и восстанавливать ПЗ, только будучи под водой.

Находясь вне воды, проклятое существо получает 6 (1d12) урона Кислотой в конце каждого 10 минут, если его кожу не увлажнить до того, как пройдут эти минуты.

Зондирующая телепатия. Если существо общается сabolетом при помощи телепатии иabolет видит это существо, он узнаёт самые большие желания этого существа.

Псионическая проекция. Когдаabolет находится в логове, он может сотворить заклинание Проекция образа, для которого ему не требуются компоненты, и использует Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 16) в качестве заклинательной характеристики. При сотворении заклинания таким образом дистанция заклинания равна 1 милю.abolет может использовать телепатию в месте, где находится иллюзия, как если бы он сам там находился.

Еслиabolет умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака.abolет совершает две атаки Щупальцем и использует Поглощение воспоминаний или Порабощение разума, если оно доступно.

Щупальца. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 15 футов. Попадание: 12 (2d6 + 5) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, оно Захвачено (СЛ освобождения 14) одним из четырёх щупалец.

Поглощение воспоминаний. Испытание Интеллект: СЛ 16, одно Обворожённое или Захваченноеabolетом существо в пределах 30 футов. Провал: 10 (3d6) Психического урона. Успех: половина урона. Провал или Успех:abolет получает воспоминания цели, если она — Гуманид и её ПЗ снижаются до 0 этим действием.

Порабощение разума (2 в день). Испытание Мудрости: СЛ 16, одно существо, котороеabolет видит в пределах 30 футов. Провал: цель Обворожена, покаabolет не умрёт, либо не перестанет быть на одном плане бытия с целью. Обворожённая цель действует как союзникabolета и находится под его контролем, пока остаётся в пределах 60 футов от него. Кроме того, цель иabolет могут телепатически общаться друг с другом на любом расстоянии.

Каждый раз, когда цель получает урон или находится как минимум в 1 милю отabolета (не чаще, чем один раз за 24 часа), она может повторять испытание, при успехе эффект для неё прекращается.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в Логове). Сразу после хода другого существаabolет может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий.abolет восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Бич.abolет совершает одну атаку Щупальцем.

Психическое истощение. Если уabolета есть как минимум одно Обворожённое или Захваченное им существо, он использует Поглощение воспоминаний и восстанавливает 5 (1d10) ПЗ.



АНКЕГ

Роющий насекомоподобный хищник

Среда обитания: Леса, Степь; **Сокровища:** нет

Анкеги — это насекомые, живущие неглубоко под поверхностью в вырытых ими обширных подземных лабиринтах. Они выбираются наружу из этих тоннелей, чтобы сожрать мелких существ, растворив их с помощью сочащихся кислотой жвал и потока пищеварительных ферментов.

Анкеги — настоящее проклятие для фермеров. Деревенский скот — лёгкая добыча для этих чудовищ. Большинство этих существ охотятся в одиночку, но в местах с достаточным количеством пищи, несколько десятков анкегов могут собраться в рой и стать угрозой для целого города. Разорить их колонию — непростая задача. Для этого нужно очистить тоннели и уничтожить их кладки.

Лабиринты анкегов имеют почти цилиндрическую форму и часто завалены остатками трапезы чудовищ и подземными сокровищами. Совершите бросок по таблице «Находки в тоннеле анкега» или сами выберите вариант, чтобы узнать содержимое внутри подземного комплекса чудовищ.

НАХОДКИ В ТОННЕЛЕ АНКЕГА

1d8 Внутри тоннеля находится...

- 1 Другой каменный тоннель (рукотворный или природный), ведущий в Подземье.
- 2 Подземные развалины или могила, вскрытые тоннелем.
- 3 Кладка из 1d4 свежих яиц анкега, которые можно разбить или использовать как пузырьки с кислотой.
- 4 Мёртвый анкег и следы ещё более смертоносного подземного хищника.
- 5 Кусок панциря анкега, который можно использовать как щит.
- 6 Кошель с 2d6 ЗМ рядом с лужей кислоты.
- 7 Заблудившийся скот или лесное животное.
- 8 Сильно изуродованное пугало.

ХОТЯ АНКЕГИ МОГУТ ПИТАТЬСЯ ВСЕМ, ЧТО НАХОДИТСЯ ПОД ЗЕМЛЁЙ, ОНИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ЖИВОЕ МЯСО ВАШЕГО СКОТА, ВАШИХ СОБАК ИЛИ ВАС САМИХ.

— ФЕЙЛ ДЖЕНКИНС, МУДРЕЦ ИЗ КИРВАКА



АНКЕГ

Крупный Монстр, Без мировоззрения

КБ 14

Инициатива +0 (10)

ПЗ 45 (6d10 + 12)

Скорость 30 футов, рытьё 10 футов

МОД ИСП			МОД ИСП			МОД ИСП		
Сил	17	+3 +3	Лвк	11	+0 +0	Вын	14	+2 +2
Инт	1	-5 -5	Мдр	13	+1 +1	Хар	6	-2 -2

Восприятие Вибрачувствительность 60 футов, Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 11

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Прокладывание тоннеля. Анкег может перемещаться сквозь сплошной камень со Скоростью рытья, уменьшенной вдвое, оставляя за собой тоннель диаметром 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5 (с Преимуществом, если цель Захвачена этим анкегом), зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 10 (2d6 + 3) Режущего урона плюс 3 (1d6) урона Кислотой. Если цель — существо размером не больше Крупного, оно Захвачено (СЛ освобождения 13).

Кислотная струя (перезарядка 6). Испытание Ловкости: СЛ 12, каждое существо на 30-футовой линии шириной 5 футов. **Провал:** 14 (4d6) урона Кислотой. Успех: половина урона.



АРКАНАЛОТ

Юголот магических манипуляций

Среда обитания: Планы (Нижние планы);

Сокровища: Магия

Несмотря на то, что все юголоты — дьявольские воплощения злобы и жадности, арканалоты используют свой солидный интеллект для накопления секретов и их спекуляции. Благодаря приобретённым знаниям они заманивают в ловушку множество жертв и мелких злодеев, обольщая врагов ложными обещаниями и могущественной магией.

Арканалоты мастерски владеют магией и часто маскируются с её помощью. Хотя они могут постоять за себя с помощью своей мистической силы, просто изгнав противников на страницы магических фолиантов, арканалоты предпочитают пользоваться услугами других юголотов и волшебных помощников, которые сражаются за них.

АРКАНАЛОТ

Средняя Бестия (Юголот), Нейтральная Злая

КБ 18 Инициатива +5 (15)

ПЗ 175 (27d8 + 54)

Скорость 30 футов, полёт 30 футов (парение)

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	12	+1	+5	Вын	14	+2	+6
Инт	20	+5	+9	Мдр	16	+3	+7	Хар	17	+3	+3

Навыки Внимание +7, Магия +9, Обман +7,
Проницательность +7

Устойчивости к урону Молния, Огонь, Холод

Невосприимчивости Кислота, Яд; Обворожение,
Отравление

Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное
Внимание 17

Языки все; телепатия 120 футов
КО 12 (8 400 ПО; БУ +4)

ОСОБЕННОСТИ

Восстановление бестии. Когда арканалот умирает за пределами Геенны, его тело превращается в лужу ихора и в тот же миг заново возрождается со всеми ПЗ где-то в Геенне.

Устойчивость к магии. У арканалота Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Фолиант душ. У арканалота есть магический фолиант. Пока арналот держит или носит с собой фолиант, он может использовать своё действие Изгоняющий коготь.

У фолианта КБ 17; 35 ПЗ и невосприимчивость к Некротическому, Психическому урону и урону Ядом. Фолиант восстанавливает все свои ПЗ в конце каждого хода, но рассыпается в прах, если его ПЗ снижаются до 0 или арканалот умирает. После уничтожения фолианта арканалот может создать новый после завершения Короткого или Долгого отдыха.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Арканалот совершает три атаки Дьявольским взрывом. Он может заменить одну атаку на атаку Изгоняющим когтём.



Дьявольский взрыв. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +9, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. Попадание: 31 (4d12 + 5) Некротического урона.

Изгоняющий коготь (требуется Фолиант душ). Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 10 (2d4 + 5) Режущего урона плюс 19 (3d12) Психического урона. Если цель — существо, оно подвергается описанному ниже эффекту. Испытание Харизмы: СЛ 17. Провал: Цель заточена в демилане внутри Фолианта душ. Пока цель заточена там, она Выведена из строя. В конце каждого хода цель может повторять испытание, при успехе освобождаясь из фолианта. После освобождения цель появляется в покинутом ей пространстве или, если оно занято, в ближайшем незанятом пространстве.

Если цель провалит три испытания, находясь в демилане, она будет привязана к фолианту и сможет сбежать, только когда ПЗ фолианта уменьшатся до 0.

Заклинания. Арканалот сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 17) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Иной облик, Магическая рука, Мелкие фокусы, Обнаружение магии, Опознание 1 в день каждое: Дверь в пространстве, Обнаружение мыслей, Связь с иным планом, Сокрытие разума

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепортация. Арканалот телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он видит.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Контрзаклинание. Арканалот сотворяет Контрзаклинание при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.



АРХИКАРГА

Карга — хранительница запретных тайн и магических угроз

Среда обитания: любая; **Сокровища:** Магия

Бессмертные и непредсказуемые архикарги собирают тайны и заключают волшебные сделки, управляя судьбой согласно своей случайной прихоти. Эти вечные интриганы стремятся разгадать тайны мультивселенной и используют странную магию для достижения своих непостижимых целей.

Архикарги — непредсказуемые, эгоистичные и жадные существа, наделённые экстравагантными манерами и очарованием. Несмотря на это, они часто заключают сделки для претворения своих планов в жизнь. Эти карги служат источниками тайных знаний, особенно информации о запретной магии и тайнах мультивселенной. Они могут поделиться своими знаниями, но у этих секретов всегда есть цена. В обмен на свои тайны архикарги могут попросить выполнить особые поручения, достать ценные магические предметы или заплатить необычной валютой, например, воспоминаниями, годом жизни или способностью плакать.

Большинство этих чудовищ избегают сражений, но, оказавшись прижатыми к стенке, они пускают в ход опасную магию: призрачные когти, дуговые молнии и завораживающие заклинания. Архикарга может проклинать других заклинателей, заставляя их говорить противоположное тому, что они хотели сказать, и запутывать их речь. Даже потерпев поражение у неё всегда найдётся магический способ ускользнуть, после чего карга начнёт планировать свою месть.

Хех! Будешь много знать — скоро состаришься!
Задавай свои вопросы, но помни: у каждого
секрета — своя цена.

— БАБА-ЯГА, МАТЕРЬ ВСЕХ ВЕДЬМ

У каждой архикарги есть уникальная слабость, с которой связана судьбоносная встреча в прошлом, или что-то, воплощающее противоположность её магии. Она готова на всё, чтобы сохранить свою уязвимость в секрете. И даже если эта слабость не может сама уничтожить архикаргу, она должна находиться рядом с ней, чтобы положить конец её существованию. Свершите бросок по таблице «Анафемы архикарги» или сами выберите вариант, чтобы описать слабость архикарги.

АНАФЕМЫ АРХИКАРГИ

1d10 Слабость архикарги — это...

- 1 Кости первой любви архикарги.
- 2 Слеза дьявола.
- 3 Яйцо с миниатюрным замком внутри.
- 4 Цветок, распускающийся только при остановке времени.
- 5 Подарок от близнеца карги.
- 6 Худший каламбур в мультивселенной.
- 7 Один из выпавших зубов карги.
- 8 Снег с вершины Горы Целестия.
- 9 Упавшая с неба звезда.
- 10 Нитка из мантии Леди Боли.



ЛОГОВА АРХИКАРГ

Каждая архикарга создаёт для себя волшебный дом, например, тайный демиплан, особняк на вершине грозовой тучи или, как Баба-яга, избушка на гигантских курьих ножках. Интерьеры в этих логовах часто меняются или обладают удивительными особенностями.

Местность, в которой находится логово архикарги, изменяется из-за её присутствия, что создаёт следующие эффекты:

Оговорка. Существа (за исключением карги и её союзников) в пределах 1 мили от логова вычитывают 1d10 из любой проверки характеристик, когда они совершают действие Влияние.

Назойливая магия. Каждый раз, когда существо, кроме самой карги и её союзников, завершает Долгий отдых в пределах 1 мили от логова, оно сотворяет заклинание Замешательство с центром на себе вместе со своим следующим заклинанием с тратой ячейки заклинания. Заклинание использует заклинательную характеристику существа и не требует Концентрации.

Если архикарга умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают.

АРХИКАРГА

Крупная Фея, Нейтральная Злая

КБ 20			Инициатива +16 (26)					
ПЗ 333 (29d10 + 174)								
Скорость 40 футов								
Сил	24	+7 +7	Лвк	15	+2 +9	Вын	23	+6 +6
Инт	19	+4 +4	Мдр	19	+4 +11	Хар	25	+7 +7

Навыки Внимание +11, Обман +14, Убеждение +21
Устойчивости к урону Психический, Огонь, Холод
Невосприимчивости Испуг, Обворожение, Утомление
Восприятие Истинное зрение 60 футов; пассивное Внимание 21
Языки Все
КО 21 (33 000 или 41 000 ПО в логове; БУ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Магия ковена. Пока в пределах 30 футов от карги находятся как минимум две союзных карги, карга может сотворить одно из следующих заклинаний с обычным временем сотворения, для которых ей не требуются Материальные компоненты, и использует Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 19) в качестве заклинательной характеристики: Гадание, Невидимый слуга, Опознание, Поиск предмета, Призыв фамильяра и Тайновидение. Карга должна завершить Долгий отдых, чтобы использовать эту особенность для сотворения заклинания повторно.

Легендарная устойчивость (4 в день или 5 в день в логове). Если карга проваливает испытание, она может вместо этого сделать его успешным.

Устойчивость к магии. У карги Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Мстительный побег. Когда ПЗ карги уменьшаются до 0, она умирает, если только в пределах 30 футов находится её анафема (наиболее ненавистная каргой веять по выбору мастера). В противном случае, ПЗ карги уменьшаются до 1, и она телепортируется в безопасный демиплан, а затем может вернуться на покинутый ей план спустя 2d6 дней. После телепортации карги каждое существо в пределах 60 футов от покинутого ею пространства проклято. Пока длится проклятие, у существа Помеха к броскам характеристик и Испытаниям, а карга знает его местоположение в мультивселенной.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Карга совершает две атаки Призрачным когтём и использует Трескучую волну.

Призрачный коготь. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +14, зона досягаемости 10 футов или дистанция 60 футов Попадание: 17 (3d6 + 7) урона Силой. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается.

Трескучая волна. Испытание Ловкости: СЛ 22, каждое существо в 60-футовом Конусе. Провал: 32 (5d12) урона Молнией. Успех: половина урона. Провал или Успех: цель проклята до конца следующего хода карги. Пока длится проклятие, цель не может совершать Ответные действия.

Заклинания. Карга сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ей не требуются Материальные компоненты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 22) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Дверь в пространстве, Завораживающий узор, Обнаружение мыслей, Рассеивание магии
2 в день: Манипуляция памятью, Массовое внушение, Планарный переход

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Удар ведьмы. Каждое проклятое каргой существо в пределах 60 футов от неё получает 14 (4d6) урона Молнией.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скороговорка. Карга сотворяет Контрзаклинание при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания. Если цель превалирует это испытание, она проклята до конца своего следующего хода. Пока длится проклятие цель не может сотворять заклинания со Словесным компонентом и при разговоре произносит противоположное тому, что хочет сказать.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в Логове) Сразу после хода другого существа карга может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Карга восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Взмах карги. Карга совершает одну атаку Призрачным когтём.

Подлая магия. Карга сотворяет заклинание Дверь в пространстве или Завораживающий узор. Карга не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.





АССАСИН

Наёмный убийца

Среда обитания: любая; **Сокровища:** Инвентарь, Личные

Ассасины — это профессиональные убийцы, способные тихо приблизиться к своей жертве и нанести незаметный удар. Большинство из них убивают по какой-то причине, делая это за деньги богатых нанимателей или преследуя безнравственные цели. Они используют яды и другие смертоносные инструменты, а также разнообразное снаряжение, которое помогает им проникать в охраняемые области или избегать поимки.

Многие ассасины придерживаются кредо или имеют фирменный почерк. Совершите бросок по таблице «Modus Operandi ассасина» или сами выберите вариант, чтобы узнать отличительную особенность ассасина.

MODUS OPERANDI АССАСИНА

1d6 Этот ассасин знаменит тем, что...

- 1 Создаёт с помощью трупов своих жертв живописные сцены.
- 2 Прячется внутри крупных предметов, таких как набор доспехов или полая мебель.
- 3 Оставляет на месте преступления сувенир, например, визитную карточку, цветок, морскую ракушку или зуб.
- 4 Выдаёт себя за знаменитостей, святых или слуг.
- 5 Собирает трофеи у своих жертв.
- 6 Использует яд с характерным цветом или запахом.

АССАСИН

Средний или Небольшой Гуманоид, Нейтральный

КБ 16

Инициатива +10 (20)

ПЗ 97 (15d8 + 30)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	11	+0	+0	Лвк	18	+4	+7	Вын	14	+2	+2
Инт	16	+3	+6	Мдр	11	+0	+0	Хар	10	+0	+0

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

Устойчивости к урону Яд

Снаряжение Лёгкий арбалет, Клёпаный кожаный доспех, Короткий меч

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки Всеобщий, Воровской жаргон

КО 8 (3 900 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Изворотливость. Если на ассасина воздействует эффект, требующий успешно пройти испытание Ловкости, чтобы получить только половину урона, ассасин получает половину урона при провале, а при успехе не получает урона совсем. Он не может использовать эту особенность, пока Выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

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

Короткий меч. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d6 + 4) Колющего урона плюс 17 (5d6) урона Ядом, и цель Отравлена до начала следующего хода ассасина.

Лёгкий арбалет. Бросок дистанционной атаки: +7, дистанция 80/320 футов. Попадание: 8 (1d8 + 4) Колющего урона плюс 21 (6d6) урона Ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Хитроумное действие. Ассасин совершает действие Рывок, Отступление или Засада.





БУРЫЙ УВАЛЕНЬ

Роющие твари из подземных глубин

Среда обитания: Подземье; **Сокровища:** нет

Неуклюжие двуногие бурые увальни в бронированных панцирях роют тоннели по всему Подземью в поисках пропитания или того, что можно сокрушить своими мощными жвалами. Терпеливые охотники чувствуют движение через вибрацию окружающей земли, а затем прорываются сквозь стены пещеры, чтобы застать свою добычу врасплох. Если жертва встретится с жутким взглядом фасеточных глаз, она начнёт действовать иррационально и даже может наброситься на своих союзников.

Обычно бурые увальни скрываются в тоннелях, вырытых ими параллельно другим проходам. Почувствовав движение существ, они разрушают каменные стены между тоннелями и нападают. Увальни могут поддерживать связь с другими сородичами, но предпочитают охотиться в одиночестве и избегают территории других увальней. Большую часть времени они проводят в поиске пищи и защите своей территории от незваных гостей. Им не интересно вступать в союзы с другими существами, но таким вероломным жителям Подземья, как бехолдеры или свежеватели разума, порой удаётся заставить бурых увальней служить себе.

БУРЫЙ УВАЛЕНЬ

Крупный Монстр, Хаотичный Злой

КБ 18

Инициатива +4 (14)

ПЗ 93 (11d10 + 33)

Скорость 30 футов, рытьё 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	20	+5	+5	Лвк	13	+1	+1	Вын	16	+3	+3
Инт	9	-1	-1	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Восприятие Вибрачувствительность 60 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 10

Языки Язык бурых увальней

КО 5 (1 800 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Прокладывание тоннеля. Бурый увалень может перемещаться сквозь сплошной камень со Скоростью рытья, уменьшенной вдвое, оставляя за собой тоннель диаметром 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бурый увалень совершает три атаки Раздиранием.

Раздирание. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 12 (2d6 + 5) Режущего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дурманящий взгляд (перезарядка 5-6). Испытание Мудрости: СЛ 14, каждое существо в 30-футовом Конусе. Провал: цель не может совершать Ответные действия до начала следующего хода бурого увальня и бросает 1d8, чтобы определить, что оно будет делать в этот ход.

1-4. Цель ничего не делает.

5-6. Цель не совершает действие или Бонусное действие, и всю свою скорость тратит на перемещение в случайном направлении.

7-8. Цель совершает одну атаку ближнего боя по случайно выбранному существу в пределах зоны досягаемости или не делает ничего, если не может совершить такую атаку.





ГАРГУЛЬЯ

Скрывающийся на виду каменный страж

Среда обитания: Город, Подземье; **Сокровища:** любые

Гаргулья — это скульптуры, в которых поселились стихийные духи. Крылья и магия позволяют им тяжёлым каменным телам летать. Они часто сидят на высоких объектах, на которых можно затеряться среди вычурных элементов архитектуры, скальных образований или обычных статуй. Обычно гаргульи служат магам, призвавшим их в подготовленные тела. Но предоставленные сами себе они могут совершать жестокие выходки и красть сокровища, чтобы спрятать их в своих горных логовах.

Внешний вид гаргульи может сильно различаться. Свершите бросок по таблице «Статуя гаргульи» или сами выберите вариант, чтобы описать внешность гаргульи.

Статуя гаргульи

1d6 Гаргулья выглядит как...

- 1 Вечно улыбающийся херувим.
- 2 Грубо обработанный или природный камень.
- 3 Повреждённая или изуродованная статуя с недостающими фрагментами.
- 4 Дракон с отполированными каменными чешуйками.
- 5 Готический демон с рогами и хвостом.
- 6 Функциональный элемент окружения, такой как необычный подиум или колонна.

ЗАСАДЫ ГАРГУЛИЙ

Гаргульи стараются напасть на врагов или существ, вторгшихся на их территорию, из засады. Благодаря отсутствию физиологических потребностей и невероятному терпению эти чудовища способны месяцами оставаться в неподвижном ожидании, раскрывая себя только в идеальный момент для нападения. Обычно они скрываются там, где статуи кажутся обыденным явлением или рельеф местности помогает скрыть форму и цвет их тел. Свершите бросок по таблице «Маскировка гаргульи» или сами выберите вариант, чтобы узнать, где гаргулья устроила засаду.

МАСКИРОВКА ГАРГУЛЬИ

1d8 Гаргулья прячется среди...

- 1 Наплывов и коры на гигантском дереве.
- 2 Памятников на кладбище или мемориальном поле.
- 3 Скопления камней на утёсе или выходе горной породы.
- 4 Окаменевших жертв василиска или медузы.
- 5 Барельефов на фасаде врат или стене.
- 6 Обломков в руинах или мусора на свалке.
- 7 Сталактитов или наледи на потолке пещеры.
- 8 Скульптур замка, особняка или храма.

ТАМ, ГДЕ ЗЛО ВТОРГАЕТСЯ НА СТИХИЙНЫЙ ПЛАН
ЗЕМЛИ, ТЕМНЕЮТ СКАЛЫ И ПОРТИТСЯ ПОЧВА. УГРОЗА
СКРЫВАЕТСЯ СРЕДИ ДРУГИХ СТИХИЙ, НО В ГНЕТУЩЕЙ
ТЬМЕ НЕЧЕСТИВЫЕ СОЗДАЮТ ИХ КОШМАРЫ.

