



СБОРНИК ЧУДОВИЩ

ТОМ ПЕРВЫЙ: Существа из Космоса



DUNGEONS & DRAGONS

Коллекция внеземных существ для
ВЕЛИЧАЙШЕЙ в МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ



СБОРНИК ЧУДОВИЩ

ТОМ ПЕРВЫЙ: Существо из Космоса

ПЕРЕВОД - ED_DY
ВЕРСТКА - PIRATES OF THE SWORD STUDIO

Этот бестиарий содержит игровые статблоки и сведения о десяти монстрах, подходящих для любой кампании Dungeons & Dragons. Среди них вы встретите и старых любимчиков из прошлых выпусков игры и созданных специально для текущего выпуска монстров.

Если вы не знакомы с форматом статблока монстра, ознакомьтесь с введением к *Бестиарию*. В нем объясняется терминология статблоков и даются правила для различных характеристик монстров - информация, которая здесь не представлена.

CREDITS

Designers: Christopher Perkins, Jeremy Crawford

Art Directors: Carlo Arellano, Emi Tanji

Editors: Judy Bauer, Janica Carter

Editorial Assistance: Dan Dillon

Graphic Designer: Emi Tanji

Cover Illustrator: Hinckel Or

Interior Illustrators: Carlo Arellano, Hinckel Or

Imaging Technician: Kevin Yee

Senior Producer: Dan Tovar

Producer: Lea Heleotis

Product Manager: Chris Lindsay

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Spelljammer, Wizards of the Coast, the dragon amersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos 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. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

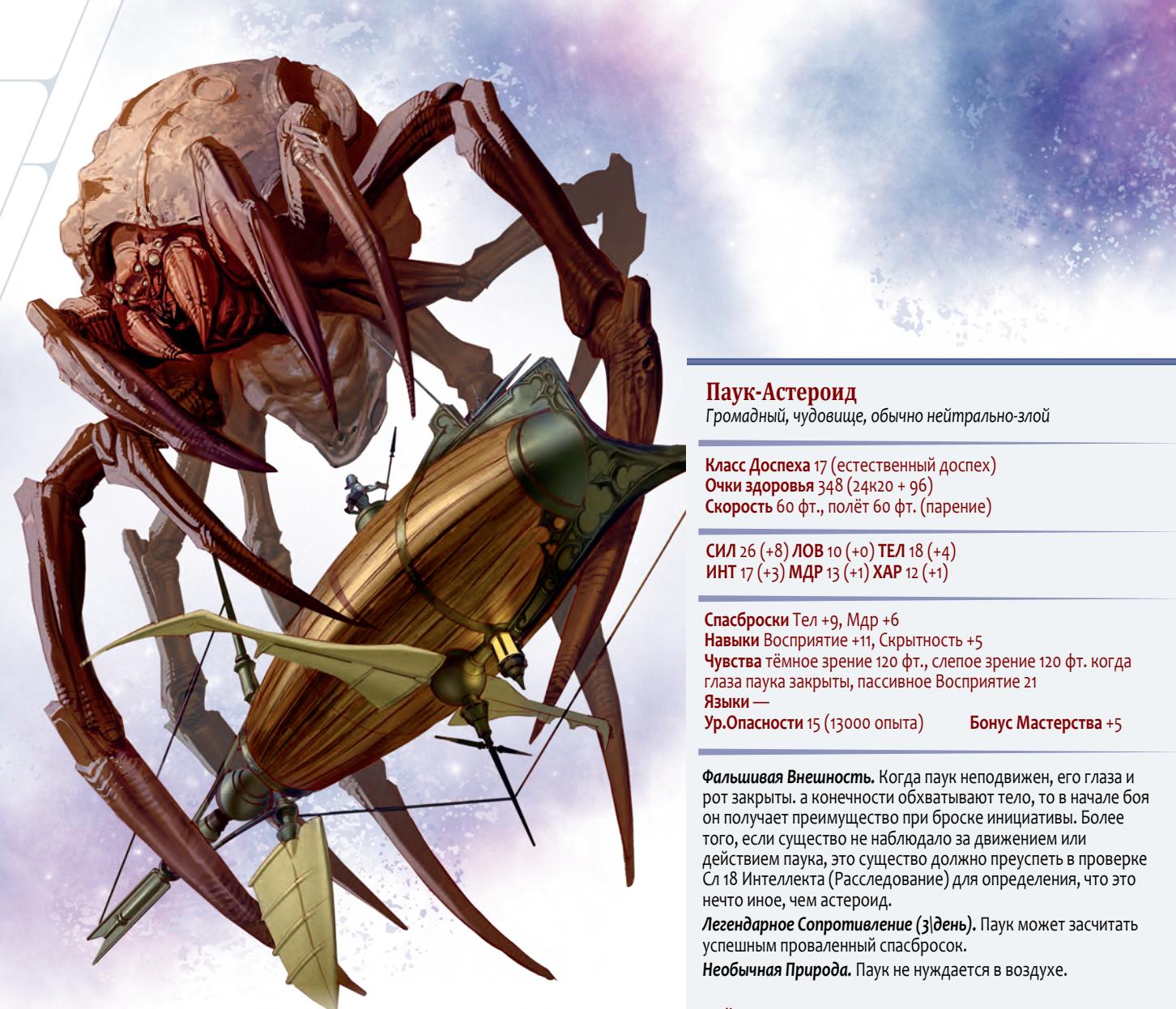
©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Bœchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

