### Чудовища (А)

#### Аболет

*Большая аберрация, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 135 (18к10 + 36)

**Скорость** 10 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 9 (−1) | 15 (+2) | 18 (+4) | 15 (+2) | 18 (+4) |

**Спасброски** Тел +6, Инт +8, Муд +6

**Навыки** +12, Восприятие +10

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 20

**Языки** Глубокая речь, телепатия 120 футов.

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Земноводное*** Аболет может дышать воздухом и водой.

***Слизистое Облако***. Находясь под водой, аболет окружен преобразующей слизью. Существо, которое касается аболета или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, должно совершить спасбросок Телосложения КС 14. В случае неудачи существо заболевает на 1к4 часа. Больное существо может дышать только под водой.

***Зондирующая Телепатия***. Если существо телепатически общается с аболетом, аболет узнает о самых больших желаниях существа, если аболет может видеть существо.

**Действия**

***Мультиатака***. Аболет совершает три атаки щупальцами.

***Щупальце***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или заболеть. Заболевание не проявляется в течение 1 минуты, и может быть удалено любой магией, лечащей болезни. Через 1 минуту кожа больного существа становится полупрозрачной и слизистой, существо не может восстановить хиты, кроме как будучи под водой, и болезнь может быть исцелена только *исцелением* или другим заклинанием для лечения болезней 6-го уровня или выше. Когда существо находится вне водоема, оно получает 6 (1к12) кислотного урона каждые 10 минут, если только до истечения 10 минут кожа не смачивается водой.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов. одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) дробящего урона

***Поработить (3 раза в День)***. Аболет выбирает на одно существо, которое он может видеть в пределах 30 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 14 или быть волшебно очарована аболетом до тех пор, пока аболет не умрет или пока он не окажется на другом плане существования от цели. Зачарованная цель находится под контролем аболета и не может реагировать, а аболет и цель могут телепатически общаться друг с другом на любом расстоянии.

Всякий раз, когда Очарованная цель получает урон, цель может повторить спасбросок. В случае успеха эффект заканчивается. Не чаще одного раза в 24 часа цель также может повторять спасбросок, когда она находится на расстоянии не менее 1 мили от аболета.

**Легендарные Действия**

Аболет может выполнить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Аболет восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Аболет проверяет Мудрость (Восприятие).

***Взмах хвоста***. Аболет совершает одну атаку хвостом.

***Психическая Утечка (Стоит 2 Действия)***. Одно существо, очарованное аболетом, получает 10 (3к6) психического урона, и аболет восстанавливает хиты, равные урону, получаемому существом.

#### Ангелы

##### Дэва

*Средний небесный, законный благой*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (16к8 + 64)

**Скорость** 30 футов, полет 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 18 (+4) | 18 (+4) | 17 (+3) | 20 (+5) | 20 (+5) |

**Спасброски** Муд +9, Хар +9

**Понимание навыков** +9, Восприятие +9

**Сопротивление урону** лучистый; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Состояние: очарованный**, измученный, испуганный

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 19

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Ангельское оружие***. Атаки дэва оружием являются волшебными. Когда дэва наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительно 18 (4к8) лучистого урона (входит в атаку).

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика дэвы это Харизма (КС спасброска от заклинания 17). Дэва может врожденно произносить следующие заклинания, требующие только словесных компонентов:

По желанию: *обнаруживайте зло и добро по* 1 разу в день: *общайтесь*, *воскрешайте мертвых*

***Сопротивление Магии***. У дэва есть преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Мультиатака***. Дэва совершает две атаки в ближнем бою.

***Булава***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона плюс 18 (4к8) лучистого урона.

***Исцеляющее Прикосновение (3/День).*** Дэва прикасается к другому существу. Цель волшебным образом восстанавливает 20 (4к8 + 2) хитов и освобождается от любого проклятия, болезни, яда, слепоты или глухоты.

***Меняй Форму***. Дэва волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности равен или меньше его собственного, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дэва).

В новом облике дэв сохраняет игровую статистику и способность говорить, но КЗ, режимы перемещения, Сила, Ловкость и специальные чувства заменяются теми, что есть у нового облика, и он получает все элементы статистики и умения (кроме классовых умений, легендарных действий и действий логова), которые есть у нового облика, но отсутствуют у него. .

##### Планетарный

*Большое небесное, законное благо*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 200 (16к10 + 112)

**Скорость** 40 футов, полет 120 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 24 (+7) | 20 (+5) | 24 (+7) | 19 (+4) | 22 (+6) | 25 (+7) |

**Спасброски** Тел +12, Муд +11, Хар +12

**Навыки** Восприятие +11

**Сопротивление урону** лучистый; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Состояние: очарованный**, измученный, испуганный

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

***Ангельское оружие***. Атаки оружием планетара являются волшебными. Когда планетарий попадает любым оружием, это оружие наносит дополнительно 22 (5к8) лучистого урона (включено в атаку).

***Божественное Осознание***. Планетар знает, слышит ли он ложь.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика планетара - это харизма (КС спасброска от заклинания 20). Планетар может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение зла и добра*, *невидимость* (только для себя) по 3 раза в день: *барьер клинка*, *рассеивание зла и добра*, *огненный удар*, *воскрешение мертвых по* 1 разу в день: *коммуна*, *контроль погоды*, *чума насекомых*

***Сопротивление Магии***. Планетар совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Планетар совершает две атаки в ближнем бою.

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (4к6 + 7) режущего урона плюс 22 (5к8) лучистого урона.

***Исцеляющее прикосновение (4/день)*** . Планетар касается другого существа. Цель волшебным образом восстанавливает 30 (6к8 + 3) хитов и освобождается от любого проклятия, болезни, яда, слепоты или глухоты.

##### Солнечный

*Большое небесное, законное благо*

**Класс Защиты** 21 (естественный доспех)

**Хиты** 243 (18к10 + 144)

**Скорость** 50 футов, полет 150 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 26 (+8) | 22 (+6) | 26 (+8) | 25 (+7) | 25 (+7) | 30 (+10) |

**Спасброски** Инт +14, Муд +14, Хар +17

**Навыки** Восприятие +14

**Сопротивление урону** лучистый; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, отравленный

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 21 (33 000 опыта)

***Ангельское оружие***. Атаки солара оружием являются волшебными. Когда солар попадает любым оружием, то оружие наносит дополнительно 27 (6к8) лучистого урона (учтено в атаке).

***Божественное Осознание***. Солар знает, когда он слышит ложь.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная способность солара - Харизма (КС спасброска заклинаний 25). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение зла и добра*, *невидимость* (только для себя) по 3 раза в день: *барьер клинка*, *рассеивание зла и добра*, *воскрешение по* 1 разу в день: *общение*, *контроль погоды*

***Сопротивление Магии***. Солар совершает спасброски против заклинаний и других волшебных эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Солар делает две атаки двуручным мечом.

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (4к6 + 8) режущего урона плюс 27 (6к8) лучистого урона.

***Убивающий Длинный Лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +13 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона плюс 27 (6к8) лучистого урона. Если целью является существо, имеющее 100 хитов или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 15 или умереть.

***Летающий Меч***. Солнце выпускает свой двуручный меч, чтобы волшебным образом зависнуть в незанятом пространстве в пределах 5 футов от него. Если солар видит меч, солар может бонусным действием мысленно приказать ему взлететь на высоту 50 футов и либо нанести одну атаку по цели, либо вернуться в руки солара. Если на парящий меч нацелен какой-либо эффект, считается, что солар держит его. Парящий меч падает, в случае смерти солара.

***Исцеляющее прикосновение (4/день)*** . Солар прикасается к другому существу. Цель волшебным образом восстанавливает 40 (8к8 + 4) хитов и освобождается от любого проклятия, болезни, яда, слепоты или глухоты.

**Легендарные Действия**

Соляр может совершить 3 легендарных действия, выбрав из предложенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Солар восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Телепортация*** . Солар волшебным образом телепортируется вместе с любым снаряжением, которое он использует или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

***Жгучий взрыв (стоит 2 действия)*** . Солар излучает магическую, божественную энергию. Каждое существо по его выбору в радиусе 10 футов должно совершить спасбросок ловкости КС 23, получив 14 (4к6) огненного урона плюс 14 (4к6) лучистого урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Ослепляющий Взгляд (Стоит 3 Действия)***. Солар выбирает одно существо, которое он может видеть на расстоянии до 30 футов от него. Если цель может видеть, то она ель должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 15 или быть ослепленной до тех пор, пока магия, такая как заклинание *меньшего восстановления*, не устранит слепоту.

#### Анимированные Объекты

##### Анимированная броня

*Средняя конструкция, не выровненная*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 25 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) | 1 (−5) | 3 (−4) | 1 (−5) |

**Иммунитет к урону** яд, психический

**Состояние: ослепленный, очарованный**, оглушенный, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 6

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Антимагическая Восприимчивость***. Броня выводится из строя, находясь в зоне действия *антимагического поля.* Если целью является *рассеивающая магия*, броня должна преуспеть на

Спасбросок Телосложения против КС спасброска заклинания заклинателя или потеря сознания на 1 минуту.

***Фальшивая Внешность***. Пока доспех остается неподвижным, он неотличим от обычного доспеха.

**Действия**

***Мультиатака***. Броня совершает две атаки в ближнем бою.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

##### Летающий меч

*Небольшая конструкция, не выровненная*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 17 (5к6)

**Скорость** 0 футов, полет 50 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 15 (+2) | 11 (+0) | 1 (−5) | 5 (−3) | 1 (−5) |

**Спасброски** Лов+4

**Иммунитет к урону** яд, психический

**Иммунитет к состояниям: ослепленный, очарованный**, оглушенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 7

**Языки** —

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Антимагическая Восприимчивость***. Меч выводится из строя, находясь в зоне действия *антимагического поля.* Если целью является *рассеивание магии*, меч должен преуспеть в спасброске Телосложения против КС заклинаний заклинателя или он потеряет сознание на 1 минуту.

***Фальшивая Внешность***. Пока меч остается неподвижным и не летит, он неотличим от обычного меча.

**Действия**

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) режущего урона.

##### Ковер удушения

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 33 (6к10)

**Скорость** 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 14 (+2) | 10 (+0) | 1 (−5) | 3 (−4) | 1 (−5) |

**Иммунитет к урону** яд, психический

**Иммунитет к состояниям: ослепленный, очарованный**, оглушенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 6

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Антимагическая Восприимчивость***. Ковер выведен из строя, находясь в зоне действия *антимагического поля.* Став целью *рассеивания магии*, ковёр должен преуспеть в спасброске Телосложения с КС равным КС спасброска заклинаний, иначе потеряет сознание на 1 минуту.

***Передача урона***. Пока ковёр держит существо в захвате, он получает только половину урона, причиняемого ему, а существо, схваченное ковром, получает вторую половину.

***Фальшивая Внешность***. Пока ковер остается неподвижным, он неотличим от обычного ковра.

**Действия**

***Задушить***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо среднего или меньшего размера. *Попадание:* Существо схвачено (КС освобождения 13). До тех пор, пока эта схватка не закончится, цель ограничена, ослеплена и подвержена риску задохнуться, а ковер не может задушить другую цель. Кроме того, в начале каждого хода цель получает 10 (2к6 + 3) дробящего урона

#### Анкхег

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех), 11 в положении лежа

**Хиты** 39 (6к10 + 6)

**Скорость** 30 футов, глубина 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 11 (+0) | 13 (+1) | 1 (−5) | 13 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона плюс 3 (1к6) кислотного урона. Если целью является существо Большого или меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 13). До тех пор, пока эта схватка не закончится, анкег может укусить только захваченное существо и имеет преимущество в бросках атаки, чтобы сделать это.

***Кислотный аэрозоль (Перезарядка 6)***. Анкег выплевывает кислоту в линию длиной 30 футов и шириной 5 футов, при условии, что с ним не сцепилось ни одно существо. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 13, получив 10 (3к6) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Азер

*Средний элементарный, законно нейтральный*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех, щит)

**Хиты** 39 (6к8 + 12)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 10 (+0) |

**Спасброски** Тел +4

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** Игнан

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Нагретое Тело***. Существо, которое касается азера или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) огненного урона.

***Нагретое Оружие***. Когда азер наносит удар металлическим оружием ближнего боя, он наносит дополнительно 3 (1к6) огненного урона (учтено в атаке).

***Освещение***. Azer излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

**Действия**

***Боевой молот***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона или 8 (1к10 + 3) дробящего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою, плюс 3 (1к6) огненного урона.

### Монстры (B)

#### Василиск

*Среднее чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 8 (−1) | 15 (+2) | 2 (−4) | 8 (−1) | 7 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Окаменевший Взгляд\_**. Если существо начинает ход в пределах 30 футов от василиска, и они видят друг друга, василиск, если он дееспособен, может заставить существо совершить спасбросок Телосложения КС 12. При провале существо магическим образом начинает превращаться в камень и становится обездвиженым. Он должен повторить спасбросок в конце своего следующего хода. В случае успеха эффект заканчивается. В случае неудачи существо окаменевает до тех пор, пока не будет освобождено заклинанием *большего восстановления* или другой магией.

Существо, которое не удивлено, может отвести глаза, чтобы избежать спасительного броска в начале своего хода. Если он это сделает, то не сможет увидеть василиска до начала своего следующего хода, когда он снова сможет отвести глаза. Если он тем временем посмотрит на василиска, он должен немедленно сделать сохранение.

Если василиск видит свое отражение в ярком свете на расстоянии 30 футов от себя, он принимает себя за соперника и целится в себя взглядом.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

#### Бехир

*Огромное чудовище, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 168 (16к12 + 64)

**Скорость** 50 футов, подъем 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 16 (+3) | 18 (+4) | 7 (−2) | 14 (+2) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +7

**Повреждение От молнии**

**Чувства** темное зрение 90 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Драконовские

**Опасность** 11 (7200 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Бехир совершает две атаки: одну своим укусом и одну, чтобы сжать.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона.

***Сжимать***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо не более Большого размера. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) дробящего урона плюс 17 (2к10 + 6) режущего урона. Цель захватывается (КС освобождения 16), если бехир еще не сжимает существо, и цель удерживается до тех пор, пока эта схватка не закончится.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Бехир выдыхает линию молнии длиной 20 футов и шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 16, получив 66 (12к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Проглатывание***. Бехир совершает одну атаку укусом против захваченной им цели среднего или меньшего размера. Если атака попадает, цель также проглатывается, и захват прекращается. Будучи проглоченой цель слепа, обездвижена, полностью защищена от атак и других эффектов вне бехира и получает 21 (6к6) кислотного урона в начале каждого хода бехира. Бехир может проглотить только одно существо за раз.

Если бехир получает 30 или более урона за один ход от проглоченного существа, бехир должен совершить спасбросок Телосложения КС 14 в конце этого хода или извергнуть существо, которое падает ничком на место в пределах 10 футов от бехира. Если бехир умирает, проглоченное существо больше не сдерживается им и может вырваться из трупа, используя 15 футов движения, выходя лежа.

#### Багбер

*Средний гуманоид (гоблиноид), хаотично злой*

**Класс Защиты** 16 (Сыромятный доспех, щит)

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 8 (−1) | 11 (+0) | 9 (−1) |

**Навыки** Скрытности +6, Выживание +2

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Общий, Гоблинский

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Грубый***. Оружие ближнего боя наносит одну дополнительную кость своего урона, когда багбер попадает им (учтено в атаке).

***Внезапная атака***. Если багбер застает существо врасплох и поражает его атакой во время первого раунда боя, цель получает дополнительные 7 (2к6) урона от атаки.

**Действия**

***Утренняя*** звезда. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к8 + 2) колющего урона.

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона в ближнем бою или 5 (1к6 + 2) колющего урона на расстоянии.

#### Панцирница

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 94 (9к10 + 45)

**Скорость 40 футов, глубина 40 футов**.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 11 (+0) | 21 (+5) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Восприятие +6

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Прыжок стоя***. Прыжок панцирницы в длину составляет до 30 футов, а в высоту - до 15 футов, с разбегом или без него.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (4к12 + 4) колющего урона.

***Смертельный прыжок***. Если булетт прыгает по крайней мере на 15 футов как часть своего движения, он может затем использовать это действие, чтобы приземлиться на ноги в пространстве, содержащем одно или несколько других существ. Каждое из этих существ должно преуспеть в спасброске силы или ловкости КС 16 (по выбору цели) или быть сбитым с ног и получить 14 (3к6 + 4) дробящего урона плюс 14 (3к6 + 4) режущего урона. при успехе существо получает только половину урона, не падает ничком и выталкивается на 5 футов из пространства панцирницы в незанятое пространство по выбору существа. Если в пределах досягаемости нет незанятого места, существо вместо этого падает ничком в пространстве панцирницы .