— ТИВ, исследователь Стихийных планов

ГАРГУЛЬЯ

Средний Элементаль, Хаотичный Злой

КБ 15

Инициатива +2 (12)

ПЗ 67 (9d8 + 27)

Скорость 30 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	15	+2	+2	Лвк	11	+0	+0	Вын	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	Мдр	11	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Навыки Скрытность +4

Невосприимчивости Яд; Окаменение, Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 10

Языки Первозданный (Терран)

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Пролёт. Гаргулья не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гаргулья совершает две атаки Когтем.

Коготь. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (2d4 + 2) Режущего урона.



ЕДИНОРОГ

Величественный и волшебный владыка лесов

Среда обитания: Леса, Планы (Страна Фей);

Сокровища: любые

Единороги — величественные защитники лесов. Они пользуются почтением большинства Фей и других лесных обитателей и делают всё возможное, чтобы обеспечить мир и процветание для всех получивших убежище в их лесных владениях.

ЛОГОВА ЕДИНОРОГОВ

Единороги обитают в нетронутых цивилизацией лесах, часто населённых доброжелательными Феями.

Местность, в которой находится логово единорога, изменяется из-за его присутствия, что создаёт следующие эффекты:

Маскирующая листва. У единорога и его союзников Преимущество к проверкам Ловкости (Скрытность) в пределах 1 мили от логова.

Позитивная энергия. Если существо в пределах 1 мили от логова восстанавливает Пункты здоровья с помощью заклинания, оно восстанавливает максимум возможных ПЗ. В дополнение к этому, эффекты проклятий подавляются в пределах 1 мили от логова.

Если единорог умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают.



ЕДИНОРОГ

Крупный Небожитель, Принциональный Добрый

КБ 12

ПЗ 97 (13d10 + 26)

Скорость 50 футов

Инициатива +8 (18)

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	14	+2	+2	Вын	15	+2	+2
Инт	11	+0	+0	Мдр	17	+3	+3	Хар	16	+3	+3

Невосприимчивости Яд; Обворожение, Отравление, Парадич

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки Небесный, Сильван, Эльфийский; телепатия 120 футов
КО 5 (1 800 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарная устойчивость (3 в день). Если единорог проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Устойчивость к магии. У единорога Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Единорог совершает одну атаку Копытами и одну атаку Сияющим рогом.

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 11 (2d6 + 4) Дробящего урона.

Сияющий рог. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 9 (1d10 + 4) Лучистого урона.

Заклинания. Единорог сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых не требуются компоненты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 14) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Друидизм, Обнаружение зла и добра 1 в день каждого: Бесследный шаг, Опутывание, Рассеивание зла и добра, Слово возвращения, Спокойствие

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Благословение единорога (3 в день). Единорог касается другого существа своим рогом и сотворяет на него заклинание Исцеление ран или Низшее восстановление, используя заклинательную характеристику из действия Заклинания.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 Сразу после хода другого существа единорог может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Единорог восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Удар рогом с разбега. Единорог перемещается на расстояние вплоть до половины своей Скорости, не провоцируя Внеочередные атаки, и совершает одну атаку Сияющим рогом.

Мерцающий щит. Единорог выбирает целью себя или одно существо, которое он видит в пределах 60 футов от себя. Цель получает 10 (3d6) Временных ПЗ и +2 к КБ до конца следующего хода единорога. Единорог не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.





ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Очищающая подземелье масса жижи

Среда обитания: Подземье; Сокровища: любые

Желатиновые кубы — дрожащие массы едкой слизи, которые перемещаются по узким пещерам и подземельям, поглощая всё на своём пути. Природа сделала эти Жижи прозрачными, поэтому их трудно увидеть, пока они неподвижны. Поглощённые этой слизью существа и объекты постепенно растворяются. Иногда внутри желатинового куба можно обнаружить плавающие остатки его прошлых трапез. Совершите бросок по таблице «Остатки в желатиновом кубе» или сами выберите вариант, чтобы определить содержимое куба.

Остатки в желатиновом кубе

1d6 Внутри желатинового куба плавает...

- | | |
|---|--|
| 1 | Сундук или недавно пойманной мимик. |
| 2 | Скопление пузырьков газа или камней, напоминающих глаза. |
| 3 | Ключ от ближайшей двери или ларца. |
| 4 | Примечательное оружие, нуждающееся в ремонте. |
| 5 | Скелет известного искателя приключений. |
| 6 | Табличка с таинственным посланием. |

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Крупная Жижа, без мировоззрения

КБ 6

ПЗ 63 (6d10 + 30)

Скорость 15 футов

Мод.	Исп.	Мод.	Исп.	Мод.	Исп.						
Сил	14	+2	+2	Лвк	3	-4	-4	Вын	20	+5	+5
Инт	1	-5	-5	Мдр	6	-2	-2	Хар	1	-5	-5

Невосприимчивости Кислота; Испуг, Глухота, Слепота, Обворожение, Расплаканность

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 8

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Куб слизи. Прозрачный куб занимает своё пространство полностью. Другие существа могут входить в его пространство, но при этом подвергаются его Поглощению и испытание проходят с Помехой. Существа внутри куба имеют Полное укрытие, и куб может одновременно держать внутри себя одно Крупное существо или до четырёх существ размером не больше Среднего. Действием существа в пределах 5 футов от куба может вытянуть другое существо или объект из него, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 12. Вытаскивающий получает 10 (3d6) урона Кислотой.

Прозрачный. Даже если куб на линии видимости, существо должно успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, чтобы заметить куб, если оно не было свидетелем его перемещения или других действий.

ДЕЙСТВИЯ

Ложнопоожжа. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 12 (3d6 + 2) урона Кислотой.

Поглощение. Куб перемещается на расстояние вплоть до значения его Скорости, не провоцируя Внеочередные атаки. Куб может перемещаться сквозь пространство существ размером не больше Крупного, если в нём есть место для их поглощения (см. особенность Куб слизи).

Испытание Ловкости: СЛ 12, каждое существо, в пространство которого входит куб в первый раз во время этого хода. **Провал:** 10 (3d6) урона Кислотой, и цель становится поглощённой. Поглощённая цель Обездвижена, задыхается, не может сорваться заклинания с использованием Словесного компонента и получает 10 (3d6) урона Кислотой в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, поглощённая цель перемещается вместе с ним. Поглощённая цель может попытаться освободиться, используя действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 12. При успехе цель освобождается и перемещается в ближайшее незанятое пространство.

Успех: половина урона, и цель перемещается в незанятое пространство в пределах 5 футов от куба. Если рядом нет незанятого пространства, вместо этого цель проваливает это испытание.



ЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Ожившие предметы быта

Среда обитания: Город; Сокровища: нет

Магия может управлять обыденными вещами, заставляя их выполнять простые задачи. Такими оживлёнными предметами могут стать невзрачные инструменты или украшения, способные защитить своего создателя. Они следуют простым указаниям от создавшим их мага или силы. Если оставить предметы без присмотра, они будут целую вечность охранять вверенную им область или выполнять иную задачу, пока не рассыпятся в пыль.

Совершите бросок по таблице «Катализатор живых предметов» или сами выберите вариант, чтобы узнать, какое волшебство управляет движущимся предметом.

КАТАЛИЗАТОР ЖИВЫХ ПРЕДМЕТОВ

1d10 Предмет был оживлён...

- 1 Небожителем или Бестией для защиты или истязания смертного.
- 2 С помощью сочетания магии и технологий, таких как алхимия или чужеродная наука.
- 3 Сущностью человека, изменённого сверхъестественным трикстером.
- 4 Феей, как часть её игр или хитростей.
- 5 По счастливой случайности предмет обретает вторую жизнь после ста лет использования.
- 6 Заклинателем, который нуждается в защитнике или слуге.
- 7 Мелодией, сыгранной на волшебном музыкальном инструменте.
- 8 Духом, вселившимся в него.
- 9 Дикой магией, неудачным заклинанием или хаотичным Артефактом.
- 10 Волей могущественной парapsихической сущности.

Живой доспех

Средняя Конструкция, Без мировоззрения

КБ 18 Инициатива +2 (12)

ПЗ 33 (6d8 + 6)

Скорость 25 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	14	+2	+2	Лвк	11	+0	+0	Вын	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	3	-4	-4	Хар	1	-5	-5

Невосприимчивости Психический, Яд; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Утомление

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 6

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

Действия

Мультиатака. Доспех совершает две атаки Крушающим ударом.

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d6 + 2) Дробящего урона.

ЖИВОЙ ДОСПЕХ

Живые комплекты доспехов могут двигаться как с уверенной неторопливостью, так и с неуклюжей грацией. Их часто создают из латных доспехов, поэтому их легко спутать с тяжелобронированным солдатом или шлемоносным ужасом. Живые доспехи могут быть созданы и из других типов доспехов или даже металлических скульптур.

ЖИВОЙ КОВЁР УДУШЕНИЯ

Живые ковры удушения нападают на любых существ, которые наступают на них. В некоторых случаях они маскируются под похожие магические предметы, такие как Ковёр-самолёт, и бросаются на тех, кто произносит предполагаемое командное слово. Смертоносные гобелены, меха и подобные предметы также используют этот блок параметров.

ЖИВОЙ ЛЕТАЮЩИЙ МЕЧ

Живые летающие мечи двигаются так, словно ими размахивают незримые воины. Они ведут себя одинаково, независимо от возраста или состояния. Другое оружие из «Книги игрока» также может быть оживлено и использует параметры, подобные приведённым здесь.

ЖИВАЯ МЕТЛА

Живые метлы поддерживают порядок на своей территории и при необходимости защищают её. Они взмывают в воздух, быстро меняют своё положение и атакуют врагов с неожиданных сторон. Другие летающие предметы, например, садовые инструменты или посохи, также могут использовать этот блок параметров.

ЖИВОЙ КОВЁР УДУШЕНИЯ

Крупная Конструкция, Без мировоззрения

КБ 12

ПЗ 27 (5d10 + 12)

Скорость 10 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	14	+2	+2	Вын	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	3	-4	-4	Хар	1	-5	-5

Невосприимчивости Психический, Яд; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Утомление

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 6

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

Действия

Удушение. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 10 (2d6 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, она Захвачена ковром (СЛ освобождения 13) вместо нанесения урона. Пока длится Захват, цель Обездвижена, Ослеплена, рискует задохнуться и получает 10 (2d6 + 3) Дробящего урона в начале каждого своего хода. Одновременно ковёр может душить только одно существо.

Пока ковёр держит цель в захвате, он не может совершать это действие и получает только половину нанесённого ему урона (округляя в меньшую сторону), а цель получает такой же урон.





Рядом с сундуком лежали кости капитана Скорнблейда, всё ещё сжимавшего свой ржавый меч. Представьте моё удивление, когда клинок сам по себе вылетел из его костяной руки! До сих пор остался шрам.

— ЛЕВИТИ БЫСТРОСТЕЖОК, ПЛУТ

Живой летающий меч

Небольшая Конструкция, Без мировоззрения

Скорость 5 футов, полёт 50 футов (парение)

МОД ИСП				МОД ИСП				МОД ИСП			
Сил	12	+1	+1	Лвк	15	+2	+4	Вын	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	5	-3	-3	Хар	1	-5	-5

Невосприимчивости Психический, Яд; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Утомление

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 7

ЯЗЫКИ —

Действия

Порез. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d8 + 2) Режущего урона.

ЖИВАЯ МЕТЛА

Небольшая Конструкция, Без мировоззрения

КБ 15 Инициатива +5 (15)

ПЗ 14 (4d6)

Скорость 5 футов, полёт 50 футов (парение)											
	мод исп			мод исп			мод исп				
Сил	10	+0	+0	Лвк	17	+3	+3	Вын	10	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	5	-3	-3	Хар	1	-5	-5

Невосприимчивости Психический, Яд; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Утомление

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 7

ЯЗЫКИ —

Особенности

Пролёт. Метла не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Дробящего урона.

ЗЕЛЁНЫЕ ДРАКОНЫ

Драконы хитрости и насмешек

Среда обитания: Леса; Сокровища: Магия

Из глубин запретных лесов зелёные драконы нашептывают миру зло и манипулируют жизнями тех, кто слушает их. Эти неуловимые, коварные и эгоистичные цветные драконы терпеливо охотятся за страхами смертных существ, разворачивают и изолируют их. Они могут столетиями скрываться в лабиринтах дикой чащи и избегать других существ. Даже самые преданные последователи могут слышать их, как голос в лесу или шёпот в своих снах.

Несмотря на свою мощь, большинство зелёных драконов презирают физическое насилие, оставляя сражение своим слугам, и предпочитают заманивать врагов в опасные или выгодные для себя ситуации с помощью хитрости и обмана. Они собирают «побрякушки», которые служат предметами для вымогательства, например, компрометирующие документы, семейные реликвии и важные для других сокровища. С помощью них зелёные драконы создают свои манипулятивные сети.

ЗМЕЁНЫШ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Змеёныши зелёного дракона часто являются пешками в интригах взрослых драконов. Тем не менее, наблюдая за старшими сородичами, они учатся искусству манипуляции. Как только змеёныши набирают вес и обзаводятся подручными, они отправляются на завоевание своих собственных владений, преследуя личные амбиции.

ЗМЕЁНЫШ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Средний Дракон (Цветной), Принципиальный Злы

КБ 17

Инициатива +3 (13)

ПЗ 38 (7d8 + 7)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов, полёт 60 футов

мод исп

мод исп

мод исп

Сил	15	+2	+2	Лвк	12	+1	+3	Вын	13	+1	+1
Инт	14	+2	+2	Мдр	11	+0	+2	Хар	13	+1	+1

ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Огромный Дракон (Цветной), Принципиальный Злой

КБ 19

Инициатива +11 (21)

ПЗ 207 (18d12 + 90)

Скорость 40 футов, плавание 40 футов, полёт 80 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	23	+6	+6	ЛВК	12	+1	+6	Вын	21	+5	+5
Инт	18	+4	+4	Мдр	15	+2	+7	Хар	18	+4	+4

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

Невосприимчивости Яд; Отравление

Восприятие Слепозрение 60 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 22

Языки Всеобщий, Драконий

КО 15 (13 000 или 15 000 ПО в логове; БУ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

Легендарная устойчивость (3 в день или 4 в день в логове). Если дракон проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну из этих атак сотворением заклинания Укол разума (3-й круг).

Раздирание. Бросок атаки в ближнем бою: +11, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 15 (2d8 + 6) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Ядом.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6). Испытание Выносливости: СЛ 18, каждое существо в 60-футовом Конусе. Провал: 56 (16d6) урона Ядом. Успех: половина урона.

Заклинания. Дракон сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 17) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Обнаружение магии, Укол разума (3-й круг)

1 в день: Гейс

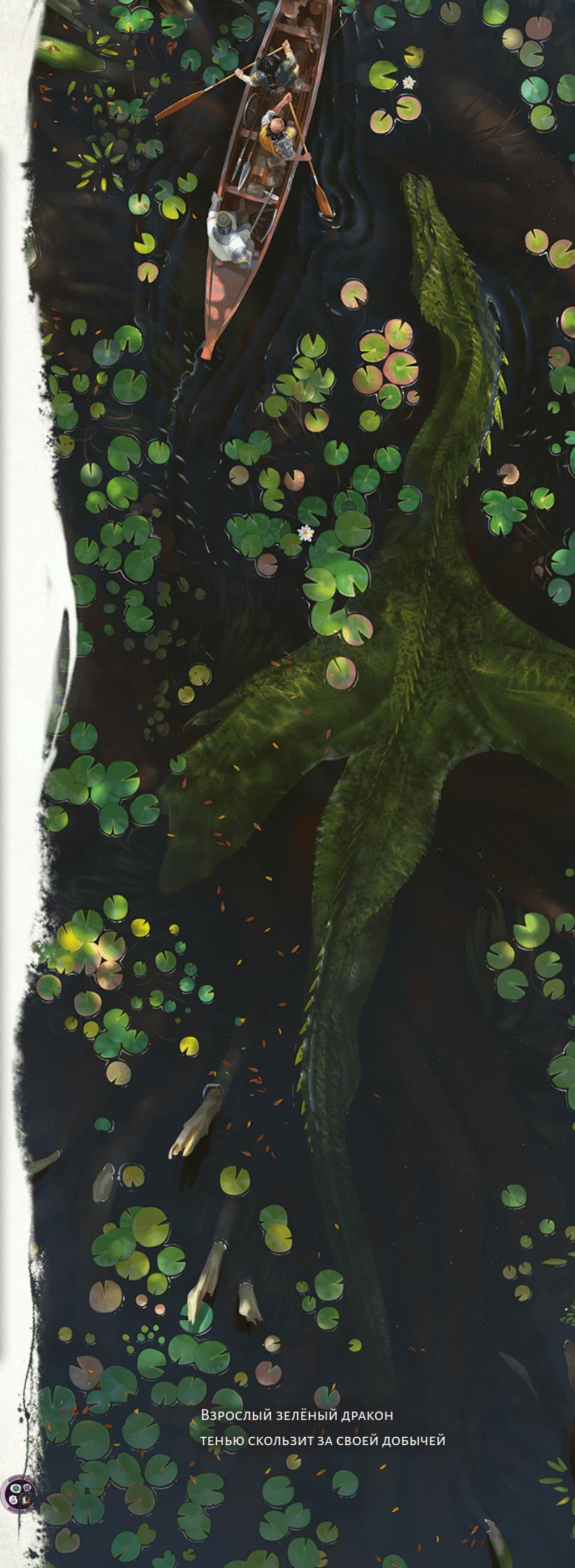
ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в Логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Вторжение в разум. Дракон сотворяет заклинание Укол разума (3-й круг).

Ядовитые миазмы. Испытание Выносливости: СЛ 17, каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую дракон видит в пределах 90 футов. Провал: 7 (2d6) урона Ядом, и у цели штраф -2 к КБ до конца своего следующего хода. Провал или Успех: Дракон не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

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



Взрослый зелёный дракон
тенью скользит за своей добычей

ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Слова взрослых зелёных драконов такие же смертоносные, как и их ядовитое дыхание. Они блестящие интриганы, которые гордятся своим влиянием на поселения рядом с их логовами. Они одержимы сбором информации и создают обширные шпионские сети. Многие из этих драконов ищут магические средства для наблюдения или подчинения и пытаются манипулировать искателями приключений. Они заставляют их охотиться за утраченной магией, которая поможет им достичь своих целей.

ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Древние зелёные драконы — легендарные существа, которые редко появляются перед своими слугами или врагами. С помощью магии и хорошо замаскированных агентов они сеют раздор между союзниками и подрывают все благородные начинания. Драконы пожинают плоды распадающихся союзов и становятся ещё богаче и влиятельнее. Рано или поздно амбиции древних зелёных драконов выходят за пределы их владений, поскольку они стремятся подчинить себе империи, планарные царства или даже саму смерть.

ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Исполинский Дракон (Цветной), Принципиальный Злой

КБ 21	Инициатива +15 (25)
ПЗ 402 (23d20 + 161)	
Скорость 40 футов, плавание 40 футов, полёт 80 футов	
Мод. исп.	Мод. исп.
Сил 27 +8 +8	Лвк 12 +1 +8
Инт 20 +5 +5	Мдр 17 +3 +10
	Вын 25 +7 +7
	Хар 22 +6 +6

Навыки Внимание +17, Обман +13, Скрытность +8,

Убеждение +13

Невосприимчивости Яд; Отравление

Восприятие Слепозрение 60 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 27

Языки Всеобщий, Драконий

КО 22 (41 000 или 50 000 ПО в логове; БУ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

Легендарная устойчивость (4 в день или 5 в день в логове). Если дракон проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну из этих атак сотворением заклинания Укол разума (5-й круг).

Раздирание. Бросок атаки в ближнем бою: +15, зона досягаемости 15 футов. Попадание: 17 (2d8 + 8) Режущего урона плюс 10 (3d6) урона Ядом.

ЛОГОВА ЗЕЛЁНЫХ ДРАКОНОВ

Зелёные драконы устраивают свои логова в древних лесах, полых стволах и пещерах среди могучих корней. Они часто огораживают свою территорию переплетением стволов и ветвей могучих деревьев. Также эти драконы часто устраиваются среди заросших лесами развалин, особенно в покинутых домах завоёванных ими существ.

Местность, в которой находится логово взрослого или древнего зелёного дракона, искажается из-за его магии, что создаёт следующие эффекты:

Животные-шпионы. Маленькие Животные магическим образом получают способность понимать Драконий и могут общаться с драконом телепатически, пока находятся в пределах 1 мили от логова.

Ядовитая чаща. Обычные растения в пределах 1 мили от логова отравляют воздух вокруг себя. Каждый раз, когда существо, кроме самого дракона и его союзников, завершает Долгий отдых в этой области, оно должно пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале оно Отравлено на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают.

Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6). Испытание Выносливости: СЛ 22, каждое существо в 90-футовом Конусе. Провал: 77 (22d6) урона Ядом. Успех: половина урона.

Заклинания. Дракон сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 21) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Обнаружение магии, Укол разума (5-й круг)
1 в день: Гейс, Манипуляция памятью

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 (4 в Логове) Сразу после хода другого существа дракон может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Дракон восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Вторжение в разум. Дракон сотворяет заклинание Укол разума (5-й круг).

Ядовитые миазмы. Испытание Выносливости: СЛ 21, каждое существо в Сфере радиусом 30 футов с центром в точке, которую дракон видит в пределах 90 футов. Провал: 17 (2d6) урона Ядом, и у цели штраф -2 к КБ до конца своего следующего хода. Провал или Успех: Дракон не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

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





ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН КРЕПКО
ДЕРЖИТ В СВОИХ ЛАПАХ НИТИ СУДЬБЫ
В ГЛУБИНЕ СВОЕГО ЛЕСНОГО ЛОГОВА

ЗОМБИ

Неутомимые ожившие трупы

Среда обитания: Город, Планы (Царство Теней),

Подземье; **Сокровища:** нет

Зомби — это бездумные ожившие трупы, как правило, жутко изуродованные разложением и смертельными ранами. Они служат сверхъестественной силе, которая вдохнула в них жизнь, таким как злые некроманты или дьявольские духи. Зомби неутомимы, безжалостны и живучи, а их мёртвая плоть может перенести даже самые тяжёлые ранения. Они способны выполнять простые приказы, но движет ими не разум, а первобытный инстинкт. Мертвецы готовы беспрекословно выполнять любой приказ, работать без устали и пробиваться с боям сквозь строй врагов, однако их легко останавливает препятствие или непредвиденное обстоятельство.

Обычно зомби создаются из трупов Гуманоидов, но останки других существ также могут стать живыми мертвецами. Такие чудовищные зомби наследуют силу, которая была у них при жизни, или часть своих сверхъестественных способностей, но используют их в лучшем случае беспорядочно.

ЗОМБИ

Гуманоидные зомби обычно служат создавшим их злым магам в качестве защитников, слуг или солдат. В редких случаях нечестивая магия может поднять целую орду живых мертвецов, готовых сеять страх и убивать всё живое в округе.

ЗОМБИ

Средняя Нежить, Нейтральная Злая

КБ 8

Инициатива -2 (8)

ПЗ 15 (2d8 + 6)

Скорость 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	13	+1	+1	Лвк	6	-2	-2	Вын	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Невосприимчивости Яд; Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 8

Языки понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если урон снижает ПЗ зомби до 0, он проходит Испытание Выносливости (СЛ 5 плюс полученный урон), если только это не Лучистый урон или Критический удар. При успехе у зомби остаётся 1 ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d8 + 1) Дробящего урона.