ПЕРЕЧЕНЬ СУЩЕСТВ

Краткое описание представленных в этом бестиарии существ

Перечень Существ

Существо	Ур.Оп	Описание
Паук-Астероид	15	Гигантское чудовище, обитающее в космосе и питающееся экипажами летучих кораблей
Заводной Механизм, Кошмар	2	Маленький насекомоподобный конструкт, стремящийся создавать себе подобных
Жуткий Лич	15	Средняя нежить-заклинатель, связанная с Великим Древним
Фрактин	9	Большой конструкт, заманивающий других существ в свой демипланетарную и разбирающийся на меньшие версии самого себя
Бродяжка	1/8	Среднее растение, предоставляющее безопасное перемещение в безвоздушном пространстве Дикого Космоса
Неуклюжий Надутик	1/8	Средняя aberrация, похожая на воздушный шарик с когтями и имеющая подлый нрав
Кошмарная Бестия	16	Гигантское чудовище со способностью дезинтегрировать взглядом
Паразитирующий Кукольник	3	Крошечная aberrация, которая привившись к существу либо питается им, либо психонически им управляет
Звёздный Копьеносец	2	Большой небожитель Астрального Плана, умеющий становиться невидимым и служить верховым животным
Игграсти	7	Гигантское растение, скитающееся по космосу в поисках добычи



ПАУК-АСТЕРОИД

Гроза Дикого Космоса и Астрального Моря, взрослая особь паука-астероида достигает в размерах 30 футов в диаметре телом и не менее 30 футов длиной конечностями. Когда он плотно обхватывает конечностями свое тело и закрывает глаза, то напоминает ничто иное, как дрейфующую в космосе гигантскую безжизненную скалу - отсюда и произошло его название.

Паук-астероид имеет своё собственное гравитационное поле и воздушную оболочку, а также множество паутинных желез, которыми и создаётся паутина. Его мозг функционирует как волшебное рулевое устройство летучего корабля (*spelljamming helm*) позволяя паеку перемещаться по Дикому Космосу. Он часто обитает в астероидных поясах, скрываясь среди обычных астероидов, дожинаясь пока летучий корабль не подойдет достаточно близко, чтобы можно было обрушиться на него, запутывая членов экипажа в нити паутины и подтаскивая добычу к своим челюстям.

Паук-Астероид

Громадный, чудовище, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (естественный доспех)

Очки здоровья 348 (24к20 + 96)

Скорость 60 фт., полёт 60 фт. (парение)

**СИЛ 26 (+8) ЛОВ 10 (+0) ТЕЛ 18 (+4)
ИНТ 17 (+3) МДР 13 (+1) ХАР 12 (+1)**

Спасброски Тел +9, Мдр +6

Навыки Восприятие +11, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., слепое зрение 120 фт. когда глаза паука закрыты, пассивное Восприятие 21

Языки —

Ур.Опасности 15 (13000 опыта) Бонус Мастерства +5

Фальшивая Внешность. Когда паук неподвижен, его глаза и рот закрыты, а конечности обхватывают тело, то в начале боя он получает преимущество при броске инициативы. Более того, если существо не наблюдало за движением или действием паука, это существо должно преуспеть в проверке Сл 18 Интеллекта (Расследование) для определения, что это нечто иное, чем астероид.

Легендарное Сопротивление (3|день). Паук может засчитать успешным проваленный спасбросок.

Необычная Природа. Паук не нуждается в воздухе.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Паук совершает две атаки Паутиной, использует Притягивание и совершает две атаки Укусом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 21 (3к8 + 8) колющего урона плюс 10 (3к6) урона кислотой.

Паутина. Дальнобойная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 120 фт., одно существо. Попадание: Цель становится схваченной (Сл вы свобождения 18). Паутине можно нанести урон и уничтожить (КД 12; 20 очков прочности; уязвимость к урону огнем; иммунитет к дробящему урону, урону ядом или урону психической энергией). Паук, используя Паутину, может скватить до шести существ одновременно.

Притянуть. Паук подтягивает каждое захваченное им существо на расстояние до 60 фт. по прямой к себе.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Корабельные Силки (1/День). Паук сплетает магическую паутину вокруг видимого им летучего корабля в пределах 120 футов от себя. Паутина действует в течение 1 минуты и подавляет магию любого волшебного рулевого устройства на его борту. Палубы и другие открытые звездам поверхности корабля, становятся труднопроходимой местностью до окончания этого эффекта. Паутина иммунна к урону, но разрушается успешным наложением заклинания развеять магию (Сл 18).



ЗАВОДНОЙ МЕХАНИЗМ, КОШМАР

Заводные кошмары - это безжалостные насекомо-автоматы - жуткие машины, заключенные в адамантин или какой-нибудь другой драгоценный металл. Они дрейфуют в Диком Космосе на захваченных летучих кораблях, собирая ценные металлы и кристаллы, необходимые им для создания себе подобных автоматов. Заводные кошмары не имеют никакой другой цели, кроме самовоспроизведения, и не останавливаются ни перед чем перед их созданием. Время, Необходимое количество времени для постройки нового заводного кошмара, если имеются необходимые материалы, составляет примерно десять дней.

Тело заводного кошмара около двух футов в диаметре, но за счёт конечностей общий диаметр достигает четырех футов. Позволяющий заводному кошмару видеть кристалл встраивается в переднюю часть головы.

Заводные кошмары общаются друг с другом с помощью щелчков, жужжания и подобных механических звуков, которые идеально имитируют язык Три-кринов, что заставляет некоторых предполагать, что первый заводной кошмар был делом "рук" три-кринов. Кошмар также может излучать свет из своего кристалла-глаза, посыпая сообщения в виде точек и тире другим существам, которые могут его видеть. Другие существа, помимо заводных кошмаров, также могут выучить этот мигающий световой код, называемый Зиксвет.