### Монстры (C)

#### Кентавр

*Большое чудовище, нейтральное добро*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 14 (+2) | 14 (+2) | 9 (−1) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Легкая атлетика +6, Восприятие +3, Выживание +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Эльфийский, Лесной

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Заряжать***. Если кентавр перемещается по крайней мере на 30 футов прямо к цели, а затем поражает ее атакой пикой в тот же ход, цель получает дополнительные 10 (3к6) колющего урона.

**Действия**

***Мультиатака***. Кентавр совершает две атаки: одну с помощью пики и одну с помощью копыт или две с помощью своего длинного лука.

***Щука***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

#### Химера

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 114 (12к10 + 48)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 11 (+0) | 19 (+4) | 3 (−4) | 14 (+2) | 10 (+0) |

**Навыки** +8

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** понимает драконий, но не может говорить

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Химера совершает три атаки: одну своим укусом, одну своими рогами и одну своими когтями. Когда его огненное дыхание доступно, он может использовать дыхание вместо своего укуса или рогов.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) дробящего урона

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Голова дракона выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 15, получив 31 (7к8) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Чуул

*Большая аберрация, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 93 (11к10 + 33)

**Скорость** 30 футов, проплыть 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 5 (−3) | 11 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** +4

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** понимает Глубокую речь, но не может говорить

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Земноводное*** Чуул может дышать воздухом и водой.

***Чувствую Магию***. Чуул по желанию ощущает магию в радиусе 120 футов от него. В остальном эта черта работает как заклинание *обнаружения магии*, но сама по себе не является магической.

**Действия**

***Мультиатака***. Чуул делает две атаки клешнями. Если чуул схватывается с существом, чуул также может использовать свои щупальца один раз.

***Клешня***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона Цель схвачена (КС освобождения 14), если это Большое или меньшее существо, и у чуула нет двух других схваченных существ.

***Щупальца***. Одно существо, схваченное чуулом, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 13 или быть отравленным в течение 1 минуты. Пока действие этого яда не закончится, цель парализована. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

#### Плащевка

*Большая аберрация, хаотическая нейтральность*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 78 (12к10 + 12)

**Скорость** 10 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Навыки** Скрытности +5

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Глубокая Речь, Недостаточно Распространенный

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Передача урона***. Будучи прикрепленным к существу, маскировщик получает только половину нанесенного ему урона (округляется в меньшую сторону), а это существо получает вторую половину.

***Фальшивая Внешность***. В то время как плащ остается неподвижным без обнаженной нижней стороны, он неотличим от темного кожаного плаща.

***Светочувствительность***. Находясь при ярком свете, маскировщик имеет недостаток в бросках атаки и проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Маскировщик совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим хвостом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона, и если размер цели не больше Большого, плащевик к ней прикрепляется. Если у маскировщика есть преимущество перед целью, маскировщик прикрепляется к голове цели, и цель ослеплена и не может дышать, пока маскировщик прикреплен. Будучи прикрепленным, маскировщик может совершать эту атаку только против цели и имеет преимущество в броске атаки. Маскировщик может отсоединиться, потратив 5 футов своего движения. Любое существо, включая цель, может действием оторвать плащевика, преуспев в проверке Силы КС 16.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона.

***Стонать***. Все существа в пределах 60 футов от плащевика, слышащие его стон, и не являющиеся аберрациями, должны преуспеть в спасброске Мудрости КС 13, иначе станут испуганными до конца следующего хода плащевика. Если спасбросок существа был успешным, оно получает иммунитет к стону этого плащевика на следующие 24 часа.

***Фантазмы (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)*** . Плащевик магическим образом создаёт три свои иллюзорные копии, если не находится на ярком свету. Копии перемещаются вместе с ним и подражают его действиям, постоянно перемешиваясь, чтобы невозможно было понять, кто из них настоящий плащевик. Если плащевик окажется в области яркого света, копии исчезнут.

Всякий раз, когда какое-либо существо атакует плащевика атакой или вредоносным заклинанием, пока остается дубликат, это существо делает случайный бросок, чтобы определить, нацеливается ли оно на плащевика или на один из дубликатов. Существо не подвержено этому магическому эффекту, если оно не может видеть или если оно полагается на другие чувства, кроме зрения.

Дубликат имеет КЗ плащевки и использует его Спасброски. Если атака попадает в дубликат или если дубликат не выполняет спасбросок против эффекта, наносящего урон, дубликат исчезает.

#### Какаду

*Маленькое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 27 (6к6 + 6)

**Скорость** 20 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 2 (−4) | 13 (+1) | 5 (−3) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) проникающий урон, и цель должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 11 чтобы магически не окаменеть. при провале существо начинает превращаться в камень и обездвижено. Он должен повторить спасбросок в конце своего следующего хода. В случае успеха эффект заканчивается. В случае неудачи существо окаменевает на 24 часа.

#### Куатль

*Средний небесный, законный благой*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 97 (13к8 + 39)

**Скорость** 30 футов, полет 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 20 (+5) | 17 (+3) | 18 (+4) | 20 (+5) | 18 (+4) |

**Спасброски** Тел +5, Муд +7, Хар +6

**Сопротивление повреждениям** излучающее

**Иммунитет к урону** психический; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика коатля - это Харизма (КС спасброска заклинаний 14). Он может врожденно произносить следующие заклинания, требующие только словесных компонентов:

По желанию: *обнаруживать зло и добро*, *обнаруживать магию*, *обнаруживать мысли по* 3 раза в день: *благословлять*, *создавать пищу и воду*, *лечить раны*, *меньшее восстановление*, *защита от яда*, *убежище*, *щит по* 1 разу в день: *сон*, *большее восстановление*, *гадание*

***Магическое оружие***. Атаки коатля оружием являются волшебными.

***Защищенный Разум***. Куатль невосприимчив к гаданию и к любому эффекту, который мог бы ощутить его эмоции, прочитать его мысли или определить его местоположение.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (1к6 + 5) колющего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 13 или быть отравленой на 24 часа. Пока действие яда не закончится, цель находится без сознания. Другое существо может использовать действие, чтобы разбудить цель.

***Сжимать***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо среднего или меньшего размера. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона, и цель захвачена (КС освобождения 15). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, и куатль не может сжать другую цель.

***Меняй Форму***. Куатль волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности равен или меньше его собственного, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое оборудование, которое он носит или несет, поглощается или переносится новой формой (выбор couatl).

В новой форме коатль сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но его КЗ, режимы движения, Сила, Ловкость и другие действия заменяются таковыми из новой формы, и он получает любые характеристики и возможности (кроме классовых особенностей). , легендарные действия и действия в логове), которые есть в новой форме, но которыми не обладает коатль. Если у новой формы есть атака укуса, куатль может использовать свой укус в этой форме.

### Монстры (D)

#### Темная мантия

*Маленькое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 22 (5к6 + 5)

**Скорость** 10 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Скрытность +3

**Чувства** слепое зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Эхолокация***. Темный рыцарь не может использовать свое слепое зрение, будучи оглушенным.

***Фальшивая Внешность***. В то время как темная мантия остается неподвижной, она неотличима от пещерного образования, такого как сталактит или сталагмит.

**Действия**

***Раздавить***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона, и темная мантия прикрепляется к цели. Если цель среднего или меньшего размера и у темной мантии есть преимущество в броске атаки, она прикрепляется, захватывая голову цели, и цель также ослеплена и не может дышать, пока темная мантия прикреплена таким образом.

Будучи прикрепленным к цели, даркмантл не может атаковать ни одно другое существо, кроме цели, но имеет преимущество в бросках атаки. Скорость даркмантла также становится равной 0, он не может извлечь выгоду из какого-либо бонуса к своей скорости, и он движется вместе с целью.

Существо может отсоединить темную мантию, выполнив действием успешную проверку силы КС 13. В свою очередь, даркмантл может отделиться от цели, используя 5 футов движения.

***Темная аура (1/День)***. Магическая тьма радиусом 15 футов простирается от темной мантии, движется вместе с ней и распространяется по углам. Темнота длится до тех пор, пока темный маг сохраняет концентрацию, до 10 минут (как если бы он концентрировался на заклинании). Darkvision не может проникнуть в эту темноту, и никакой естественный свет не может осветить ее. Если какая-либо часть тьмы перекрывается областью света, созданной заклинанием 2-го уровня или ниже, заклинание, создающее свет, рассеивается.

#### Демоны

##### Балор

*Огромное Исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 262 (21к12 + 126)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 26 (+8) | 15 (+2) | 22 (+6) | 20 (+5) | 16 (+3) | 22 (+6) |

**Спасброски** Сил +14, Тел +12, Муд +9, Хар +12

**Сопротивление урону** холод, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 19 (22 000 опыта)

***Предсмертные муки***. Когда балор умирает, он взрывается, и каждое существо в радиусе 30 футов от него должно совершить спасбросок ловкости КС 20, получая 70 (20к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе. Взрыв воспламеняет легковоспламеняющиеся предметы в этой области, которые не носят и не носят, и уничтожает оружие балора.

***Огненная Аура***. В начале каждого хода балора каждое существо в радиусе 5 футов от него получает 10 (3к6) огненного урона, а легковоспламеняющиеся предметы в ауре, которые не держат или не носят, воспламеняются. Существо, которое касается балора или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 10 (3к6) огненного урона.

***Сопротивление Магии***. Балор совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки балора оружием являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Балор делает две атаки: одну своим длинным мечом и одну хлыстом.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) режущего урона плюс 13 (3к8) урона молнией. Если балор наносит критический удар, он бросает кубики с уроном три раза вместо двух.

***Кнут***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона плюс 10 (3к6) огненного урона, и цель должна успешно совершить спасбросок силы КС 20 или быть подтянута на 25 футов к балору.

***Телепортация*** . Балор волшебным образом телепортируется вместе с любым оборудованием, которое он носит или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

##### Дретч

*Маленький дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 18 (4к6 + 4)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 11 (+0) | 12 (+1) | 5 (−3) | 8 (−1) | 3 (−4) |

**Сопротивление повреждениям** холод, огонь, молния

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** Бездны, телепатия 60 футов (работает только с существами, которые понимают Бездну)

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дретч делает две атаки: одну своим укусом и одну своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (2к4) режущего урона.

***Зловонное облако (1/День)***. Отвратительный зеленый газ в радиусе 10 футов выходит из дретча. Газ распространяется по углам, и его площадь слегка затемняется. Это длится 1 минуту или до тех пор, пока сильный ветер не рассеет его. Любое существо, которое начинает свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 11 или быть отравленным до начала своего следующего хода. Будучи отравленной таким образом, цель может предпринять либо действие, либо бонусное действие в свой ход, а не и то, и другое, и не может реагировать.

##### Глабрезу

*Большое исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 157 (15к10 + 75)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 15 (+2) | 21 (+5) | 19 (+4) | 17 (+3) | 16 (+3) |

**Спасброски** Сил +9, Тел +9, Муд +7, Хар +7

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 9 (5000 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** заклинательная характеристика глабрезу - это Интеллект (КС спасбросков заклинаний 16). Глабрезу может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *темнота*, *обнаружение магии*, *рассеивание магии* 1/день каждый: *замешательство*, *полет*, *оглушение силовым словом*

***Сопротивление Магии***. Глабрезу совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Глабрезу совершает четыре атаки: две клешнями и две кулаками. В качестве альтернативы, он совершает две атаки своими клешнями и произносит одно заклинание.

***Клешня***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) дробящего урона Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 15). У глабрезу есть две клешни, каждая из которых может схватить только одну цель.

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) дробящего урона

##### Хезру

*Большое исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (13к10 + 65)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 17 (+3) | 20 (+5) | 5 (−3) | 12 (+1) | 13 (+1) |

**Спасброски** Сил +7, Тел +8, Муд +4

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Сопротивление Магии***. хезроу совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Зловоние***. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от Хезроу, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или быть отравленным до начала следующего хода. При успешном спасброске существо становится невосприимчивым к зловонию хезру в течение 24 часов.

**Действия**

***Мультиатака***. Хезру совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

##### Мэрилит

*Большое исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 189 (18к10 + 90)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 20 (+5) | 20 (+5) | 18 (+4) | 16 (+3) | 20 (+5) |

**Спасброски** Сил +9, Тел +10, Муд +8, Хар +10

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. Марилит совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки марилит оружием являются волшебными.

***Реактивный***. Марилит может совершить одну реакцию на каждом ходу в бою.

**Действия**

***Мультиатака***. Марилит совершает семь атак: шесть длинными мечами и одну хвостом.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) дробящего урона Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 19). До тех пор, пока эта схватка не закончится, цель удерживается, марилит может автоматически поражать цель своим хвостом, и марилит не может совершать атаки хвостом против других целей.

***Телепортация*** . Марилит волшебным образом телепортируется вместе с любым оборудованием, которое она носит или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое она может видеть.

**Реакции**

***Парировать***. Марилит добавляет 5 к своему КЗ против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы ее. Чтобы сделать это, марилит должна видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

##### Налфешнее

*Большое исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 184 (16к10 + 96)

**Скорость** 20 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 10 (+0) | 22 (+6) | 19 (+4) | 12 (+1) | 15 (+2) |

**Спасброски** Тел +11, Инт +9, Муд +6, Хар +7

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. нальфешни совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Налфешнее использует Нимб Ужаса, если может. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 32 (5к10 + 5) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) режущего урона.

***Нимб ужаса (Перезарядка 5-6)***. Налфешнее волшебным образом излучает мерцающий разноцветный свет. Каждое существо в пределах 15 футов от налфешни, которое может видеть свет, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 15 или быть испугаными на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Нимбу Ужаса налфешни на следующие 24 часа.

***Телепортация*** . Налфешнее волшебным образом телепортируется вместе с любым оборудованием, которое оно носит или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое оно может видеть.

##### Квазит

*Крошечный дьявол (демон, оборотень), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 7 (3к4)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 17 (+3) | 10 (+0) | 7 (−2) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Скрытности +5

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Бездонные, Общие

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Перевёртыш***. Квазит может использовать свое действие для полиморфизации в звериную форму, напоминающую летучую мышь (скорость 10 футов. пролететь 40 футов), сороконожка (40 футов, подняться на 40 футов) или жаба (40 футов, проплыть 40 футов), или вернуться в свою истинную форму. Его статистика одинакова в каждой форме, за исключением отмеченных изменений скорости. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Сопротивление Магии***. Квазит совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Когти (Укус в Звериной форме)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10 или получить 5 (2к4) урона ядом и быть отравленной на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

***Напугать (1/День)***. Одно существо по выбору квазита в радиусе 20 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 10 или испугаться на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

***Невидимость***. Квазит волшебным образом становится невидимым до тех пор, пока не атакует или не использует Испуг, или пока его концентрация не закончится (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое оборудование, которое носит или носит квазит, невидимо вместе с ним.

##### Врок

*Большое исчадие (демон), хаотически злое*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 104 (11к10 + 44)

**Скорость** 40 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 18 (+4) | 8 (−1) | 13 (+1) | 8 (−1) |

**Спасброски** Лов+5, Муд +4, Хар +2

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Сопротивление Магии***. Врок имеет преимущество в спасбросах против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Мультиатака***. Врок совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) режущего урона.

***Споры (перезарядка 6)***. Облако ядовитых спор радиусом 15 футов простирается от врока. Споры расползаются по углам. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или стать отравленным. Будучи отравленной таким образом, цель получает 5 (1к10) урона ядом в начале каждого из своих ходов. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Опорожнение флакона со святой водой на цель также прекращает действие на нее.

***Потрясающий Визг (1/День)***. Врок издает ужасающий визг. Каждое существо в радиусе 20 футов от него, которое может его слышать и которое не является демоном, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или быть оглушенным до конца следующего хода врока.

#### Дьяволы

##### Колючий Дьявол

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 110 (13к8 + 52)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 17 (+3) | 18 (+4) | 12 (+1) | 14 (+2) | 14 (+2) |

**Спасброски** Сил +6, Тел +7, Муд +5, Хар +5

**Навыки** Обмана +5, Проницательность +5, Восприятие +8

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Колючая Шкура***. В начале каждого своего хода шипастый дьявол причиняет 5 (1к10) колющего всем схватившим его существам.

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол совершает три атаки в ближнем бою: одну хвостом и две когтями. В качестве альтернативы, он может дважды использовать Метательное пламя.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона.