ОГР-ЗОМБИ

Огры-зомби — идеальные работники и неубиваемые боевые машины. Сила и размер этих массивных зомби позволяют им проламывать любые преграды, которые могут остановить их меньших товарищей.

БЕХОЛДЕР-ЗОМБИ

Бехолдеры-зомби сохраняют часть магических способностей своих чудовищных глазных стебельков. С помощью магии эти парящие тела уничтожают препятствия и обездвиживают врагов, а затем вгрызаются в них своими гниющими челюстями.

Обычно сами бехолдеры используют магию, чтобы создавать подобные отродия из трупов побеждённых соперников.

А ПОСЛЕ В ЯРКИХ ВСПОЛОХАХ МОЛНИЙ Я УВИДЕЛ ФИГУРЫ, МЕДЛЕННО БРЕДУЩИЕ К ДЕРЕВНЕ. ПОРЫВЫ ВЕТРА ПРИНЕСЛИ С СОБОЙ КРИК: «СМЕРТЬ ПРИШЛА В МАРЕ де ТАРАСКОН! АРМИЯ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ НАСТУПАЕТ!»

— СВИДЕТЕЛЬ Ночи живых мертвецов

ОГР-ЗОМБИ

Крупная Нежить, Нейтральная Злая

КБ 8

Инициатива -2 (8)

ПЗ 85 (9d10 + 36)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+4	Лвк	6	-2	-2	Вын	18	+4	+4
Инт	3	-4	-4	Мдр	6	-2	+0	Хар	5	-3	-3

Невосприимчивости Яд; Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 8

Языки понимает Всеобщий и Великанский, но не говорит

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если урон снижает ПЗ зомби до 0, он проходит Испытание Выносливости (СЛ 5 плюс полученный урон), если только это не Лучистый урон или Критический удар. При успехе у зомби остаётся 1 ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 13 (2d8 + 4) Дробящего урона.





Тифлинг пытается спрятаться от толпы зомби

БЕХОЛДЕР-ЗОМБИ

Крупная Нежить, Нейтральная Злая

КБ 15

ПЗ 93 (11d10 + 33)

Скорость 5 футов, летая 20 футов (парение)

Инициатива -1 (9)

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	14	+2	+2	Лвк	8	-1	-1	Вын	16	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	8	-1	+2	Хар	5	-3	-3

Невосприимчивости Яд; Отравление, Распластанность, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 9

Языки понимает Глубинный и Подземный, но не говорит **КО** 5 (1 800 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Стойкость нежити. Если урон снижает ПЗ зомби до 0, он проходит Испытание Выносливости (СЛ 5 плюс полученный урон), если только это не Лучистый урон или Критический удар. При успехе у зомби остаётся 1 ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Зомби использует Лучи из глаз дважды.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 16 (4d6 + 2) Колющего урона.

Лучи из глаз. Зомби пускает из глаз выбранный случайным образом из описанных ниже магический луч в цель, которую он видит в пределах 120 футов от себя (бросьте 1d4; повторите бросок, если зомби уже использовал этот луч в этом ходу):

1: Луч паралича. Испытание Выносливости: СЛ 14.

Провал: цель Парализована и повторяет испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект для неё прекращается. Спустя 1 минуту она автоматически проходит испытание.

2: Луч ужаса. Испытание Мудрости: СЛ 14. Провал:

13 (3d8) Психического урона, и цель Испугана до конца своего следующего хода.

3: Луч бессилия. Испытание Выносливости: СЛ 14. Провал: 10 (3d6) Некротического урона, и цель Отравлена до конца своего следующего хода. Пока цель отравлена, она не может восстанавливать ПЗ. Успех: только половина урона.

4: Луч дезинтеграции. Испытание Ловкости: СЛ 14.

Провал: 27 (5d10) урона Силой. Если целью — немагический объект или творение магической силы, этот луч дезинтегрирует её часть объёмом с 10-футовый Куб. Успех: половина урона. Провал или Успех: Если цель — существо и её ПЗ снижаются этим действием до 0, она рассыпается в пыль.



КВАГГОТЫ

Непредсказуемые подземные ловчие

Среда обитания: Подземье; **Сокровища:** нет

Квагготы — свирепые охотники, обитающие в Подземье, которые с трудом выживают в мрачных глубинах. Там, среди едких лишайников и ядовитых грибов, они с яростью нападают на всё, что можно употребить в пищу: от гигантских пауков до путешественников. Иногда злодеи из Подземья используют квагготов в качестве грубой силы.

Чаще всего квагготы собираются в небольшие стаи, вожаками которых становятся самые бесстрашные из них. Эти группы заносчивы и обидчивы — любой, кто причинит вред квагготу или будет заподозрен в этом, навлечёт на себя гнев всей его стаи вне зависимости от первопричины. Порой они затаивают обиды на целые поселения, и в течение десятков лет целые поколения квагготов ищут возможность отомстить их жителям. Только вожак стаи может положить конец всем претензиям.

КВАГГОТ

Каждая битва для квагготов будто последняя. Они сражаются с невероятной яростью и делают всё, чтобы выжить.

КВАГГОТ-ТОНОТ

Псионические способности квагготов-тонотов обеспечивают превосходство в бою и поддержку другим квагготам.

КВАГГОТ

Средний Монстр, Хаотичный Нейтральный

КБ 13

Инициатива +1 (11)

ПЗ 45 (6d8 + 18)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

мод исп

мод исп

мод исп

Сил

17

+3

+3

Лвк

12

+1

+1

Вын

16

+3

+3

Инт

6

-2

-2

Мдр

12

+1

+1

Хар

7

-2

-2

Навыки Атлетика +5

Невосприимчивости Яд; Отравление

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное

Внимание 11

Языки Подземный

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Окровавленная ярость. Пока кваггот Окровавлен, у него Преимущество к броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кваггот совершает две атаки Когтём.

Коготь. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Режущего урона или 13 (3d6 + 3) Режущего урона, если кваггот Окровавлен.



КВАГГОТ-ТОНОТ

Средний Монстр, Хаотичный Нейтральный

КБ 15

ПЗ 67 (9d8 + 27)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	12	+1	+1	Вын	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5

Невосприимчивости Яд; Отравление

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное

Внимание 12

Языки Подземный

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Окровавленная ярость. Пока кваггот Окровавлен, у него Преимущество к броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кваггот совершает две атаки Когтём.

Коготь. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Режущего урона или 13 (3d6 + 3) Режущего урона, если кваггот Окровавлен.

Заклинания. Кваггот сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются компоненты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 12) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: *Магическая рука* (рука Невидима), *Малая иллюзия*

2 в день каждое: *Укол разума*

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Псионическая защита (3 в день). Кваггот сотворяет *Плавное падение* или *Щит* при наступлении условий заклинаний, для которых ему не требуются компоненты, и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.





КВАЗИТ

Демон раздора и беспорядка

Среда обитания: Планы (Бездна); **Сокровища:** нет

Квазиты — неутомимые разрушители, которые сеют раздор с помощью мерзких розыгрышей, диверсий и козней. Эти маленькие демоны терроризируют других с помощью хаоса и насилия. С помощью невидимости или под видом безобидных, но зловещих существ они могут проникнуть в любые места, чтобы шпионить для своих злых хозяев и устанавливать ядовитые ловушки. Квазиты обожают прятаться в тёмных местах и выпрыгивать из засады в самый неожиданный момент, поражая врагов взмахами своих отравленных когтей.

Их часто обделяют вниманием и недооценивают другие демоны. Стремясь доказать свою значимость, они действуют с особой жестокостью и пытаются попасть на Материальный план. Оказавшись среди смертных, квазиты сеют бессмыслиценный хаос и могут заключать зловещие союзы с кровожадными культистами и магами.

ДАЖЕ МАЛЕНЬКИЕ ВЕЩИ МОГУТ СВЕСТИ ВАС С УМА.
Просто вспомните тех, кто до смерти боится пауков. А теперь представьте паука размером с кошку, который жаждет украсть ваш язык.

— Бард Отто

КВАЗИТ

Маленькая Бестия (Демон), Хаотичная Злая

КБ 13

ПЗ 25 (10d4)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	5	-3	-3	Лвк	17	+3	+3	Вын	10	+0	+0
Инт	7	-2	-2	Мдр	10	+0	+0	Хар	10	+0	+0

Навыки Скрытность +5

Устойчивости к урону Молния, Огонь, Холод

Невосприимчивости Яд; Отравление

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное

Внимание 10

Языки Всеобщий, Демонический

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Устойчивость к магии. У квазита Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Раздиранье. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Режущего урона, и цель Отравлена до начала следующего хода квазита.

Невидимость. Квазит сотворяет Невидимость на себя, для которой ему не требуются компоненты, и использует Харизму в качестве заклинательной характеристики.

Устрашение (1 в день). Испытание Мудрости: СЛ 10, одно существо в пределах 20 футов. Провал: цель Испугана. В конце каждого своего хода цель может повторять испытание, при успехе эффект для неё прекращается. Спустя 1 минуту она автоматически проходит испытание.

Перевоплощение. Квазит перевоплощается в подобие летучей мыши (Скорость 10 футов, полёт 40 футов), многоноожку (Скорость 40 футов, лазание 40 футов), жабу (Скорость 40 футов, плавание 40 футов) или возвращается в свою истинную форму. Все его параметры, кроме Скорости, не меняются в зависимости от формы. Любое снаряжение, которое он носит или держит, не превращается.



Искатель приключений
натыкается
на Верховного жреца
куо-тоа и слуг его
странных богов



КУО-ТОА

Рыбоподобные фанатики из глубин

Среда обитания: Побережье, Подземье;

Сокровища: Реликвии

Укуо-тоа склизкие гуманоидные тела и головы глубоководных рыб с выпущенными глазами. Они уверяют, что когда-то господствовали над целыми мирами и правили империями на суше и на море с благословениями своих рыбоподобных богов. Кую-тоа неизвестно, какая катастрофа привела к закату их славной цивилизации, однако винят они в этом эльфов, людей, свежевателей разума и своих богов. Покинув земли и моря на поверхности, этот народ отступил к изобилующим пещерами впадинам и морям Подземья. В этих скрытых царствах кую-тоа размышляют о потерянном и забытом и планируют месть за обиды, которых, возможно, никогда и не было.

Они ненавидят другие цивилизации поверхности и Подземья и считают себя жертвами многовековых унижений и бесконечных заговоров. Чтобы вернуть своё утраченное господство они плетут хитроумные интриги, часто похищают людей, пытаясь узнать их секреты, и приносят тёмные жертвы причудливым богам. Для этого кую-тоа пытаются схватить существа живыми с помощью сетей или своего чудного оружия. Обитающие в Подземье дроу, дварфы и гномы, а также поселения на поверхности вблизи подземных переходов часто становятся целью для набегов кую-тоа и воплощения других их планов.

Эти Аберрации часто являются марионетками в руках порочных кукловодов, таких как аболеты и кракены. Они верят, что эти могущественные существа — аватары божеств кую-тоа или сами боги во плоти. Кую-тоа могут вступить во временные союзы с другими злыми существами, однако всё может измениться после очередного знаменния их непредсказуемых божеств.

БОЖЕСТВА КУО-ТОА

Кую-тоа всегда ищут способ умилостивить своих непостижимых божеств. Однако лишь немногие из этого народа разделяют общие представления о своих богах: каждое поселение трактует их образ по-своему. Только Морская Мать Блибдуль-пульп — божество с человеческим телом, но головой и клешнями рака, — пользуется всеобщим поклонением.

Без информации о других богах жрецам кую-тоа приходится выдумывать им новые обличия, создавая божественных кумиров из любых подручных предметов. Не важно, черпают ли эти служители силу из веры или заблуждения, потустороннего дара или ещё более странного сверхъестественного источника — какая-то сила отвечает на их воззвания. Совершите бросок по таблице «Особенности божества кую-тоа» или сами выберите вариант, чтобы определить как кую-тоа представляют своё божество.



Когда восходит Мёртвая луна и начинается Рыбный прилив, из глубин морей поднимаются Селары. Бормоча и источая зловония, они ловят рыбу на ночных берегах, подобно нам на рассветных волнах.

— Так Меракин, начальник порта Стайза

Особенности божества Куо-тоа

1d10 У божества голова...	У божества тело...
1 В виде ракушки	Рака-отшельника
2 В виде клешни краба	Медузы
3 Миксины	Куо-тоа
4 Мурены	Рака-богомола
5 Актинии	Мерфолка
6 Акулы	Плезиозавра
7 Луна-рыбы	Морского огурца
8 В виде щупальца	В виде корабельной кариатиды
9 В виде сундука с сокровищами	Кальмара
10 Хаулиода	Кита

Святилища Куо-тоа

Куо-тоа обычно строят свои поселения вокруг мест, которые, как они считают, важны для их божеств. Среди них могут быть постройки и каскады пещер, в большинстве из которых есть и затопленные, и сухие залы. Эти места поклонения могут поведать многое о религиозных ритуалах Куо-тоа, пожеланиях их божеств и капризах верховных жрецов, ожидающих знамения. Как и в случае с божествами, святилища Куо-тоа могут сильно отличаться от поселения к поселению. Совершите бросок по таблице «Ритуальные места Куо-тоа» или сами выберите вариант, чтобы определить особенность поселения Куо-тоа, которая сможет заинтересовать искателей приключений.

Ритуальные места Куо-тоа

1d8 Особенностью поселения Куо-тоа является...

- Усеянная оружием арена, сделанная из панцирей ракообразных.
- Туннель с плавшими в спячку чулами.
- Сад с мидиями и приливная заводь, обитатели которой шепчут тайные знания.
- Скрытое святилище с пёстрым изображением нового божества Куо-тоа.
- Роскошное жилище животного или чудовища, которое, по слухам, приносит удачу, пророчествует или обладает знанием.
- Водоём, наполненный медузами, угрями или рыбьей икрой, которые светятся в определённой последовательности.
- Камера пыток, внутрь которой падает свет с поверхности.
- Высокая статуя божества Куо-тоа.



Куо-тоа

Куо-тоа грабят развалины и совершают набеги на поселения неподалёку от своих жилищ в Подземье. Они обезоруживают своих врагов с помощью покрытых липкой слизью щитов и ловят своих жертв в склизкие сети. Обычно эти Аберрации стремятся схватить врагов живыми и утащить в свои потайные логова.

Большинство Куо-тоа следуют приказам своих могущественных предводителей из веры и страха. Очень редкие представители их вида решают покинуть свою общину, становясь отшельниками или путешественниками. Таким Куо-тоа многое известно о Подземье, однако они живут в страхе перед странными богами, которых посмели покинуть.

Кнут Куо-тоа

Кнуты Куо-тоа — это слуги верховных жрецов Куо-тоа, прозванных так за свою роль в наведении порядка среди соплеменников. Они возглавляют военные отряды по приказу своих повелителей. За своё рвение эти Куо-тоа получают незначительные магические способности и похожее на клешню оружие для усмирения врагов. В бою кнуты подгоняют других Куо-тоа, угрожая им побоями и распевая невнятные песнопения.



Кнут куо-тоа и Надзиратель
куо-тоа возглавляют
ночной рейд

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ КУО-ТОА

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

КБ 13

Инициатива +2 (12)

ПЗ 105 (14d8 + 42)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	14	+2	+2	Вын	16	+3	+3
Инт	13	+1	+1	Мдр	16	+3	+3	Хар	14	+2	+2

Навыки Внимание +9, Религия +4

Восприятие Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 19

Языки Подземный

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Куо-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

Чувствительность к солнцу. Пока куо-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Куо-тоа совершает три атаки Странным скрипетром.

Странный скрипетр. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +6, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 20 (5d6 + 3) урона Молнией.

Заклинания. Куо-тоа сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 14) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Обнаружение магии, Тавматургия

1 в день каждое: Волна разрушения, Паралич чудовища (6-й круг), Прорицание, Полиглот, Тайновидение

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Щит веры (2 в день). Куо-тоа сотворяет Щит веры и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.

Надзиратель куо-тоа

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

КБ 13

Инициатива +0 (10)

ПЗ 65 (10d8 + 20)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	10	+0	+0	Вын	14	+2	+2
Инт	12	+1	+1	Мдр	14	+2	+2	Хар	11	+0	+0

Навыки Внимание +6, Религия +3

Восприятие Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

Языки Подземный

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Куо-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

Чувствительность к солнцу. Пока куо-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Куо-тоа совершает две атаки Костяным кнутом.

Костяной кнут. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 10 футов. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Молнией, и цель не может совершать Внеочередные атаки до начала следующего хода куо-тоа.





ПОВЕЛИТЕЛЬ ЖИВОТНЫХ

Бессмертный регент диких просторов

Среда обитания: Планы (Звериные Земли);

Сокровища: Реликвии

Конечно, я люблю комплименты, но уверяю вас:
я больше похож на Бога, чем на «милого котика».

— БРАТ ТЕНЕЙ, ПОВЕЛИТЕЛЬ КОШЕК

Повелители животных — это бессмертные духи легендарных зверей. Они — божественные защитники своего вида и выглядят как гибриды гуманоидов и своих животных-подданных. Они часто принимают форму совершенных гигантских воплощений животных, с которыми их ассоциируют, и с горящими глазами. Вступая в противоборство с другими существами, они порой предстают как человекоподобные существа с едва заметными звериными чертами. В независимости от своего внешнего вида, повелители животных демонстрируют повадки и предпочтения представляемых зверей, которые они сдерживают с помощью своего интеллекта и опыта.

Большинство повелителей животных живут в Звериных Землях, но порой они отправляются в Страну Фей или другие идиллические царства. Они редко путешествуют на Материальный план и делают это только в том случае, когда мир сталкивается с экологической катастрофой или целевые виды находятся на грани вымирания.

Среди наиболее известных повелителей животных есть представители кошек, ястребов, ящериц и волков, но у каждого вида фауны — свой повелитель. Некоторые из них даже представляют редкие или вымершие в мирах Материального плана виды, такие как мегафауна или динозавры. Благодаря своему божественному могуществу они могут призывать призрачных животных, управлять духовной энергией и демонстрируют способности собирателей, охотников или мудрецов. Эти способности зависят от характера повелителя зверей и особенностей присущего ему зверя. Совершите бросок по соответствующей таблице «Внешний вид повелителя животных» или сами выберите вариант, чтобы описать звериное воплощение повелителя животных.

Внешний вид повелителя животных (собирателя)

1d10	Звериный облик	1d10	Звериный облик
1	Медведь	6	Кролик
2	Пчела	7	Петух
3	Бизон	8	Ленивец
4	Капиbara	9	Олень
5	Карп	10	Гриф

Внешний вид повелителя животных (охотника)

1d10	Звериный облик	1d10	Звериный облик
1	Аллигатор	6	Мангуст
2	Барсук	7	Богомол
3	Летучая мышь	8	Акула
4	Кошка	9	Змея
5	Ястреб	10	Волк



ВНЕШНИЙ ВИД ПОВЕЛИТЕЛЯ ЖИВОТНЫХ (МУДРЕЦА)

1d10	Звериный облик	1d10	Звериный облик
1	Койот	6	Сова
2	Ворон	7	Лосось
3	Слон	8	Паук
4	Ящерица	9	Черепаха
5	Мышь	10	Кит

ТЫ ЗОВЁШЬ СЕБЯ ОХОТНИКОМ, НО ТВОЙ СТРАХ ВЫДАЁТ
В ТЕБЕ ДОБЫЧУ.

— ВЕТЕР И ЛУНА, ПОВЕЛИТЕЛЬ ВОЛКОВ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЖИВОТНЫХ

Средний Небожитель, Нейтральный

КБ 19 **Инициатива** +19 (29)

ПЗ 323 (34d8 + 170)

Скорость 60 футов, полёт 60 футов (парение), плавание 60 футов

Мод	исп	Мод	исп	Мод	исп						
Сил	24	+7	+7	Лвк	25	+7	+7	Вын	20	+5	+11
Инт	19	+4	+4	Мдр	23	+6	+12	Хар	22	+6	+6

Навыки Акробатика +13, Атлетика +13, Внимание +18, Скрытность +13

Устойчивости к урону Лучистый, Некротический, Психический, Огонь, Холод

Невосприимчивости Испуг, Обворожение, Шок

Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное Внимание 28

Языки Все

КО 20 (25 000 ПО; БУ +6)

ОСОБЕННОСТИ

Звание повелителя животных. Повелитель животных может быть Собирателем, Охотником или Мудрецом (на выбор мастера), что влияет на определённые особенности в этом блоке параметров.

Легендарная устойчивость (4 в день в логове). Если повелитель животных проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Величественное присутствие. Испытание Мудрости: СЛ 20, любой враг, начинающий свой ход в 30-футовой Эманации, исходящей от повелителя животных. **Пробал:** Цель получает один из описанных ниже эффектов.

Пленённый (только Собиратель). Цель Обворожена до конца своего следующего хода. Пока цель Обворожена, она Выведена из строя.

Напуганный (только Охотник). Цель Испугана до конца своего следующего хода.

Увязший (только Мудрец). Цель получает 10 (3d6) Психического урона и магическим образом сбита с толку до конца своего следующего хода. Пока цель сбита с толку, она вычитает 1d4 из своих бросков для прохождения испытаний.

Устойчивость к магии. У повелителя животных Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Повелитель животных совершает две атаки Раздириением или Сияющим лучом в любой комбинации и использует Дух животного.

Раздириение. Бросок атаки в ближнем бою: +13, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 14 (2d6 + 7) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Силой.

Сияющий луч. Бросок дистанционной атаки: +12, дистанция 120 футов. Попадание: 20 (4d6 + 6) Лучистого урона.

Дух животного. Повелитель животных призывает дух животного, который сталкивается с существом и затем исчезает. Испытание Ловкости: СЛ 20, одно существо, которое повелитель животных видит в пределах 120 футов. **Пробал:** 28 (4d10 + 6) Лучистого урона. **Успех:** половина урона. **Пробал или Успех:** наступает один из описанных ниже эффектов.

Укрепление (только Собиратель). Повелитель зверей получает 20 Временных ПЗ.

Метка добычи (только Охотник). У повелителя зверей Преимущество к броскам атаки по цели до начала своего следующего хода.

Назойливый рой (только Мудрец). У цели Помеха к броскам атаки и проверкам характеристик до конца своего следующего хода.

Заклинания. Повелитель животных сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 20) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Дружба с животными, Животное-посланник, Разговор с животными

2 в день: Пробуждение, Высшее восстановление

1 в день: (только Мудрец): Животные облики, Солнечная вспышка

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перевоплощение. Повелитель животных либо перевоплощается в представляемого им зверя не больше Огромного размера или человека Среднего или Небольшого размеров, либо возвращается в свою истинную форму. Все его параметры, кроме размера, не меняются в зависимости от формы. Любое снаряжение, которое он носит или держит, не превращается.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 Сразу после хода другого существа повелитель животных может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Повелитель животных восстанавливает все потраченные использований в начале каждого своего хода.

Дикий удар. Повелитель животных перемещается на расстояние вплоть до значения его Скорости, не проявляя Внеочередные атаки, и совершает одну атаку Раздириением.

Сияющий удар. Повелитель животных совершает одну атаку Сияющим лучом.