Если на его пути оказывается другое существо, заводной кошмар атакует его своими острыми как бритва жвалами, оснащенными двумя крошечными вращающимися пилами на кончиках передних конечностей. Также он может испускать разряд электричества из короткого громоотвода, встроенного в его тело.

Когда заводной кошмар погибает, магия, которая его создала, иссякает в течение 1 минуты и его металлическое тело и глаз-кристалл быстро разрушаются, не оставляя после себя ничего, кроме небольшой кучки сверкающей пыли.

Заводной Механизм, Кошмар

Маленький, конструкт, обычно законно-злой

Класс Доспеха 18 (естественный доспех)

Очки здоровья 60 (8к6 + 32)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ 14 (+2) ЛОВ 14 (+2) ТЕЛ 18 (+4)

ИНТ 13 (+1) МДР 14 (+2) ХАР 10 (+0)

Спасброски Сил +4, Мдр +4

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к урону электрический, яд

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Три-кринов, Зиксвет

Ур.Опасности 2 (450 опыта)

Бонус Мастерства +2

Отключение. Ставший целью заклинания развеять магию кошмар должен преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска от заклинаний или отключиться на 1 минуту или до тех пор, пока не получит какой-либо урон.

Необычная Природа. Кошмар не нуждается в воздухе, питье, еде и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кошмар совершает одну атаку Укусом и две атаки Циркулярными Пилами или совершает две атаки Электрическим Разрядом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Циркулярная Пила. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Электрический Разряд. Дальнобойная атака заклинанием: +4 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) урона электричеством.

Взаимодействие с Рулевым Устройством. Кошмар подключается к волшебному рулевому устройству находящегося в пределах 5 фт от себя летучего корабля и мгновенно на него настраивается. Если другое существо уже настроено на рулевое устройство, то его настройка прекращается в момент настройки кошмара. Кошмару не нужно быть заклинателем, чтобы управлять рулевым устройством летучего корабля. Бонусным действием он может отсоединиться от рулевого устройства и это прекратит его настройку с ним.



ЖУТКИЙ ЛИЧ

Из межзвездной дали Великий Древний шепчет свои обещания знаний, бросающих вызов реальности и сил, способных изменить мир. Когда этот шепот услышит волшебник или колдун и будет его слушать слишком внимательно, он может оказаться на искаженном пути к превращению в жуткого лица.

Как и другие личи, жуткие личи - обманувшие смерть заклинатели, но жуткий лич добился этого позволив Великому Древнему имплантировать в себя паразита из Запределья. Этот паразит дарует заклинателю нежизнь и выращивает в его теле свои чужды миру щупальца. Рот паразита виден на тулowiще лича, и паразит защищает лича от гибели, оживляя его через несколько дней после смерти. Смышленые враги могут сорвать возрождение жуткого лица убивая того в магическом круге, тем самым заставляя его возрождаться в искаженной форме с лишением большей части своей силы.

Жуткий лич постоянно слышит завораживающий шепот Запределья, иногда кивая на него в ответ и что-то при этом бормоча. Иногда лич использует свою телепатию, чтобы поделиться с окружающими его разумными созданиями этим шепотом.

Облик Великого Древнего

Несколько существ носят титул Великого Древнего. Вы можете сделать бросок по таблице Великих Древних, чтобы определить, какая из них дала жуткому лицу паразита.

Великий Древний

к6 Облик

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | Ктулху |
| 2 | Тариздун, Скованный Бог |
| 3 | Дендар, Ночная Змея |
| 4 | Гонадор |
| 5 | Заргон, Возвращающийся |
| 6 | Тот, Что Таится |

Я столкнулся с существом, не похожим ни на одно другое в мультивселенной: дрейфующее через Астральное Море в неизвестном направлении мерцающее зеркало, с поверхности которого на меня смотрело искаженное отражение бехолдера. Тогда я испугался, думая что это какой-то вариант его лепучего корабля, но теперь считаю, что бехолдер был пленником зеркала.

Когда мерцающее зеркало приблизилось, мне стало ужасно страшно. Не попаду ли я в эту тюрьму? К счастью, этого не произошло. После того как оно зависло рядом со мной, я ощущал необычное обострение чувств. После моей попытки дотронуться до него, зеркало немножко отлетело, как будто опасалось, что с ним или со мной может произойти что-то нехорошее. Я успел произнести пару заклинаний, надеясь пообщаться с этим существом, прежде чем зеркало перестало мерцать и улетело. Кажется оно питается магической энергией.

Это создание крайне меня заинтересовало. Я должен узнать больше.

Меня ждёт хранилище фолиантов Звездного Приюта!

- Эмиль Харизматичный, колдун и отарьск Акама

Жуткий Лич

Средний, нежить, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (естественный доспех)

Очки здоровья 165 (22k8 + 66)

Скорость 30 фут., полёт 30 фут. (парение)

СИЛ 11 (+0) ЛОВ 18 (+4) ТЕЛ 16 (+3)
ИНТ 19 (+4) МДР 14 (+2) ХАР 12 (+1)

Спасброски Инт +9, Мдр +7

Навыки Магия +14, Восприятие +7

Сопротивление к урону некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Истощение,

Испуганный, Парализованный, Отравленный

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Глубинная речь, телепатия 120 фут.

