
КУЧА ПРЕДМЕТОВ ИЗ МОНСТРОВ

25 ПРЕДМЕТОВ, ВДОХНОВЛЕННЫХ БЕСТИАРИЕМ

Автор: Магнус Вогель
Перевод: Максим Голутво

ВЕРСИЯ 1.1.1

Привет тебе, читатель! Это маленькое дополнение представит 25 предметов, вдохновленных Бестиарием. Вы можете либо продать их вашей группе через торговцев или ваши игроки могут найти и убить существа, чтобы собрать их самостоятельно. В этом дополнении есть разница между магическими эффектами и теми, что считаются магическими. Многие оружия, доспехи и яды не являются магическими. Это значит, что заклинания типа *развеять магию* не уберет яд, а заклинание *обнаружить магию* не скажет, что броня магическая. Если в предмете или эффекте не указано конкретно, то он не считается магическим.

ОРУЖИЕ

Стрела с пером ангела

Оружие (Стрела), очень редкое

Вдохновлено ангелом на 15 странице Бестиария. Оперения стрел сделаны из перьев ангела, а значит — всегда попадают в цель. Сильные ветра, магические или нет, не влияют на полет стрелы. Урон и попадание рассчитывается как для обычной стрелы.

Круглый щит драконьей черепахи

Оружие (Круглый щит), очень редкое

Чешуйка драконьей черепахи считается одним из самых твердых и самых тяжелых материалов. Из-за своего большого веса из нее невозможность изготовить броню, но можно изготовить круглый щит, который будет практически неразрушимым. Вы можете использовать любое простое оружие в той руке, в которой держите круглый щит. Круглый щит драконьей черепахи дает +3 к Классу Доспеха, а также вы не можете получить бонус к Классу Доспеха от более, чем одного круглого щита или обычного щита. Этот щит не может быть уничтожен, а его бонус Класса Доспеха не может быть снижен эффектами, схожими с эффектами Слизи на 241 странице Бестиария. Владелец этого щита должен обладать силой не меньше 16, чтобы успешно использовать его в битве.

Коготь гнолла

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено гноллом на 148 странице Бестиария. Коготь гнолла это коготь мертвого гнолла! Оно расценивается как импровизированное оружие и, когда оно наносит урон по кому-то, цель должна преуспеть в Спасброске по Телосложению со Сл. 10 или будет парализована. В конце каждого хода можно повторить Спасбросок, чтобы снять эффект. Паралич не действует на фей, гнолов или любое другое существо, большее Среднего размера.

Стрела с наконечником из зуба монстра

Оружие (Стрела), редкое

Стрела с наконечником из зуба монстра будет считаться как магическая атака, если ваш бросок атаки превысит Класс Доспеха цели более, чем на 5 единиц.

Кинжал из шипа с хвоста мантикоры

Оружие (Кинжал), редкий

Вдохновлено мантикорой на 213 странице Бестиария. Пусть мантикоры и встречаются довольно редко, они обладают тысячами шипов на своем хвосте, поэтому кинжалы из этих шипов не такие уж и редкие. Кинжал, сделанный из шипа с хвоста мантикоры, считается магическим, если ваш бросок атаки превысил Класс Доспеха цели на 5 или более единиц.

БРОНЯ

Броня из чешуи дракона

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Вдохновлено драконом на 86 странице Бестиария. Может быть представлено в разных формах в зависимости от цвета дракона. Кожа с нижней части драконьего тела может быть использована для изготовления доспехов из кожи и шкуры, а более плотная, но менее гибкая кожа со спиной и боков дракона может быть использована для создания наборных и латных доспехов. Если шкура срезана с вирмлинга, то она расценивается как обычная броня. Если она срезана с молодого дракона, то расценивается как +1 Магический доспех. Если срезана с взрослого дракона, то +2 Магический доспех, а если с древнего — то +3 Магический доспех. Важно отметить, что пусть она и является магической броней, сама кожа не наследует магию, а это значит, что ее не обнаружить заклинанием *обнаружение магии* (если на предмет не нанесена другая магия). В дополнении к Классу Доспеха, такая броня будет снижать урон того типа, какого типа урона дыхание дракона. Урон снижается на 1, 2, 3 или 4 в зависимости от возраста дракона, как это указано выше.

Броня Тарраска

Броня латный доспех), очень редкий (требует настройки)

Вдохновлено Тарраском на 286 странице Бестиария. Кожа Тарраска — один из самых прочных когда-либо созданных материалов, идущий следом за Круглым щитом драконьей черепахи. Латный доспех, сделанный из шкуры Тарраска, считается как +3 Магический латный доспех. Бонус этой брони не может быть снижен эффектами типа Желатинового куба. Каждый раз, когда по вам попадает заклятье, вы должны бросить d20. При выпадении 20 вы отражаете способность в заклинателя, словно вы сами использовали это заклинание. Если выпало 18 или 19 — заклинание развеивается, словно и не было использовано.