ПРОБУЖДЁННЫЕ РАСТЕНИЯ

Ожившая с помощью магии растительность

Среда обитания: Леса; **Сокровища:** нет

Магия может наделить растения подвижностью, разумом и даже голосом. Такие заклинания, как *Пробуждение* или влияние других планов бытия, могут оживить обычную растительность. Некоторые примечательные растения могут обладать такими свойствами изначально.

ПРОБУЖДЁННОЕ ДЕРЕВО

Некоторые пробуждённые деревья подолгу находятся в неподвижном медитативном состоянии, из-за чего их легко принять за обычные растения. Другие же могут постоянно патрулировать области природных сил. Иногда пробуждённые деревья оживают под влиянием Страны Фей, превращающим их в яркие вечноцветущие растения, или под воздействием энергии Царства Теней, из-за которой они покрываются гrotескными наплывами или выглядят лишёнными жизни.

ПРОБУЖДЁННЫЙ КУСТ

Пробуждённые кусты могут быть любыми небольшими растениями, от лесных кустарников до цветочной клумбы. Они часто появляются возле пробуждённых деревьев или в местах, пропитанных первозданной магией. Некоторые из них имеют причудливый внешний вид или листву, отдалённо напоминающую черты лица. Другие же выглядят как живые садовые фигуры.

Мы — защитники леса, но это не значит, что он не может защитить себя сам.

— Пикси Речной Блеск



ПРОБУЖДЁННОЕ ДЕРЕВО

Огромное Растение, Нейтральное

КБ 13

Инициатива -2 (8)

ПЗ 59 (7d12 + 14)

Скорость 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+4	Лвк	6	-2	-2	Вын	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Уязвимость к урону Огонь

Устойчивости к урону Дробящий, Колючий

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки Всеобщий плюс один другой язык

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 14 (3d6 + 4) Дробящего урона.

ПРОБУЖДЁННЫЙ КУСТ

Небольшое Растение, Нейтральное

КБ 9

Инициатива -1 (9)

ПЗ 10 (3d6)

Скорость 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	3	-4	-4	Лвк	8	-1	-1	Вын	11	+0	+0
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+0	Хар	6	-2	-2

Уязвимость к урону Огонь

Устойчивость к урону Колючий

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки Всеобщий плюс один другой язык

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Полосование. Бросок атаки в ближнем бою: +1, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Режущего урона.



СКЕЛЕТЫ

Закостенелое зло

Среда обитания: Город, Планы (Царство Теней),

Подземье; **Сокровища:** нет

Скелеты восстают по зову некромантов и под влиянием нечистых духов. Останки древних мертвецов или свежие кости — результаты нездоровых амбиций — выполняют нетленную работу для ожививших их сил в качестве стражей, солдат или рабочих. В редких случаях поднятые скелеты не получают каких-либо указаний. Совершите бросок по таблице «Пантомимы с участием скелетов» или сами выберите вариант, чтобы узнать поведение предоставленных самими себе скелетов.

ПАНТОМИМЫ С УЧАСТИЕМ СКЕЛЕТОВ

1d6 Предоставленный сам себе скелет...

- Доставляет подносы с трапезой или старинную корреспонденцию в склеп своего покойного хозяина.
- Бесконечно тренируется в битве с другими скелетами, хотя весь его костяк разбит на части.
- Имитирует свои прижизненные увлечения, такие как актёрское выступление, танец или чтение.
- Выполняет привычные задачи, такие как уборка, приготовление пищи, добыча полезных ископаемых или молитва.
- Переживает последние мгновения своей жизни.
- Стоит на посту, который он защищал при жизни.

СКЕЛЕТ

Средняя Нежить, Принципиальная Злая

КБ 14

Инициатива +3 (13)

ПЗ 13 (2d8 + 4)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	16	+3	+3	Вын	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимости к урону Дробящий

Невосприимчивости Яд; Отравление, Утомление

Снаряжение Короткий лук, Короткий меч

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 10

Языки понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Колющеого урона.

Короткий лук. Бросок дистанционной атаки: +5, дистанция 80/320 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Колющеого урона.

СКЕЛЕТ

Скелеты — это ожившие кости Гуманоидов, несущие с собой снаряжение, которым они владели при жизни. Они могут выполнять элементарные действия и более ловкие по сравнению с зомби и другими неуклюжими трупами. Хотя скелеты лишены способностей к планированию, они хорошо преодолевают очевидные препятствия и избегают самоубийственных ситуаций.

СКЕЛЕТ БОЕВОЙ ЛОШАДИ

Скелеты боевых лошадей — послушные сверхъестественные скакуны с истлевшими остатками барда¹, носимого ими при жизни. На них часто ездят трупы бывших наездников.

СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

Скелеты минотавров — ожившие останки минотавров или скелеты нескольких существ, чей соединённый вид напоминает минотавра. Эти неуклюжие мертвецы более быстрые и сильные, чем их меньшие собратья. Они угрожают живым своим рогами и могучими двуручными топорами.

ПЫЛАЮЩИЙ СКЕЛЕТ

Пылающие скелеты излучают безмерную некромантическую энергию. Благодаря этой магии они могут поражать врагов огнём и обладают достаточным сознанием, чтобы командовать низшей Нежитью.

¹ Бард — название средневекового конского доспеха, который изготавливается из металлических пластин, кольчуги, кожи или простеганной ткани (примеч. пер.).

СКЕЛЕТ БОЕВОЙ ЛОШАДИ

Крупная Нежить, Принципиальная Злая

КБ 13

Инициатива +1 (11)

ПЗ 22 (3d10 + 6)

Скорость 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	12	+1	+1	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимости к урону Дробящий

Невосприимчивости Яд; Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 10

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d6 + 4) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и скелет переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она Распластывается.





Искатели приключений сдерживают написк
многочисленных скелетов всех видов

СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

Крупная Нежить, Принципиальная Злая

КБ 12 **Инициатива** +0 (10)

ПЗ 45 (6d10 + 12)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	11	+0	+0	Вын	15	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	8	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Уязвимости к урону Дробящий

Невосприимчивости Яд; Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 10

Языки понимает Демонический, но не говорит
КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Рога. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 11 (2d6 + 4) Колющегого урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, и скелет переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 9 (2d8) Колющегого урона и Распластывается.

Крушащий удар. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 15 (2d10 + 4) Дробящего урона.

Пылающий скелет

Средняя Нежить, Принципиальная Злая

КБ 15

ПЗ 65 (10d8 + 20)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	14	+2	+2	Вын	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	15	+2	+2	Хар	8	-1	-1

Уязвимости к урону Дробящий

Невосприимчивости Огонь, Яд; Отравление, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 10

Языки понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. Когда скелет умирает, он взрывается. **Испытание Ловкости:** СЛ 12, каждое существо в 10-футовой Эманации, исходящей от скелета. **Провал:** 14 (4d6) урона Огнём. **Успех:** половина урона.

Свечение. Скелет испускает Яркий свет в радиусе 15 футов и Тусклый свет ещё на 15 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Скелет совершает две атаки Пылающим скелетом или Метанием пламени в любой комбинации.

Пылающий скелет. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d6 + 2) Дробящего урона плюс 3 (1d6) урона Огнём.

Метание пламени. Бросок дистанционной атаки: +4, дистанция 60 футов. Попадание: 7 (1d10 + 2) урона Огнём.



ТОПОРОКЛЮВЫ

Нелетающие хищные птицы

Среда обитания: Приполярье; Степь, Холмы

Сокровища: нет

Топороклювы — нелетающие птицеподобные существа с характерными клювом, похожим на топор. Эти стремительные хищники преследуют добычу и с помощью клювов прорубаются сквозь подлесок, защищающий их жертву. Топороклювы приспособились к жизни в различных средах обитания. Топороклювы с красочным оперением носятся по тропическим равнинам, а их собратья с белоснежными перьями охотятся в тундре.

Их трудно дрессировать, но вылупившиеся и выросшие в неволе топороклювы — одни из самых надёжных ездовых животных.

ТОПОРОКЛЮВ

Чтобы прокормить свою стаю, топороклювам приходится выслеживать свою добычу в одиночку или небольшими группами. Топороклювы работают сообща и используют простую тактику: пока несколько из них отвлекают внимание, другие нападают на уязвимые цели или уводят птенцов в безопасное место.

ГИГАНТСКИЙ ТОПОРОКЛЮВ

Гигантские топороклювы обычно обитают в отдалённых диких царствах, таких как далёкие острова или природные подземелья. Они часто делят территорию с динозаврами и другими гигантскими животными.

У этого разъярённого гигантского петуха вместо морды — топор! Конечно, я хочу на нём покататься!

— ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ БАТЛИ САММЕРФУТ

ТОПОРОКЛЮВ

Крупный Монстр, Без мировоззрения

КБ 11

ПЗ 19 (3d10 + 3)

Скорость 50 футов

Инициатива +1 (11)

Мод	исп	Мод	исп	Мод	исп						
Сил	14	+2	+2	Лвк	12	+1	+1	Вын	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

Действия

Клюв. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d8 + 2) Режущего урона.



ГИГАНТСКИЙ ТОПОРОКЛЮВ

Огромный Монстр, Без мировоззрения

КБ 15

ПЗ 84 (8d12 + 32)

Скорость 50 футов

Инициатива +5 (15)

Мод	исп	Мод	исп	Мод	исп						
Сил	21	+5	+5	Лвк	14	+2	+2	Вын	19	+4	+4
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Интеракции Внимание +4

Восприятие пассивное Внимание 14

Языки —

КО 5 (1 800 ПО; БУ +3)

Действия

Мультиатака. Топороклюв совершает одну атаку Зазубренным клювом и одну атаку Лапами.

Зазубренный клюв. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 18 (2d12 + 5) Режущего урона, и существо в пределах 5 футов от цели (на выбор топороклюва) получает 6 (1d12) Режущего урона.

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 14 (2d8 + 5) Колющими урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается.



УЛЬТРОЛОТ

Юголот конспирации и контроля

Среда обитания: Планы (Нижние планы);

Сокровища: Вооружение

Благодаря своему безграничному терпению и дьявольскому коварству, ультролоты манипулируют смертными и своими сородичами юголотами, стремясь нарастить свою власть и посеять страдания. Зловещие кукловоды часто действуют вместе с другими юголотами и могут подчинить своей воле практически любое существо, если потребуется. Когда их уговоры не работают, ультролоты могут пустить в ход свои жуткие глаза и врождённую магию, чтобы загипнотизировать или обворожить жертву.

Их целью обычно является завоевание целых планов бытия. Совершите бросок по таблице «Замыслы ультролота» или сами выберите вариант, чтобы определить его злодейский план.

ТАЙНЫЕ ЗАМЫСЛЫ УЛЬТРОЛОТА

1d6 Ультролот планирует...

- 1 Убедить культистов, что их бог оставил паству.
- 2 Дестабилизировать страну и возглавить хаос.
- 3 Спровоцировать катастрофу и взять в заложники весь мир.
- 4 Столкнуть лбами армии бессмертных и продавать оружие обеим сторонам.
- 5 Украсть изобретение и убрать всех свидетелей.
- 6 Выпустить армию бестий на родину врага.



УЛЬТРОЛОТ

Средняя Бестия (Юголот), Нейтральная Злая

КБ 19

Инициатива +8 (18)

ПЗ 221 (26d8 + 104)

Скорость 30 футов, полёт 60 футов (парение)

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+4	Лвк	16	+3	+3	Вын	18	+4	+4
Инт	19	+4	+4	Мдр	15	+2	+2	Хар	18	+4	+4

Навыки Внимание +7, Обман +9, Скрытность +8

Устойчивости к урону Молния, Огонь, Холод

Невосприимчивости Кислота, Яд; Испуг, Обворожение, Отравление

Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное Внимание 17

Языки Демонический, Дьявольский; телепатия 120 футов
КО 13 (10 000 ПО; БУ +5)

ОСОБЕННОСТИ

Восстановление бестией. Когда ультролот умирает за пределами Геенны, его тело превращается в лужу ихора и в тот же миг заново возрождается со всеми ПЗ где-то в Геенне.

Устойчивость к магии. У ультролота Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ультролот использует Гипнотический взгляд и совершает две атаки Ртутным кнутом.

Ртутный кнут. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 15 футов. Попадание: 25 (6d6 + 4) урона Силой, и ультролот может телепортировать цель на расстояние до 10 футов в незанятое пространство, которое он видит и которое не находится в воздухе.

Гипнотический взгляд. Испытание Мудрости: СЛ 17, каждое существо в 30-футовом Конусе. Провал: 10 (3d6) Психического урона, и цель в Шоке до начала следующего хода ультролота. Успех: цель невосприимчива к Гипнотическому взгляду этого ультролота на 24 часа.

Заклинания. Ультролот сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Интеллект (СЛ испытаний против заклинаний 17) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Иной облик, Обнаружение магии, Ясновидение

1 в день каждое: Дверь в пространстве, Огненная стена, Огненный шар (5-й круг)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вероломство бестией (перезарядка 4-6). Ультролот сотворяет Рассеивание магии, Невидимость (на себя), Туманный шаг или Внушение, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.



ШАКАЛЬНИК

Перевоплощающийся плут из пустыни

Среда обитания: Пустыня, Степь; **Сокровища:** Инвентарь

Шакальники в своей истинной форме неотличимы от шакалов, что делает их непревзойдёнными обманщиками. Они могут принять одну из трёх форм: шакала, человека или ужасного гибрида первых двух. Шакальников можно легко спутать с **волками-оборотнями**, однако их истинная форма — животная. Они также владеют способным усыплять врагов магическим взглядом, после применения которого могут свободно разыграть свои трюки или одержать верх над угрозами.

Шакальники обитают в негостеприимной дикой местности и известны своей сообразительностью. Те, кто путешествуют через их владения, должны оставить им в подарок сокровище или свежую дичь, иначе они рискуют оскорбить Бестию. Совершите бросок по таблице «Уловки шакальника» или сами выберите вариант, чтобы описать ответ шакальника на подобную грубость.

УЛОВКИ ШАКАЛЬНИКА

1d4 Чтобы наказать путников, шакальник...

- 1 Заводит их в глушь и бросает на произвол судьбы.
- 2 Указывает им путь через логово чудовища.
- 3 Усыпляет и крадёт у них скакунов или припасы.
- 4 Делится с ними местоположением спрятанных сокровищ, которые оказываются лишь бликом света на песке или в воде.



ШАКАЛЬНИК

Небольшая Бестия, Хаотичная Злая

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 18 (4d6 +4)

Скорость 40 футов

Мод	Исп	Мод	Исп	Мод	Исп
Сил 11	+0	+0	Лвк 15	+2	+2
Инт 13	+1	+1	Мдр 11	+0	+0

Навыки Внимание +4, Обман +4, Скрытность +4

Восприятие Ночное зрение 90 футов; пассивное Внимание 14

Языки Всеобщий

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У шакальника Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник шакальника находится в 5 футах от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Шакальник совершает две атаки Раздиранием или Крушающим ударом.

Раздирание (в форме шакала или гибридной формы). Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d6 + 2) Колющего урона.

Крушащий удар (в форме человека или гибридной формы). Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d4 + 2) Дробящего урона.

Усыпляющий взгляд (Перезарядка 5-6). Испытание Мудрости: СЛ 10, одно существо, которое шакальник видит в пределах 30 футов (Конструкции и Нежить автоматически проходят испытание). Провал: цель Без сознания на 10 минут, пока не получит урон или существо в пределах 5 футов от неё не разбудит цель, потратив действие. Успех: цель невосприимчива к Усыпляющему взгляду этого шакальника на 24 часа.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перевоплощение. Шакальник перевоплощается в человека Среднего размера, в гибрид шакала и человека Среднего размера или возвращается в свою истинную форму (шакал Небольшого размера). Все его параметры, кроме размера, не меняются в зависимости от формы. Любое снаряжение, которое он носит или держит, не превращается.



ЭЙЗЕРЫ

Огненные кузнецы из живого металла

Среда обитания: Горы, Планы (Стихийный план Огня);
Сокровища: Вооружение, Личные

Эйзеры — это народ из живой бронзы, который создаёт с помощью первичных элементов мироздания оружие и чудесные магические предметы во всех бушующих преисподних мультивселенной.

ЭЙЗЕР-ПИРОМАНТ

Эйзеры-пироманты призывают пламя со Стихийного плана Огня, чтобы защитить себя или разжечь волшебные горны.

ЭЙЗЕР-СТРАЖ

Эйзеры-стражи защищают кузнецов своих поселений и управляют огнём с помощью своего оружия.

ЭЙЗЕР-ПИРОМАНТ

Средний Элементаль, Принципиальный Нейтральный

КБ 18 **Инициатива** +2 (12)

ПЗ 97 (13d8 + 39)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	15	+2	+2	Лвк	14	+2	+2	Вын	16	+3	+6
Инт	12	+1	+1	Мдр	18	+4	+7	Хар	13	+1	+1

Навыки Магия +4, Внимание +7

Невосприимчивости Огонь, Яд; Отравление

Восприятие пассивное Внимание 17

Языки Первозданный (Игнан)

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Огненная аура. В конце каждого хода эйзера все существа по его выбору в 5-футовой Эманации, исходящей от эйзера, получают 11 (2d10) урона Огнём, если он не Выведен из строя.

Свечение. Эйзер испускает Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет ещё на 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эйзер совершает две атаки Огненным взрывом.

Огненный взрыв. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +7, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. Попадание: 15 (2d10 + 4) урона Огнём.

Заклинания. Эйзер сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 15) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Магическая рука, Стихийность

1 в день: Огненный шар

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Адское возмездие (2 в день). Эйзер сотворяет Адское возмездие при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.



ЭЙЗЕР-СТРАЖ

Средний Элементаль, Принципиальный Нейтральный

КБ 17

ПЗ 39 (6d8 + 12)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	12	+1	+1	Вын	15	+2	+4
Инт	12	+1	+1	Мдр	13	+1	+1	Хар	10	+0	+0

Невосприимчивости Огонь, Яд; Отравление

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки Первозданный (Игнан)

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

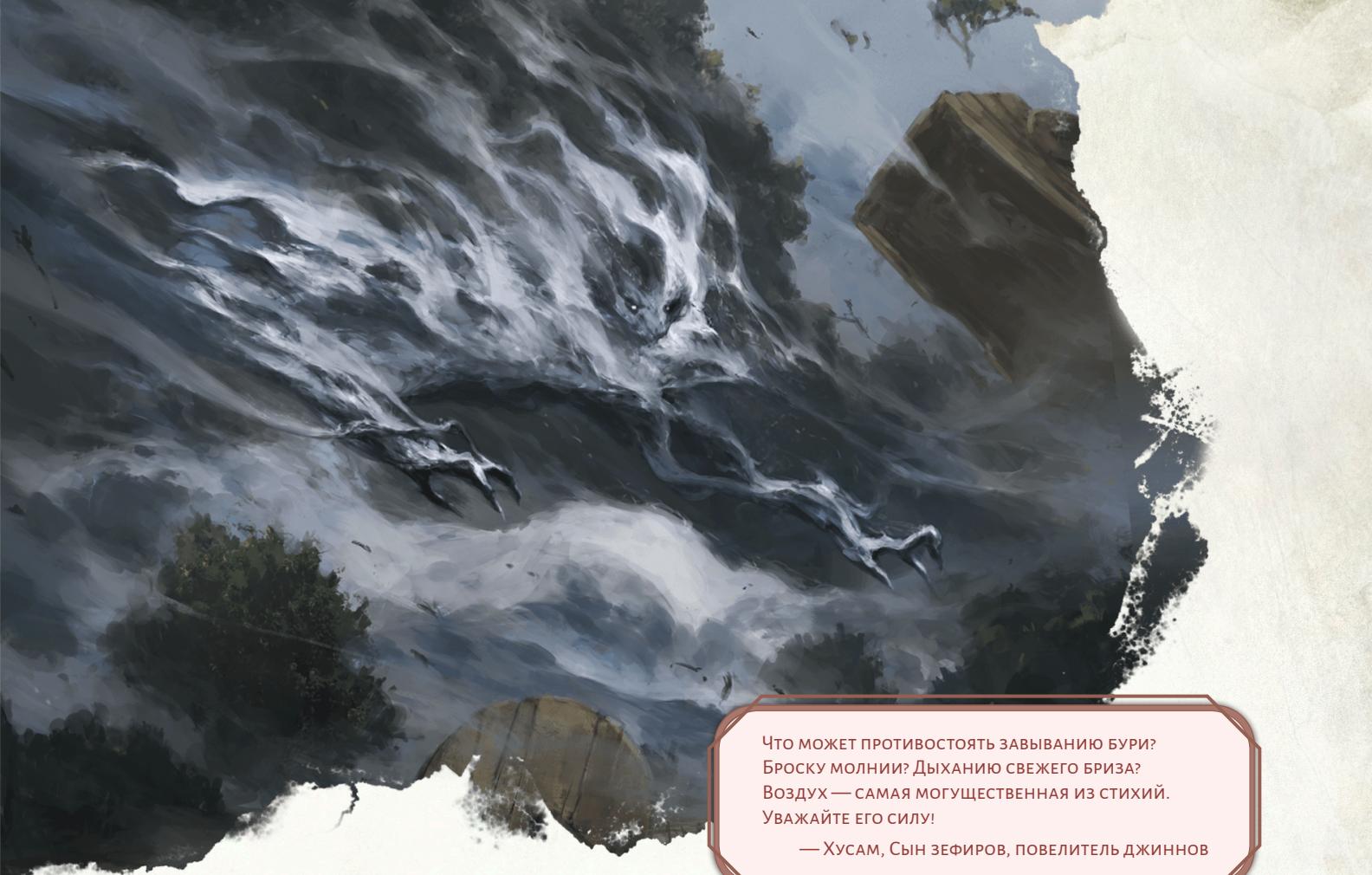
Огненная аура. В конце каждого хода эйзера все существа по его выбору в 5-футовой Эманации, исходящей от эйзера, получают 5 (1d10) урона Огнём, если он не Выведен из строя.

Свечение. Эйзер испускает Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет ещё на 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Пылающий молот. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 8 (1d10 + 3) Дробящего урона плюс 3 (1d6) урона Огнём.





ЧТО МОЖЕТ ПРОТИВОСТОЯТЬ ЗАВЫВАНИЮ БУРИ?
БРОСКУ МОЛНИИ? ДЫХАНИЮ СВЕЖЕГО БРИЗА?
Воздух — самая могущественная из стихий.
УВАЖАЙТЕ ЕГО СИЛУ!

— Хусам, Сын зефиров, повелитель джиннов

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

Первозданный дух ветра и бури

Среда обитания: Горы, Пустыня, Планы (Стихийный план Воздуха); **Сокровища:** нет

Эти стремительные духи Стихийного плана Воздуха собирают облака и ветра в постоянно меняющиеся тела с нечёткими конечностями и размытыми чертами. Вне своего плана бытия эти элементали нередко служат призвавшим их магам, либо стекаются к узлам необузданной планарной энергии — продуваемым всеми ветрами горным пикам или нескончаемым штормам. В бою они обрушаивают на врагов мощные порывы ветра или превращаются в вихри, чтобы отбрасывать противников прочь.

Элементали воздуха часто отличаются по своему составу. Совершитебросок по таблице «Состав элементала воздуха» или сами выберите вариант, чтобы описать внешний вид элементала.

СОСТАВ ЭЛЕМЕНТАЛЯ ВОЗДУХА

Тело элементала воздуха представляет собой...