***Метать Пламя***. Дальняя атака заклинаниями: \_ +5 к попаданию, дальность 150 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (3к6) огненного урона. Если целью является легковоспламеняющийся предмет, который не носят и не переносят, он также загорается.

##### Бородатый дьявол

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 9 (−1) | 11 (+0) | 11 (+0) |

**Спасброски** Сил +5, Тел +4, Муд +2

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Стойкий***. Дьявол не может испугаться, пока он может видеть союзное существо в радиусе 30 футов от него.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол совершает две атаки: одну своей бородой, а другую - своей глефой.

***Борода***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 12 или быть отравленной в течение 1 минуты. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстановливать хиты. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

***Глефа***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) режущего урона. Если целью является существо, отличное от нежити или конструкции, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 12 или потерять 5 (1к10) хитов в начале каждого из своих ходов из-за адской раны. Каждый раз, когда дьявол поражает раненую цель этой атакой, урон, наносимый раной, увеличивается на 5 (1к10). Любое существо может использовать Действие, чтобы остановить кровотечение с помощью успешной проверки Мудрости (Медицина) КС 10. Рана также закрывается, если цель получает магическое исцеление.

##### Костяной дьявол

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 142 (15к10 + 60)

**Скорость** 40 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 16 (+3) | 18 (+4) | 13 (+1) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Спасброски** Инт +5, Муд +6, Хар +7

**Навыки** Обмана +7, Проницательность +6

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 9 (5000 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол делает три атаки: две своими когтями и одну своим жалом.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) режущего урона.

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона плюс 17 (5к6) урона ядом, и цель должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 14 или отравиться на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

##### Цепной Дьявол

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 85 (10к8 + 40)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 18 (+4) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Спасброски** Тел +7, Муд +4, Хар +5

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол делает две атаки своими цепями.

***Цепь***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона. Цель схвачена (КС освобождения 14), если дьявол не захватил другое существо. До тех пор, пока эта схватка не закончится, цель удерживается и получает 7 (2к6) колющего урона в начале каждого из своих ходов.

***Анимированные цепочки (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. До четырех цепей, которые дьявол может видеть в радиусе 60 футов от него, волшебным образом прорастают острыми как бритва шипами и оживают под контролем дьявола, при условии, что цепи не носят и не носят.

Каждая анимированная цепь представляет собой объект с КЗ 20, 20 хитами, сопротивлением к колющему урону и иммунитетом к психическому и урону громом. Когда дьявол использует мультиатаку в свой ход, он может использовать каждую анимированную цепочку, чтобы совершить одну дополнительную цепную атаку. Анимированная цепочка может схватить одно собственное существо, но не может совершать атаки во время схватки. Анимированная цепочка возвращается в свое неодушевленное состояние, если количество хитов уменьшено до 0 или если дьявол выведен из строя или умирает.

**Реакции**

***Нервирующая Маска***. Когда существо, которое видит дьявол, начинает свой ход в пределах 30 футов от дьявола, дьявол может создать иллюзию, что оно похоже на одного из умерших близких или злейших врагов существа. Если существо может видеть дьявола, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 14 или испугаться до конца своего хода.

##### Эриниес

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хиты** 153 (18к8 + 72)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 16 (+3) | 18 (+4) | 14 (+2) | 14 (+2) | 18 (+4) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +8, Муд +6, Хар +8

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 12 (8400 опыта)

***Адское оружие***. Атаки эриний оружием являются магическими и наносят дополнительный урон ядом 13 (3к8) при попадании (учтено в атаке).

***Сопротивление Магии***. У эриний есть преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Мультиатака***. Эринии совершают три атаки.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) режущего урона или 9 (1к10 + 4) режущего урона при двуручном хвате плюс 13 (3к8) урона ядом.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +7 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 13 (3к8) урона ядом, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 14 или быть отравленной. Яд действует до тех пор, пока он не будет удален заклинанием *меньшего восстановления* или подобной магией.

**Реакции**

***Парировать***. Эриния добавляет 4 к своему КЗ против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы ее. Чтобы сделать это, эринии должны видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

##### Рогатый дьявол

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 148 (17к10 + 55)

**Скорость** 20 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 17 (+3) | 21 (+5) | 12 (+1) | 16 (+3) | 17 (+3) |

**Спасброски** Сил +10, Лов+7, Муд +7, Хар +7

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, совершенных не посеребренным оружием

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол совершает три атаки в ближнем бою: две вилкой и одну хвостом. Он может использовать Метательное пламя вместо любой атаки в ближнем бою.

***Вилка***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) колющего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к8 + 6) колющего урона. Если целью является существо, отличное от нежити или конструкции, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 17 или терять 10 (3к6) хитов в начале каждого из своих ходов из-за адской раны. Каждый раз, когда дьявол поражает раненую цель этой атакой, урон, наносимый раной, увеличивается на 10 (3к6). Любое существо может использовать Действие, чтобы остановить кровотечение с помощью успешной проверки Мудрости (Медицина) КС 10. Рана также закрывается, если цель получает магическое исцеление.

***Метать Пламя***. Дальняя атака заклинаниями: \_ +7 к попаданию, дальность 150 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (4к6) огненного урона. Если целью является легковоспламеняющийся предмет, который не носят и не переносят, он также загорается.

##### Ледяной дьявол

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 180 (19к10 + 76)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 14 (+2) | 18 (+4) | 18 (+4) | 15 (+2) | 18 (+4) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +9, Муд +7, Хар +9

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющему и режущему от немагических атак, которые не посеребрены

**Урон** от холода, огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 14 (11 500 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному видению дьявола.

##### Чертенок

*Крошечный дьявол (дьявол, оборотень), законное зло*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 10 (3к4 + 3)

**Скорость** 20 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 17 (+3) | 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) |

***Сопротивление Магии***. Дьявол совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Мультиатака***. Дьявол совершает три атаки: одну своим укусом, одну своими когтями и одну своим хвостом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) колющего урона плюс 10 (3к6) урона холодом

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к4 + 5) режущего урона плюс 10 (3к6) урона холодом

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона плюс 10 (3к6) урона холодом.

***Стена льда (Перезарядка 6)***. Дьявол волшебным образом образует непрозрачную ледяную стену на твердой поверхности, которую он может видеть в пределах 60 футов от нее. Стена имеет толщину 1 фут, длину до 30 футов и высоту 10 футов, или это полусферический купол диаметром до 20 футов.

Когда появляется стена, каждое существо в своем пространстве выталкивается из нее кратчайшим путем. Существо выбирает, по какую сторону стены оказаться, если только оно не выведено из строя. Затем существо совершает спасбросок ловкости КС 17, получая 35 (10к6) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Стена длится 1 минуту или до тех пор, пока дьявол не выйдет из строя или не умрет. Стена может быть повреждена и пробита; каждая 10-футовая секция имеет КЗ 5, 30 хитов, уязвимость к урону от огня и иммунитет к урону кислотой, холодом, ядом, некротическому и психическому урону. Если секция разрушена, она оставляет после себя слой холодного воздуха в пространстве, которое занимала стена. Всякий раз, когда существо заканчивает движение в холодном воздухе на ходу, добровольно или нет, существо должно совершить спасбросок Телосложения КС 17, получив 17 (5к6) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе. Холодный воздух рассеивается, когда остальная часть стены исчезает.

**Навыки** Обман +4, Проницательность +3, Убеждение +4, Скрытность +5

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Адские, Обычные

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Перевёртыш***. Бесенок может использовать свое действие, чтобы превратиться в зверя, напоминающего крысу (скорость 20 футов), ворона (20 футов, полет 60 футов) или паука (20 футов, подъем 20 футов), или обратно в свою истинную форму. Его статистика одинакова в каждой форме, за исключением отмеченных изменений скорости. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не мешает чертенку видеть в темноте.

***Сопротивление Магии***. У беса есть преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Укус (Укус в Звериной форме)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона, и цель должна совершить спасбросокТелосложения КС 11, получив 10 (3к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Невидимость***. Бесенок волшебным образом становится невидимым до тех пор, пока не атакует или пока его концентрация не закончится (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое оборудование, которое носит или носит бес, невидимо вместе с ним.

##### Лемур

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 7

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 15 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 5 (−3) | 11 (+0) | 1 (−5) | 11 (+0) | 3 (−4) |

**Устойчивость к повреждениям** холодом

Урон от огня, яда

**Состояние: очарованный**, напуганный, отравленный

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает Адские, но говорить не умеет

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Дьявольский взгляд***. Магическая тьма не препятствует темному зрению лемура.

***Адское Омоложение***. Лемур, который умирает в Девяти Адах, возвращается к жизни со всеми своими хитами через 1к10 дней, если только он не будет убит существом доброго мировоззрения с наложенным на него заклинанием *благословение*, или если его останки не были окроплены святой водой.

**Действия**

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

##### Дьявол из ямы

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 300 (24к10 + 168)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 26 (+8) | 14 (+2) | 24 (+7) | 22 (+6) | 18 (+4) | 24 (+7) |

**Спасброски** Лов+8, Тел +13, Муд +10

**Сопротивление урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 20 (25 000 опыта)

***Аура страха***. Любое существо, враждебное исчадию ямы, которое начинает свой ход в пределах 20 футов от исчадию ямы, должно совершить спасбросок мудрости КС 21, если только исчадию ямы не выведен из строя. при провале существо испугано до начала своего следующего хода. Если спасбросок существа успешен, существо невосприимчиво к Ауре страха исчадия ямы в течение следующих 24 часов.

***Сопротивление Магии***. Исчадие ямы совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки оружия демона ямы волшебны.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика исчадия ямы - Харизма (КС спасброска заклинаний 21). Демон ямы может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии*, *огненный шар* 3 раза в день каждый: *удержание монстра*, *стена огня*

**Действия**

***Мультиатака***. Демон ямы совершает четыре атаки: одну своим укусом, одну когтем, одну булавой и одну хвостом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (4к6 + 8) колющего урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 21 или стать отравленной. Будучи отравленной таким образом, цель не может восстановить хиты, и она получает 21 (6к6) урона ядом в начале каждого из своих ходов. Отравленная цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) режущего урона.

***Булава***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) дробящего урона плюс 21 (6к6) огненного урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (3к10 + 8) дробящего урона

#### Динозавры

##### Плезиозавр

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 68 (8к10 + 24)

**Скорость** 20 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Задержка дыхания*** Плезиозавр может задерживать дыхание на 1 час.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) колющего урона.

##### Трицератопс

*Огромный зверь, не выровненный*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 95 (10к12 + 30)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 9 (−1) | 17 (+3) | 2 (−4) | 11 (+0) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Топчущая атака***. Если трицератопс переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем на том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы КС 13, иначе будет сбита с ног.

Если цель лежит ничком, трицератопс может нанести ей одну ударную атаку в качестве бонусного действия.

**Действия**

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (4к8 + 6) колющего урона.

***Топать***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно лежащее существо. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона

##### Тираннозавр Рекс

*Огромный зверь, не выровненный*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (13к12 + 52)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 10 (+0) | 19 (+4) | 2 (−4) | 12 (+1) | 9 (−1) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Тираннозавр совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим хвостом. Он не может совершать обе атаки против одной и той же цели.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 33 (4к12 + 7) колющего урона. Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 17). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и тираннозавр не может укусить другую цель.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (3к8 + 7) дробящего урона

#### Двойник

*Среднее чудовище (оборотень), нейтральное*

**Класс Защиты** 14

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 18 (+4) | 14 (+2) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Навыки** Обмана +6, Проницательность +3

**Состояние** зачарованного

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки,** распространенные

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Перевёртыш***. Двойник может использовать свое действие, чтобы превратиться в Маленького или Среднего гуманоида, которого он видел, или вернуться в свою истинную форму. Его статистика, за исключением размера, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Нападающий из засады***. Двойник имеет преимущество в бросках атаки против любого существа, которого он застал врасплох.

***Внезапная атака***. Если доппельгангер застаёт врасплох существо, и попадает по нему атакой в первом раунде сражения, цель получает от атаки дополнительно 10 (3к6) урона.

**Действия**

***Мультиатака***. Двойник совершает две атаки в ближнем бою.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) дробящего урона

***Читать Мысли***. Двойник волшебным образом читает поверхностные мысли одного существа в радиусе 60 футов от него. Эффект может проникать сквозь барьеры, но 3 фута дерева или грязи, 2 фута камня, 2 дюйма металла или тонкий лист свинца блокируют его. Пока цель находится в пределах досягаемости, двойник может продолжать читать ее мысли, пока концентрация двойника не нарушена (как если бы он концентрировался на заклинании). Читая мысли цели, двойник имеет преимущество в Мудрости (Проницательности) и Харизме (Обман, Запугивание и Убеждение) против цели.

#### Драконы, Хроматические

##### Черный дракон

###### Древний Черный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 367 (21к20 + 147)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 14 (+2) | 25 (+7) | 16 (+3) | 15 (+2) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+9, Тел +14, Муд +9, Хар +11

**Навыки** Восприятие +16, Скрытность +9

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 21 (33 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона плюс 9 (2к8) кислотного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 90-футовой линии шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 22, получив 67 (15к8) едкого урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 23 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Черный Дракон

*Огромный дракон, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 195 (17к12 + 85)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 14 (+2) | 21 (+5) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +10, Муд +6, Хар +8

**Навыки** Восприятие +11, Скрытность +7

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 14 (11 500 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 4 (1к8) кислотного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 18, получив 54 (12к8) урона от кислоты при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или получить 13 (2к6 + 6) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Черный Дракон

*Большой дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 127 (15к10 + 45)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 14 (+2) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +6, Муд +3, Хар +5

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +5

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 7 (2900 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона плюс 4 (1к8) кислотного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 30-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 14, получив 49 (11к8) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

###### Черный Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 11 (+0) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +3, Муд +2, Хар +3

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона плюс 2 (1к4) кислотного урона.

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 15-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 22 (5к8) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Синий Дракон

###### Древний Синий Дракон

*Гигантский дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 481 (26к20 + 208)

**Скорость** 40 футов, нора 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 29 (+9) | 10 (+0) | 27 (+8) | 18 (+4) | 17 (+3) | 21 (+5) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +15, Муд +10, Хар +12

**Навыки** Восприятие +17, Скрытность +7

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 23 (50 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (2к10 + 9) колющего урона плюс 11 (2к10) урона молнией.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к6 + 9) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2к8 + 9) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 20 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 120-футовой линии шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 23, получив 88 (16к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 24 или получить 16 (2к6 + 9) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Синий Дракон

*Огромный дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 225 (18к12 + 108)

**Скорость** 40 футов, нора 30 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 10 (+0) | 23 (+6) | 16 (+3) | 15 (+2) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +11, Муд +7, Хар +9

**Навыки** Восприятие +12, Скрытность +5

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 22

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) колющего урона плюс 5 (1к10) урона молнией.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 90-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 19, получив 66 (12к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Легендарные Действия***

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 20 или получить 14 (2к6 + 7) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Синий Дракон

*Большой дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 152 (16к10 + 64)

**Скорость** 40 футов, нора 20 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 10 (+0) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +8, Муд +5, Хар +7

**Навыки** +9, Скрытность +4

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 19

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) колющего урона плюс 5 (1к10) урона молнией.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 16, получив 55 (10к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

###### Синий Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (8к8 + 16)

**Скорость** 30 футов, нора 15 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +4, Муд +2, Хар +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона молнией.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 30-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 12, получив 22 (4к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Зеленый дракон

###### Взрослый Зеленый Дракон

*Огромный дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 207 (18к12 + 90)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 12 (+1) | 21 (+5) | 18 (+4) | 15 (+2) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +10, Муд +7, Хар+8

**Навыки** Обман +8, Проницательность +7, Восприятие +12, Убеждение +8, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 22

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 15 (13 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ядовитый газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 18, получив 56 (16к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или получить 13 (2к6 + 6) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Зеленый Дракон

*Большой дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (16к10 + 48)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 12 (+1) | 17 (+3) | 16 (+3) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +6, Муд +4, Хар +5

**Навыки** Обмана +5, Восприятие +7, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ядовитый газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 14, получив 42 (12к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

###### Зеленый Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 38 (7к8 + 7)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +3, Муд +2, Хар +3

**Навыки** +4, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом.

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 11, получив 21 (6к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Красный Дракон

###### Древний Красный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 546 (28к20 + 252)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 10 (+0) | 29 (+9) | 18 (+4) | 15 (+2) | 23 (+6) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +16, Муд +9, Хар +13

**Навыки** Восприятие +16, Скрытность +7

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 24 (62 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2к10 + 10) колющего урона плюс 14 (4к6) урон огнем.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее о его присутствии, должно преуспеть в спасброске мудрости КС 21 или быть испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 90-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 24, получив 91 (26к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 25 или получить 17 (2к6 + 10) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Красный Дракон