Ур. Опасности 15 (13000 опыта) Бонус Мастерства +5

Паразит Запределья. Внутри тулowiща лица обитает червеобразный паразитирующий организм с душой лица. Когда лиц умирает, он остаётся внутри паразита исчезающего в Запределье. Через 2к4 дня паразит возрождается лиц в пределах 1к4 миль от того места, где он погиб. Если это произошло внутри магического круга, наложенного для сдерживания нежити, то вместо этого он возрождается в виде наделенного памятью лица **отида**.

Легендарное Сопротивление (4|день). Лич может засчитывать успешным проваленный спасбросок.

Необычная Природа. Лич не нуждается в воздухе, питье, еде и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Лич совершает одну атаку Паразитарным Шупальцем или использует заклинание. Лич также дважды использует Экстрасенсорный Шепот.

Паразитарное Шупальце. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фут., одно существо. Попадание: 25 (6k6 + 4) колющего урона плюс 25 (6k6 + 4) некротического урона. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 17 Телосложения или будет отравлена. Отравленная цель может повторить спасбросок в конце своего хода, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. В случае трёх провалов спасброска цель умирает и превращается в **бормочущего ротовику**, который подчиняется лицу и действует по бывшему своему счету инициативы.

Экстрасенсорный Шепот. Лич нацеливается на одно существо, которое может видеть в пределах 120 фут. от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 17 Мудрости или получает 25 (6k6+4) урона психической энергией и будет ошеломленной до конца следующего хода лица, поскольку завораживающий шепот заполнил её разум.

Колдовство. Лич может колдовать следующие заклинания, используя Интеллект как свою способность к заклинаниям (Сл спасброска от заклинаний 17).

Неограниченно: обнаружить магию [detect magic], волшебная рука [mage hand], фокусы [prestidigitation]
2/день каждое: развеять магию [dispel magic],
голод Хадара [hunger of Hadar], молния [lightning bolt]
1/день каждое: магический глаз [arcane eye], переносящая дверь [dimension door], уход в иной мир (только на себя) [plane shift]

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (РЕАКЦИЯ)

Шаги Запределья. Сразу после получения урона лиц вместе со снаряжением, которое он несет или носит телепортируется на расстояние до 60 фут. в видимое им незанятое пространство.

ФРАКТИН

Фрактин - это причудливое двумерное существо, летающее по Дикому Космосу и Астральному Морю и складывающее словно кусочек оригами. Когда оно сталкивается с другим существом, то сплющивается принимая вид плоского трапециевидного зеркала высотой от 9 до 13 футов.

Исследователи астраала столкнувшись с фрактинами, подтверждают разумность этих существ и то что они часто позволяют использовать себя в качестве фокусировки для прорицания, так как их отражающая поверхность подобна зеркалу, необходимого для произнесения определенных заклинаний школы магии прорицания. Когда это происходит, фрактин получает магическую энергию от заклинателя - недостаточную, чтобы причинить вред, но достаточную, чтобы обратить на это внимание заклинателя.

Для своего существования фрактину требуется свет и магическая энергия. Он может подпитываться от ближайшего источника света, заклинателя, магического предмета или магического эффекта, не причиняя вреда никому или чему-либо. Фрактин, который не потребляет свет или магическую энергию в течение десяти дней, начинает мерцать. День спустя он складывается сам в себя и самоуничтожается, не оставляя после себя никаких следов. Разрушение фрактина сопровождается громким хлопком, напоминающим звук бьющегося стекла.

Атакуя, фрактин планирует на свою цель, нанося урон в момент прохождения сквозь них. Также он может заточить существо внутри содержащегося в его двумерной форме демиплана, и искаженное отражение заключенного будет видно на "стеклянной" поверхности фрактина.

Дробящий, колющий, рубящий и урон звуком может привести к тому, что фрактин распадается на два меньших фрактина, каждый из которых автономен и способен заключать существ в свой демиплан. Когда фрактин погибает и сложившись исчезает, то любое запертное внутри него существо, освобождается.



Фрактин

Большой, конструкт, обычно нейтральный

Класс Доспеха 14 (естественный доспех)

Очки здоровья 110 (13к10 + 39)

Скорость о фт., полёт 60 фт. (парение)

СИЛ 1 (-5) ЛОВ 13 (+1) ТЕЛ 16 (+3)

ИНТ 18 (+4) МДР 18 (+4) ХАР 11 (+0)

Навыки Восприятие +8

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Лежащий ничком, Удерживаемый, Ошеломлённый

Чувства слепое зрение 360 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 18

Языки —

Ур.Опасности 9 (5000 опыта)

Бонус Мастерства +4

Сопротивление Магии. Фрактин получает преимущество при спасбросках против заклинаний и других магических эффектов.

Фокусирование Прорицаний. Заклинатель может использовать фрактина в качестве фокусировки при произнесении заклинаний школы магии прорицания и схожей магии при условии, что заклинатель и фрактин находятся в пределах 5 фт. друг от друга.

Двумерность. Фрактин может занимать пространство другого существа и наоборот. Он может перемещаться сквозь другие существа и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью, но получает 5 (1к10) урона силовым полем если заканчивает свой ход внутри объекта.

Необычная Природа. Фрактин не нуждается в воздухе, питье и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Касание Других Измерений. Рукопашная атака заклинанием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 24 (8к6) урона силовым полем.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Заточение. Фрактин нацеливается на одно существо своего или меньше размера. Цель должна преуспеть в спасброске Сл 16 Ловкости или будет заточена в демиллан. Пока существо находится в заточении на двумерной поверхности фрактина можно увидеть его искаженное изображение.