- | | |
|-----|---|
| 1d6 | себой... |
| 1 | Кучевые или перистые облака. |
| 2 | Смесь ярко окрашенных газов. |
| 3 | Похожие на кисель едкие миазмы. |
| 4 | Движущиеся скопления облаков, напоминающие животных или простые фигуры. |
| 5 | Зловещие очертания в массе туманов. |
| 6 | Клубящиеся грозовые тучи. |

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ВОЗДУХА

Крупный Элементаль, Нейтральный

КБ 15 **Инициатива +5 (15)**

ПЗ 90 (12d10 + 24)

Скорость 10 футов, полёт 90 футов (парение)

	МОД	ИСП		МОД	ИСП		МОД	ИСП
Сил	14	+2	Лвк	20	+5	Вын	14	+2
Инт	6	-2	Мдр	10	+0	Хар	6	-2

Устойчивости к урону Дробящий, Колющий, Режущий, Молния

Невосприимчивости Гром, Яд; Без сознания, Захват, Обездвиженность, Окаменение, Отравление, Паралич, Распластанность, Утомление

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное внимание 10

Языки Первозданный (Ауран)

КО 5 (1 800 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Воздушное тело. Элементаль может входить в пространство существ и останавливаться там. Он может перемещаться через пространство шириной в 1 дюйм и без тряски дополнительного перемещения.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Элементаль совершает две атаки Громовым ударом.

Громовой удар. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 14 (2d8 + 5) урона Громом.

Вихрь (перезарядка 4-6). Испытание Силы: СЛ 13, одно существо не больше Среднего в пространстве элементала. Провал: 24 (4d10 + 2) урона Громом, цель отталкивается на расстояние 20 футов или менее по прямой от элементала и Распластывается. Успех: только половина урона.



ЭМПИРЕЙЦЫ

Потомки богов

Среда обитания: любая; Сокровища: Реликвии

Эмпирейцы — порождения божеств. Они не боги, но могут оказывать божественное влияние и владеют силами своих божественных родителей. Силы некоторых эмпирейцев сравнимы с могуществом полубогов: они обладают фантастической силой и способностью менять жизни смертных. Некоторые из них — всего лишь рождение божественной мысли или проявление мимолётного интереса бессмертных. Эмпирейцы могут быть как идеальными существами, так и отголосками божественности, но их внешность всегда отражает характер создателей. Совершите бросок по таблице «Внешность эмпирейца» или сами выберите вариант, чтобы определить, как аспекты родословной эмпирейца проявляются в его материальном облике.

ВНЕШНОСТЬ ЭМПИРЕЙЦА

1d6 Внешность эмпирейца...

- 1 Гармонична, естественна или наводит на мысли о всевидящем око.
- 2 Яркая, призрачная, текучая или меняющаяся в зависимости от наблюдателя.
- 3 Мягкая и успокаивающая или вызывающая в наблюдателях приятные воспоминания.
- 4 Составляют несвязанные элементы, видимые мысли или причудливые фигуры.
- 5 Машинообразная, крепкая, симметрична или наводящая на размышления о правосудии.
- 6 Мрачная, угрожающая, чудовищная или воплощающая страхи наблюдателя.

ЭМПИРЕЦ ЙОТА

Эмпирейцы йота — это мысли, воспоминания или косвенные проявления внимания божеств, наделённые характером и определенной степенью самостоятельности. Они напоминают парящие в воздухе глифы, цветные пятна, божественные лики или принимают ещё более странные формы. Эти сущности — посланники богов и помощники их слуг. У йот есть свои собственные знания и индивидуальность, хотя их компетенции почти не распространяются за сферу деятельности и желаний их творцов.

ЭМПИРЕЦ

Эмпирейцы — это идеальные, похожие на людей существа с божественной силой и наследники могущества богов. Между этими существами и их создателями может существовать связь, похожая на отношения родителей и детей, членов королевской семьи и слуг, изобретателей и их творений, а также другие узы. Эмпирейцы сильно зависят от своих покровителей и крепко связаны со святыми божествами Верхних планов или почечными богами Нижних планов. Тем не менее, эмпирейцы обладают свободой воли.

Обычно небесные эмпирейцы — благородные существа, стремящиеся быть достойными своей божественной родословной. Многие из них действуют во благо своих родителей или поддерживают божественный промысел и его поборников.

Как правило, дьявольские эмпирейцы — ужасные своекорыстные злодеи, которые стремятся обрести могущество своих родителей. Некоторые создают нечестивые армии или правят скрытыми царствами, пародируя истинных богов, в то время как другие пытаются сбежать от своей проклятой семьи.

Возможно, однажды я стану Богиней бурь и буду следить за бесчисленными последователями, отвечать на молитвы, менять целые миры.
Но пока не настанет это время, я буду делать всё, что мне заблагорассудится.

— Копоха, ПОРОЖДЕНИЕ БУРИ

ЭМПИРЕЦ ЙОТА

Средний Небожитель или Бестия (Титан), Нейтральные

КБ 13

Инициатива +2 (12)

ПЗ 22 (5d8)

Скорость 5 футов, полёт 30 футов (парение)

	МОД	ИСП		МОД	ИСП		МОД	ИСП			
Сил	1	-5	-5	Лвк	14	+2	+2	Вын	10	+0	+0
Инт	15	+2	+2	Мдр	16	+3	+3	Хар	16	+3	+3

Навыки Внимание +5, История +4, Проницательность +5

Устойчивости к урону Дробящий, Колющий, Режущий

Невосприимчивости Распластанность

Восприятие Истинное зрение 30 футов; пассивное

Внимание 15

Языки Все

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Бестелесное перемещение. Эмпиреец может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были Пересечённой местностью. Он получает 5 (1d10) урона Силой, если завершает свой ход внутри объекта.

Устойчивость к магии. У эмпиреца Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Сверхъестественный удар. Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 30 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Лучистого или Некротического урона (по выбору эмпиреца).

Заклинания. Эмпиреец сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Мудрость в качестве заклинательной характеристики:

1 в день: Благословение, Низшее восстановление (действием)

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Исцеляющее слово (1 в день). Эмпиреец сотворяет Исцеляющее слово и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.



Небесный и дьявольский
эмпиреец несут космический
дозор в сопровождении похожих
на символы эмпирейцев йота



ЭМПИРЕЦ

Огромный Небожитель или Бестия (Титан), Нейтральные

КБ 22 **Инициатива** +19 (29)

ПЗ 346 (21d12 + 210)

Скорость 50 футов, плавание 50 футов, полёт 50 футов
(парение)

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	30	+10	+17	Лвк	21	+5	+5	Вын	30	+10	+10
Инт	21	+5	+5	Мдр	22	+6	+13	Хар	27	+8	+8

Навыки Внимание +13, Проницательность +13
Устойчивости к урону Дробящий, Колючий, Режущий
Невосприимчивости Некротический, Психический
Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное
Внимание 23
Языки Все
КО 23 (50 000 ПО; БУ +7)

ОСОБЕННОСТИ

Легендарная устойчивость (4 в день). Если эмпиреец проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

Устойчивость к магии. У эмпирейца Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Эмпиреец совершает две атаки Святым оружием или Божественным лучом в любой комбинации.

Священное оружие. Бросок атаки в ближнем бою: +17, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 31 (6d6 + 10) урона Силой, и цель в Шоке до конца следующего хода эмпирейца. Если цель решила не быть в Шоке, она дополнительно получает 21 урона Силой, игнорирующего Устойчивость и Невосприимчивость к урону цели.

Божественный луч. Бросок дистанционной атаки: +15, дистанция 600 футов. Попадание: 35 (6d8 + 8) Лучистого или Некротического урона (по выбору эмпирейца).

Заклинания. Эмпиреец сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Материальные компоненты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 23) в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Бесследный шаг, Высшее восстановление, Дыхание под водой, Спокойствие

1 в день каждого: Божественное откровение, Планарный переход, Рассеивание зла и добра

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Использования легендарных действий: 3 Сразу после хода другого существа эмпиреец может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Эмпиреец восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

Приободрение. Эмпиреец получает 10 Временных ПЗ. Эмпиреец и каждый его союзник в пределах 30 футов от него получает Преимущество к Тесту D20 до конца следующего хода эмпирейца. Эмпиреец не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

Волна славы. Испытание Выносливости: СЛ 23, каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от эмпирейца. Провал: 27 (6d8) урона Силой, и цель Расплывается. Успех: только половина урона. Провал или Успех: Эмпиреец не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

Кара. Эмпиреец совершает одну атаку Божественным лучом.



ПРИЛОЖЕНИЕ А

ЖИВОТНЫЕ

В этом приложении в алфавитном порядке приводятся блоки параметров различных Животных, в том числе многочисленных гигантских и мифических видов. Большинство представленных видов животных существуют (или существовали) в реальном мире. Вы можете найти описания этих существ в словарях или других образовательных источниках, а также придумать для них новую роль в своих мирах D&D.

АКУЛА-ОХОТНИК

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 12 **Инициатива** +2 (12)

ПЗ 45 (6d10 + 12)

Скорость 5 футов, плавание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	14	+2	+2	Вын	15	+2	+2
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +2

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6 (с Преимуществом, если у цели ПЗ ниже максимума), зона досягаемости 5 футов. Попадание: 14 (3d6 + 4) Колющего урона.

АЛЛОЗАВР

Крупное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 13 **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 51 (6d10 + 18)

Скорость 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+4	Лвк	13	+1	+1	Вын	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +5

Восприятие пассивное Внимание 15

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 15 (2d10 + 4) Колющего урона.

Когти. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 8 (1d8 + 4) Режущего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и аллозавр переместился как минимум на 30 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она Распластывается. Затем аллозавр совершает одну атаку Укусом по ней.

Вы можете использовать эти блоки параметров как для самих существ, в честь которых они названы, так и для других похожих. Например, вы можете взять блок параметров **Пантеры** для ягуара, а блок параметров **Гигантского козла** использовать для буйвола. Любой из этих блоков параметров может также послужить основой для других фантастических животных с уникальными названиями и косметическими деталями для ваших приключений D&D.

АНКИЛОЗАВР

Огромное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 15 **Инициатива** +0 (10)

ПЗ 68 (8d12 + 16)

Скорость 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+6	Лвк	11	+0	+0	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

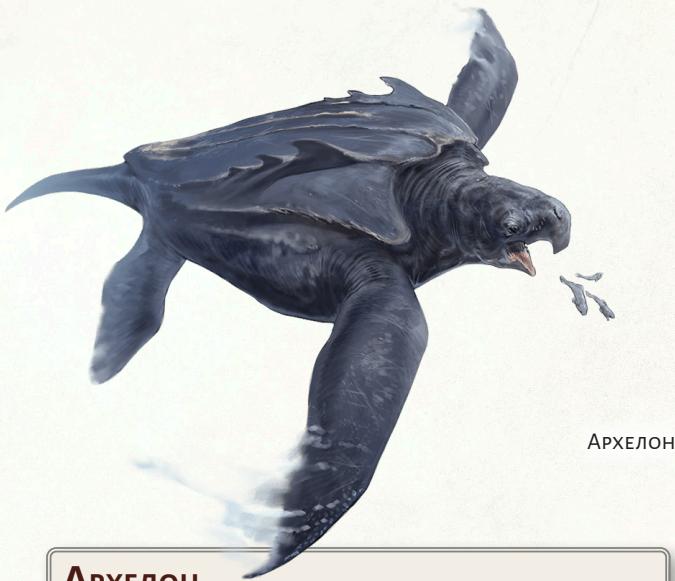
Мультиатака. Анкилозавр совершает две атаки Хвостом.

Хвост. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 9 (1d10 + 4) Ребячего урона. Если цель — существо размером не больше Огромного, она Распластывается.



АНКИЛОЗАВР





АРХЕЛОН

АРХЕЛОН

Огромное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 17

Инициатива +3 (13)

ПЗ 90 (12d12 + 12)

Скорость 20 футов, плавание 80 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	16	+3	+3	Вын	13	+1	+1
Инт	4	-3	-3	Мдр	14	+2	+2	Хар	6	-2	-2

Навыки Скрытность +5

Восприятие пассивное Внимание 12

Языки —

КО 4 (1 100 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Архелон может дышать как в воздухе, так и в воде.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Архелон совершает две атаки Укусом.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 14 (3d6 + 4) Колющегого урона.

БАБУИН

Небольшое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 3 (1d6)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	8	-1	-1	Лвк	14	+2	+2	Вын	11	+0	+0
Инт	4	-3	-3	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У бабуина Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник бабуина находится в пределах 5 футов от существа и не выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +1, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 (1d4 - 1) Колющегого урона.

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЖИВОТНЫЕ

Следующие блоки параметров из этого приложения представляют фантастические версии реально существующих животных:

Кровавый ястреб: особо агрессивные птицы, похожие на ястребов. Известны своей любовью к драгоценным камням

Летающая змея: дрессированные крылатые ядовитые змеи, которых часто используют как курьеров

Гигантский орёл: могучие орлы, помогающие героям

Гигантский лось: мистические стражи леса

Гигантские жуки-светляки: светящиеся жуки, обитающие в пещерах

Гигантская сова: птицы мудрецы и предсказатели

Гигантский гриф: злобные стервятники, служащие злодеям

БАРСУК

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +0 (10)

ПЗ 5 (1d4 + 3)

Скорость 20 футов, рытьё 5 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	11	+0	+0	Вын	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +3

Устойчивости к урону Яд

Восприятие Ночное зрение 30 футов; пассивное

Внимание 13

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющегого урона.

БЕГЕМОТ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 14

Инициатива -2 (8)

ПЗ 82 (11d10 + 22)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	21	+5	+7	Лвк	7	-2	-2	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +3

Восприятие пассивное Внимание 13

Языки —

КО 4 (1 100 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Бегемот может задерживать дыхание на 10 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бегемот совершает две атаки Укусом.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 16 (2d10 + 5) Колющегого урона.



БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 42 (5d10 + 15)

Скорость 40 футов, плавание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	20	+5	+5	Лвк	14	+2	+2	Вын	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	13	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +5, Скрытность +4

Устойчивость к урону Холод

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медведь совершает две атаки Раздиранием.

Раздирание. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 9 (1d8 + 5) Режущего урона.

БОЕВАЯ ЛОШАДЬ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 11

ПЗ 19 (3d10 + 3)

Скорость 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	12	+1	+1	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+3	Хар	7	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копыто. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 9 (2d4 + 4) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и лошадь переместилась как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 5 (2d4) Дробящего урона и Распластывается.

БУРЫЙ МЕДВЕДЬ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 11

ПЗ 22 (3d10 + 6)

Скорость 40 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	12	+1	+1	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	13	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +3

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медведь совершает одну атаку Укусом и одну атаку Когтем.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Колющущего урона.

Коготь. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Режущего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается.

ДРУИД ПРИЗЫВАЕТ НА ПОМОЩЬ
ЖИВОТНЫХ ХОЛМОВ И ГОР





Гигантский
КАБАН



Гигантская
ящерица

ГИГАНТСКАЯ СОВА

Крупный Небожитель, Нейтральный

КБ 12 **Инициатива** +2 (12)

ПЗ 19 (3d10 + 3)

Скорость 5 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	13	+1	+1	Лвк	15	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	Мдр	14	+2	+4	Хар	10	+0	+0

Навыки Внимание +6, Скрытность +6

Устойчивости к урону Лучистый, Некротический

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

Языки Небесный; понимает Всеобщий, Эльфийский и Сильван, но не может на них говорить

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Пролёт. Сова не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d10 + 2) Режущего урона.

Заклинания. Сова сотворяет одно из следующих заклинаний, для которых не требуются компоненты, и использует Мудрость в качестве заклинательной характеристики:

Неограниченно: Обнаружение зла и добра, Обнаружение магии

1 в день: Ясновидение

ГИГАНТСКАЯ ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 14 **Инициатива** +4 (14)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 40 футов, плавание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	10	+0	+0	Лвк	18	+4	+4	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Навыки Внимание +2

Восприятие Слепозрение 10 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 6 (1d4 + 4) Колющеого урона плюс 4 (1d8) урона Ядом.

Остерегайтесь гигантских мохнатых змей, обитающих в горах Ятиль. Их мех может и мягкий, но укусы смертельны.

— Банник Ворл, Агент МАРКГРАФА
Биссельской марки

ГИГАНТСКАЯ ЯЩЕРИЦА

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 12 **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 19 (3d10 + 3)

Скорость 40 футов, лазание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	15	+2	+2	Лвк	12	+1	+3	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучьи лапы. Ящерица может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d8 + 2) Колющеого урона.

ГИГАНТСКИЙ БАРСУК

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 13 **Инициатива** +0 (10)

ПЗ 15 (2d8 + 6)

Скорость 30 футов, рытьё 10 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	13	+1	+1	Лвк	10	+0	+0	Вын	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +3

Устойчивости к урону Яд

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (2d4 + 1) Колющеого урона.





Гигантский
КАЛЬМАР

ГИГАНТСКИЙ ГРИФ

Крупный Монстр, Нейтральный Злой

КБ 10 Инициатива +0 (10)

ПЗ 25 (3d10 + 9)

Скорость 10 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	15	+2	+2	Лвк	10	+0	+0	Вын	16	+3	+3
Инт	6	-2	-2	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +3

Устойчивости к урону Некротический

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное

Внимание 13

Языки понимает Всеобщий, но не говорит

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У грифа Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник грифа находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Клюв. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 9 (2d6 + 2) Колющегого урона, и цель Отравлена до конца своего следующего хода.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-СВЕТЛЯК

Небольшое Животное, Без мировоззрения

КБ 13 Инициатива +0 (10)

ПЗ 4 (1d6 + 1)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	8	-1	-1	Лвк	10	+0	+0	Вын	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	7	-2	-2	Хар	3	-4	-4

Устойчивости к урону Огонь

Восприятие Слепозрение 30 футов; пассивное Внимание 8

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Свечение. Жук испускает Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет ещё на 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +1, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 урона Огнём.

ГИГАНТСКИЙ КАБАН

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +0 (10)

ПЗ 42 (5d10 + 15)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+5	Лвк	10	+0	+0	Вын	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	7	-2	-2	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 8

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Окровавленная ярость. Пока кабан Окровавлен, у него Преимущество к броскам атаки в ближнем бою.

ДЕЙСТВИЯ

Клыки. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 10 (2d6 + 3) Колющегого урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и кабан переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 7 (2d6) Колющегого урона и Распластывается.

ГИГАНТСКИЙ КАЛЬМАР

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 120 (16d12 + 16)

Скорость 5 футов, плавание 80 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	23	+6	+9	Лвк	14	+2	+5	Вын	12	+1	+1
Инт	5	-3	-3	Мдр	11	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +6

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

Языки —

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Кальмар может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кальмар совершает одну атаку Укусом и одну атаку Щупальцем.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 28 (4d10 + 6) Колющегого урона.

Щупальца. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 15 футов. Попадание: 19 (3d8 + 6) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, оно Захвачено (СЛ освобождения 11) одним из двух щупалец. Кальмар может притянуть цель к себе по прямой на 10 футов или менее.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Чернильное облако (1 в день). Условие: кальмар получает урон под водой. Эффект: кальмар выпускает чернила, которые заполняют 15-футовый Куб с центром на себе, и перемещается на расстояние вплоть до его Скорости плавания. Видимость в Кубе Крайне затруднена на 1 минуту, хотя сильное течение или похожий эффект может развеять эти чернила.





Гигантский
козёл



Гигантский
краб

ГИГАНТСКИЙ КОЗЁЛ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 11 **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 19 (3d10 + 3)

Скорость 40 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+5	Лвк	13	+1	+1	Вын	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Навыки Внимание +3

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

Действия

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и козёл переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 5 (2d4) Дробящего урона и Распластывается.

ГИГАНТСКИЙ КРАБ

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 15 **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 13 (3d8)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	13	+1	+1	Лвк	13	+1	+1	Вын	11	+0	+0
Инт	1	-5	-5	Мдр	9	-1	-1	Хар	3	-4	-4

Навыки Скрытность +3

Восприятие Слепозрение 30 футов; пассивное Внимание 9

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Краб может дышать как в воздухе, так и в воде.

Действия

Клешия. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 4 (1d6 + 1) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, оно Захвачено (СЛ освобождения 11) одной из двух клешней.

ГИГАНТСКИЙ КРОКОДИЛ

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 14

Инициатива -1 (9)

ПЗ 85 (9d12 + 27)

Скорость 30 футов, плавание 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	21	+5	+5	Лвк	9	-1	-1	Вын	17	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Навыки Скрытность +5

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 5 (1 800 ПО; БУ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Крокодил может задерживать дыхание на 1 час.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Крокодил совершает одну атаку Укусом и одну атаку Хвостом.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 21 (3d10 + 5) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, оно Захвачено (СЛ освобождения 15). Пока длится Захват, цель Обездвижена и не может быть атакована Хвостом этого крокодила.

Хвост. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 18 (3d8 + 5) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается.

ГИГАНТСКИЙ ЛОСЬ

Крупный Небожитель, Нейтральный Добрый

КБ 14

Инициатива +6 (16)

ПЗ 42 (5d12 + 10)

Скорость 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+6	Лвк	18	+4	+6	Вын	14	+2	+2
Инт	7	-2	-2	Мдр	14	+2	+2	Хар	10	+0	+0

Навыки Внимание +4

Устойчивости к урону Лучистый, Некротический

Восприятие Ночное зрение 90 футов; пассивное Внимание 14

Языки Небесный; понимает Всеобщий, Эльфийский и Сильван, но не может на них говорить

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) Дробящего урона плюс 5 (2d4) Лучистого урона. Если цель — существо размером не больше Огромного и лось переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 5 (2d4) Дробящего урона и Распластывается.



ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +1 (11)

ПЗ 45 (7d10 + 7)

Скорость 10 футов, плавание 60 футов

	Мод. исп.			Мод. исп.			Мод. исп.				
Сил	17	+3	+3	Лвк	13	+1	+1	Вын	13	+1	+1
Инт	5	-3	-3	Мдр	10	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +4, Скрытность +5

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 14

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Осьминог может дышать только под водой. Находясь вне воды, он может задерживать дыхание до 1 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 10 (2d6 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, оно Захвачено (СЛ освобождения 13) всеми восемью щупальцами. Пока длится Захват, цель Обездвижена.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Чернильное облако (1 в день). Условие: осьминог получает урон под водой. Эффект: осьминог выпускает чернила, которые заполняют 10-футовый Куб с центром на себе, и перемещается на расстояние вплоть до его Скорости плавания. Видимость в Кубе Крайне затруднена на 1 минуту, хотя сильное течение или похожий эффект может развеять эти чернила.

ГИГАНТСКИЙ МОРСКОЙ КОНЁК

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 14

Инициатива +1 (11)

ПЗ 16 (3d10)

Скорость 5 футов, плавание 40 футов

	Мод. исп.			Мод. исп.			Мод. исп.				
Сил	15	+2	+2	Лвк	12	+1	+1	Вын	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Морской конёк может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 9 (2d6 + 2) Дробящего урона или 11 (2d8 + 2) Дробящего урона, если морской конёк переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели сразу перед попаданием.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Булькающий рывок. Под водой морской конёк перемещается на расстояние вплоть до половины его Скорости плавания, не провоцируя Внеочередные атаки.