*Огромный дракон, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 256 (19к12 + 133)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 10 (+0) | 25 (+7) | 16 (+3) | 13 (+1) | 21 (+5) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +13, Муд +7, Хар +11

**Навыки** Восприятие +13, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 23

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона плюс 7 (2к6) огненного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 60-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 21, получив 63 (18к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 22 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Красный Дракон

*Большой дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 178 (17к10 + 85)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 10 (+0) | 21 (+5) | 14 (+2) | 11 (+0) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +9, Муд +4, Хар +8

**Навыки** Восприятие +8, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 10 (5900 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 3 (1к6) огненного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 17, получив 56 (16к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

###### Змееносец Красного Дракона

*Средний дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 75 (10к8 + 30)

**Скорость** 30 футов, подъем 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +5, Муд +2, Хар +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 4 (1100 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона плюс 3 (1к6) огненного урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 13, получив 24 (7к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Белый дракон

###### Древний Белый Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 20 (естественный доспех)

**Хиты** 333 (18к20 + 144)

**Скорость** 40 футов, нора 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 26 (+8) | 10 (+0) | 26 (+8) | 10 (+0) | 13 (+1) | 14 (+2) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +14, Муд +7, Хар +8

**Навыки** Восприятие +13, Скрытность +6

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 23

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 20 (25 000 опыта)

***Прогулка по льду***. Дракон может передвигаться по ледяным поверхностям и карабкаться по ним без необходимости проверки способностей. Кроме того, труднопроходимая местность, состоящая из льда или снега, не требует дополнительного времени.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона плюс 9 (2к8) урона холодом

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяной поток в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 22, получив 72 (16к8) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 22 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Белый Дракон

*Огромный дракон, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 200 (16к12 + 96)

**Скорость** 40 футов, нора 30 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 10 (+0) | 22 (+6) | 8 (−1) | 12 (+1) | 12 (+1) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +11, Муд +6, Хар +6

**Навыки** Восприятие +11, Скрытность +5

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Прогулка по льду***. Дракон может передвигаться по ледяным поверхностям и карабкаться по ним без необходимости проверки способностей. Кроме того, труднопроходимая местность, состоящая из льда или снега, не требует дополнительного времени.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона плюс 4 (1к8) урона холодом

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 14 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяной поток в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 19, получив 54 (12к8) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или получить 13 (2к6 + 6) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Белый Дракон

*Большой дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 133 (14к10 + 56)

**Скорость** 40 футов, нора 20 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 10 (+0) | 18 (+4) | 6 (−2) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +7, Муд +3, Хар +4

**Навыки** +6, Скрытность +3

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Прогулка по льду***. Дракон может передвигаться по ледяным поверхностям и карабкаться по ним без необходимости проверки способностей. Кроме того, труднопроходимая местность, состоящая из льда или снега, не требует дополнительного времени.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона плюс 4 (1к8) урона холодом

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяной поток в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 15, получив 45 (10к8) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

###### Змееныш Белого Дракона

*Средний дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 футов, нора 15 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 5 (−3) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +4, Муд +2, Хар +2

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона плюс 2 (1к4) урона холодом

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяную струю града в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 12, получив 22 (5к8) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Драконы, Металлические

##### Латунный Дракон

###### Древний Латунный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое добро*

**Класс Защиты** 20 (естественный доспех)

**Хиты** 297 (17к20 + 119)

**Скорость** 40 футов, нора 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 10 (+0) | 25 (+7) | 16 (+3) | 15 (+2) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +13, Муд +8, Хар +10

**Навыки** +9, Восприятие +14, Убеждение +10, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 20 (25 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 18 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 22 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Латунный Дракон

*Огромный дракон, хаотично добрый*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 172 (15к12 + 75)

**Скорость** 40 футов, нора 30 футов, полет 80 футов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий:

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь по 90-футовой линии шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 21, получив 56 (16к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 21 или упасть без сознания на 10 минут. Этот эффект заканчивается для существа, если существо получает урон или кто-то использует действие, чтобы разбудить его.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 10 (+0) | 21 (+5) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +10, Муд +6, Хар +8

**Навыки** +7, Восприятие +11, Убеждение +8, Скрытность +5

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 18, получив 45 (13к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 18 или упасть без сознания на 10 минут. Этот эффект заканчивается для существа, если существо получает урон или кто-то использует действие, чтобы разбудить его.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или получить 13 (2к6 + 6) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Медный Дракон

*Большой дракон, хаотичный хороший*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 110 (13к10 + 39)

**Скорость** 40 футов, нора 20 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +6, Муд +3, Хар +5

**Навыки** Восприятия +6, Убеждения +5, Скрытности +3

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь по 40-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 14, получив 42 (12к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или упасть без сознания на 5 минут. Этот эффект заканчивается для существа, если существо получает урон или кто-то использует действие, чтобы разбудить его.

###### Медный Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, хаотичный хороший*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 30 футов, нора 15 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 10 (+0) | 11 (+0) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +3, Муд +2, Хар +3

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь по 20-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 14 (4к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 11 или упасть без сознания на 1 минуту. Этот эффект заканчивается для существа, если существо получает урон или кто-то использует действие, чтобы разбудить его.

##### Бронзовый дракон

###### Древний Бронзовый Дракон

*Гигантский дракон, законное благо*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 444 (24к20 + 192)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 29 (+9) | 10 (+0) | 27 (+8) | 18 (+4) | 17 (+3) | 21 (+5) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +15, Муд +10, Хар +12

**Навыки** Проницательность +10, Восприятие +17, Скрытность +7

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 22 (41 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (2к10 + 9) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к6 + 9) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2к8 + 9) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 20 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Дыхание Молнии \_**. Дракон выдыхает молнию по 120-футовой линии шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 23, получив 88 (16к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Силы КС 23. при провале существо отбрасывается на расстояние 60 футов от дракона.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 24 или получить 16 (2к6 + 9) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Бронзовый Дракон

*Огромный дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 212 (17к12 + 102)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 10 (+0) | 23 (+6) | 16 (+3) | 15 (+2) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +11, Муд +7, Хар +9

**Навыки** Проницательность +7, Восприятие +12, Скрытность +5

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 22

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 15 (13 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2к10 + 7) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к6 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Дыхание Молнии \_**. Дракон выдыхает молнию по 90-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 19, получив 66 (12к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Силы КС 19. при провале существо отбрасывается на расстояние 60 футов от дракона.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 20 или получить 14 (2к6 + 7) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Бронзовый Дракон

*Большой дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 142 (15к10 + 60)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 10 (+0) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +7, Муд +4, Хар +6

**Навыки** Проницательность +4, Восприятие +7, Скрытность +3

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Дыхание Молнии \_**. Дракон выдыхает молнию по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 15, получив 55 (10к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Силы КС 15. при провале существо отбрасывается на 40 футов от дракона.

###### Бронзовый Дракон-Змееныш

*Средний дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 32 (5к8 + 10)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +4, Муд +2, Хар +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение От молнии**

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Дыхание Молнии \_**. Дракон выдыхает молнию по 40-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 12, получив 16 (3к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Силы КС 12. при провале существо отбрасывается на 30 футов от дракона.

##### Медный Дракон

###### Древний Медный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое добро*

**Класс Защиты** 21 (естественный доспех)

**Хиты** 350 (20к20 + 140)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 12 (+1) | 25 (+7) | 20 (+5) | 17 (+3) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+8, Тел +14, Муд +10, Хар +11

**Навыки** Обмана +11, Восприятие +17, Скрытность +8

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 21 (33 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Кислое Дыхание\_**. Дракон выдыхает кислоту по 90-футовой линии шириной 10 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 22, получив 63 (14к8) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 22. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки на своем ходу. Кроме того, существо может использовать либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не и то, и другое. Эти эффекты длятся в течение 1 минуты. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе при успехе.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 23 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Медный Дракон

*Огромный дракон, хаотично добрый*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 184 (16к12 + 80)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 12 (+1) | 21 (+5) | 18 (+4) | 15 (+2) | 17 (+3) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +10, Муд +7, Хар+8

**Навыки** Обмана +8, Восприятие +12, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 22

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 14 (11 500 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к8 + 6) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Кислое Дыхание\_**. Дракон выдыхает кислоту по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 18, получив 54 (12к8) урона от кислоты при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 18. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки на своем ходу. Кроме того, существо может использовать либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не и то, и другое. Эти эффекты длятся в течение 1 минуты. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе при успехе.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или получить 13 (2к6 + 6) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Медный Дракон

*Большой дракон, хаотичный хороший*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 119 (14к10 + 42)

**Скорость** 40 футов, высота 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 12 (+1) | 17 (+3) | 16 (+3) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +6, Муд +4, Хар +5

**Навыки** Обмана +5, Восприятие +7, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Кислое Дыхание\_**. Дракон выдыхает кислоту по 40-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 14, получив 40 (9к8) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки на своем ходу. Кроме того, существо может использовать либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не и то, и другое. Эти эффекты длятся в течение 1 минуты. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе при успехе.

###### Змеящийся Медный Дракон

*Средний дракон, хаотичный хороший*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 30 футов, подъем 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +3, Муд +2, Хар +3

**Навыки** +4, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** кислота

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Кислое Дыхание\_**. Дракон выдыхает кислоту по 20-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо на этой линии должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 18 (4к8) кислотного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 11. При провале существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки на своем ходу. Кроме того, существо может использовать либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не и то, и другое. Эти эффекты длятся в течение 1 минуты. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе при успехе.

##### Золотой Дракон

###### Древний Золотой Дракон

*Гигантский дракон, законное благо*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 546 (28к20 + 252)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 14 (+2) | 29 (+9) | 18 (+4) | 17 (+3) | 28 (+9) |

**Спасброски** Лов+9, Тел +16, Муд +10, Хар +16

**Навыки** Проницательность +10, Восприятие +17, Убеждение +16, Скрытность +9

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 24 (62 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2к10 + 10) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 24 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь в виде 90-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 24, получив 71 (13к10) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске силы КС 24 или получить помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски основанные на Силе на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 25 или получить 17 (2к6 + 10) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Золотой Дракон

*Огромный дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 256 (19к12 + 133)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 14 (+2) | 25 (+7) | 16 (+3) | 15 (+2) | 24 (+7) |

**Спасброски** Лов+8, Тел +13, Муд +8, Хар +13

**Навыки** Проницательность +8, Восприятие +14, Убеждение +13, Скрытность +8

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее о его присутствии, должно преуспеть в спасброске мудрости КС 21 или быть испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь в виде 60-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 21, получив 66 (12к10) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске силы КС 21 или получить помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски основанные на Силе на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в радиусе 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 22 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Золотой Дракон

*Большой дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 178 (17к10 + 85)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 14 (+2) | 21 (+5) | 16 (+3) | 13 (+1) | 20 (+5) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +9, Муд +5, Хар +9

**Навыки** Проницательность +5, Восприятие +9, Убеждение +9, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 19

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 17, получив 55 (10к10) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске силы КС 17 или получить помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски основанные на Силе на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

###### Золотой Дракон-Змееныш

*Средний дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 60 (8к8 + 24)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 14 (+2) | 17 (+3) | 14 (+2) | 11 (+0) | 16 (+3) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +5, Муд +2, Хар +5

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Земноводное*** Дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Огненное Дыхание\_**. Дракон выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 13, получив 22 (4к10) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске силы КС 13 или получить помеху на броски атаки, проверки характеристик и спасброски основанные на Силе на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

##### Серебряный дракон

###### Древний Серебряный Дракон

*Гигантский дракон, законное благо*

**Класс Защиты** 22 (естественный доспех)

**Хиты** 487 (25к20 + 225)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 10 (+0) | 29 (+9) | 18 (+4) | 15 (+2) | 23 (+6) |

**Спасброски** Лов+7, Тел +16, Муд +9, Хар +13

**Навыки** Аркана +11, История +11, Восприятие +16, Скрытность +7

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 23 (50 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2к10 + 10) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к8 + 10) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее о его присутствии, должно преуспеть в спасброске мудрости КС 21 или быть испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Холодное Дыхание\_**. Дракон выдыхает ледяной поток в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 24, получив 67 (15к8) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 24 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 25 или получить 17 (2к6 + 10) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Взрослый Серебряный Дракон

*Огромный дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 243 (18к12 + 126)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 10 (+0) | 25 (+7) | 16 (+3) | 13 (+1) | 21 (+5) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +12, Муд +6, Хар +10

**Навыки** Аркана +8, История +8, Восприятие +11, Скрытность +5

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 60 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2к10 + 8) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к8 + 8) дробящего урона

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 18 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или эффект закончился, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию дракона в течение следующих 24 часов.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Холодное Дыхание\_**. Дракон выдыхает ледяной поток в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 20, получив 58 (13к8) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 20 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

***Меняй Форму***. Дракон волшебным образом превращается в гуманоида или зверя, у которого рейтинг сложности не выше, чем у него самого, или возвращается в свою истинную форму. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает. Любое снаряжение, которое он носит или носит, поглощается или переносится новой формой (выбор дракона).

В новой форме дракон сохраняет свое выравнивание, очки попадания, Кубики Попадания, способность говорить, навыки, Легендарное Сопротивление, действия в логове, а также показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, а также это действие. В противном случае его статистика и возможности заменяются данными новой формы, за исключением любых функций класса или легендарных действий этой формы.

**Легендарные Действия**

Дракон может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Дракон восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Обнаружение***. Дракон совершает проверку Мудрость (Восприятие).

***Атака Хвостом***. Дракон совершает атаку хвостом.

***Атака Крылом (Стоит 2 Действия)***. Дракон машет крыльями. Каждое существо в пределах 10 футов от дракона должно преуспеть в спасброске ловкости КС 21 или получить 15 (2к6 + 8) дробящего урона и быть сбитым с ног. Затем дракон может взлететь до половины своей скорости полета.

###### Молодой Серебряный Дракон

*Большой дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 168 (16к10 + 80)

**Скорость** 40 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 10 (+0) | 21 (+5) | 14 (+2) | 11 (+0) | 19 (+4) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +9, Муд +4, Хар +8

**Навыки** Аркана +6, История +6, Восприятие +8, Скрытность +4

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 30 футов, темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Холодное Дыхание\_**. Дракон выдыхает ледяной поток в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 17, получив 54 (12к8) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 17 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

###### Серебряный Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 45 (6к8 + 18)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 12 (+1) | 11 (+0) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+2, Тел +5, Муд +2, Хар +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к10 + 4) колющего урона.

***Дыхание оружия (Перезарядка 5-6)***. Дракон использует одно из следующих дыхательных орудий.

**Холодное Дыхание\_**. Дракон выдыхает ледяной поток в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 13, получив 18 (4к8) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 13 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

#### Черепаха-Дракон

*Гигантский дракон, нейтральный*

**Класс Защиты** 20 (естественный доспех)

**Хиты** 341 (22к20 + 110)

**Скорость** 20 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 10 (+0) | 20 (+5) | 10 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +11, Муд +7

**Сопротивление повреждениям** огонь

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Акванский, Драконический

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

***Земноводное*** Черепаха-дракон может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Черепаха-дракон совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями. Он может сделать одну атаку хвостом вместо двух своих атак когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 26 (3к12 + 7) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к8 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 26 (3к12 + 7) дробящего урона Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 20 или быть отброшено на расстояние до 10 футов от черепахи-дракона и сбито с ног.

***Паровое дыхание (Перезарядка 5-6)***. Черепаха-дракон выдыхает обжигающий пар в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 18, получив 52 (15к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе. Нахождение под водой не дает устойчивости к этому повреждению.

#### Драйдер

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 123 (13к10 + 52)

**Скорость** 30 футов, подъем 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 16 (+3) | 18 (+4) | 13 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +9

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** Эльфийский, Малоизвестный

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Происхождение Фейри***. У драйдера есть преимущество в спасительных бросках против зачарования, и магия не может усыпить драйдера.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика драука - Мудрость (КС спасбросков заклинаний 13). Драйдер может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *танцующие огни* 1/день каждый: *тьма*, *волшебный огонь*

***Паучий подъем***. Осушитель может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, драйдер имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

***Веб-бродяга***. Осушитель игнорирует ограничения движения, вызванные лямками.

**Действия**

***Мультиатака***. Драйдер совершает три атаки либо своим длинным мечом, либо своим длинным луком. Он может заменить одну из этих атак атакой укуса.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона плюс 9 (2к8) урона ядом.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона или 8 (1к10 + 3) режущего урона, при двуручном хвате.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +6 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 4 (1к8) урона ядом.