ЯДЫ

Капля бормочущего ротовика

Чудесный предмет, очень редкий

Вдохновлено бормочущим ротовиком на странице 157 Бестиария. Алхимическая капля, собранная с бормочущего ротовика, взорвется ослепляющим светом, если ее бросить о землю. Каждое существо в радиусе 5 футов от точки взрыва должно преуспеть в Спасброске по Ловкости со Сл. 13 или будет ослеплено до начала следующего раунда. Одна алхимическая капля может

быть собрана с одного мертвого бормочущего ротовика, если вы владеете навыком Природа и преуспеете в проверке этого навыка со Сл. 12.

Яд гrella

Чудесный предмет, очень редкий

Вдохновлено гrellом с 172 страницы Бестиария. Яд гrella может быть нанесен на оружие. В следующий раз (один раз), когда цель получает урон от оружия, она должна преуспеть в спасброске по Телосложению со Сл.8 или будет отравлено. Отравленное существо парализовано и может повторить Спасбросок в конце каждого своего хода. Яд можно собрать с тела мертвого гrella, если вы владеете навыком Природа и преуспеете в проверке этого навыка со Сл. 12.

ПРОЧЕЕ

Кровь ангела

Чудесный предмет, очень редкий

Вдохновлено ангелом на 15 странице Бестиария. Кровь таких добрых существ, как ангелы может использоваться для великого зла. Когда кровь используется в качестве дополнительного материала для заклинания или ритуала восставший труп, то заклятье станет постоянным эффектом. Вместо того, чтобы повторять заклинание каждые 24 часа, восставшее из мертвых существо будет находиться под вашим контролем до тех пор, пока не будет уничтожено.

Глаз василиска

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено василиском на 24 странице Бестиария. Когда вы держите глаз в руке, в качестве действия вы можете заставить цель сделать Спасбросок по Телосложению со Сл. 9. При провале цель магическим образом превращается в камень и становится опутанной. Она должна повторять Спасбросок в конце каждого своего хода. При успехе — эффект спадает. При провале цель остается опутанной и должна сделать новый Спасбросок в конце следующего хода.

Плащ плащевика

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)

Вдохновлено плащевиком на 24 странице Бестиария. В качестве действия плащ магически создает копию своего владельца, если он не находится в ярком свете. Копия двигается вместе с вами и повторяет все действия, изменяет положение, делая невозможным отследить настоящего владельца. Если плащ оказывается при ярком свете — копия пропадает. Пока копия активна, если любое существо атакует вас или применяет вредоносное заклинание, это существо должно бросить кубик на попадание в вас или вашу копию. Существо не должно делать бросок, если оно не может видеть или ориентируется на другие чувства, отличные от зрения. Копия обладает Классом Брони и Спасбросками владельца плаща. Если атака попадает по копии или если

проваливает Спасбросок против эффекта, наносящего урон, она исчезает.

Плащ из кожи темной мантии

Чудесный предмет, очень редкий (требуется настройка)
Вдохновлено темной мантией на 42 странице Бестиария. В качестве действия вы можете создать 5-футовую сферу темноты. Темнота двигается вместе с владельцем плаща, а ее центром является носитель до тех пор, пока он сохраняет концентрацию. Темновидение или естественный свет не может пройти сквозь тьму. магический свет, созданный магией света, снимает действие заклинания.

Цветок дриады

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено дриадой на 121 странице Бестиария. Всегда появляется вибрирующим и живым, вне зависимости от погоды или подверженным действиям. Если цветок взят с тела мертвой дриады, то он становится черным, а тот, кто убил дриаду, будет чувствовать протухший запах от цветка. Лепестки цветка могут быть использованы для заварки чая, который даст выпившему возможность разговаривать с животными на 10 минут. Чтобы эффект сработал, чай должен быть свежезаваренным, но сами листья могут быть высушены и оставлены про запас.

Сапоги эттеркапа

Чудесный предмет, редкий

Создано под вдохновением эттеракапа на 131 странице Бестиария. Сапоги, сделанные из кожи эттеркапа, позволяют владельцу передвигаться по паутине без опасения быть опутанным. Если надеты, то вы получаете навык Скрытности. Вы также получаете +1 к любой проверке Скрытности.

Гриб газовой споры

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено газовой спорой на 139 странице Бестиария. Когда споры выпущены в воздух, они образуют темную фигуру, выглядящую как бехолдер. Любое существо, которое может видеть дым, которое жило в подземелье или у кого Интеллект выше 6, должно преуспеть в проверке по Природа со Сл. 15 или будет испугано до начала следующего хода. Споры могут быть собраны при успешной проверке по Природа со Сл. 12. Навык Природа должен быть изучен.