ГИГАНТСКИЙ ОРЁЛ

Крупный Небожитель, Нейтральный Добрый

КБ 13

Инициатива +3 (13)

ПЗ 26 (4d10 + 4)

Скорость 10 футов, полёт 80 футов

	Мод. исп.			Мод. исп.			Мод. исп.				
Сил	16	+3	+3	Лвк	17	+3	+3	Вын	13	+1	+1
Инт	8	-1	-1	Мдр	14	+2	+2	Хар	10	+0	+0

Навыки Внимание +6

Устойчивости к урону Лучистый, Некротический

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки Небесный; понимает Всеобщий и Первозданный (Ауран), но не может на них говорить

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Орёл совершает две атаки Раздириением.

Раздириение. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Режущего урона плюс 3 (1d6) Лучистого урона.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 14

Инициатива +3 (13)

ПЗ 26 (4d10 + 4)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	Мод. исп.			Мод. исп.			Мод. исп.				
Сил	14	+2	+2	Лвк	16	+3	+3	Вын	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +4, Скрытность +7

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 14

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучьи лапы. Паук может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.

Ходьба по паутине. На паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной, и он знает точное расположение каждого существа, контактирующего с этой же паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Колющущего урона плюс 7 (2d6) урона Ядом.

Паутина (перезарядка 5-6). Испытание Ловкости:

СЛ 13, одно существо, которое паук видит в пределах 60 футов. Провал: цель Обездвижена, пока паутина не будет уничтожена (КБ 10; ПЗ 5; Уязвимость к урону Огнём; Невосприимчивость к Дробящему, Психическому урону и урону Ядом).



Гигантский примат защищает свою
территорию от гигантских летучих мышей



Гигантский
паук-волк

ГИГАНТСКИЙ ПАУК-ВОЛК

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +3 (13)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 40 футов, лазание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	12	+1	+1	Лвк	16	+3	+3	Вын	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +3, Скрытность +7

Восприятие Слепозрение 10 футов, Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучьи лапы. Паук может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Колющего урона плюс 5 (2d4) урона Ядом.

ГИГАНТСКИЙ ПРИМАТ

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +5 (15)

ПЗ 168 (16d12 + 64)

Скорость 40 футов, лазание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	23	+6	+6	Лвк	14	+2	+2	Вын	18	+4	+4
Инт	5	-3	-3	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Атлетика +9, Внимание +4, Выживание +4

Восприятие пассивное Внимание 14

Языки —

КО 7 (3 900 ПО; БУ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Примат совершает две атаки Кулаком.

Кулак. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 22 (3d10 + 6) Дробящего урона.

Бросок валуна (перезарядка 6). Примат бросает валун в точку, которую видит в пределах 90 футов. Испытание Ловкости: СЛ 17, каждое существо в Сфере радиусом 5 футов в этой точке. Провал: 24 (7d6) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается. Успех: только половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Прыжок. После разбега в 10 футов примат может прыгнуть на расстояние до 30 футов.



ГИГАНТСКИЙ СКОРПИОН

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 15

Инициатива +1 (11)

ПЗ 52 (7d10 + 14)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	13	+1	+1	Вын	15	+2	+2
Инт	1	-5	-5	Мдр	9	-1	-1	Хар	3	-4	-4

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное

Внимание 9

Языки —

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Скорпион совершает две атаки Клешней и одну атаку Жалом.

Клешни. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, оно Захвачено (СЛ освобождения 13) одной из двух клешней.

Жало. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Колющегого урона плюс 11 (2d10) урона Ядом.

ГИГАНТСКИЙ УДАВ

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 60 (8d12 + 8)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	19	+4	+4	Лвк	14	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Навыки Внимание +2

Восприятие Слепозрение 10 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Удав совершает одну атаку Укусом и использует Сдавливание.

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 11 (2d6 + 4) Колющегого урона.

Сдавливание. Испытание Силы: СЛ 14, одно существо не больше Крупного, которое змея видит в пределах 10 футов. Провал: 13 (2d8 + 4) Дробящего урона, и цель Захвачена (СЛ освобождения 14).

Двигаясь по маршруту с юга на запад, мы обогнули береговые линии нескольких островов и достигли небольшого мыса, отрезанного от остальной части острова массивной каменной стеной. Охраняющие эту стену жители маленькой деревушки Танаора хорошо приняли нас. Они называют это место островом Ужаса.

— Рори Барбароса, корабельный журнал «Бродяги»

ГИЕНА

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +1 (11)

ПЗ 5 (1d8 + 1)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	11	+0	+0	Лвк	13	+1	+1	Вын	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +3

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У гиены Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник гиены находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 3 (1d6) Колющегого урона.

ГРИФ

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 5 (1d8 + 1)

Скорость 10 футов, полёт 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	7	-2	-2	Лвк	10	+0	+0	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +3

Восприятие пассивное Внимание 13

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У грифа Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник грифа находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Клюв. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 2 (1d4) Колющегого урона.

КАБАН

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +0 (10)

ПЗ 13 (2d8 + 4)

Скорость 40 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	13	+1	+1	Лвк	11	+0	+0	Вын	14	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	9	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 9

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Окровавленная ярость. Пока кабан Окровавлен, у него Преимущество к броскам атаки в ближнем бою.

ДЕЙСТВИЯ

Клыки. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 4 (1d6 + 1) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего и кабан переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 3 (1d6) Колющего урона и Распластывается.

Козёл

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 4 (1d8)

Скорость 40 футов, лазание 30 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	11	+0	+2	Лвк	10	+0	+0	Вын	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +2

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 1 Дробящего урона или 2 (1d4) Дробящего урона, если козёл переместился как минимум на 20 футов по прямой к цели сразу перед попаданием.

Косатка

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 90 (12d12 + 12)

Скорость 5 футов, плавание 60 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	19	+4	+4	Лвк	14	+2	+2	Вын	13	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +3, Скрытность +4

Восприятие Слепозрение 120 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 3 (700 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Касатка может задерживать дыхание на 30 минут.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 21 (5d6 + 4) Колющего урона.

Кошка

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 2 (1d4)

Скорость 40 футов, лазание 40 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	3	-4	-4	Лвк	15	+2	+4	Вын	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +3, Скрытность +4

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Прыгун. Расстояние прыжка кошки определяется с помощью её Ловкости, а не Силы.

ДЕЙСТВИЯ

Царапание. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 1 Режущего урона.

Краб

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +0 (10)

ПЗ 3 (1d4 + 1)

Скорость 20 футов, плавание 20 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	6	-2	-2	Лвк	11	+0	+0	Вын	12	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	8	-1	-1	Хар	2	-4	-4

Навыки Скрытность +2

Восприятие Слепозрение 30 футов; пассивное Внимание 9

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Краб может дышать как в воздухе, так и в воде.

ДЕЙСТВИЯ

Коготь. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 1 Дробящего урона.

Кровавый ястреб

Небольшое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 7 (2d6)

Скорость 10 футов, полёт 60 футов

	мод исп		мод исп		мод исп						
Сил	6	-2	-2	Лвк	14	+2	+2	Вын	10	+0	+0
Инт	3	-4	-4	Мдр	14	+2	+2	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +6

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. У ястреба Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник ястреба находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

ДЕЙСТВИЯ

Клюв. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 4 (1k4 + 2) Колющего урона или 6 (1k8 + 2) Колющего урона, если цель Окровавлена.





ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЯВНО НЕДООЦЕНИЛ МАСШТАБ
НАШЕСТИЯ ГИГАНТСКИХ КРЫС В ТАВЕРНЕ

ЗАПРЕТЫ НАШИХ БОГОВ ЯСНЫ. НИ ОДИН ИЗ МОИХ
ВОИНОВ НЕ ПРИЧИНЯТ ВРЕДА КРОКОДИЛУ
ТЫСЯЧЕЗУБУ, И НЕ ВАЖНО, СКОЛЬКИХ ИЗ НИХ
ОН СОЖРЁТ. С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, ВЫ ИСКАТЕЛИ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ...

— Королева Отокент, верховный людоед

КРОКОДИЛ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +0 (10)

ПЗ 13 (2d10 + 2)

Скорость 20 футов, плавание 30 футов

Мод			Исп			Мод			Исп		
Сил	15	+2	Лвк	10	+0	+0	Вын	13	+1	+3	
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Навыки Скрытность +2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 0/2 (100 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Крокодил может задерживать дыхание на 1 час.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d8 + 2) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, оно Захвачено (СЛ освобождения 12). Пока длится Захват, цель Обездвижена.

КРЫСА

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 20 футов, лазание 20 футов

Мод			Исп			Мод			Исп		
Сил	2	-4	-4	Лвк	11	+0	+0	Вын	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +2

Восприятие Ночное зрение 30 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Преворный. Крыса не провоцирует Внеочередную атаку, когда выходит из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющего урона.

ЛАСКА

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +3 (13)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

Мод			Исп			Мод			Исп		
Сил	3	-4	-4	Лвк	16	+3	+3	Вын	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	3	-4	-4

Навыки Акробатика +5, Внимание +3, Скрытность +5

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющего урона.





ЛЕВ

ЛЕВ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 12 Инициатива +2 (12)

ПЗ 22 (4d10)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	15	+2	+2	Вын	11	+0	+0
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	8	-1	-1

Навыки Внимание +3, Скрытность +4

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Ульва Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник льва находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

Прыжок с разбега. После разбега в 10 футов лев может Прыгнуть в длину на расстояние до 25 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лев совершает две атаки Раздирианием. Он может заменить одну из этих атак использованием Рёва.

Раздирианье. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Режущего урона.

Рёв. Испытание Мудрости: СЛ 11, одно существо в пределах 15 футов. Провал: цель Испугана до начала следующего хода льва.

ЛЕТАЮЩАЯ ЗМЕЯ

Маленький Монстр, Без мировоззрения

КБ 14 Инициатива +2 (12)

ПЗ 5 (2d4)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	4	-3	-3	Лвк	15	+2	+2	Вын	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Восприятие Слепозрение 10 футов; пассивное Внимание 11

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Пролёт. Змея не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющегого урона плюс 5 (2d4) урона Ядом.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Маленькоe Животное, Без мировоззрения

КБ 12 Инициатива +2 (12)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 5 футов, полёт 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	2	-4	-4	Лвк	15	+2	+2	Вын	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное

Внимание 11

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющегого урона.

ЛОСЬ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 10 Инициатива +0 (10)

ПЗ 11 (2d10)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	10	+0	+0	Вын	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	6	-2	-2

Навыки Внимание +2

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и лось переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 3 (1d6) Дробящего урона и Распластывается.

ЛОШАДЬ-ТАЖЕЛОВОЗ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 10 Инициатива +0 (10)

ПЗ 15 (2d10 + 4)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	10	+0	+0	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d4 + 4) Дробящего урона.





МАМОНТ

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +2 (12)

ПЗ 126 (11d12 + 55)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	24	+7	+10	Лвк	9	-1	-1	Вын	21	+5	+8
Инт	3	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	6	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мамонт совершает две атаки Бивнем.

Бивень. Бросок атаки в ближнем бою: +10, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 18 (2d10 + 7) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Огромного и мамонт переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она Распластывается.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Затапливание. Испытание Ловкости: СЛ 18, одно Распластанное существо в пределах 5 футов. Провал: 29 (4d10 + 7) Дробящего урона. Успех: половина урона.

ЛЯГУШКА

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +1 (11)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 20 футов, плавание 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	1	-5	-5	Лвк	13	+1	+1	Вын	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	Мдр	8	-1	-1	Хар	3	-4	-4

Навыки Внимание +1, Скрытность +3

Восприятие Ночное зрение 30 футов; пассивное Внимание 11

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Амфибия. Лягушка может дышать как в воздухе, так и в воде.

Прыжок с места. Как с разбегом, так и без него лягушка может Прыгнуть в длину на расстояние до 10 футов или в высоту на расстояние до 5 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющего урона.

МАСТИФ

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 5 (1d8 + 1)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	13	+1	+1	Лвк	14	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+3	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +5

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d6 + 1) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, она Распластывается.





Носорог

О, я избавилась от этого Жезла чудес много лет назад. Последнее, что нужно травяным садам особняка Плюща — ещё один носорог.

— ПЕНЕЛОПА ХАРПЕЛЛ

МОРСКОЙ КОНЕК

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +1 (11)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 5 футов, плавание 20 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	1	-5	-5	Лвк	12	+1	+1	Вын	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	2	-4	-4

Навыки Внимание +2, Скрытность +5

Восприятие пассивное Внимание 12

Языки —

КО 0 (0 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Морской конёк может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Булькающий рывок. Под водой морской конёк перемещается на расстояние вплоть до его Скорости плавания, не провоцируя Внеочередные атаки.

Мул

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	14	+2	+4	Лвк	10	+0	+0	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	5	-3	-3

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Выночное животное. При определении грузоподъёмности мул считается существом крупного размера.

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d4 + 2) Дробящего урона.

Носорог

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива -1 (9)

ПЗ 45 (6d10 + 12)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	21	+5	+5	Лвк	8	-1	-1	Вын	15	+2	+2
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Рога. Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 14 (2d8 + 5) Колющими урона. Если цель — существо размером не больше Крупного и носорог переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 9 (2d8) Колющими урона и Распластывается.

Олень

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +3 (13)

ПЗ 4 (1d8)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	11	+0	+0	Лвк	16	+3	+3	Вын	11	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	14	+2	+2	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +4

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 14

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Преворный. Олень не провоцирует Внеочередную атаку, когда выходит из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Таран. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 2 (1d4) Дробящего урона.

Орёл

Небольшое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 4 (1d6 + 1)

Скорость 10 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	6	-2	-2	Лвк	15	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	14	+2	+2	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +6

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d4 + 2) Режущего урона.





ПИРАНЬЯ

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 13 Инициатива +3 (13)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 5 футов, плавание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	2	-4	-4	Лвк	16	+3	+3	Вын	9	-1	-1
Инт	1	-5	-5	Мдр	7	-2	-2	Хар	2	-4	-4

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 8

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Дыхание под водой. Пиранья может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5 (с Преимуществом, если у цели ПЗ ниже максимума), зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющущего урона.

ПЛЕЗИОЗАВР

Крупное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 13 Инициатива +2 (12)

ПЗ 68 (8d10 + 24)

Скорость 20 футов, плавание 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+4	Лвк	15	+2	+2	Вын	16	+3	+3
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +3, Скрытность +4

Восприятие пассивное Внимание 13

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Задержка дыхания. Плезиозавр может задерживать дыхание на 1 час.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 11 (2d6 + 4) Колющущего урона.

Пони

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 10 Инициатива +0 (10)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	15	+2	+4	Лвк	10	+0	+0	Вын	13	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d4 + 2) Дробящего урона.

РАНЬШЕ Я ПРОСТО ПЛАВАЛА ПО ОЗЕРУ И ЕЛА РЫБУ, НО НАДЕЛИВШИЙ МЕНЯ ЭТИМ ДАРОМ ЧЕЛОВЕК СКАЗАЛ, ЧТО Я ДОЛЖНА ПОМОЧЬ МОРОЗНОЙ ДЕВЕ. ТЕПЕРЬ Я ПУГАЮ РЫБАКОВ И ДЕЛАЮ ДРУГИЕ ВЕЩИ, ЧТОБЫ НЕ СТАТЬ ГЛУПЫМ ЗВЕРЕМ ВНОВЬ.

— Чудовище Маэр Дуалдона,
ПРОБУЖДЁННЫЙ ПЛЕЗИОЗАВР

ПРИМАТ

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 12 Инициатива +2 (12)

ПЗ 19 (3d8 + 6)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	14	+2	+2	Вын	14	+2	+2
Инт	6	-2	-2	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Атлетика +5, Внимание +3

Восприятие пассивное Внимание 13

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Примат совершает две атаки Кулаком.

Кулак. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d4 + 3) Дробящего урона.

Камень (перезарядка 6). Бросок дистанционной атаки: +5, дистанция 25/50 футов. Попадание: 10 (2d6 + 3) Дробящего урона.

ПТЕРАНОДОН

Среднее Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 13 Инициатива +2 (12)

ПЗ 13 (3d8)

Скорость 10 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	12	+1	+1	Лвк	15	+2	+2	Вын	10	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	9	-1	-1	Хар	5	-3	-3

Навыки Внимание +1

Восприятие пассивное Внимание 11

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Пролёт. Птеранодон не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 6 (1d8 + 2) Колющущего урона.





Свирипый волк

Рифовая акула

Среднее Животное, Без мировоззрения

КБ 12 Инициатива +2 (12)

ПЗ 22 (4d8 + 4)

Скорость 5 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	14	+2	+2	Лвк	15	+2	+2	Вын	13	+1	+1
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	4	-3	-3

Навыки Внимание +2

Восприятие Слепозрение 30 футов; пассивное Внимание 12

Языки —

КО 1/2 (100 ПО; БУ +2)

Особенности

Тактика стаи. У акулы Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник акулы находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

Дыхание под водой. Акула может дышать только под водой.

Действия

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (2d4 + 2) Колющего урона.

Саблезубый тигр

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 13 Инициатива +3 (13)

ПЗ 52 (7d10 + 14)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	18	+4	+6	Лвк	17	+3	+5	Вын	15	+2	+2
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	8	-1	-1

Навыки Внимание +5, Скрытность +7

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

Особенности

Прыжок с разбега. После разбега в 10 футов тигр может Прыгнуть в длину на расстояние до 25 футов.

Действия

Мультиатака. Тигр совершает две атаки Раздирианием.

Раздирианье. Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 11 (2d6 + 4) Режущего урона.

Бонусные действия

Проворное бегство. Тигр совершает действие Отступление или Засада.

Скорпион



Свирипый волк

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 14

ПЗ 22 (3d10 + 6)

Скорость 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	15	+2	+2	Вын	15	+2	+2
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +5, Скрытность +4

Восприятие Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 1 (200 ПО; БУ +2)

Особенности

Тактика стаи. У волка Преимущество к броскам атаки по существу, если хоть один союзник волка находится в пределах 5 футов от существа и не Выведен из строя.

Действия

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 8 (1d10 + 3) Колющеого урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, она Распластывается.

Скаковая лошадь

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 11

ПЗ 13 (2d10 + 2)

Скорость 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	16	+3	+3	Лвк	13	+1	+1	Вын	12	+1	+1
Инт	2	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	7	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

Действия

Копыта. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (1d8 + 3) Дробящего урона.

Скорпион

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 11

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 10 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	2	-4	-4	Лвк	11	+0	+0	Вын	8	-1	-1
Инт	1	-5	-5	Мдр	8	-1	-1	Хар	2	-4	-4

Восприятие Слепозрение 10 футов; пассивное

Внимание 9

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

Действия

Жало. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющеого урона плюс 3 (1d6) урона Ядом.



Слон



Слон

Огромное Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива -1 (9)

ПЗ 76 (8d12 + 24)

Скорость 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	22	+6	+6	Лвк	9	-1	-1	Вын	17	+3	+3
Инт	3	-4	-4	Мдр	11	+0	+0	Хар	6	-2	-2

Восприятие пассивное Внимание 10

Языки —

КО 4 (1 100 ПО; БУ +2)

Действия

Мультиатака. Слон совершает две атаки Бивнем.

Бивень. Бросок атаки в ближнем бою: +8, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 15 (2d8 + 6) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Огромного и слон переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она Распластывается.

Бонусные действия

Затаптывание. Испытание Ловкости: СЛ 16, одно Распластанное существо в пределах 5 футов. Провал: 17 (2d10 + 6) Дробящего урона. Успех: половина урона.

Сова

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 11

Инициатива +1 (11)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 5 футов, полёт 60 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	3	-4	-4	Лвк	13	+1	+1	Вын	8	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	7	-2	-2

Навыки Внимание +5, Скрытность +5

Восприятие Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

Особенности

Пролёт. Сова не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

Действия

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +3, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Режущего урона.



Стая воронов

Её глаза повсюду — блики на чёрных алмазах,
омуты полуночи. Королева Воронов наблюдает.

— ГРАФФИТИ В ЭВЕРНАЙТЕ

СТАЯ ВОРОНОВ

Средняя стая Маленьких Животных, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 11 (2d8 + 2)

Скорость 10 футов, полёт 50 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	6	-2	-2	Лвк	14	+2	+2	Вын	12	+1	+1
Инт	5	-3	-3	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2

Навыки Внимание +5

Устойчивости к урону Дробящий, Колющий, Режущий

Невосприимчивости Захват, Испуг, Обворожение, Обездвиженность, Окаменение, Паралич, Распластанность, Шок

Восприятие пассивное Внимание 15

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

Особенности

Стая. Стая может занимать пространство другого существа, и наоборот. Она может перемещаться через любой проход, достаточный для ворона Маленького размера. Стая не может восстанавливать ПЗ или получать Временные ПЗ.

Действия

Клювы. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (1d6 + 2) Колющего урона или 2 (1d4) Колющего урона, если стая Окровавлена.

Какофония (перезарядка 6). Испытание Мудрости:

СЛ 10, одно существо в пространстве, занимаемом стаей. Провал: цель становится Оглохшей до начала следующего хода стаи. Также у Оглохшей цели Помеха к броскам атаки и проверкам характеристик.



СТАЯ КРЫС

Средняя стая Маленьких Животных, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 14 (4d8 - 4)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	9	-1	-1	Лвк	11	+0	+2	Вын	9	-1	-1
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4

Устойчивости к урону Дробящий, Колючий, Режущий

Невосприимчивости Захват, Испуг, Обворожение,

Обездвиженность, Окаменение, Паралич,

Распластанность, Шок

Восприятие Ночное зрение 30 футов; пассивное

Внимание 10

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стая. Стая может занимать пространство другого существа, и наоборот. Она может перемещаться через любой проход, достаточный для крысы Маленького размера. Стая не может восстанавливать ПЗ или получать Временные ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (2d4) Колючего урона или 2 (1d4) Колючего урона, если стая Окровавлена.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Крупная стая Маленьких Животных, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 11 (2d10)

Скорость 5 футов, полёт 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	5	-3	-3	Лвк	15	+2	+2	Вын	10	+0	+0
Инт	2	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	4	-3	-3

Устойчивости к урону Дробящий, Колючий, Режущий

Невосприимчивости Захват, Испуг, Обворожение,

Обездвиженность, Окаменение, Паралич,

Распластанность, Шок

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное

Внимание 11

Языки —

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Стая. Стая может занимать пространство другого существа, и наоборот. Она может перемещаться через любой проход, достаточный для летучей мыши Маленького размера. Стая не может восстанавливать ПЗ или получать Временные ПЗ.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 5 (2d4) Колючего урона или 2 (1d4) Колючего урона, если стая Окровавлена.



Обитатели тропического леса
откликаются на призыв друида

ТИРАННОЗАВР РЕКС



ТИРАННОЗАВР РЕКС

Огромное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 13

ПЗ 136 (13d12 + 52)

Скорость 50 футов

Инициатива +3 (13)

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +10, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 33 (4d12 + 7) Колющеого урона. Если цель — существо размером не больше Крупного, оно Захвачено (СЛ освобождения 17). Пока длится Захват, цель Обездвижена и не может быть атакована Хвостом этого тираннозавра.

Хвост. Бросок атаки в ближнем бою: +10, зона досягаемости 15 футов. Попадание: 25 (4d8 + 7) Дробящего урона. Если цель — существо размером не больше Огромного, она Распластывается.