Демиллан движется вместе с фрактином, имеет неразрушимые и непрозрачные стены и именно такой размер, какой необходим для того чтобы вместить цепь, которая не страдает от голода или жажды в заточении. Никакое другое существо не может войти в демиллан и фрактину невозможно причинить вред изнутри демиллана.

Фрактин может одновременно заточить только одно существо и освободить его он может используя бонусное действие. Если очки здоровья фрактина уменьшаются до 0, любое существо в демиллане фрактина мгновенно освобождается, появляясь в незанятом пространстве как можно ближе к фрактину (или к тому месту, где оно умерло). Существо может покинуть демиллан самостоятельно с помощью магии, позволяющей перемещаться по планам, например, заклинание уход в иной мир [plane shift].

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (РЕАКЦИИ)

Зеркальный Урон. В ответ на получаемый урон от существа, которое он может видеть в пределах 120 фт. от себя, фрактин вынужден это существо совершил спасбросок Сл 16 Телосложения и при провале спасброска существо получает 24 (8к6) урона силовым полем и половину этого урона в случае успеха.

Расщепление. Когда Большой размером фрактин, у которого остаётся не менее 10 очков здоровья получает дробящий, колющий, рубящий или урон звуком от любого источника, он разделяется на два Средних размером фрактина. Новые фрактины занимают место, ранее занимаемое исходным фрактином, и у каждого нового фрактина количество очков здоровья равно половине очков здоровья исходного фрактина, округляемые в меньшую сторону. Если в исходном фрактине было заточенное в его демиллане существо, оно освобождается в момент разделения фрактина, появляясь в незанятом пространстве как можно ближе к новым фрактинам.



БРОДЯЖКА

Бродяжки - это крохотные крылатые растения, которых используют в качестве личного транспорта для перемещения на короткие расстояния через безвоздушное пространство Дикого Космоса. Бродяжка обвивает побегами гуманоидное существо, расправляет свои крылья как у бабочки и даёт владельцу возможность космического полета в постоянно поддерживаемом воздушном пузыре. К тому же листья бродяжки дают питательный сироп, который его владелец может употреблять в отсутствие другой пищи и воды. Один гуманоид может прожить на этих листьях до шестидесяти дней.

Бродяжкам для существования требуются солнечный свет и вода. Здоровая особь может прожить до 25 лет. Хотя предпочтительный способ передвижения этих растений и полет, бродяжка может медленно ползти и по земле.

Эльфы - единственные на сегодняшний день гуманоиды, которым известно как вырастить бродяжку. Поскольку эти растения не дают семян, каждое из них является крайне ценным товаром. Торговцы, мерканты и дохвары, просят за экземпляр здоровой бродяжки 2500 золотых монет и больше.

Бродяжка

Средний, растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (естественный доспех)

Очки здоровья 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 фт., полёт 60 фт. (парение)

СИЛ 12 (+1) ЛОВ 10 (+0) ТЕЛ 14 (+2)
ИНТ 1 (-5) МДР 6 (-2) ХАР 1 (-5)

Уязвимость к урону огненный

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший

Чувства слепое зрение 10 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Ур.Опасности 1/8 (25 опыта) Бонус Мастерства +2

Воздушная Оболочка. Пока у бродяжки есть хотя бы 1 очко здоровья, она может находиться в вакууме космоса, создавать вокруг себя воздушную оболочку, воздуха в которой всегда достаточно для поддержания жизни бродяжки и еще одного существа.

Необычная Природа. Бродяжка не нуждается в еде и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бродяжка совершает две атаки Побегами.

Побег. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 3 (1к4 + 1) рубящего урона.

Укутывание. Бродяжка входит в пространство согласного существа Среднего и Маленького размера в пределах 5 фут. от себя и аккуратно укутывает цель своими побегами. Цель считается схваченной (Сл высвобождения 0). Любая попытка цели избежать захвата приводит к тому, что бродяжка ответным действием (реакцией) перемещается в ближайшее незанятое пространство. Находясь в захвате бродяжки цель определяет куда будет передвигаться бродяжка, куда бы они ни направлялись.



Мы наткнулись на несколько таких существ в астральной алмазной шахте на границе с космосом мира Серый Ястреб. Шахтеры хотели чтобы мы их перебили, но наши свободно владеющий Глубинной Речью колдун сумел убедить этих яйцеобразных по-тихому переселиться. Они настаивали на том, чтобы мы перевезли их на маленькую бесформенную луну, которая даже не отмечена на наших картах.

Меня терзают опасения, что если они заманивают нас в ловушку?

- Последняя запись в дневнике Аркебуза Грейвса, старпома-гиффа с корабля-осы "Молния"

НЕУКЛЮЖИЙ НАДУТИК

Напоминающие надувной, диаметром в 5 футов, мяч для игр на пляже с когтистыми лапами, неуклюжие надутики смотрят одновременно во всех направлениях благодаря расположенным по всему телу целого десятка немигающих глаз, которые могут излучать калейдоскопическое свечение, влияющее до слёз на рассудок его врагов.

Надутики говорят, прокачивая воздух через скрытое отверстие в нижней части. Когда надутик умирает, воздух в нём превращается в ядовитый газ, который стравливаясь из трупа может стать причиной отравления находящихся поблизости других существ.

Хотя они умеют казаться игривыми и безобидными, неуклюжие надутики довольно подлые существа. Им нравится наблюдать за страданиями других существ и устраивать эти страдания, если у них есть хотя бы полшанса их придумать.

Неуклюжий Надутик

Средний, абберация, обычно хаотично-злой

Класс Доспеха 10

Очки здоровья 6 (1к8 + 2)

Скорость 20 фт., взбирание 20 фт.