#### Дриада

*Средний фейри, нейтральный*

**Класс защиты** 11 (16 с *дубовой корой)*

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 12 (+1) | 11 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 18 (+4) |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +5

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Эльфийский, Лесной

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика дриады - Харизма (КС спасброска заклинаний14). Дриада может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *друидкрафт по* 3 в день каждый: *запутывание*, *добрая ягода по* 1 в день каждый: *колючая шкура*, *пройти без следа*, *шиллелаг*

***Сопротивление Магии***. У дриады есть преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***Разговаривайте со Зверями и растениями***. Дриада может общаться со зверями и растениями так, как если бы у них был общий язык.

***Шаг по дереву***. Однажды в свой ход дриада может использовать 10 футов своего движения, чтобы волшебным образом войти в одно живое дерево в пределах ее досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого дерева, появляясь в незанятом пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть большими или больше.

**Действия**

***Клуб***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию (+6 к попаданию *шиллелагом*), высота 5 футов, одна цель. Попадание: 2 (1к4) *дробящего урона* или 8 (1к8 + 4) дробящего урона с *шиллейлой*.

***Волшебное очарование***. Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого она может видеть в пределах 30 футов от себя. Если цель может видеть дриаду, она должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 14 или быть волшебно очарована. Зачарованное существо рассматривает дриаду как надежного друга, к которому нужно прислушиваться и защищать. Хотя цель не находится под контролем дриады, она воспринимает просьбы или действия дриады наиболее благоприятным образом, каким только может.

Каждый раз, когда дриада или ее союзники наносят какой-либо вред цели, она может повторить спасбросок, завершая действие на сее в случае успеха. В противном случае эффект длится 24 часа или до тех пор, пока дриада не умрет, не окажется на другом плане существования от цели или не завершит действие в качестве бонусного действия. Если спасбросок цели успешен, цель невосприимчива к Волшебному очарованию дриады на следующие 24 часа.

У дриады может быть не более одного гуманоида и до трех зачарованных зверей одновременно.

#### Дуэргар

*Средний гуманоид (карлик), законное зло*

**Класс Защиты** 16 (Чешуйчатый доспех, щит)

**Хиты** 26 (4к8 + 8)

**Скорость** 25 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 9 (−1) |

**Сопротивление Повреждениям** яд

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** гномов, малоизвестные

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Стойкость Дуэргаров***. Дуэргар совершает с преимущество спасброски против яда, заклинаний, иллюзий, а также эффектов очарования или паралича.

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает броски атаки и проверки Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение с помехой.

**Действия**

***Увеличить (заряжается после короткого или длительного отдыха)***. На 1 минуту дуэргар волшебным образом увеличивается в размерах вместе со всем, что на нем надето или что он носит. Будучи увеличенным, размер дуэргара Большой, кость урона атак оружием основанных на силе удовена (включено в атаках) и с преимуществом совершает проверки и спасброски Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большого размера, он достигает максимально возможного размера в доступном пространстве.

***Боевой выбор***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона или 11 (2к8 + 2) колющего урона пока увеличен.

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 9 (2к6 + 2) колющего урона пока увеличен.

***Невидимость (Перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Дуэргар волшебным образом становится невидимым до тех пор, пока он не атакует, не произнесет заклинание или не использует свое заклинание, или пока его концентрация не будет нарушена - вплоть до 1 часа (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, которое носит или носит дуэргар, невидимо вместе с ним.

### Монстры (E)

#### Элементалы

##### Элементаль воздуха

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс Защиты** 15

**Хиты** 90 (12к10 + 24)

**Скорость** 0 футов, полет 90 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 20 (+5) | 14 (+2) | 6 (−2) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Сопротивление урону** молния, гром; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак.

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние**: истощение, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Ауран

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Воздушная форма***. Элементаль может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. Он может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь.

**Действия**

***Мультиатака***. Элементаль совершает две ударные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона

***Вихрь (Перезарядка 4-6)***. Каждое существо в пространстве элементаля должно совершить спасбросок силы КС 13. В случае неудачи цель получает 15 (3к8 + 2) дробящего урона и отбрасывается на 20 футов от элементаля в случайном направлении и падает ничком. Если брошенная цель попадает в объект, такой как стена или пол, цель получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов, на которые она была брошена. Если цель брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске ловкости КС 13 или получить тот же урон и быть сбитым с ног.

Если спасбросок успешен, цель получает половину дробящего урона и не отброшено или сбито с ног..

##### Элементаль Земли

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 126 (12к10 + 60)

**Скорость** 30 футов, глубина 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 8 (−1) | 20 (+5) | 5 (−3) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Повреждения Уязвимостей** гром

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, парализованный, окаменевший, отравленный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Земной

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Скольжение по Земле***. Элементаль может проникать сквозь немагическую, необработанную землю и камень. При этом элементаль не нарушает материал, по которому он движется.

***Осадный монстр***. Элементаль наносит двойной урон объектам и сооружениям.

**Действия**

***Мультиатака***. Элементаль совершает две ударные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона

##### Элементаль огня

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 102 (12к10 + 36)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 17 (+3) | 16 (+3) | 6 (−2) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Урон от огня, яда

**Состояние**: истощение, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Игнан

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Огненная форма***. Элементаль может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь. Существо, которое касается элементаля или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) огненного урона. Кроме того, элементаль может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. В первый раз, когда оно входит в пространство существа на ходу, это существо получает 5 (1к10) огненного урона и загорается; пока кто-то не предпримет действия, чтобы погасить огонь, существо получает 5 (1к10) огненного урона в начале каждого из своих ходов.

***Освещение***. Элементаль излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в дополнительных 30 футах.

***Восприимчивость к Воде***. За каждые 5 футов, которые элементаль перемещает в воде, или за каждый галлон воды, выплеснутый на него, он получает 1 урон от холода.

**Действия**

***Мультиатака***. Элементаль совершает две сенсорные атаки.

***Прикосновение***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) огненного урона. Если целью является существо или легковоспламеняющийся предмет, он воспламеняется. До тех пор, пока существо не предпримет действия по тушению огня, цель получает 5 (1к10) огненного урона в начале каждого из своих ходов.

##### Элементаль воды

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 114 (12к10 + 48)

**Скорость** 30 футов, проплыть 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 14 (+2) | 18 (+4) | 5 (−3) | 10 (+0) | 8 (−1) |

**Сопротивление урону** кислота; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние**: истощение, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Акван

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Форма воды***. Элементаль может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. Он может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь.

***Замерзать***. Если элементаль получает урон от холода, он частично замерзает; его скорость снижается на 20 футов до конца следующего хода.

**Действия**

***Мультиатака***. Элементаль совершает две ударные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона

***Щенок (Перезарядка 4-6)***. Каждое существо в пространстве элементаля должно совершить спасбросок силы КС 15. В случае неудачи цель получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона Если целью является существо большого ьили меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 14). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается и не может дышать, если только она не может дышать водой. Если спасбросок успешен, цель выталкивается из пространства элементаля.

Элементаль может схватиться с одним Крупным существом или до двух существ среднего или меньшего размера одновременно. В начале каждого хода элементаля каждая цель, с которой он сражается, получает 13 (2к8 + 4) дробящего урона Существо в пределах 5 футов от элементаля может вытащить из него существо или предмет, использовав действие для проверки Силы КС 14 и успешно её завершив.

#### Эльф, Дроу

*Средний гуманоид (эльф), нейтрально злой*

**Класс Защиты** 15 (кольчуга)

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Эльфийский, Малоизвестный

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Происхождение Фейри***. Дроу имеет преимущество в спасительных бросках против зачарования, а магия не может усыпить дроу.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика дроу - Харизма (КС спасброска заклинаний 11). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *танцующие огни* 1/день каждый: *тьма*, *волшебный огонь*

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, дроу имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Ручной Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 13 или быть отравленной на 1 час. Если спасбросок провалился на 5 или более, цель также находится без сознания, будучи отравленной таким образом. Цель просыпается, если получает урон или если другое существо предпринимает действия, чтобы разбудить ее.

#### Эттеркап

*Среднее чудовище, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 44 (8к8 + 8)

**Скорость** 30 футов, подъем 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 15 (+2) | 13 (+1) | 7 (−2) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +3

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Паучий подъем***. Ettercap может подниматься по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

***Веб-смысл***. Находясь в контакте с сетью, ettercap знает точное местоположение любого другого существа, находящегося в контакте с той же сетью.

***Веб-бродяга***. Ettercap игнорирует ограничения движения, вызванные лямками.

**Действия**

***Мультиатака***. Эттеркап совершает две атаки: одну своим укусом, а другую - когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 4 (1к8) урона ядом. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 11 или быть отравленной на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) режущего урона.

***Сеть (Перезарядка 5-6)***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 30/60 футов, одно Большое или меньшее существо. *Попадание:* Существо удерживается ремнями. Действием обездвиженное существо может выполнить проверку Силы КС 11, вырываясь из паутины в случае успеха. Эффект также заканчивается, если лямка разрушена. У паутины есть КЗ 10, 5 хитов, уязвимость к урону от огня и невосприимчивость к дробящему урону, урону ядом и психическому урону.

#### Эттин

*Большое гигантское, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 85 (10к10 + 30)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 8 (−1) | 17 (+3) | 6 (−2) | 10 (+0) | 8 (−1) |

**Навыки** +4

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Гигант, Орк

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Две Головы***. Эттин совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, страха, оглушения и потери сознания.

***Бодрствующий***. Когда одна из голов эттина спит, другая его голова бодрствует.

**Действия**

***Мультиатака***. Эттин совершает две атаки: одну своим боевым топором и одну своей утренней звездой.

***Боевой топор***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) режущего урона.

***Утренняя*** звезда. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона.

### Монстры (F)

#### Грибы

##### Крикун

*Растение среднего размера, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 5

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 0 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 1 (−5) | 1 (−5) | 10 (+0) | 1 (−5) | 3 (−4) | 1 (−5) |

**Состояние: ослепленный, оглушенный, испуганный**

**Чувства** слепое зрение 30 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 6

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Фальшивая Внешность***. Пока крикун остается неподвижным, он неотличим от обычного гриба.

**Реакции**

***Визг***. Когда яркий свет или существо находятся в пределах 30 футов от крикуна, он издает крик, слышимый в пределах 300 футов от него. Визгун продолжает визжать до тех пор, пока помеха не выйдет за пределы досягаемости, а затем еще в течение 1к4 ходов визгуна.

##### Фиолетовый Гриб

*Растение среднего размера, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 5

**Хиты** 18 (4к8)

**Скорость** 5 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 1 (−5) | 10 (+0) | 1 (−5) | 3 (−4) | 1 (−5) |

**Состояние: ослепленный, оглушенный, испуганный**

**Чувства** слепое зрение 30 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 6

**Языки** —

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Фальшивая Внешность***. Пока фиолетовый гриб остается неподвижным, он неотличим от обычного гриба.

**Действия**

***Мультиатака***. Грибок совершает 1к4 Гниющих Сенсорных атак.

***Гниющее Прикосновение***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к8) некротического урона.

### Монстры (G)

#### Горгулья

*Средний элементаль, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (7к8 + 21)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 11 (+0) | 16 (+3) | 6 (−2) | 11 (+0) | 7 (−2) |

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющему и режущему от немагических атак, которые не являются адамантиновыми

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние истощения, окаменения**, отравления

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Земной

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Фальшивая Внешность***. Пока горгулья остается неподвижной, она неотличима от неодушевленной статуи.

**Действия**

***Мультиатака***. Горгулья совершает две атаки: одну своим укусом и одну своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) режущего урона.

#### Джинны

##### Джинн

*Большая элементаль, хаотическо добрая*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 161 (14к10 + 84)

**Скорость** 30 футов, полет 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 15 (+2) | 22 (+6) | 15 (+2) | 16 (+3) | 20 (+5) |

**Спасброски** Лов +6, Муд +7, Хар +9

**Урон От молнии, грома**

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Ауран

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Стихийная гибель***. Если джинн умирает, его тело распадается на теплый ветерок, оставляя после себя только снаряжение, которое джинн носил или носил.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика джинна - харизма (КС спасброска заклинаний 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение зла и добра*, *обнаружение магии*, *грозовая волна* 3 раза в день каждый: *создание пищи и воды* (может создавать вино вместо воды), *языки*, *прогулка по ветру* 1 раз в день каждый: *заклинание элементаля* (только элементаля воздуха), *создание*, *газообразная форма*, *невидимость*, *основной образ*, *сдвиг плоскости*

**Действия**

***Мультиатака***. Джинн делает три атаки ятаганом.

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона плюс 3 (1к6) урона молнией или громом (выбор джинна).

***Создайте Вихрь***. Цилиндр закрученного воздуха радиусом 5 футов и высотой 30 футов волшебным образом образуется в точке, которую джинн может видеть в пределах 120 футов от него. Вихрь длится до тех пор, пока джинн сохраняет концентрацию (как будто концентрируется на заклинании). Любое существо, кроме джинна, которое входит в вихрь, должно преуспеть в спасброске Силы КС 18 или быть обездвижено им. Джинн может перемещать вихрь на расстояние до 60 футов в качестве действия, и существа, сдерживаемые вихрем, движутся вместе с ним. Вихрь заканчивается, если джинн теряет его из виду.

Существо может использовать свое действие, чтобы освободить существо, обездвиженное вихрем, включая его самого, успешно совершив проверку силы КС 18. Если проверка проходит успешно, существо больше не сдерживается и перемещается в ближайшее пространство за пределами вихря.

##### Ифрит

*Большой Элементаль, законопослушно злой*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 200 (16к10 + 112)

**Скорость** 40 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 12 (+1) | 24 (+7) | 16 (+3) | 15 (+2) | 16 (+3) |

**Спасброски** Инт +7, Муд +6, Хар +7

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Игнан

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Стихийная гибель***. После смерти ифрита его тело распадается во вспышке огня и облаке дыма, оставляя после себя только снаряжение, которое ифрит носил или носил.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика врожденного заклинательства ифрита - харизма (КС заклинаний 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии* 3 раза в день: увеличение */* уменьшение*,* языки по 1 разу в день каждый: *заклинание элементаля* (только элементаля огня), *газообразная форма, невидимость*, *основное изображение*, *сдвиг плоскости*, *стена огня*

**Действия**

***Мультиатака***. Эфрити совершает две атаки ятаганом или дважды использует свое Метательное Пламя.

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к6 + 6) режущего урона плюс 7 (2к6) огненного урона.

***Метать Пламя***. Дальняя атака заклинаниями: \_ +7 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (5к6) огненного урона.

#### Привидение

*Средняя нежить, любой расклад*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 45 (10к8)

**Скорость** 0 футов, полет 40 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) | 17 (+3) |

**Сопротивление урону** кислота, огонь, молния, гром; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Повреждение иммунитета** холодом, некроз, яд

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, скованный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** любые языки, которые он знал в жизни

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Неземное Зрелище***. Призрак может видеть на расстоянии 60 футов в Эфирном плане, когда он находится на Материальном плане, и наоборот.

***Бестелесное Движение***. Призрак может перемещаться по другим существам и предметам, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) силового урона, если заканчивает свой ход внутри объекта.

**Действия**

***Испепеляющее Прикосновение***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (4к6 + 3) некротического урона.

***Неземность***. Призрак входит в Эфирный План с Материального Плана или наоборот. Он виден на Материальном Плане, пока находится на Границе Эфирного, и наоборот, но он не может повлиять или быть затронут чем-либо на другом плане.

***Ужасающий Облик***. Каждое существо, не являющееся нежитью, в радиусе 60 футов от призрака, которое может его видеть, должно совершить спасбросок Мудрости КС 13 или быть испуганым на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или более, то цель также стареет на 1к4 × 10 лет. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая состояние испуга на себе в случае успеха. Если спасбросок цели успешен или закончился эффект, цель невосприимчива к Ужасающему облику этого призрака в течение следующих 24 часов. Эффект старения можно обратить вспять с помощью *большего заклинания восстановления*, но только в течение 24 часов после его возникновения.

***Владение (перезарядка 6)***. Один гуманоид, которого призрак может видеть в пределах 5 футов от него, должен преуспеть в спасброске харизмы КС 13 или быть одержимым призраком; затем призрак исчезает, а цель выводится из строя и теряет контроль над своим телом. Призрак теперь контролирует тело, но не лишает цель сознания. Призрак не может быть объектом какой-либо атаки, заклинания или другого эффекта, кроме тех, которые превращают его в нежить, и он сохраняет свое выравнивание, Интеллект, Мудрость, Харизму и невосприимчивость к очарованию и испугу. В противном случае он использует статистику одержимой цели, но не получает доступа к знаниям цели, классовым особенностям или навыкам.