ТРИЦЕРАТОПС

Огромное Животное (Динозавр), Без мировоззрения

КБ 14

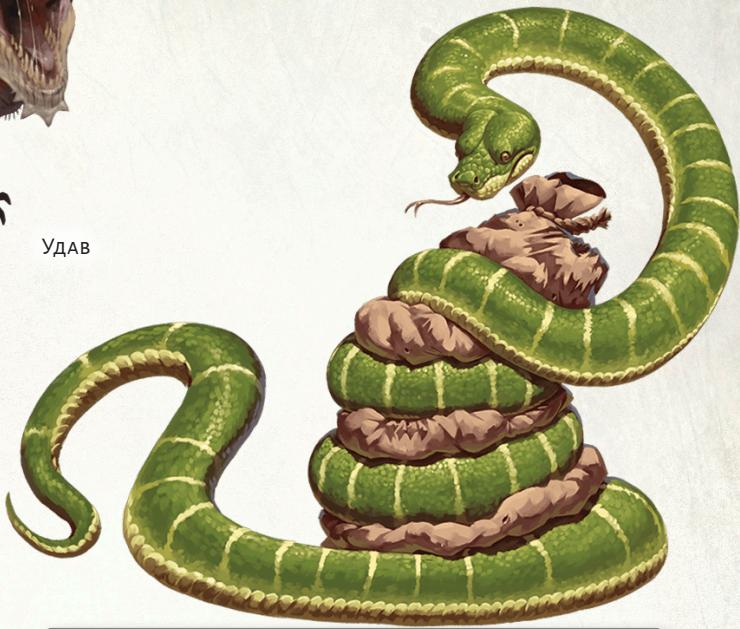
ПЗ 114 (12d12 + 36)

Скорость 50 футов

Инициатива -1 (9)

Рога. Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 19 (2d12 + 6) Колющеого урона. Если цель — существо размером не больше Огромного и трицератопс переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 9 (2d8) Колющеого урона и Распластывается.

УДАВ



УДАВ

Крупное Животное, Без мировоззрения

КБ 13

ПЗ 13 (2d10 + 2)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

Инициатива +2 (12)

ШАКАЛ

Небольшое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 3 (1d6)

Скорость 40 футов

	мод			исп				мод			исп		
Сил	8	-1	-1	Лвк	15	+2	+2	Вын	11	+0	+0		
Инт	3	-4	-4	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2		

Навыки Внимание +5, Скрытность +4

Восприятие Ночное зрение 90 футов; пассивное Внимание 15

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +1, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 (1d4 - 1) Колющущего урона.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 12

Инициатива +2 (12)

ПЗ 5 (2d4)

Скорость 30 футов, плавание 30 футов

	мод			исп				мод			исп		
Сил	2	-4	-4	Лвк	15	+2	+2	Вын	11	+0	+0		
Инт	1	-5	-5	Мдр	10	+0	+0	Хар	3	-4	-4		

Восприятие Слепозрение 10 футов; пассивное Внимание 10

Языки —

КО 1/8 (25 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 4 (1d4 + 2) Колющущего урона плюс 3 (1d6) урона Ядом.

ЯСТРЕБ

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 13

Инициатива +3 (13)

ПЗ 1 (1d4 - 1)

Скорость 10 футов, полёт 60 футов

	мод			исп				мод			исп		
Сил	5	-3	-3	Лвк	16	+3	+3	Вын	8	-1	-1		
Инт	2	-4	-4	Мдр	14	+2	+2	Хар	6	-2	-2		

Навыки Внимание +6

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Лапы. Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Режущего урона.

ЯЩЕРИЦА

Маленькое Животное, Без мировоззрения

КБ 10

Инициатива +0 (10)

ПЗ 2 (1d4)

Скорость 20 футов, лазание 20 футов

	мод			исп				мод			исп		
Сил	2	-4	-4	Лвк	11	+0	+0	Вын	10	+0	+0		
Инт	1	-5	-5	Мдр	8	-1	-1	Хар	3	-4	-4		

Восприятие Ночное зрение 30 футов; пассивное Внимание 9

Языки —

КО 0 (10 ПО; БУ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучьи лапы. Ящерица может лазать по труднодоступным поверхностям, в том числе по потолку. Проверка характеристики для этого не требуется.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок атаки в ближнем бою: +2, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 1 Колющущего урона.



СПИСКИ ЧУДОВИЩ

В этом приложении представлены список для преобразования блоков параметров из «Энциклопедии чудовищ» версии 2014 года в блоки параметров этой книги, а также списки чудовищ, упорядоченные по местам обитания, типам существ, группам и Классам опасности.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МОНСТРОВ

Все чудовища из «Энциклопедии чудовищ» версии 2014 года либо есть в этой книге, либо были заменены на подходящее по КО аналоги. Если вы используете материалы, опубликованные до выхода этой книги, и не можете найти в них блок параметров, обратитесь к таблице «Преобразование блоков параметров», чтобы найти эквивалентный блок параметров для использования в приключении.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ БЛОКОВ ПАРАМЕТРОВ

2014 блок параметров	2025 эквивалент
Ааракокра	Ааракокра-застрельщик
Альфа-грик	Древний грик
Андросфинкс	Сфинкс доблести
Багбер	Багбер-воитель
Боевой вождь орков	Босс громил
Ветеран	Воитель-ветеран
Взрослый синий драколич	Драколич
Визгун	Гриб-визгун
Воитель племени	Пеший воитель
Волшебный дракончик (зелёный, голубой, индиго или фиолетовый)	Взрослый волшебный дракончик
Волшебный дракончик (красный, оранжевый или жёлтый)	Молодой волшебный дракончик
Газовая спора	Газовая спора-гриб
Гигантская ядовитая змея	Гигантская ядовитая змея
Гиносфинкс	Сфинкс знаний
Глубинный гном	Разведчик
Гнолл	Гнолл-воитель
Гоблин	Гоблин-воитель
Головорез	Громила

2014 блок параметров	2025 эквивалент
Двергар	Шпион
Дроу	Жрец-послушник
Дроу, жрица Лолт	Последователь культа бестии
Дроу-маг	Бандит-обманщик
Дуодрон	Модрон дуодрон
Жаболюд	Жаболюд-воитель
Жрица сахаджинов	Сахаджин-жрец
Квадрон	Модрон квадрон
Квиппер	Пиранья
Кентавр	Кентавр-кавалерист
Кобольд	Кобольд-воитель
Ковёр удушения	Живой ковёр удушения
Король/королева ящеров	Верховный людоящер
Красный полудракон-ветеран	Полудракон
Летающий меч	Живой летающий меч
Людоящер	Разведчик
Людоящер-шаман	Людоящер-геомант
Мерfolk	Мерfolk-застрельщик
Минотавр	Минотавр Бафомета
Молодой красный теневой дракон	Теневой дракон
Монодрон	Модрон монодрон
Огненная змея	Огненная змея саламандры
Орк	Громила
Орк, Око Груумша	Фанатик культа
Орог	Берсерк
Пентадрон	Модрон пентадрон
Полуогр (Огриллон)	Огр огриллон
Послушник	Жрец-послушник
Сахаджин	Сахаджин-воитель
Споровый слуга-кваггот	Споровый слуга-миконид
Стая квипперов	Стая пираний
Стая ядовитых змей	Стая ядовитых змей
Тридрон	Модрон тридрон
Три-крин	Три-крин мародёр
Хобгоблин	Хобгоблин-воитель
Циклоп	Циклоп-дозорный
Чистокровный юань-ти	Лазутчик юань-ти
Эйзер	Эйзер-страж
Элитный воитель дроу	Гладиатор



ЧУДОВИЩА ПО СРЕДАМ ОБИТАНИЯ

В этих таблицах чудовища упорядочены по среде обитания. В них включены только существа, живущие в природных комплексах.

ПОВСЕМЕСТНО ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ЧУДОВИЩА

КО Чудовища

0	Гомункул, ползающая рука, простолюдин
1/8	Бандит, благородный, культист, пеший воитель, стражник
1/4	Жрец-послушник
1/2	Артист, громила, разведчик
1	Бес, пират, шпион, эмпиреец йота,
2	Бандитский атаман, берсерк, друид, маг, подмастерье мага, фанатик культа
3	Воитель-ветеран, капитан разведчиков, рыцарь, стая ползающих рук
4	Баньши, босс громил, капитан стражи, шлемоносный ужас
5	Гладиатор, камбион, мясной голем, полуドラкон
6	Виртуозный артист, маг, пиратский капитан
7	Бандит-обманщик
8	Ассасин, последователь культа aberrации, последователь культа бестии, последователь культа смерти, последователь культа стихий, предводитель берсерков
10	Иерофант культа, каменный голем, командир воителей, легендарный артист, мастер-шпион, одарённый благородный
11	Преступный лорд бандитов, претендент в рыцари смерти
12	Архимаг, адмирал пиратов, верховный жрец, странствующий рыцарь
16	Железный голем
17	Драколич, рыцарь смерти
18	Демилич
21	Архикарга, лич
23	Сгусток аннигиляции, эмпиреец
25	Колосс

ЧУДОВИЩА ПРИПОЛЯРЬЯ

КО Чудовища

0	Сова, ястреб
1/8	Кобольд-воитель, кровавый ястреб
1/4	Гигантская сова, крылатый кобольд, топороклюв
1/2	Ледяной мефит
1	Бурый медведь, огр огриллон
2	Белый медведь, грифон, змеёныш белого дракона, огр, саблезубый тигр
3	Зимний волк, йети, мантикора
5	Гигантский топороклюв, медведь-оборотень, молодой ремораз, тролль
6	Мамонт, молодой белый дракон
8	Морозный великан
9	Отвратительный йети
11	Птица Рух, Ремораз
13	Взрослый белый дракон
20	Древний белый дракон



ЧУДОВИЩА ПОБЕРЕЖЬЯ

КО Чудовища

0	Краб, орёл, ястреб, ящерица
1/8	Гигантский краб, кобольд-воитель, кровавый ястреб, мерfolk-застрельщик, ядовитая змея
1/4	Гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский паук-волк, крылатый кобольд, куо-тоа, псевдодракон, птеранодон
1/2	Крокодил, сахваджин-воитель
1	Гарпия, гигантская жаба, гигантский орёл, кнут куо-тоа
2	Грифон, змеёныш бронзового дракона, мерроу, морская карга, плезиозавр, сахваджин-жрец, стая ядовитых змей
3	Змеёныш синего дракона, мантикора, надзиратель куо-тоа
4	Чуул
5	Барон сахваджинов, гигантский крокодил, элементаль воды
6	Верховный жрец куо-тоа, мерfolk, укротитель волн; циклоп-дозорный
8	Гидра, молодой бронзовый дракон
9	Молодой синий дракон
10	Циклоп-оракул
11	Джинн, марид, птица Рух
13	Штормовой великан
15	Взрослый бронзовый дракон
16	Взрослый синий дракон
17	Драконовая черепаха
22	Древний бронзовый дракон
23	Древний синий дракон



Чудовища пустыни

КО Чудовища

0	Гиена, гриф, кошка, паук, скорпион, шакал, ящерица
1/8	Верблюд, кобольд-воитель, кровосос, летающая змея, мул, ядовитая змея
1/4	Гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский паук-волк, крылатый кобольд, псевдодракон, удав
1/2	Гнолл-воитель, пылевой мефит, стая насекомых, хобгоблин-воитель, шакальник,
1	Гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский паук, змёныш латунного дракона, лазутчик юаньти, лев,ogr огриллон, пёс смерти, сфинкс чудес, три-крин марадёр
2	Вожак стаи гнолов, гигантский удав,ogr, стая кровососов, стая ядовитых змей
3	Гигантский скорпион, змёныш синего дракона, капитан хобгоблинов, мумия, проклинатель юаньти, умертвие, фазовый паук
4	Гнолл, клык Йеногу; коатль, ламия, тигр-оборотень
5	Элементаль воздуха, элементаль огня
6	Медуза, молодой латунный дракон, хобгоблин-воитель, циклоп-дозорный
7	Отродье юаньти
8	Одержимый гнолл, сфинкс загадок, три-крин псион
9	Молодой синий дракон
10	Нага-хранитель, циклоп-оракул
11	Ифрит, птица Рух, сфинкс знаний
13	Взрослый латунный дракон
15	Лорд-мумия, пурпурный червь
16	Взрослый синий дракон
17	Сфинкс доблести
20	Древний латунный дракон
23	Древний синий дракон

Чудовища лесов

КО Чудовища

0	Бабуин, барсук, гиена, кошка, крыса, летучая мышь, ласка, лягушка, олень, паук, пробуждённый куст, сова, ястреб, ящерица
1/8	Веточник, гигантская крыса, гигантская ласка, гоблин-приспешник, кобольд-воитель, кровавый ястреб, кровосос, летающая змея, мастиф, ядовитая змея
1/4	Волк, гигантский барсук, гигантская летучая мышь, гигантская лягушка, гигантская сова, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, гигантский паук-волк, гоблин-воитель, игольник, кенку, крылатый кобольд, лось, мерцающий пёс, пантера, пикси, псевдодракон, спрайт, стая крыс, стая летучих мышей, удав
1/2	Варг, гигантская оса, гнолл-воитель, лианник, примат, сатир, стая насекомых, хобгоблин-воитель, чёрный медведь
1	Багбер-воитель, босс гоблинов, бурый медведь, гарпия, гигантская гиена, гигантская жаба, гигантский паук, дриада, лазутчик юаньти, молодой волшебный дракончик,ogr огриллон, свирепый волк, тигр.
2	Анкег, блуждающий огонёк, взрослый волшебный дракончик, вожак стаи гнолов, гигантский лось, гигантский кабан, гигантский удав, грик, змёныш зелёного дракона, кентавр-кавалерист, крыса-оборотень, людоядер-геомант,ogr, пегас, пробуждённое дерево, стая кровососов, стая ядовитых змей,эттерkap,

КО Чудовища

3	Багбер-ловчий, болотная карга, волк-оборотень, гоблин-проклинатель, змёныш золотого дракона, капитан хобгоблинов, медвесьч, проклинатель юаньти, ускользающий зверь, фазовый паук
4	Бегемот, верховный людоядер, гнолл, клык Йеногу; кабан-оборотень, коатль, тигр-оборотень
5	Горгона, единорог, медведь-оборотень, пикси, предвестник чудес; ревенант, тролль, ходячая куча
6	Военачальник хобгоблинов, драук, сатир-кутёжник
7	Гигантский примат, древесник, древний грик, кентавр-смотритель, кладбищенский ревенант, они, отродье юаньти, первобытный медвесьч
8	Одержимый гнолл, молодой зелёный дракон
9	Древень, латунная горгона
10	Вселившийся ревенант, молодой золотой дракон, нага-хранитель, свирепый варг
15	Взрослый зелёный дракон
16	Галтиасник
17	Взрослый золотой дракон
22	Древний зелёный дракон
24	Древний золотой дракон

Чудовища степей

КО Чудовища

0	Гиена, гриф, козёл, кошка, ласка, олень, орёл, шакал, ястреб
1/8	Гигантская ласка, гоблин-приспешник, кровавый ястреб, кровосос, летающая змея, пони, ядовитая змея
1/4	Волк, гигантская ядовитая змея, гигантский паук-волк, гоблин-воитель, кабан, лось, пантера, птеранодон, скаковая лошадь, топороклюв
1/2	Варг, гигантская оса, гигантский козёл, гнолл-воитель, куролиск, стая насекомых, хобгоблин-воитель, шакальник
1	Багбер-воитель, босс гоблинов, гигантский орёл, гигантская гиена, гигантский гриф, гиппогриф, лев,ogr огриллон, пугало, три-крин марадёр, тигр
2	Аллозавр, анкег, вожак стаи гнолов, гигантский кабан, гигантский лось, грифон, кентавр-кавалерист, носорог,ogr, пегас, стая кровососов, стая ядовитых змей, щенок булей
3	Анкилозавр, багбер-ловчий, гоблин-проклинатель, змёныш золотого дракона, капитан хобгоблинов, мантикора, фазовый паук
4	Бегемот, гнолл, клык Йеногу; кабан-оборотень, коатль, слон, тигр-оборотень
5	Булей, гигантский топороклюв, горгона, трицератопс
6	Военачальник хобгоблинов, химера, циклоп-дозорный
7	Кентавр-смотритель
8	Королевский куролиск,одержимый гнолл,тираннозавр рекс, три-крин псион
9	Латунная горгона
10	Молодой золотой дракон, свирепый варг, циклоп-оракул
17	Взрослый золотой дракон
24	Древний золотой дракон



Чудовища холмов

КО Чудовища

0	Бабуин, ворон, гиена, гриф, козёл, ласка, орёл, сова, ястреб
1/8	Гигантская ласка, гоблин-приспешник, кобольд-воитель, кровавый ястреб, кровосос, мастиф, мул, ядовитая змея.
1/4	Волк, гигантская ядовитая змея, гигантский лось, гигантский паук-волк, гоблин-воитель, кабан, крылатый кобольд, лось, пантера, псевдодракон, стая воронов, топороклюв
1/2	Варг, гигантский козёл, гнолл-воитель, стая насекомых, хобгоблин-воитель
1	Бурый медведь, босс гоблинов, гарпия, гигантская гиена, гигантский гриф, гигантский орёл, змеёныш медного дракона, лев, огр огриллон, свирепый волк
2	Вожак стаи гнолов, гигантский кабан, гигантский лось, грифон, огр, легас, перитон, саблезубый тигр, стая кровососов, стая ядовитых змей, щенок булей
3	Болотная карга, волк-оборотень, гоблин-проклинер, капитан хобгоблинов, мантикора, фазовый паук
4	Гнолл, клык Йеногу, змеёныш красного дракона, кабан-оборотень, эттин
5	Булей, гигантский топороклюв, горгона, медведь-оборотень, тролль, холмовой великан
6	Виверна, галеб дур, химера, хобгоблин-воитель, циклоп-дозорный
7	Каменный великан, молодой медный дракон
8	Одержимый гнолл
9	Латунная горгона
10	Молодой красный дракон, свирепый варг, циклоп-оракул
11	Птица Рух
14	Взрослый медный дракон
17	Взрослый красный дракон
21	Древний медный дракон
24	Древний красный дракон

Чудовища гор

КО Чудовища

0	Козёл, летучая мышь, орёл, ястреб
1/8	Кобольд-воитель, кровавый ястреб, кровосос
1/4	Ааракокра-застрельщик, гигантская летучая мышь, крылатый кобольд, псевдодракон, птеранодон, стая летучих мышей
1/2	Гигантский козёл, хобгоблин-воитель
1	Бегемот, гарпия, гигантский орёл, лев, огр огриллон
2	Грифон, змеёныш серебряного дракона, огр, перитон, саблезубый тигр, стая кровососов, щенок булей, эйзер-страж.

КО Чудовища

3	Адская гончая, василиск, капитан хобгоблинов, мантикора
4	Ааракокра-аэромант, змеёныш красного дракона, эттин
5	Булей, тролль, элементаль воздуха, элементаль земли
6	Виверна, военачальник хобгоблинов, галеб дур, химера, циклоп-дозорный, эйзер-пирамант
7	Каменный великан
8	Морозный великан
9	Молодой серебряный дракон, облачный великан, огненный великан
10	Молодой красный дракон, Циклоп-оракул
11	Птица Рух
16	Взрослый серебряный дракон
17	Взрослый красный дракон
23	Древний серебряный дракон
24	Древний красный дракон

Чудовища болот

КО Чудовища

0	Ворон, крыса, лягушка, паук, ящерица
1/8	Гигантская крыса, кобольд-воитель, кровосос, ядовитая змея
1/4	Гигантская лягушка, гигантская ядовитая змея, гигантская ящерица, грязевой мефит, жаболюд-воитель, крылатый кобольд, стая воронов, стая крыс, удав.
1/2	Крокодил, стая насекомых
1	Гигантская жаба, гигантский паук, гуль, гуль ласедан, лазутчик юань-ти, огр огриллон
2	Блуждающий огонёк, вурдалак, гигантский удав, змеёныш чёрного дракона, людоящер-геомант, огр, стая кровососов, стая ядовитых змей
3	Болотная карга, мумия, проклинатель юань-ти, умертвие
4	Бегемот, болотный мудрец-жаболюд, верховный людоящер, чуул
5	Гигантский крокодил, ревенант, тролль, ходячая куча, элементаль воды
6	Вурдалак, могильный призыватель
7	Кладбищенский ревенант, молодой чёрный дракон, отродье юань-ти
8	Гидра
10	Вселившийся ревенант
14	Взрослый чёрный дракон
15	Лорд-мумия
21	Древний чёрный дракон



Чудовища Подземья

КО Чудовища

0	Гигантский жук-светляк, гриб-визун, крыса, летучая мышь, паук, росток миконида, ящерица
1/8	Гигантская крыса, гоблин-приспешник, кобольд-воитель, кровосос, фламф
1/4	Гигантская летучая мышь, гигантская многоноожка, гигантская ящерица, гоблин-воитель, гримлок, крылатый кобольд, куо-тоа, скелет, стая крыс, стая летучих мышей, троглодит, фиолетовый сморчок, зомби
1/2	Взрослый миконид, газовая спора-гриб, пронзатель, ржавильщик, скелет боевой лошади, сумрачник, серая жиха, стая насекомых, тень, хобгоблин-воитель
1	Багбер-воитель, босс гоблинов, гигантская жаба, гигантский паук, гуль, гуль ласедан, кнут куо-тоа, огненная змея саламандры, огр огриллон, призрак, психическая серая жиха, споровый слуга-миконид
2	Верховный миконид, вурдалак, гаргулья, грик, желатиновый куб, кваггот, мимик, многорогий бормотун, нотик, бурое желе, огр, огр-зомби, пожиратель интеллекта, ползающий падальщик, полтерgeist, скелет минотавра, стая кровососов
3	Адская гончая, багбер-ловчий, василиск, водная аномалия, гоблин-проклинатель, доппельгангер, капитан хобгоблинов, кваггот-тонот, крюкастый ужас, минотавр Бафомета, наблюдатель, надзиратель куо-тоа, пламенный скелет, умертвие, фазовый паук, фамильяр вампира
4	Костяная нaga, молодой теневой дракон, огненный череп, привидение, чёрный пудинг, чуул, эттин
5	Бехолдер-зомби, бурый увалень, вампирское отродье, верёвочник, дух, зорн, отьюг, саламандра, тролль, элементаль земли
6	Верховный жрец куо-тоа, военачальник хобгоблинов, вурдалак, могильный призыватель; драук, циклоп-дорзорный
7	Древний грик, каменный великан, некроколония фиолетовых сморчков, свежеватель разума
8	Вампир, предвестник ночи; плащевик, призрачная нaga, фомор
9	Огненный великан
10	Аболет, циклоп-оракул
11	Бехир, дао, иллитид-арканист
13	Бехолдер, вампир, теневой дракон
14	Тиран смерти
15	Пурпурный червь, саламандра, владычица пламени; вампир, повелитель теней

Чудовища подводного мира

КО Чудовища

0	Краб, морской конёк, осьминог, пиранья
1/8	Гигантский краб, мерfolk-застрельщик
1/4	Удав

КО Чудовища

1/2	Гигантский морской конёк, рифовая акула, сахваджин-воитель
1	Гигантский осьминог, стая пираний
2	Акула-охотник, гигантский удав, мерроу, морская карга, плезиозавр, сахваджин-жрец
3	Косатка
4	Архелон
5	Барон сахваджинов, гигантская акула, элементаль воды
6	Гигантский кальмар, мерfolk, укротитель волн
10	Аболет
11	Мариd
13	Штормовой великан
17	Драконовая черепаха
23	Кракен

Чудовища городов

КО Чудовища

0	Ворон, козёл, кошка, крыса, летучая мышь, паук
1/8	Гигантская крыса, кобольд-воитель, кровосос, мастиф, пони
1/4	Гигантская многоноожка, живая метла, живой летающий меч, зомби, кенку, крылатый кобольд, лошадь-тяжеловоз, псевдодракон, скаковая лошадь, скелет, стая воронов, стая крыс, стая летучих мышей
1/2	Боевая лошадь, гигантская оса, крокодил, скелет боевой лошади, стая насекомых, тень
1	Гигантский паук, гуль, гуль ласедан, живой доспех, призрак, лазутчик юань-ти
2	Блуждающий огонёк, вурдалак, гаргулья, живой ковёр удушения, змеёныш серебряного дракона, крыса-оборотень, мимик, огр-зомби, ползающий падальщик, полтерgeist, скелет минотавра, стая кровососов.
3	Водная аномалия, доппельгангер, проклинатель юань-ти, пылающий скелет, умертвие, фазовый паук, фамильяр вамилиара
4	Инкуб, коатль, привидение, суккуб
5	Бехолдер-зомби, вампирское отродье, ревенант
6	Вурдалак, могильный призыватель,
7	Кладбищенский ревенант, они, отродье юань-ти, страж-щитоносец
8	Вампир, предвестник ночи
9	Глиняный голем, молодой серебряный дракон
10	Вселившийся ревенант
13	Вампир, ракшаса
15	Вампир, повелитель теней
16	Взрослый серебряный дракон
23	Древний серебряный дракон
30	Тараск



ЧУДОВИЩА ПО ТИПУ СУЩЕСТВ

В следующем списке блоки параметров чудовищ из этой книги упорядочены по типу существ.