СИЛ 10 (+0) ЛОВ 11 (+0) ТЕЛ 14 (+2)

ИНТ 11 (+0) МДР 14 (+2) ХАР 4 (-3)

Спасброски Тел +4, Мдр +4

Навыки Восприятие +6

Уязвимость к урону колющий

Чувства тёплое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная речь

Ур.Опасности 1/8 (25 опыта)

Бонус Мастерства +2

Лопанье. Надутик лопается, когда его очки здоровья снижаются до 0, выпуская ядовитый газ сферой радиусом 10 фт. с центром на себе. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Сл 12 Телосложения или будут отравлены на 1 минуту. Отравленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая действие на себе яда в случае успеха.

Необычная Природа. Надутик не нуждается в воздухе, питье и еде.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Неуклюжий надутик совершает две атаки Когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) рубящего урона.

Сверкание Глаз. Волшебное, калейдоскопическое свечение исходит из одного из глаз надутика, когда он нацеливается на одно, видимое им существо в пределах 30 фт. от себя. Цель должна совершить спасбросок Сл 12 Мудрости, получая 6 (1к12) урона психической энергией при провале и половину этого урона при успехе.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Воспарить. Надутик перемещается на высоту до 20 фт. по вертикали в одном направлении. не провоцируя свободных атак. Когда он заканчивает это передвижение, то зависает в воздухе на месте. Его нельзя сбить с ног. пока он воспарил.



КОШМАРНАЯ БЕСТИЯ

Кошмарные бестии - это огромные четвероногие звери, вырастающие до 20 футов высотой в холке или до 40 футов, когда встают на задние лапы.

Когтистые лапы кошмарной бестии позволяет ей хорошо лазать, несмотря на свои размеры. Шкура толстая, жесткая, зубы длинные и острые. Пара изогнутых бивней торчат по краям пасти, а большие красные глаза бестии светятся в темноте. Существо с легкостью разрушает сооружения и укрепления, и не колеблясь, разрывает врагов когтями и насаживает на бивни, но самая разрушительная атака - это магическая способность уничтожать врагов одним только взглядом.

Кошмарных бестий создают могущественные заклинатели и они служат им живыми осадными машинами. Один-единственный такой зверь может разгромить целые города и армии.

Кошмарная Бестия

Громадный, чудовище, обычно хаотично-злое

Класс Доспеха 17 (естественный доспех)

Очки здоровья 232 (15к20 + 75)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ 26 (+8) ЛОВ 10 (+0) ТЕЛ 21 (+5)

ИНТ 9 (-1) МДР 12 (+1) ХАР 15 (+2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки понимает языки своего создателя, но не может говорить

Ур.Опасности 16 (15000 опыта)

Бонус Мастерства +5

Легендарное Сопротивление (2/день). Бестия может засчитать успешным проваленный спасбросок.

Осадный Монстр. Бестия наносит двойной урон объектам и сооружениям.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Бестия совершает две атаки Когтями и одну Бивнем.

Когти. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 14 (1к12 + 8) рубящего урона, и если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Сл 21 Силы или будет сбито с ног.

Бивень. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона.

Дезинтегрирующий Взгляд (Перезарядка 5-6). Бестия нацеливается на одно видимое ей в пределах 60 фт. от себя существо. Цель должна совершить спасбросок Сл 18 Телосложения, получая 70 (10к6+40) урона силовым полем в случае неудачи или половину этого урона при успехе. Если при этом очки здоровья цели уменьшаются до 0, она дезинтегрируется оставляя после себя лишь кучку пепла плюс любое снаряжение, которое цели носила или несла.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Телепортация (2/день). Бестия волшебным образом телепортируется вместе с любым снаряжением, которое она носит или несет, на расстояние до 120 фт. в видимое ей незанятое пространство.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бестия может совершить 3 легендарных действия, на выбор из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Бестия восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака Бивнем. Бестия совершает одну атаку Бивнем.

Рывок (Стоит 2 Действия). Бестия двигается до максимума своей скорости передвижения не провоцируя свободных атак, затем совершает две атаки Бивнем.

Пугающий Вой (Стоит 2 Действия). Бестия взвыает, выдыхая 120-футовым конусом облако наводящего страх волшебного газа. Любое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Сл 18 Мудрости или станет испуганным бестией на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, прекращая действие газа на себе в случае успеха.



ПАРАЗИТИРУЮЩИЙ КУКОЛЬНИК

Кукольник представляет собой высокоэластичный амёбoidный организм размерами с обеденную тарелку. Его наружная сторона гладкая и упругая, а внутренняя усеяна костяными крючками. Используя их кукольник прикрепляется к стене или потолку и дожидается пока подходящая добыча не будет проходить поблизости.

Вступив в физический контакт с гуманоидом, кукольник используя свои крючки вцепляется в него. После этого он может начать высасывать жизненную энергию из существа или использовать его в качестве транспорта. Кукольник также может навязать свою волю находящемуся рядом существу, заставляя выполнять его пожелания. Эти паразитирующие организмы любят использовать попавших к ним в рабство гуманоидов в качестве своих телохранителей или транспортных средств.

Паразитирующий Кукольник

Крошечный, aberrация, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 71 (11к4 + 44)

Скорость 10 фут., полёт 30 фут. (парение)

**СИЛ 2 (-4) ЛОВ 15 (+2) ТЕЛ 18 (+4)
ИНТ 16 (+3) МДР 10 (+0) ХАР 3 (-4)**

Спасброски Лов +4, Тел +6, Мдр +2

Навыки Скрытность +4

Уязвимость к урону излучение

Сопротивление к урону огненный, некротический, яд

Иммунитет к состояниям Очарованный, Испуганный,

Отравленный

Чувства слепое зрение 60 фут. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки телепатия 30 фут.