Одержимость длится до тех пор, пока хиты тела не опустятся до 0, или завершения её призраком бонусным действием, или призрак будет принудительно изгнан или вытеснен эффектом, подобным заклинанию *рассеять зло и добро*. Когда одержимость заканчивается, призрак снова появляется в незанятом пространстве в пределах 5 футов от тела. Цель невосприимчива к Обладанию этим призраком в течение 24 часов после успешного выполнения спасброса или после окончания владения.

#### Упыри

##### Вурдалак

*Средняя нежить, хаотически злая*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 36 (8к8)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 17 (+3) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) | 8 (−1) |

**Сопротивление повреждениям** некротическое

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние: зачарованный**, истощенный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки,** распространенные

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Зловоние***. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от призрака, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 10 или быть отравленным до начала следующего хода. При успешном спасброске существо становится невосприимчивым к Зловонию вурдалака в течение 24 часов.

***Превращающийся в Вызов***. Вурдалак и любые упыри в радиусе 30 футов от него имеют преимущество при спасительных бросках против эффектов, превращающих нежить.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона. Если целью является существо, отличное от нежити, оно должно успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10 или быть парализованным на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

##### Упырь

*Средняя нежить, хаотически злая*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 15 (+2) | 10 (+0) | 7 (−2) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние: зачарованный**, истощенный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки,** распространенные

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) режущего урона. Если целью является существо, отличное от эльфа или нежити, оно должно успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10 или быть парализованным на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

#### Гиганты

##### Облачный гигант

*Огромный гигант, нейтральное добро (50%) или нейтральное зло (50%)*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 200 (16к12 + 96)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 10 (+0) | 22 (+6) | 12 (+1) | 16 (+3) | 16 (+3) |

**Спасброски** Тел +10, Муд +7, Хар +7

**Понимание навыков** +7, Восприятие +7

**Чувства** пассивное Восприятие 17

**Языки** Общие, Гигантские

**Опасность** 9 (5000 опыта)

***Острый Нюх.*** Гигант имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на обоняние.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная способность гиганта к колдовству - это харизма. Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаруживать магию*, *облако тумана*, *свет по* 3 раза в день: *падение перьев*, *полет*, *туманный шаг*, *телекинез по* 1 разу в день: *управлять погодой*, *газообразная форма*

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант совершает две атаки утренней звезды.

***Утренняя*** звезда. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) колющего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +12 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (4к10 + 8) дробящего урона

##### Огненный гигант

*Огромный гигант, законное зло*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хиты** 162 (13к12 + 78)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 9 (−1) | 23 (+6) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +10, Хар +5

**Навыки** Легкой атлетики +11, Восприятие +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** пассивное восприятие 16

**Языки** Гигантские

**Опасность** 9 (5000 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант делает две атаки двуручным мечом.

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (6к6 + 7) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +11 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона

##### Ледяной гигант

*Огромный гигант, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 15 (лоскутная броня)

**Хиты** 138 (12к12 + 60)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 9 (−1) | 21 (+5) | 9 (−1) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Спасброски** Тел +8, Муд +3, Хар +4

**Навыки** Легкой атлетики +9, Восприятие +3

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Гигантские

**Опасность** 8 (3900 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант делает две атаки огромным топором.

***Большой*** топор. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 25 (3к12 + 6) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +9 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) дробящего урона

##### Гигантский холм

*Огромный гигант, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 105 (10к12 + 40)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 8 (−1) | 19 (+4) | 5 (−3) | 9 (−1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** Гигантские

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант совершает две атаки большим клубом.

***Отличный*** клуб. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (3к8 + 5) дробящего урона

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) дробящего урона

##### Каменный гигант

*Огромный гигант, нейтральный*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 126 (11к12 + 55)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 15 (+2) | 20 (+5) | 10 (+0) | 12 (+1) | 9 (−1) |

**Спасброски** Лов+5, Тел +8, Муд +4

**Навыки** Легкой атлетики +12, Восприятие +4

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Гигантские

**Опасность** 7 (2900 опыта)

***Каменный Камуфляж***. Гигант имеет преимущество в проверках ловкости (скрытности), сделанных для того, чтобы прятаться в скалистой местности.

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант совершает две атаки большим клубом.

***Отличный*** клуб. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +9 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) дробящего урона Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 17 или будет сбито с ног.

**Реакции**

***Ловить камни***. Если в великана будет брошен камень или подобный предмет, гигант может, выполнив успешный спасбросок ловкости КС 10, поймать заряд и не получить от него никакого дробящего урона.

##### Штормовой гигант

*Огромный гигант, хаотичное добро*

**Класс Защиты** 16 (Чешуйчатый доспех)

**Хиты** 230 (20к12 + 100)

**Скорость** 50 футов, проплыть 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 29 (+9) | 14 (+2) | 20 (+5) | 16 (+3) | 18 (+4) | 18 (+4) |

**Спасброски** Сил +14, Тел +10, Муд +9, Хар +9

**Навыки** Арканы +8, Легкая атлетика +14, История +8, Восприятие +9

**Устойчивость к повреждениям** холодом

**Урон От молнии, грома**

**Чувства** пассивное Восприятие 19

**Языки** Общие, Гигантские

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Земноводное*** Гигант может дышать воздухом и водой.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика великана - харизма (КС спасброска заклинаний 17). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии*, *падение перьев*, *левитация*, *свет* 3 раза в день каждый: *контроль погоды*, *дыхание водой*

**Действия**

***Мультиатака***. Гигант делает две атаки двуручным мечом.

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (6к6 + 9) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +14 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 35 (4к12 + 9) дробящего урона

***Удар молнии (перезарядка 5-6)***. Гигант метает магическую молнию в точку, которую он может видеть в пределах 500 футов от себя. Каждое существо в пределах 10 футов от этой точки должно совершить спасбросок ловкости КС 17, получив 54 (12к8) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Бормочущий Болтун

*Средняя аберрация, нейтральная*

**Класс защиты** 9

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 10 футов, проплыть 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 8 (−1) | 16 (+3) | 3 (−4) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Состояние Иммунитета,** склонного

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Отклоняющаяся Почва***. Земля в радиусе 10 футов вокруг устья представляет собой труднопроходимую местность, похожую на тесто. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Силы КС 10 или снизить скорость до 0 до начала следующего хода.

***Бормотание***. Болтун бессвязно бормочет, в то время как он может видеть любое существо и не выведен из строя. Каждое существо, которое начинает свой ход в пределах 20 футов от болтуна и может слышать бормотание, должно преуспеть в спасброске Мудрости КС 10. В случае неудачи существо не может реагировать до начала своего следующего хода и бросает к8, чтобы определить, что оно делает во время своего хода. При счете от 1 до 4 существо ничего не делает. На 5 или 6 существо не предпринимает никаких действий или бонусных действий и использует все свое движение, чтобы двигаться в случайно определенном направлении. На 7 или 8 существо совершает атаку в ближнем бою против случайно определенного существа, находящегося в пределах его досягаемости, или ничего не делает, если оно не может совершить такую атаку.

**Действия**

***Мультиатака***. Бормочущий болтун совершает одну атаку укусом и, если может, использует свою Ослепляющую Слюну.

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 17 (5к6) колющего урона. Если цель среднего или меньшего размера, она должна преуспеть в спасброске КС 10 или быть сбитой с ног. Если цель убита этим уроном, он впитывается в рот.

***Ослепляющий плевок (Перезарядка 5-6)***. Рот выплевывает химический шарик в точку, которую он может видеть в пределах 15 футов от себя. Шарик взрывается ослепительной вспышкой света при ударе. Каждое существо в пределах 5 футов от вспышки должно преуспеть в спасброске ловкости КС 13 или быть ослепленным до конца следующего хода болтуна.

#### Гнолл

*Средний гуманоид (гнолл), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 15 (Сыромятный доспех, щит)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 6 (−2) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Гноллов

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Буйство***. Когда гнолл уменьшает количество хитов существа до 0 атакой в ближнем бою на своем ходу, гнолл может бонусным действием, переместится на половину скорость и совершить атаку Укус.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +3 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона..

#### Гном, Глубокий (Свирфнеблин)

*Маленький гуманоид (гном), нейтральный хороший*

**Класс Защиты** 15 (кольчуга)

**Хиты** 16 (3к6 + 6)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 10 (+0) | 9 (−1) |

**Навыки** Расследования +3, Восприятие +2, Скрытность +4

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Гномский, Земной, общеупотребительный

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Каменный Камуфляж***. У гнома есть преимущество в проверках ловкости (скрытности), сделанных, чтобы спрятаться в скалистой местности.

***Хитрый Гном***. У гнома есть преимущество в Интеллекте, Мудрости и Харизме в спасительных бросках против магии.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика гнома - Интеллект (КС спасбросков заклинаний 11). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов:

По желанию: *неразличение* (только для себя) 1 / день каждый: *слепота / глухота*, *размытие*, *маскировка себя*

**Действия**

***Боевой выбор***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

***Отравленный дротик***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 30/120 футов, одно существо. Попадание: 4 (1к4 + 2) колющего урона, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 12 или быть отравленной на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

#### Гоблин

*Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтрально злой*

**Класс Защиты** 15 (Кожаный доспех, щит)

**Хиты** 7 (2к6)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 8 (−1) | 8 (−1) |

**Навыки** Скрытность +6

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** Общий, Гоблинский

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Ловкий Побег***. Гоблин может выполнить действие Отступление или Засада бонусным действием на своем ходу.

**Действия**

***Скимитар.*** *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) режущего урона.

***Короткий лук***. *Атака дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

#### Големы

##### Глиняный голем

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 133 (14к10 + 56)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 9 (−1) | 18 (+4) | 3 (−4) | 8 (−1) | 1 (−5) |

**Иммунитет к урону** яд, кислота, психический; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, которые нанесены не адамантиновым оружием.

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** понимает языки своего создателя, но не может говорить

**Опасность** 9 (5000 опыта)

\*\*\_ Поглощение кислоты\*\*\_. Всякий раз, когда голем подвергается кислотному урону, он не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает количество хитов, равное нанесенному кислотному урону.

***Неистовый***. Всякий раз, когда голем начинает свой ход с 60 хитами или меньше, бросайте к6. На 6 голем впадает в неистовство. На каждом из своих ходов, будучи в бешенстве, голем атакует ближайшее существо, которое он может видеть. Если ни одно существо не находится достаточно близко, чтобы подойти и атаковать, голем атакует объект, отдавая предпочтение объекту меньшего размера, чем он сам. Как только голем впадает в неистовство, он продолжает делать это до тех пор, пока не будет уничтожен или не восстановит все свои хиты.

***Неизменяемая Форма***. Голем невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

***Сопротивление Магии***. Голем совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки голема оружием являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Голем совершает две сокрушительные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) дробящего урона Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 15 или его максимальное количество хитов будет уменьшено на величину, равную полученному урону. Цель умирает, если эта атака уменьшает ее максимальное количество попаданий до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока не будет удалено заклинанием *большего восстановления* или другой магией.

***Спешка (Перезарядка 5-6)***. До конца своего следующего хода голем волшебным образом получает бонус +2 к своему КЗ, имеет преимущество на спасброски ловкости и может использовать свою атаку Удар бонусным действием.

##### Голем из плоти

*Средняя конструкция, нейтральная*

**Класс защиты** 9

**Хиты** 93 (11к8 + 44)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 9 (−1) | 18 (+4) | 6 (−2) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Иммунитет к урону** молния, яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, которые нанесены не адамантиновым оружием.

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не может говорить

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Неистовый***. Всякий раз, когда голем начинает свой ход с 40 хитами или меньше, бросайте к6. На 6 голем впадает в неистовство. На каждом из своих ходов, будучи в бешенстве, голем атакует ближайшее существо, которое он может видеть. Если ни одно существо не находится достаточно близко, чтобы подойти и атаковать, голем атакует объект, отдавая предпочтение объекту меньшего размера, чем он сам. Как только голем впадает в неистовство, он продолжает делать это до тех пор, пока не будет уничтожен или не восстановит все свои хиты.

Создатель голема, находясь в пределах 60 футов от обезумевшего голема, может попытаться успокоить его, говоря твердо и убедительно. Голем должен быть способен слышать своего создателя, который должен предпринять действие, чтобы выполнить проверку Харизмы (Убеждения) КС 15. Если проверка проходит успешно, голем перестает быть берсерком. Если он получает урон, все еще имея 40 хитов или меньше, голем может снова впасть в неистовство.

***Отвращение от огня***. Если голем получает урон от огня, у него есть недостаток в бросках атаки и проверке способностей до конца следующего хода.

***Неизменяемая Форма***. Голем невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

\*\*\_ Поглощение света\*\*\_. Всякий раз, когда голем подвергается урону от молнии, он не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает количество хитов, равное нанесенному урону от молнии.

***Сопротивление Магии***. Голем совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки голема оружием являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Голем совершает две сокрушительные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона

##### Железный голем

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 20 (естественный доспех)

**Хиты** 210 (20к10 + 100)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 24 (+7) | 9 (−1) | 20 (+5) | 3 (−4) | 11 (+0) | 1 (−5) |

**Иммунитет к урону** Огонь, Яд, Психический; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, которые совершены не адамантиновым оружием.

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не может говорить

**Опасность** 16 (15 000 опыта)

\*\*\_ Поглощение огня\*\*\_. Всякий раз, когда голем подвергается урону от огня, он не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает количество хитов, равное нанесенному урону от огня.

***Неизменяемая Форма***. Голем невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

***Сопротивление Магии***. Голем совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки голема оружием являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Голем совершает две атаки в ближнем бою.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (3к8 + 7) дробящего урона

***Меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (3к10 + 7) режущего урона

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 6)***. Голем выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения КС 19, получая 45 (10к8) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Каменный голем

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 178 (17к10 + 85)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 9 (−1) | 20 (+5) | 3 (−4) | 11 (+0) | 1 (−5) |

**Иммунитет к урону** яд, Психический; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, которые не являются адамантиновыми

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, окаменевший, отравленный

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не может говорить

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Неизменяемая Форма***. Голем невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

***Сопротивление Магии***. Голем совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки голема оружием являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Голем совершает две сокрушительные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) дробящего урона

***Медленно (перезарядка 5-6)***. Голем нацелен на одно или несколько существ, которых он может видеть в пределах 10 футов от себя. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости КС 17 против этой магии. при провале цель не может использовать реакции, ее скорость уменьшается вдвое, и она не может совершить более одной атаки за свой ход. Кроме того, цель может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, а не и то, и другое. Эти эффекты длятся в течение 1 минуты. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

#### Горгона

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 114 (12к10 + 48)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 11 (+0) | 18 (+4) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** +4

**Состояние** окаменелости

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Топчущая атака***. Если горгона переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы КС 16, иначе будет сбита с ног. Если цель лежит ничком, горгона может нанести ей одну атаку копытами в качестве бонусного действия.

**Действия**

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2к12 + 5) колющего урона.

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2к10 + 5) дробящего урона

***Окаменевающее дыхание (Перезарядка 5-6)***. Горгона выдыхает окаменелый газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 13. при провале цель начинает превращаться в камень и обездвижена. Обездвиженая цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода. В случае успеха эффект заканчивается на цели. В случае неудачи цель окаменевает до тех пор, пока не будет освобождена заклинанием *большего восстановления* или другой магией.

#### Ухмылка

*Средняя чудовищность, нейтральная*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 27 (6к8)

**Скорость** 30 футов, подъем 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) | 3 (−4) | 14 (+2) | 5 (−3) |

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Каменный Камуфляж***. Грик имеет преимущество в проверках ловкости (скрытности), сделанных для того, чтобы прятаться в скалистой местности.

**Действия**

***Мультиатака***. Грик делает одну атаку своими щупальцами. Если эта атака попадет, грик может нанести одну атаку клювом по одной и той же цели.

***Щупальца***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) режущего урона.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

#### Грифон

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 59 (7к10 + 21)

**Скорость** 30 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 2 (−4) | 13 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** Восприятие +5

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Острое Зрение***. У грифона есть преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Грифон совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

#### Гримлок

*Средний гуманоид (гримлок), нейтральное зло*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 12 (+1) | 12 (+1) | 9 (−1) | 8 (−1) | 6 (−2) |

**Навыки** Легкая атлетика +5, Восприятие +3, Скрытность +3

**Состояние: ослепленный**

**Воспринимает** слепоту на расстоянии 30 футов или 10 футов. будучи оглушенным (слепым за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 13

**Языки**, не являющиеся общими

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Слепые Чувства***. Гримлок не может использовать свое слепое зрение, будучи оглушенным и неспособным обонять.