Галлюциногенные споры

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено миконидами на 232 странице Бестиария. Споры можно бросить в цель на расстоянии 5 футов от вас. Если цель вдыхает споры — она должна преуспеть в Спасброске по Телосложению по Сл. 12 или будет отравлена на 1 минуту. Отравленная цель недееспособна и видит галлюцинации. Цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода.

Глаз шакальника

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено шакальником на 193 странице Бестиария. Может быть использован в качестве действия, чтобы вынудить цель в радиусе 30 футов, которая может видеть вас, совершить Спасбросок по Мудрости со Сл. 8. При провале цель получает 2 очка усталости. Существо, которое преуспело в Спасброске, получает иммунитет к эффекту на следующие 24 часа. Немертвые, констракты и существа, иммунные к очарованию, не могут быть подвержены эффекту. Глаз может быть извлечен из мертвого шакальника при успешной проверке навыка Природа со Сл. 14. Навык должен быть изучен. Сам эффект способности является магическим.

Слизь Куо-тоа

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено Куо-тоа на 199 странице Бестиария. Откуда Куо-тоа берут это вещество вам лучше просто не знать. Достаточно сказать, что его можно намазать на щит. Когда существо промахивается атакой по тому, кто держит щит с этим веществом, существо должно преуспеть в Спасброске по Силе со Сл. 11 или оружие, использованное для атаки, прилипнет к щиту. Если владелец оружия не может или не хочет отпускать оружие, он считается схваченным, пока его оружие прилипло к щиту. Пока прилипло, оружие не может быть использовано. Существо может освободить оружие при успешной проверке по Силе со Сл. 11. На это тратится целое действие.

Споры миконидов

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено миконидами на 232 странице Бестиария. Должно быть поглощено, чтобы эффект подействовал. Существо, которое съест споры, сможет телепатически общаться с одним другим существом на расстоянии 30 футов друг от друга. Эффект действует 1 час.

Глаз нотика

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено нотиком на 236 странице Бестиария. Глаз нотика содержит в себе магические силы даже после смерти самого существа. В качестве действия вы можете заставить существо, которое можете видеть, совершить Спасбросок по Телосложению со Сл. 10. При провале существо получает 1d6 некротического урона.

Желатиновая Слизь

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено Слизью на 240 странице Бестиария. Слизь должна храниться в магически укрепленном контейнере. Вы можете бросить его в другое существо. Если оно носит броню, то должно преуспеть в Спасброске по Ловкости со Сл. 12 или ее Класс Доспеха уменьшится на 1, так как Слизь съест часть брони цели.

Накидка троглодита

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено троглодитом на 290 странице Бестиария. Троглодит может изменять цвет своей кожи, скрываясь практически в любом окружении. Пусть эта магия и исчезает после смерти троглодита, кожа оставляет цвет окружения. Накидка, сделанная из кожи троглодита, добавляет ваш бонус мастерства к проверкам Скрытности на той местности, где был убит троглодит.

Кровь тролля

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено троллем на 291 странице Бестиария. Кровь тролля вполне возможно перегнать в зелье, которое сохранит способности к регенерации тролля для того, кто выпьет снадобье. Персонаж, владеющий навыком Природа, может использовать длительный отдых (или один день работы) для создания зелья. Если его выпить, оно будет восстанавливать 1 единицу здоровья в начале каждого хода. Эффект длится 2 часа. Он не может быть использован для отращивания конечностей. Этот эффект не работает, если вы получили урон от кислоты или огня в прошлый ход.

Рог единорога

Чудесный предмет, очень редкий

Вдохновлено единорогом на 294 странице Бестиария. Единорог — это по-настоящему чудесное животное для созерцания. Принося благословение и мир в леса, в которых они живут, единороги считаются самыми чистыми созданиями на всех планах существования. Именно поэтому убийство такого существа считается смертным грехом среди всех добрых существ. Однако есть те, для кого жадность и власть всегда будут на первом месте. И именно такие люди будут охотиться и убивать единорогов за их рога. При прикосновении рога единорога к другому существу в качестве действия снимает одно действие болезни или яда с существа. Это прикосновение также исцелят существо на 1d6. Рог единорога может быть измельчен в порошок и, при вдыхании, расценивается как заклинание *высшее восстановление*. Этот эффект является магическим.

Волосы единорога

Чудесный предмет, редкий

Вдохновлено единорогом на 294 странице Бестиария. Не такие редкие, как рог единорога, волосы этого существа можно найти в лесах обитания единорогов. Если на существе есть повязка с волосом единорога, то количество исцеления увеличивается на один куб здоровья, который добавляется к общему числу исцеления. Сам куб здоровья не тратится. Этот эффект срабатывает всего один раз, после чего магия покидает волосы единорога.