Ур.Опасности 3 (700 опыта)

Бонус Мастерства +2

Необычная Природа. Кукольник не нуждается в воздухе и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Вцепиться. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одно существо. Попадание: 12 (3к6 + 2) некротического урона и кукольник прикрепляется к цели. Пока он вцепился в цель, кукольник не может совершать ещё одну атаку на Вцепление. Он может отцепиться от цели, потратив 5 фут. своего передвижения. Используя действие, существо, находящееся в пределах досягаемости до кукольника, может попытаться отцепить его. преуспев в проверке Сл 14 Силы.

Поглощение Жизни. Кукольник наносит 12 (3к6+2) некротического урона одному существу к которому он прицепился, если существо не является конструктом или нежитью. Также засчет этого существа кукольник восстанавливает свои очки здоровья, равные полученному урону.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Внушение (Псионика: 1/День). Кукольник произносит заклинание внушение [suggestion] без нужных для него компонентов и используя Интеллект как свою способность к заклинаниям (Сл спасброска от заклинаний 13).



ЗВЁЗДНЫЙ КОПЬЕНОСЕЦ

В Астральном Море дрейфуют окаменевшие останки мертвых богов, чьи колоссальные тела пронизаны естественно образовавшимися туннелями и пещерами. Исследуя "внутренности" одного такого мертвого бога, ксеноманты-гитиянки обнаружили огромную пещеру, в которой было множество ранее им не встречавшихся крылатых существ. Обитатели пещеры наладили телепатический контакт с незваными гостями-гитиянки, которые без промедления предложили им объединиться и вскоре у крылатых существ развилась привязанность к гитиянки.

Крылатых существ гитиянки назвали звездными копьеносцами ("ва'к'рел" на языке Гит), поняв в итоге, что они - это реинкарнации самых ярых поклонников того мертвого бога. Когда звездный копьеносец погибает, его душа мгновенно возвращается в Великую Пещеру, образовавшуюся там, где было сердце мертвого бога. Там душа вселяется в тело нового, полностью выросшего звездного копьеносца, который волшебным образом взлетает со дна пещеры. Пока мертвый бог и его Великая Пещера остаются нетронутыми, численность звездных копьеносцев в мультивселенной остаётся неизменным.

Звездный копьеносец напоминает акулу, хотя у него четыре крыла и длинный хвост. Голову венчает острый рог, на который существо нанизывает своих врагов.

Гитиянкам нравится, оседлав звездных копьеносцев, мчаться на них небольшой стаей по Астральному Морю. Копьеносцы обладают врожденной способностью делать себя и своего всадника невидимыми, что делает их идеальными верховыми животными для выполнения скрытных миссий и организации засад.

Звёздный Копьеносец

Большой, небожитель, обычно нейтральный

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 60 (8к10 + 16)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 15 (+2)
ИНТ 10 (+0) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 8 (-1)

Спасброски Лов +4, Тел +4

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивление к урону излучение

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Небес, телепатия 120 фт.

Ур.Опасности 2 (450 опыта)