***Острый слух и обоняние***. У гримлока есть преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на слух или обоняние.

***Каменный Камуфляж***. У гримлока есть преимущество в проверках ловкости (скрытности), сделанных для того, чтобы прятаться в скалистой местности.

**Действия**

***Костяная Дубинка с Шипами***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона плюс 2 (1к4) колющего урона

### Монстры (H)

#### Ведьмы

##### Зеленая Ведьма

*Средний фейри, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 82 (11к8 + 33)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 12 (+1) | 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 14 (+2) |

**Навыки** Аркана +3, Обман +4, Восприятие +4, Скрытность +3

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Общий, Драконий, Лесной

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Земноводное*** Ведьма может дышать воздухом и водой.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика карги - Харизма (КС спасброска заклинаний 12). Она может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *танцующие огни*, *незначительная иллюзия*, *злобная насмешка*

***Мимикрия***. Ведьма может имитировать звуки животных и голоса гуманоидов. Существо, которое слышит звуки, может сказать, что это имитация успешно пройдя проверку Мудрости (Проницательность).КС 14.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) режущего урона.

***Иллюзорная Внешность***. Ведьма покрывает себя и все, что она носит или носит, магической иллюзией, которая делает ее похожей на другое существо ее общего размера и гуманоидной формы. Иллюзия заканчивается, если ведьма предпримет бонусное действие, чтобы покончить с ней, или если она умрет.

Изменения, вызванные этим эффектом, не выдерживают физического осмотра. Например, кожа карги может выглядеть гладкой, но тот, кто её коснётся, почувствует ее грубую плоть. В противном случае существо должно предпринять действие для визуального осмотра иллюзии и успешно выполнить проверку интеллекта КС 20 (расследование), чтобы определить, что использовалась иллюзия.

***Невидимый проход***. Ведьма волшебным образом становится невидимой до тех пор, пока она не атакует или не произнесет заклинание, или пока ее концентрация не закончится (как если бы она концентрировалась на заклинании). Будучи невидимой, она не оставляет никаких физических свидетельств своего прохождения, поэтому ее можно отследить только с помощью магии. Любое оборудование, которое она носит или носит с собой, невидимо вместе с ней.

##### Ночная Ведьма

*Средний злодей, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 112 (15к8 + 45)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 16 (+3) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Навыки** Обман +7, Проницательность +6, Восприятие +6, Скрытность +6

**Сопротивление урону** холод, Огонь; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак, не нанесенных посеребренным оружием

**Состояние** зачарованного

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Бездонные, Общие, Адские, Изначальные

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика карги - харизма (КС заклинаний 14, +6 к поражению атаками заклинаниями). Она может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *обнаружение магии*, *магическая ракета* 2 раза в день каждая: *смена плоскости* (только для себя), *луч ослабления*, *сон*

***Сопротивление Магии***. Ведьма совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

**Действия**

***Когти (Только В Форме Ведьмы)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) режущего урона.

***Меняй Форму***. Ведьма волшебным образом превращается в Маленькую или Среднюю женщину-гуманоида или возвращается в свою истинную форму. Ее статистика одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое она носит или носит, не трансформируется. Она возвращается в свою истинную форму, если умирает.

***Неземность***. Ведьма волшебным образом попадает в Эфирный План с Материального Плана или наоборот. Для этого у ведьмы должен быть *сердечный* камень.

***Преследующий кошмар (1/День)***. Находясь на Эфирном Плане, ведьма волшебным образом прикасается к спящему гуманоиду на Материальном Плане. Заклинание *защиты от зла и добра*, наложенное на цель, предотвращает этот контакт, как и *магический круг*. Пока сохраняется контакт, у цели возникают ужасные видения. Если эти видения длятся не менее 1 часа, цель не получает никакой пользы от отдыха, а ее максимальное количество хитов уменьшается на 5 (1к10). Если этот эффект уменьшает максимальное количество попаданий цели до 0, цель умирает, а если цель была злой, ее душа оказывается в ловушке в *сумке души* ведьмы. Уменьшение до максимального значения точки попадания цели длится до тех пор, пока не будет удалено заклинанием *большего восстановления* или аналогичной магией.

##### Морская ведьма

*Средний фейри, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (7к8 + 21)

**Скорость** 30 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Акванский, Общий, Гигантский

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Земноводное*** Ведьма может дышать воздухом и водой.

***Ужасающий Вид***. Любой гуманоид, который начинает свой ход в пределах 30 футов от карги и может видеть истинную форму карги, должен совершить спасбросок мудрости КС 11. при провале существо Испуганно на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, с помехой, если ведьма находится в пределах прямой видимости, прекращая действие на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или закончился эффект существо становится невосприимчивым к Ужасному облику карги в течение следующих 24 часов.

Если цель не застигнута врасплох или раскрытие истинной формы ведьмы не является внезапным, цель может отвести глаза и избежать первоначального спасительного броска. До начала своего следующего хода существо, которое отводит глаза, имеет недостаток в бросках атаки против ведьмы.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона.

***Смертельный взгляд***. Ведьма нацеливается на одно испуганное существо, которое она видит в радиусе 30 футов от себя. Если цель может видеть ведьму, она должна успешно совершить спасбросок Мудрости КС 11 против этого магического эффекта, иначе её хиты опустятся до 0.

***Иллюзорная Внешность***. Ведьма покрывает себя и все, что она носит или носит, магической иллюзией, которая делает ее похожей на уродливое существо ее общего размера и гуманоидной формы. Эффект заканчивается, если ведьма предпримет бонусное действие, чтобы закончить его, или если она умрет.

Изменения, вызванные этим эффектом, не выдерживают физического осмотра. Например, может показаться, что у ведьмы нет когтей, но кто-то, прикоснувшийся к ее руке, может почувствовать когти. В противном случае существо должно предпринять действие для визуального осмотра иллюзии и успешно выполнить проверку интеллекта КС 16 (расследование), чтобы определить, что ведьма замаскирована.

#### Шаблон Полудракона

Зверь, гуманоид, гигант или чудовище может стать полудраконом. Он ведет свою статистику, за исключением следующих случаев.

***Вызов***. Чтобы избежать пересчета рейтинга сложности существа, применяйте шаблон только к существу, которое соответствует необязательному обязательному требованию в таблице Оружия Дыхания ниже. В противном случае пересчитайте рейтинг после применения шаблона.

***Чувства***. Полудракон получает слепое зрение с радиусом 10 футов и темное зрение с радиусом 60 футов.

***Сопротивления***. Полудракон получает устойчивость к типу урона, основанному на его цвете.

|  |  |
| --- | --- |
| Цвет | Устойчивость к Повреждениям |
| Черный или медный | Кислота |
| Синий или бронзовый | Молния |
| Латунь, золото или красный | Огонь |
| Зеленый | Яд |
| Серебристый или белый | Холодный |

***Языки***. Полудракон говорит на драконьем в дополнение к любым другим языкам, которые он знает.

***Новое Действие: Дыхательное оружие***. У полудракона есть дыхательное оружие его половины дракона. Размер полудракона определяет, как функционирует это действие.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер | Дыхательное оружие | Необязательное предварительное условие |
| Большой или меньший | Как змееныш | Опасность 2 или выше |
| Огромный | Как молодой дракон | Опасность 7 или выше |
| Гигантский | Как взрослый дракон | Опасность 8 или выше |

##### Наполовину Ветеран Красного Дракона

*Средний гуманоид (человек), любое выравнивание*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хиты** 65 (10к8 + 20)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Легкой атлетики +5, Восприятие +2

**Сопротивление повреждениям** огонь

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 5 (1800 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Ветеран делает две атаки длинным мечом. Если у него есть обнаженный короткий меч, он также может атаковать коротким мечом.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона или 8 (1к10 + 3) режущего урона, при двуручном хвате.

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

***Тяжелый Арбалет***. *Атака оружием дальнего боя:* +3 к попаданию, дальность 100/400 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к10 + 1) колющего урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Ветеран выдыхает огонь в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 15, получив 24 (7к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Гарпия

*Среднее чудовище, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 38 (7к8 + 7)

**Скорость** 20 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 13 (+1) | 12 (+1) | 7 (−2) | 10 (+0) | 13 (+1) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки,** распространенные

**Опасность** 1 (200 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Гарпия делает две атаки: одну когтями, а другую дубинкой.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) режущего урона.

***Клуб***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

***Манящая Песня***. Гарпия поет волшебную мелодию. Каждый гуманоид и великан в радиусе 300 футов от гарпии, который может услышать песню, должен преуспеть в спасброске Мудрости КС 11 или быть очарованным до окончания песни. Гарпия должна выполнить бонусное действие на своих последующих ходах, чтобы продолжить пение. Он может перестать петь в любой момент. Песня заканчивается, если гарпия выведена из строя.

Будучи очарованной гарпией, цель становится недееспособной и игнорирует песни других гарпий. Если зачарованная цель находится более чем в 5 футах от гарпии, цель должна двигаться в свою очередь к гарпии самым прямым маршрутом, стараясь приблизиться на расстояние 5 футов. Он не избегает атак при возможности, но перед перемещением в опасную местность, такую как лава или яма, и всякий раз, когда он получает урон от источника, отличного от гарпии, цель может повторить спасбросок. Зачарованная цель также может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов. Если спасбросок успешен, то эффект заканчивается.

Цель, которая успешно спасается, невосприимчива к песне этой гарпии в течение следующих 24 часов.

#### Адский пес

*Средний дьявол, законное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 45 (7к8 + 14)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 6 (−2) | 13 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +5

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** понимает Адский, но не может говорить на нем

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Острый слух и обоняние***. У собаки есть преимущество в проверке Мудрости (восприятия), которая основывается на слухе или обонянии.

***Тактика Стаи***. Собака имеет преимущество в броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников собаки находится в пределах 5 футов от существа, и союзник не выведен из строя.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) огненного урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Гончая выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 12, получив 21 (6к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Гиппогриф

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 40 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 13 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** Восприятие +5

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острое Зрение***. Гиппогриф имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Гиппогриф совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона.

#### Хобгоблин

*Средний гуманоид (гоблиноид), законное зло*

**Класс Защиты** 18 (кольчуга, щит)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 9 (−1) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Общий, Гоблинский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Боевое Преимущество***. Один раз за ход хобгоблин может нанести дополнительные 7 (2к6) урона существу, которого он поражает атакой оружием, если это существо находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника хобгоблина.

**Действия**

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) режущего урона или 6 (1к10 + 1) режущего урона при двуручном хвате

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +3 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона..

#### Гомункулус

*Крошечная конструкция, нейтральная*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 5 (2к4)

**Скорость** 20 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 4 (−3) | 15 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние:** зачарованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает языки своего создателя, но не может говорить

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Телепатическая Связь***. В то время как гомункул находится на том же плане существования, что и его хозяин, он может волшебным образом передавать то, что он ощущает, своему хозяину, и они могут общаться телепатически.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 1 проникающий урон, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10 или быть отравленной на 1 минуту. Если спасбросок провален на 5 или более, цель вместо этого отравлена на 5 (1к10) минут и теряет сознание во время отравления таким образом.

#### Гидра

*Огромное чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 172 (15к12 + 75)

**Скорость** 30 футов, проплыть 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 12 (+1) | 20 (+5) | 2 (−4) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +6

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** —

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Задержка дыхания*** Гидра может задерживать дыхание на 1 час.

***Несколько Голов***. У гидры пять голов. Пока у гидры более одной головы, она совершает с преимущество в спасброски от эффектов ослепления, очарования, оглушения, страха, оглушения и потери сознания.

Всякий раз, когда гидра получает 25 или более урона за один ход, одна из ее голов умирает. Если все его головы умрут, гидра умрет.

В конце своего хода он отращивает две головы за каждую из своих голов, которые умерли с момента его последнего хода, если только он не получил урон от огня с момента своего последнего хода. Гидра восстанавливает 10 хитов за каждую отросшую таким образом голову.

***Реактивные Головки***. За каждую голову, которая у гидры больше одной, она получает дополнительную реакцию, которую можно использовать только для атак с возможностью.

***Бодрствующий***. Пока гидра спит, по крайней мере одна из ее голов бодрствует.

**Действия**

***Мультиатака***. Гидра совершает столько укусных атак, сколько у нее голов.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона.

### Монстры (Я)

#### Невидимый преследователь

*Средний элементарный, нейтральный*

**Класс Защиты** 14

**Хиты** 104 (16к8 + 32)

**Скорость** 50 футов, полет 50 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 19 (+4) | 14 (+2) | 10 (+0) | 15 (+2) | 11 (+0) |

**Навыки** Восприятие +8, Скрытность +10

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние**: истощение, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** Ауран, понимает общий, но не говорит на нем

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Невидимость***. Преследователь невидим.

***Безупречный Следопыт***. Преследователь получает добычу от своего призывателя. Преследователь знает направление и расстояние до своей добычи, пока они двое находятся на одном плане существования. Сталкер также знает местоположение своего призывателя.

**Действия**

***Мультиатака***. Преследователь делает две атаки с ударом.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона

### Монстры (K)

#### Кобольд

*Маленький гуманоид (кобольд), законное зло*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 5 (2к6 − 2)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 15 (+2) | 9 (−1) | 8 (−1) | 7 (−2) | 8 (−1) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, кобольд имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

***Тактика Стаи***. Кобольд имеет преимущество в броске атаки против существа, если хотя бы один из союзников кобольда находится в пределах 5 футов от существа, и союзник не выведен из строя.

**Действия**

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

***Строп***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

#### Кракен

*Гигантское чудовище (титан)****,*** *хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 472 (27к20 + 189)

**Скорость** 20 футов, проплыть 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 11 (+0) | 25 (+7) | 22 (+6) | 18 (+4) | 20 (+5) |

**Спасброски** Сил +17, Лов+7, Тел +14, Инт +13, Муд +11

**Иммунитет к урону** Молния; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак.

**Состояние: испуганный**, парализованный

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** понимает Бездонный, Небесный, Адский и Изначальный, но не может говорить, телепатия 120 футов.

**Опасность** 23 (50 000 опыта)

***Земноводное*** Кракен может дышать воздухом и водой.

***Свобода передвижения***. Кракен игнорирует труднопроходимую местность, и магические эффекты не могут снизить его скорость или заставить его быть сдержанным. Он может потратить 5 футов движения, чтобы вырваться из немагических ограничений или быть схваченным.

***Осадный монстр***. Кракен наносит двойной урон объектам и сооружениям.

**Действия**

***Мультиатака***. Кракен совершает три атаки щупальцами, каждую из которых он может заменить одним броском.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (3к8 + 10) колющего урона. Если целью является Большое или меньшее существо, схваченное кракеном, это существо проглатывается, и схватка заканчивается. Будучи проглоченным, существо ослеплено и сковано, оно полностью защищено от атак и других эффектов вне кракена, и оно получает 42 (12к6) кислотного урона в начале каждого хода кракена.

Если кракен получает 50 или более урона за один ход от существа внутри него, кракен должен преуспеть в спасброске Телосложения КС 25 в конце этого хода или извергнуть всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от кракена. Если кракен умирает, проглоченное существо больше не сдерживается им и может вырваться из трупа, используя 15 футов движения, выходя лежа.

***Щупальце***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, досягаемость 30 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (3к6 + 10) дробящего урона, и цель захвачена (КС освобождения 18). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается. У кракена десять щупалец, каждое из которых может схватить одну цель.

***Швырять***. Один большой или меньший предмет, удерживаемый кракеном, или существо, схваченное им, отбрасывается на высоту до 60 футов в случайном направлении и падает ничком. Если брошенная цель ударяется о твердую поверхность, цель получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов, на которые она была брошена.. Если цель брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске ловкости КС 18 или получить тот же урон и быть сбитым с ног.

***Шторм молний.*** Кракен волшебным образом создает три молнии, каждая из которых может поразить цель, которую кракен может видеть в пределах 120 футов от нее. Цель должна совершить спасбросок ловкости КС 23, получив 22 (4к10) урона молнией при провале или вдвое меньше урона при успехе.

**Легендарные Действия**

Кракен может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Кракен восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Атака или бросок щупальца***. Кракен атакует одним щупальцем или использует свой бросок.