АБЕРРАЦИЯ

Аболет
Бехолдер
Верёвочник
Верховный жрец куютоа
Гитзерай-зерт
Гитзерай-монах
Гитзерай-психоник
Гитьянки-дракономант
Гитьянки-рыцарь
Гитьянки-солдат
Грелл
Грик
Гримлок
Древний грик
Зелёный слаад
Иллитид-арканист
Кнут куютоа
Красный слаад
Куютоа
Многоротый бормотун
Наблюдатель
Надзиратель куютоа
Нотик
Отьюг
Плащевик
Пожиратель интеллекта
Пронзатель
Свежеватель разума
Серый слаад
Синий слаад
Слаад-головастик
Смертоносный слаад
Сумрачник
Фламф
Чуул

БЕСТИЯ

Адская гончая
Арканалот
Балор
Барлгур
Барон сахваджинов
Бес
Бородатый дьявол
Вожак стаи гноллов
Врак
Глабрезу

ГНОЛЛ

Гнолл, клык Йеногу
Гнолл-воитель
Гористро
Дретч
Игольчатый дьявол
Инкуб
Исадие ада
Йоклол
Камбион
Квазит
Костяной дьявол
Ламия
Ларва
Ледяной дьявол
Лемур
Мара
Марилит
Меззолот
Мэйн
Мэйн, порождение тумана
Нальфешни
Никалот
Ночная карга
Одержимый гнолл
Они
Призрачная нага
Ракшаса
Рогатый дьявол
Сахваджин-воитель
Сахваджин-жрец
Стая дретчей
Стая ларв
Стая лемуров
Суккуб
Теневой демон
Ультролот
Хезроу

ВЕЛИКАН

Каменный великан
Конечность тролля

Морозный великан
Облачный великан
Огненный великан
Огр
Огр огриллон
Тролль
Фомор
Холмовой великан
Циклоп-дозорный
Циклоп-оракул
Штормовой великан
Эттин

ГУМАНОИД

Адмирал пиратов
Артист
Архимаг
Ассасин
Бандит
Бандит-обманщик
Бандитский атаман
Берсерк
Благородный
Босс громил
Верховный жрец
Виртуозный артист
Воитель-ветеран
Гладиатор
Громила
Друид
Жрец-послушник
Иерофант культа
Капитан разведчиков
Капитан стражи
Командир воителей
Культист
Легендарный артист
Маг
Мастер-шпион
Одарённый благородный
Пеший воитель
Пират
Пиратский капитан
Подмастерье мага
Последователь культа
аберрации
Последователь культа
бестии
Последователь культа
смерти
Последователь культа
стихии
Предводитель берсерков

Преступный лорд бандитов
Простолюдин
Разведчик
Рыцарь
Священник
Стражник
Странствующий рыцарь
Фамильяр вампира
Фанатик культа
Шпион

ДРАКОН

Белые драконы (все)
Бронзовые драконы (все)
Взрослый волшебный
дракончик
Виверна
Драконовая черепаха
Зелёные драконы (все)
Золотые драконы (все)
Кобольд-воитель
Красные драконы (все)
Крылатый кобольд
Латунные драконы
Медные драконы (все)
Молодой волшебный дра-
кончик
Молодой теневой дракон
Полудракон
Псевдодракон
Серебряные драконы (все)
Синие драконы (все)
Теневой дракон
Чёрные драконы (все)

ЖИВОТНОЕ

Акула-охотник
Аллозавр
Анкилозавр
Архелон
Бабуин
Барсук
Бегемот
Белый медведь
Боевая лошадь
Бурый медведь
Верблюд
Волк
Ворон
Гигантский кальмар
Гигантская акула
Гигантская гиена
Гигантская жаба



Гигантская крыса	Саблезубый тигр	Кровосос	Коатль	
Гигантская ласка	Свирепый волк	Крыса-оборотень	Колосс	
Гигантская летучая мышь	Скаковая лошадь	Крюкастый ужас	Конструкция	
Гигантская лягушка	Скорпион	Куролиск	Латунная горгона	
Гигантская многоножка	Слон	Лазутчик юань-ти	Модрон дуодрон	
Гигантская оса	Сова	Летающая змея	Модрон квадрон	
Гигантская ядовитая змея	Стая воронов	Манткора	Модрон монодрон	
Гигантская ящерица	Стая крыс	Медведь-оборотень	Модрон пентадрон	
Гигантский барсук	Стая летучих мышей	Медвесьч	Модрон тридрон	
Гигантский жук-светляк	Стая насекомых	Медуза	Мясной голем	
Гигантский кабан	Стая пираний	Мерроу	Нага-хранитель	
Гигантский козёл	Стая ядовитых змей	Мимик	Пегас	
Гигантский краб	Тигр	Минотавр Бафомета	Планетар	
Гигантский крокодил	Тираннозавр рекс	Молодой ремораз	Повелитель животных	
Гигантский морской конёк	Трицератопс	Отвратительный йети	Пугало	
Гигантский осьминог	Удав	Отродье юань-ти	Соляр	
Гигантский паук	Чёрный медведь	Первобытный медвесьч	Страж-щитоносец	
Гигантский паук-волк	Шакал	Перитон	Сфинкс доблести	
Гигантский примат	Ядовитая змея	Пёс смерти	Сфинкс знаний	
Гигантский скорпион	Ястреб	Ползающий падальщик	Сфинкс загадок	
Гигантский удав	Ящерица	Проклинатель юань-ти	Сфинкс чудес	
Гиена	Жижа			
Гриф	Бурое желе	Птица Рух	Шлемоносный ужас	
Кабан	Желатиновый куб	Пурпурный червь	Эмпиреец	
Козёл	Психическая серая жижа	Ремораз	Эмпиреец йота	
Косатка	Сгусток аннигиляции	Ржавильщик	Нежить	
Кошка	Серая жижа	Стая кровососов	Баньши	
Краб	Чёрный пудинги	Тараск	Бехолдер-зомби	
Кровавый ястреб	Монстр			
Крокодил	Анкег	Тигр-оборотень	Блуждающий огонёк	
Крыса	Бехир	Топороклюв	Вампир	
Ласка	Булей	Три-крин мародёр	Вампир, повелитель теней	
Лев	Бурый увалень	Три-крин Псионик	Вампир, предвестник ночи	
Летучая мышь	Василиск	Троглодит	Вампирское отродье	
Лось	Волк-оборотень	Ускользающий зверь	Вселившийся ревенант	
Лошадь-тяжеловоз	Гарпия	Фазовый паук	Вурдалак	
Лягушка	Гигантский гриф	Химера	Вурдалак, могильный призыватель	
Мамонт	Гигантский топороклюв	Щенок булея	Гуль ласедан	
Мастиф	Гидра	Эттеркап	Демилич	
Морской конёк	Гиппогриф	Небожитель		
Мул	Грифон	Гигантская сова	Драколич	
Носорог	Доппельгангер	Гигантский лось	Дух	
Олень	Драук	Гигантский орёл	Зомби	
Орёл	Зимний волк	Глиняный голем	Кладбищенский ревенант	
Осьминог	Йети	Гомункул	Костяная нaga	
Пантера	Кабан-оборотень	Горгона	Лич	
Паук	Кваггот	Дэва	Лорд-мумия	
Пиранья	Кваггот-тонот	Единорог	Мумия	
Плезиозавр	Кенку	Железный голем	Огненный череп	
Пони	Королевский куролиск	Живая метла	Огр-зомби	
Примат	Кракен	Живой доспех	Ползущая рука	
Птеранодон		Живой ковёр удушения	Полтергейст	
Рифовая акула		Живой летающий меч	Претендент в рыцари	
		Каменный голем	смерти	



Привидение
Призрак
Пылающий скелет
Ревенант
Рыцарь смерти
Скелет
Скелет боевой лошади
Скелет минотавра
Стая ползающих рук
Тень
Тиран смерти
Умертвие
Упырь

РАСТЕНИЕ

Верховный миконид
Веточник
Взрослый миконид
Газовая спора-гриб
Галтиасник
Гриб-визгун
Древень
Древесник
Игольник
Лианник
Некроколония фиолетовых сморчков
Пробуждённое дерево
Пробуждённый куст
Росток миконида
Споровый слуга-миконид
Фиолетовый сморчок
Ходячая куча

ФЕЯ

Архикарга
Багбер-воитель
Багбер-ловчий
Болотная карга
Болотный мудрец-жаболюд
Босс гоблинов
Варг
Военачальник хобгоблинов
Гоблин-воитель
Гоблин-приспешник
Гоблин-проклинатель
Дриада
Жаболюд-воитель

Капитан хобгоблинов
Кентавр-кавалерист
Кентавр-смотритель
Мерцающий пёс
Морская карга
Пикси
Пикси, предвестник чудес
Сатир
Сатир-кутёжник
Свиrepый варг
Спрайт
Хобгоблин-воитель

ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Ааракокра-аэромант
Ааракокра-застрельщик
Верховный людоящер
Водная аномалия
Галеб дур
Гаргулья
Грязевой мефит
Дао
Джинн
Дымовой мефит
Зорн
Ифрит
Ледяной мефит
Людоящер-геомант
Магмин
Магмовый мефит
Мариd
Мерfolk, укротитель волн
Мерfolk-застрельщик
Невидимый охотник
Огненная змея саламандры
Паровой мефит
Пылевой мефит
Саламандра
Саламандра, владычица пламени
Стихийный катаклизм
Эйзер-пиromант

Эйзер-страж
Элементаль воды
Элементаль воздуха
Элементаль земли
Элементаль огня

ЧУДОВИЩА ПО ГРУППАМ

В следующих списках представлены блоки параметров, являющиеся неотражённой в названии частью группы или имеющие общие ключевые слова.

АНГЕЛЫ

Дэва
Планетар
Соляр

БЕХОЛДЕРЫ

Бехолдер
Бехолдер-зомби
Наблюдатель
Тиран смерти

ГЕНИИ

Дао
Джинн
Ифрит
Мариd

ГОБЛИНОИДЫ

Багбери (все)
Гоблины (все)
Хобгоблин (все)

ДЕМОНЫ

Балор
Барлгура
Врак
Глабрезу
Гористро
Дретчи (все)
Йоклол
Квазит
Марилит
Мэйны (все)
Нальфешни
Теневой демон
Хезроу
Чазм

ДИНОЗАВРЫ

Аллозавр
Анкилозавр
Архелон
Плезиозавр
Птеранодон
Тираннозавр рекс
Трицератопс

ДРАКОНЫ, МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ

Бронзовые драконы (все)
Золотые драконы (все)
Латунные драконы
Медные драконы (все)
Серебряные драконы (все)

ДРАКОНЫ, ЦВЕТНЫЕ

Белые драконы (все)
Зелёные драконы (все)
Красные драконы (все)
Синие драконы (все)
Чёрные драконы (все)

ДЬЯВОЛЫ

Бес
Бородатый дьявол
Игольчатый дьявол
Искадие ада
Костяной дьявол
Ледяной дьявол
Лемуры (все)
Рогатый дьявол
Цепной дьявол
Шипастый дьявол
Эринии

ЛИКАНТРОПЫ

Волк-оборотень
Кабан-оборотень
Крыса-оборотень
Медведь-оборотень
Тигр-оборотень

ТИТАНЫ

Колосс
Кракен
Сгусток аннигиляции
Стихийный катаклизм
Тараск
Эмпиреец (все)

ЮГОЛОТЫ

Арканалот
Мессалот
Никалот
Ультролот



ЧУДОВИЩА ПО КЛАССУ ОПАСНОСТИ

В следующем списке блоки параметров чудовищ из этой книги упорядочены по Классу опасности.

КО 0

- Бабуин
Барсук
Ворон
Гигантский жук-светляк
Гиена
Гомункул
Гриб-взгун
Гриф
Козёл
Кошка
Краб
Крыса
Ларва
Ласка
Лемур
Летучая мышь
Лягушка
Морской конёк
Олень
Орёл
Осьминог
Паук
Пиранья
Ползающая рука
Пробуждённый куст
Простолюдин
Росток миконида
Скорпион
Сова
Шакал
Ястреб
Ящерица

КО 1/4

- Мерfolk-застрельщик
Модрон монодрон
Мэн
Стражник
Фламф
- Ааракокра-застрельщик
Волк
Гигантская летучая мышь
Гигантская лягушка
Гигантская многоноожка
Гигантская сова
Гигантская ядовитая змея
Гигантская ящерица
Гигантский барсук
Гигантский паук-волк
Гоблин-воитель
Гримлок
Грязевой мефит
Дретч
Дымовой мефит
Жаболюд-воитель
Живая метла
Живой летающий меч
Жрец-послушник
Зомби
Игольник
Кабан
Кенку
Крылатый кобольд
Куо-тоа
Лось
Лошадь-тяжеловоз
Мерцающий пёс
Модрон дуодрон
Пантера
Паровой мефит
Пикси
Псевдодракон
Птеранодон
Скаковая лошадь
Скелет
Спрайт
Стая воронов
Стая крыс

КО 1/8

- Бандит
Верблюд
Гигантская крыса
Гигантская ласка
Гигантский краб
Гоблин-приспешник
Кобольд-воитель
Кровавый ястреб
Культист
Летающая змея
Мастиф

Стая летучих мышей

- Топороклюв
Троглодит
Удав
Фиолетовый сморчок

КО 1/2

- Артист
Боевая лошадь
Варг
Взрослый миконид
Газовая спора-гриб
Гигантская оса
Гигантский козёл
Гигантский морской конёк
Гнолл-воитель
Громила
Конечность тролля
Крокодил
Куролиск
Ледяной мефит
Лианник
Магмин
Магмовый мефит
Модрон тридрон
Примат
Пронзатель
Пылевой мефит
Разведчик
Ржавильщик
Рифовая акула
Сатир
Сахваджин-воитель
Серая жижа
Скелет боевой лошади
Стая насекомых
Сумрачник
Тень
Хобгоблин-воитель
Чёрный медведь
Шакальник
- Багбер-воитель
Бес
Босс гоблинов
Бурый медведь
Гарпия
Гигантская гиена
Гигантская жаба
Гигантский гриф
- Гигантский орёл
Гигантский осьминог
Гигантский паук
Гиппогриф
Гуль ласедан
Дриада
Живой доспех
Змеёныш латунного дракона
Квазит
Кнут кую-тоа
Лазутчик юань-ти
Лев
Модрон квадрон
Молодой волшебный дракончик
Мэн, рождение тумана
Огненная змея саламандры
Огр огрилон
Пёс смерти
Пират
Призрак
Психическая серая жижа
Пугало
Свирепый волк
Споровый слуга-миконид
Стая ларв
Стая пираний
Сфинкс чудес
Тигр
Три-крин мародёр
Упырь
Шпион
Эмпиреец йота
- Акула-охотник
Аллозавр
Анкег
Бандитский атаман
Белый медведь
Берсерк
Блуждающий огонёк
Бурое желе
Верховный миконид
Взрослый волшебный дракончик
Вожак стаи гноллов
Вурдалак
Гаргулья

Гигантский кабан

Гигантский лось

Гигантский удав

Гитзерай-монах

Грик

Грифон

Друид

Желатиновый куб

Живой ковёр удушения

Змеёныш белого дракона

Змеёныш бронзового

дракона

Змеёныш зелёного дракона

Змеёныш серебряного

дракона

Змеёныш чёрного дракона

Игольчатый дьявол

Кваггот

Кентавр-кавалерист

Крыса-оборотень

Людоящер-геомант

Мерроу

Мимик

Многоротый бормотун

Модрон пентадрон

Морская карга

Носорог

Нотик

Огр

Огр-зомби

Пегас

Перитон

Плезиозавр

Подмастерье мага

Пожиратель интеллекта

Ползающий падальщик

Полтерgeist

Пробуждённое дерево

Саблезубый тигр

Сахваджин-жрец

Священник

Скелет минотавра

Стая кровососов

Стая ядовитых змей

Фанатик культа

Щенок булея

Эйзер-страж

Эттеркап

КО 3

Адская гончая

Анкилозавр

Багбер-ловчий

Болотная карга

Василиск

Водная аномалия

Воитель-ветеран

Волк-оборотень

Гигантский скорпион

Гитьянки-воитель

Гоблин-проклинатель

Грэлл

Доппельгангер

Зимний волк

Змеёныш золотого дракона

Змеёныш синего дракона

Йети

Капитан разведчиков

Капитан хобгоблинов

Кваггот-тонот

Косатка

Крюкастый ужас

Мантикора

Мара

Медвесьч

Минотавр Бафомета

Мумия

Наблюдатель

Надзиратель куо-тоа

Проклинатель юань-ти

Пылающий скелет

Рыцарь

Стая лемуров

Стая ползающих рук

Умертвие

Ускользающий зверь

Фазовый паук

Фамильяр вампира

Шипастый дьявол

КО 4

Ааракокра-аэромант

Архелон

Баньши

Бегемот

Болотный мудрец-жаболюд

Верховный людоящер

Гнолл, клык Йеногу

Инкуб

Капитан стражи

Коатль

Костяная нага

Ламия

Молодой теневой дракон

Огненный череп

Привидение

Слон

Чёрный пудинги

Чулл

Шлемоносный ужас

Эттин

КО 5

Барлгура

Барон сахваджинов

Бехолдер-зомби

Бородатый дьявол

Булей

Бурый увалень

Вампирское отродье

Верёвочник

Гигантская акула

Гигантский крокодил

Гигантский топороклюв

Гладиатор

Горгона

Дух

Единорог

Зорн

Камбион

Красный слаад

Медведь-оборотень

Мессолот

Молодой ремораз

Мясной голем

Ночная карга

Отьюг

Пикси, предвестник чудес

Полудракон

Ревенант

Саламандра

Трицератопс

Тролль

Ходячая куча

Холмовой великан

Элементаль воды

Элементаль воздуха

Элементаль земли

Элементаль огня

КО 6

Верховный жрец куо-тоа

Виртуозный артист

Военачальник хобгоблинов

Вурдалак, могильный привычатель

Галеб дур

Гигантский кальмар

Гитзерай-зерт

Драук

Маг

Мамонт

Медуза

Мерfolk, укротитель волн

Невидимый охотник

Пиратский капитан

Химера

Циклоп-дозорный

Чазм

Эйзер-пирамант

КО 7

Бандит-обманщик

Гигантский примат

Древесник

Древний грик

Каменный великан

Кентавр-смотритель

Кладбищенский ревенант

Молодой медный дракон

Молодой чёрный дракон

Некрополия фиолетовых

сморчков

Они

Отродье юань-ти

Первобытный медвесьч

Свежеватель разума

Синий слаад

Страж-щитоносец

КО 8

Ассасин

Вампир, предвестник ночи

Гидра

Гитьянки-рыцарь

Зелёный слаад

Королевский куролиск

Молодой бронзовый дракон

Молодой зелёный дракон

Морозный великан

Одержимый гнолл

Плащевик

Последователь культа

аберрации

Последователь культа

бестии

Последователь культа

смерти



Последователь культа

стихии

Предводитель берсерков

Призрачная нaga

Сфинкс загадок

Тираннозавр рекс

Три-крин Псионик

Фомор

Хеэрой

Цепной дьявол

КО 9

Глабрезу

Глиняный голем

Древень

Костяной дьявол

Латунная горгона

Молодой серебряный
дракон

Молодой синий дракон

Никалот

Облачный великан

Огненный великан

Отвратительный йети

Серый слаад

КО 10

Аболет

Вселившийся ревенант

Дэва

Иерофант культа

Йоклол

Каменный голем

Командир воителей

Легендарный артист

Мастер-шпион

Молодой золотой дракон

Молодой красный дракон

Нага-хранитель

Одарённый благородный

Свирепый варг

Смертоносный слаад

Циклоп-оракул

КО 11

Бехир

Дао

Джинн

Иллитид-аркалист

Ифрит

Мариd

Преступный лорд бандитов

Претендент в рыцари

смерти

Птица Рух

Ремораз

Рогатый дьявол

Сфинкс знаний

КО 12

Адмирал пиратов

Арканалот

Архимаг

Верховный жрец

Гитзерай-психоник

Странствующий рыцарь

Эринии

КО 13

Бехолдер

Вампир

Взрослый белый дракон

Взрослый латунный дракон

Нальфешни

Ракшаса

Теневой дракон

Ультролот

Штормовой великан

КО 14

Взрослый медный дракон

Взрослый чёрный дракон

Ледяной дьявол

Тиран смерти

КО 15

Вампир, повелитель теней

Взрослый бронзовый

дракон

Взрослый зелёный дракон

Лорд-мумия

Пурпурный червь

Саламандра, владычица

пламени

КО 16

Взрослый серебряный

дракон

Взрослый синий дракон

Галтиасник

Гитьянки-дракономант

Железный голем

Марилит

Планетар

КО 17

Взрослый золотой дракон

Взрослый красный дракон

Гористро

Драколич

Драконовая черепаха

Рыцарь смерти

Сфинкс доблести

КО 18

Демилич

КО 19

Балор

КО 20

Древний белый дракон

Древний латунный дракон

Исадие ада

Повелитель животных

КО 21

Архикарга

Древний медный дракон

Древний чёрный дракон

Лич

Соляр

КО 22

Древний бронзовый дракон

Древний зелёный дракон

Стихийный катаклизм

КО 23

Древний серебряный

дракон

Древний синий дракон

Кракен

Сгусток аннигиляции

Эмпиреец

КО 24

Древний золотой дракон

Древний красный дракон

КО 25

Колосс

КО 30

Тараск