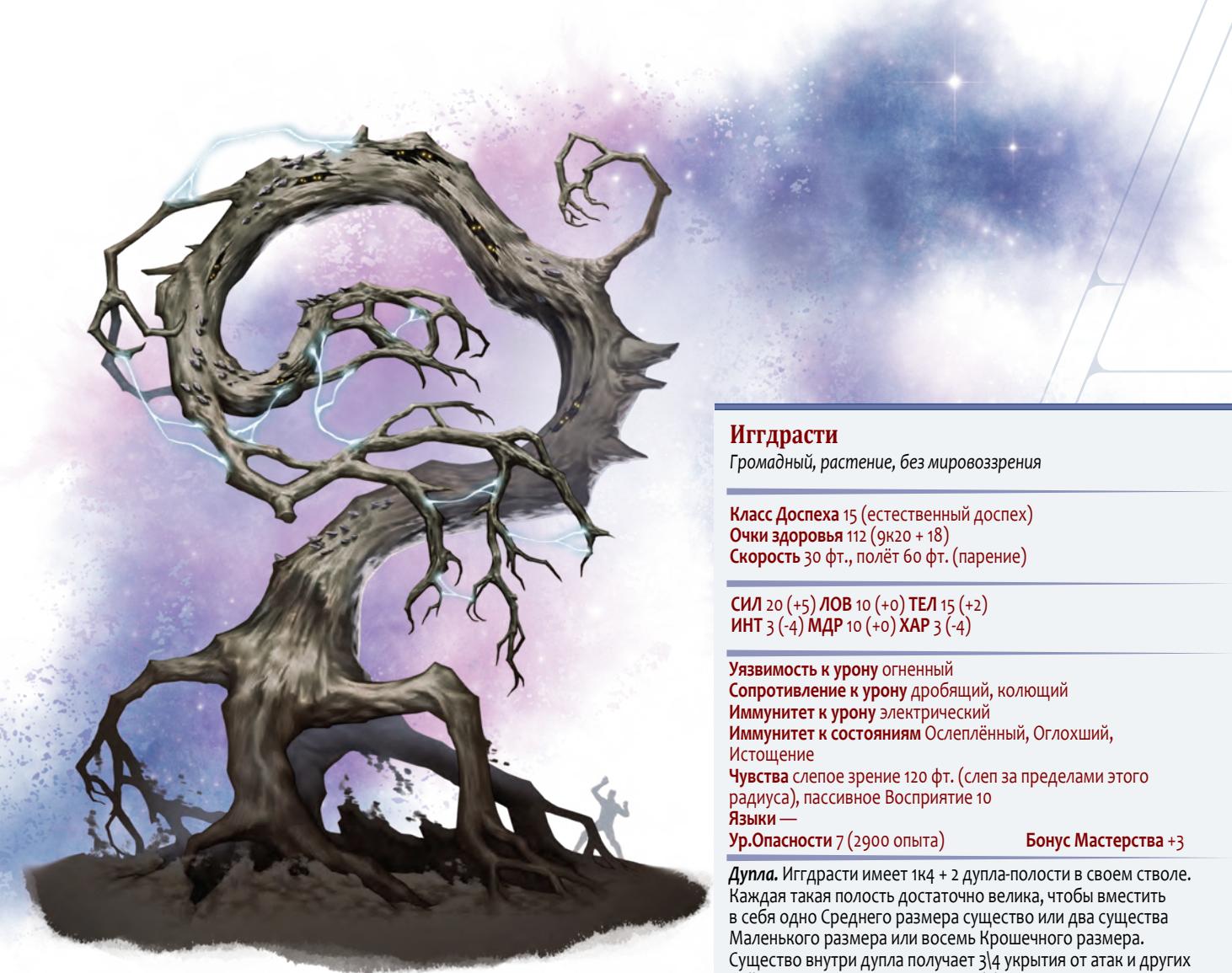
Бонус Мастерства +2

Облет. Звездный копьеносец не провоцирует свободные атаки вылетая за пределы досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Рог. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона. Если звездный копьеносец перемещается по крайней мере на 20 футов прямо к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительные 10 (3к6) колющего урона.

Покров Невидимости (3/День). Копьеносец и одно сидящее на нем существо (выбирается копьеносцем) волшебным образом становятся невидимыми. Этот эффект длится до тех пор, пока копьеносец или сидящее на нем верхом существо, не атакует или не произнесет заклинание, или пока не закончится концентрация копьеносца (как при концентрации на заклинании). Любое снаряжение, которое несут или носят невидимые существа, также становится невидимым на время действия Покрова Невидимости.



ИГГДРАСТИ

Считающиеся отколовшейся щепой от Мирового Древа Иггдрасиль, иггдрасты представляют собой гигантские поросшие мхом мертвые деревья. Они летят через Дикий Космос и Астральное Море указывая направление своими верхними ветвями и волоча за собой иссохшие корни. Каждое из этих деревьев имеет свое собственное гравитационное поле и воздушную оболочку.

Иногда на иггдрасты пытаются проехаться другие существа воспользовавшись его воздушной оболочкой. Обычно в стволе иггдрасты есть полости-дупла, в которых могут прятаться существа Среднего и меньше размера.

Иггдрасты без предупреждения нападают на любые встреченные ими поселения или летучие корабли. Используя заклинание *разговор с растениями* [speak with plants] или подобную магию можно попытаться убедить иггдрасты прекратить атаку, но врожденную ненависть монстра к другим живым существам подавить чрезвычайно трудно.

Иггдрасты иногда пристают к какой-либо планете и зарываясь корнями в землю маскируются под обычные деревья. Они могут в любое время выбраться из земли и неуклюже ковыляя на свои корнях передвигаться по поверхности, но предпочтительный способ их передвижения - полёт.

Иггдрасты

Громадный, растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 112 (9к20 + 18)

Скорость 30 фт., полёт 60 фт. (парение)

СИЛ 20 (+5) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 15 (+2)
ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 3 (-4)

Уязвимость к урону огненный

Сопротивление к урону дробящий, колющий

Иммунитет к урону электрический

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Оглохший,

Истощение

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Ур.Опасности 7 (2900 опыта)

Бонус Мастерства +3

Дупла. Иггдрасты имеют 1к4 + 2 дупла-полости в своем стволе. Каждая такая полость достаточно велика, чтобы вместить в себя одно Среднего размера существо или два существа Маленького размера или восемь Крошечного размера. Существо внутри дупла получает 3\4 укрытия от атак и других действующих за его пределами эффектов. Дупла иггдрасты не соединены друг с другом.

Фальшивая Внешность. Когда иггдрасты неподвижен, врос корнями в землю и выглядят неотличимым от мертвого дерева, то в начале боя он получает преимущество при броске инициативы. Более того, если существо не наблюдало за движением или действиями корней иггдрасты, это существо должно преуспеть в проверке Сл 18 Интеллекта (Расследование) для определения, что это нечто иное, чем обычное дерево.

Молниепроводник. Когда иггдрасты получает урон электричеством, он остается невредимым, а урон вместо этого делится поровну между всеми существами, с которыми он сражается. Кроме того, при этом иггдрасты восстанавливают одно использование Разряда Молнии.

Необычная Природа. Иггдрасты не нуждаются в воздухе и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Иггдрасты совершает две атаки Корнями и использует Разряд Молнии (если есть).

Корни. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) дробящего урона, и если цель - существо, оно становится Схваченным (Сл высвобождения 15). У иггдрасты четыре корня и каждый из них может схватить одну цель.

Разряд Молнии (3|день). Иггдрасты стреляет молнией в одно существо в радиусе 120 футов от себя. Цель должна совершить спасбросок Сл 13 Ловкости, получая 31 (7к8) урона электричеством при неудаче и вдвое меньше этого урона при успехе.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



WIZARDS
OF THE COAST