***Гроза с Молнией (Стоит 2 Действия)***. Кракен использует Грозу Молний.

***Чернильное Облако (Стоит 3 Действия)***. Находясь под водой, кракен испускает чернильное облако в радиусе 60 футов. Облако распространяется по углам, и эта область сильно скрыта для существ, отличных от кракена. Каждое существо, кроме кракена, которое заканчивает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 23, получив 16 (3к10) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе. Сильное течение рассеивает облако, которое в противном случае исчезает в конце следующего хода кракена.

### Монстры (L)

#### Ламия

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 97 (13к10 + 26)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 15 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 16 (+3) |

**Навыки** Обмана +7, Проницательность +4, Скрытность +3

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Бездонные, Общие

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика ламии - Харизма (КС спасброска заклинаний13). Он может врожденно произносить следующие заклинания, не требуя никаких материальных компонентов.

По желанию: *маскировка себя* (любая гуманоидная форма), *основной образ* 3 раза в день каждый: *очарование человека*, *зеркальное отражение*, *гадание*, *внушение* 1 раз в день: *геас*

**Действия**

***Мультиатака***. Ламия совершает две атаки: одну когтями, а другую кинжалом или Опьяняющим Прикосновением.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) режущего урона.

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

***Опьяняющее Прикосновение***. Атака заклинанием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* Цель магически проклята на 1 час. До тех пор, пока проклятие не закончится, цель имеет недостаток в спасительных бросках Мудрости и всех проверках способностей.

#### Лич

*Средняя нежить, любой злой расклад*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 16 (+3) | 16 (+3) | 20 (+5) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Спасброски** Тел +10, Инт +12, Муд +9

**Навыки** Аркана +18, История +12, Проницательность +9, Восприятие +9

**Сопротивление повреждениям** холод, молния, некротический

**Иммунитет к урону** Яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак.

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, отравленный

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 19

**Общие языки** плюс до пяти других языков

**Опасность** 21 (33 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если лич проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

***Омоложение***. Если у него есть филактерия, уничтоженный лич получает новое тело через 1к10 дней, восстанавливая все свои хиты и снова становясь активным. Новое тело появляется в пределах 5 футов от филактерии.

***Сотворение заклинаний*** Лич - заклинатель 18-го уровня. Его заклинательная характеристика - Интеллект (КС спасброска заклинаний 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). Лич подготовил следующие волшебные заклинания:

Cantrips (по желанию): *маг силы*, *жонглирования*, *"морозный Луч",* 1-й Уровень (4 слота): *обнаружение магии*, *магическая стрела*, *щит*, *thunderwave* 2-й Уровень (3 слота): *кислотная стрела*, *обнаруживающее мысли*, *невидимость*, *"зеркальное изображение"* 3-й Уровень (3 слота): *оживлять мертвых*, *"Антимагия"*, *развеять магию*, *огненный шар* 4-й Уровень (3 слота): *фитофтороз*, *размер двери* 5-й Уровень (3 слота): *cloudkill*, *воро* 6 Уровень (1 слот): *распадаться*, *шар неуязвимости* 7-го уровня (1 слот): *палец смерти*, *плоскости сдвига* 8-го уровня (1 слот): *доминировать монстра*, *Слово силы оглушить* 9-го уровня (1 слот): *сила слова убить*

***Сопротивление повороту***. Лич имеет преимущество при спасительных бросках против любого эффекта, который превращает нежить.

**Действия**

***Парализующее Прикосновение***. Атака заклинанием ближнего боя: +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) урона холодом. Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 18 или быть парализованной на 1 минуту. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

**Легендарные Действия**

Лич может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Лич восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Заклинание***. Лич бросает заклинание.

***Парализующее Прикосновение (Стоит 2 Действия)***. Лич использует свое Парализующее Прикосновение.

***Пугающий Взгляд (Стоит 2 Действия)***. Лич фиксирует свой взгляд на одном существе, которое он может видеть в пределах 10 футов от него. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 18 или испугается на 1 минуту. Испуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасбросок цели успешен или закончилось действие эффекта, цель невосприимчива к взгляду лича в течение следующих 24 часов.

***Нарушить Жизнь (Стоит 3 Действия)***. Каждое живое существо в радиусе 20 футов от лича должно совершить спасбросок Телосложения КС 18 против этого магического эффекта, получая 21 (6к6) некротического урона при провале или вдвое меньший урон при успехе.

#### Народ ящериц

*Средний гуманоид (народ ящеров), нейтральный*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех, щит)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 30 футов, проплыть 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 7 (−2) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +4, Выживание +5

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Драконовские

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Задержка дыхания*** Народ ящериц может задерживать дыхание на 15 минут.

**Действия**

***Мультиатака***. Народ ящеров совершает две атаки в ближнем бою, каждая из которых использует разное оружие.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Тяжелая дубинка***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Шипастый Щит***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

#### Оборотни

##### Медведь-оборотень

*Средний гуманоид (человек, оборотень), нейтральный хороший*

**Класс Защиты** 10 в гуманоидной форме, 11 (естественный доспех) в форме медведя и гибридной форме

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 30 футов (40 футов, подъем 30 футов в медвежьей или гибридной форме)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +7

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Чувства** пассивное Восприятие 17

**Распространенные языки** (не могу говорить в форме медведя)

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Перевёртыш***. Медведь-оборотень может использовать свое действие, чтобы превратиться в гибрид Большого медведя и гуманоида или в Большого медведя, или обратно в свою истинную форму, которая является гуманоидной. Его статистика, за исключением размера и КЗ, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Острый Нюх.*** Медведь-оборотень имеет преимущество в проверке Мудрости (Восприятия), которая зависит от запаха.

**Действия**

***Мультиатака***. В форме медведя медведь-оборотень совершает две атаки когтями. В гуманоидной форме он совершает две атаки большим топором. В гибридной форме он может атаковать как медведь или гуманоид.

***Укус (Только Медвежья или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) колющего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или будет проклята ликантропией медведя-оборотня.

***Коготь (Только Медвежья или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) режущего урона.

***Большой топор (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к12 + 4) режущего урона.

##### Лодка-оборотень

*Средний гуманоид (человек, оборотень), нейтральное зло*

**Класс Защиты** 10 в гуманоидной форме, 11 (естественный доспех) в кабаньей или гибридной форме

**Хиты** 78 (12к8 + 24)

**Скорость** 30 футов (40 футов в форме кабана)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 8 (−1) |

**Навыки** Восприятие +2

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Распространенные языки** (не могу говорить в форме кабана)

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Перевёртыш***. Оборотень может использовать свое действие, чтобы превратиться в гибрид кабана и гуманоида или в кабана, или обратно в свою истинную форму, которая является гуманоидной. Его статистика, за исключением его КЗ, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Заряд (Только Кабан или Гибридная форма)***. Если оборотень перемещается по крайней мере на 15 футов прямо к цели, а затем поражает ее своими бивнями в тот же ход, цель получает дополнительные 7 (2к6) режущего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног.

***Неустанный (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Если оборотень получает 14 единиц урона или меньше, что уменьшило бы его до 0 хитов, вместо этого его хиты опускаются до 1 хита.

**Действия**

***Мультиатака (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. Оборотень совершает две атаки, только одна из которых может быть нанесена его клыками.

***Молот (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона

***Бивни (Только Кабан или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 12 или будет проклята оборотнем ликантропией.

##### Оборотень

*Средний гуманоид (человек, оборотень), законное зло*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 33 (6к8 + 6)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 11 (+0) | 10 (+0) | 8 (−1) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Воспринимает** темное видение 60 футов (только в форме крысы), пассивное восприятие 12

**Распространенные языки** (не могу говорить в форме крысы)

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Перевёртыш***. Крыса-оборотень может использовать свое действие, чтобы превратиться в гибрид крысы и гуманоида, или в гигантскую крысу, или обратно в свою истинную форму, которая является гуманоидной. Его статистика, за исключением размера, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Острый Нюх.*** Оборотень имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на запах.

**Действия**

***Мультиатака (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. Крыса-оборотень совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

***Укус (Только Крысиная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 11 или будет проклята ликантропией веркрысы.

***Короткий меч (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Ручной арбалет (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

##### Оборотень-тигр

*Средний гуманоид (человек, оборотень), нейтральный*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 120 (16к8 + 48)

**Скорость** 30 футов (40 футов в форме тигра)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 15

**Распространенные языки** (не могу говорить в форме тигра)

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Перевёртыш***. Тигр-оборотень может использовать свое действие, чтобы превратиться в гибрид тигра и гуманоида или в тигра, или обратно в свою истинную форму, которая является гуманоидной. Его статистика, за исключением размера, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Острый слух и обоняние***. Тигр-оборотень имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на слух или обоняние.

***Бросок (Только Тигровая или Гибридная форма)***. Если тигр-оборотень движется по крайней мере на 15 футов прямо к существу, а затем поражает его атакой когтями в тот же ход, эта цель должна преуспеть в спасброске КС 14 или будет сбитой с ног. Если цель лежит ничком, тигр-оборотень может нанести ей одну атаку укусом в качестве бонусного действия.

**Действия**

***Мультиатака (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. В гуманоидной форме тигр-оборотень совершает две атаки ятаганом или две атаки длинным луком. В гибридной форме он может атаковать как гуманоид или совершать две атаки когтями.

***Укус (Только Тигровая или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) колющего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 13 или будет проклята оборотнем ликантропией.

***Коготь (Только Тигровая или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона.

***Ятаган (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона.

***Длинный лук (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

##### Оборотень

*Средний гуманоид (человек, оборотень), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 11 в гуманоидной форме, 12 (естественный доспех) в волчьей или гибридной форме

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 30 футов (40 футов в форме волка)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** +4, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Распространенные языки** (не могу говорить в волчьей форме)

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Перевёртыш***. Оборотень может использовать свое действие, чтобы превратиться в гибрид волка и гуманоида или в волка, или обратно в свою истинную форму, которая является гуманоидной. Его статистика, за исключением его КЗ, одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Острый слух и обоняние***. Оборотень имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на слух или обоняние.

**Действия**

***Мультиатака (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. Оборотень совершает две атаки: одну своим укусом, а другую - когтями или копьем.

***Укус (Только Волчья или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 12 или быть проклята оборотнем-ликантропией.

***Когти (Только Гибридная Форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) режущего урона.

***Копье (Только Гуманоидная Форма)***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона или 6 (1к8 + 2) колющего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

### Монстры (М)

#### Магмин

*Мелкий элементарный, хаотический нейтральный*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 9 (2к6 + 2)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 15 (+2) | 12 (+1) | 8 (−1) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Игнан

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Взрыв Смерти***. Когда магмин умирает, он взрывается взрывом огня и магмы. Каждое существо в радиусе 10 футов от него должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 7 (2к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе. Воспламеняются легковоспламеняющиеся предметы, которые не носят и не переносят в этой зоне.

***Зажглась Иллюминация***. В качестве бонусного действия магмин может поджечь себя или погасить свое пламя. Горящий магмин излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

**Действия**

***Прикосновение***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к6) огненного урона. Если целью является существо или легковоспламеняющийся предмет, он воспламеняется. До тех пор, пока существо не предпримет действия по тушению огня, цель получает 3 (1к6) огненного урона в конце каждого из своих ходов.

#### Мантикора

*Большое чудовище, законное зло*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 68 (8к10 + 24)

**Скорость** 30 футов, полет 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 16 (+3) | 17 (+3) | 7 (−2) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки,** распространенные

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Отрастание Хвостового Шипа***. У мантикоры двадцать четыре хвостовых шипа. Использованные шипы отрастают, когда мантикора заканчивает долгий отдых.

**Действия**

***Мультиатака***. Мантикора совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями или три своими хвостовыми шипами.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона.

***Хвостовой шип***. *Атака оружием дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 100/200 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

#### Медуза

*Среднее чудовище, законное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 127 (17к8 + 51)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 15 (+2) | 16 (+3) | 12 (+1) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Навыки** Обман +5, Проницательность +4, Восприятие +4, Скрытность +5

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки,** распространенные

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Окаменевший Взгляд***. Когда существо, которое может видеть глаза медузы, начинает свой ход в пределах 30 футов от медузы, медуза может заставить его совершить спасбросок Телосложения КС 14, если медуза дееспособна и может видеть существо. Если спасбросок провален на 5 или более, существо мгновенно окаменевает. В противном случае существо, которое проваливает спасение, начинает превращаться в камень и становится ограниченным. Обездвиженное существо должно повторить спасбросок в конце своего следующего хода, окаменев при неудаче или прекратив действие при успехе. Окаменение длится до тех пор, пока существо не будет освобождено заклинанием *великого восстановления* или другой магией.

Если существо не застигнуто врасплох, оно может отвести глаза, чтобы избежать спасительного броска в начале своего хода. Если существо сделает это, оно не сможет увидеть медузу до начала своего следующего хода, когда оно снова сможет отвести глаза. Если существо тем временем посмотрит на медузу, оно должно немедленно сделать сохранение.

Если медуза видит свое отражение на полированной поверхности в радиусе 30 футов от нее и в зоне яркого света, значит, медуза из-за своего проклятия подвержена влиянию собственного взгляда.

**Действия**

***Мультиатака***. Медуза совершает либо три атаки в ближнем бою — одну с помощью змеиных волос и две с помощью короткого меча — либо две дальние атаки с помощью своего длинного лука.

***Змеиные Волосы***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 14 (4к6) урона ядом.

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона ядом.

#### Мефиты

##### Пыль Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 17 (5к6)

**Скорость** 30 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 14 (+2) | 10 (+0) | 9 (−1) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Ауранский, терранский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Взрыв Смерти***. Когда мефит умирает, он взрывается во взрыве пыли. Каждое существо в радиусе 5 футов от него должно затем совершить спасбросок Телосложения КС 10 или быть ослепленным на 1 минуту. Ослепленное существо может повторять спасбросок на каждом из своих ходов, прекращая действие на себе в случае успеха.

***Врожденное колдовство (1 раз в День)***. Мефит может врожденно вызывать *сон*, не требуя никаких материальных компонентов. Его врожденная способность к колдовству - это харизма.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) режущего урона.

***Ослепляющее дыхание (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус ослепляющей пыли. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости КС 10 или быть ослепленным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого из своих ходов, прекращая действие эффекта на себе в случае успеха.

##### Ледяной Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 21 (6к6)

**Скорость** 30 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 9 (−1) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +3

**Повреждения, удары** дубинкой, огонь

**Повреждение иммунитетов** холодом, ядом

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Акванский, Ауранский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Взрыв Смерти***. Когда мефит умирает, он взрывается взрывом зазубренного льда. Каждое существо в радиусе 5 футов от него должно совершить спасбросок ловкости КС 10, получив 4 (1к8) режущего урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Фальшивая Внешность***. Пока мефит остается неподвижным, он неотличим от обычного осколка льда.

***Врожденное колдовство (1 раз в День)***. Мефит может от природы создавать *облако тумана*, не требуя никаких материальных компонентов. Его врожденная способность к колдовству - это харизма.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) режущего урона плюс 2 (1к4) урона холодом.

***Дыхание мороза (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус холодного воздуха. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости КС 10, получив 5 (2к4) холодного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Магма Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 22 (5к6 + 5)

**Скорость** 30 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 12 (+1) | 12 (+1) | 7 (−2) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Скрытность +3

**Повреждение Уязвимостей** холодом

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Игнанский, терранский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Взрыв Смерти***. Когда мефит умирает, он взрывается взрывом лавы. Каждое существо в радиусе 5 футов от него должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 7 (2к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Фальшивая Внешность***. Пока мефит остается неподвижным, он неотличим от обычного холмика магмы.

***Врожденное колдовство (1 раз в День)***. Мефит может врожденно сотворять *Раскалённый металл* (КС спасброска заклинания 10), не требуя никаких материальных компонентов. Его врожденная способность к колдовству - это харизма.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) режущего урона плюс 2 (1к4) огненного урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости КС 11, получив 7 (2к6) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Паровой Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 21 (6к6)

**Скорость** 30 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 11 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) |

Урон от огня, яда

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Акванский, Игнанский

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Взрыв Смерти***. Когда мефит умирает, он взрывается облаком пара. Каждое существо в радиусе 5 футов от мефита должно преуспеть в спасброске ловкости КС 10 или получить 4 (1к8) огненного урона.

***Врожденное колдовство (1 раз в День)***. Мефит может врожденно создавать *размытие*, не требуя никаких материальных компонентов. Его врожденная способность к колдовству - это харизма.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 2 (1к4) режущего урона плюс 2 (1к4) огненного урона.

***Дыхание паром (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус обжигающего пара. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости КС 10, получив 4 (1к8) огненного урона при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Мерфолк

*Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 10 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 13 (+1) | 12 (+1) | 11 (+0) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** Акванский, Общий

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Земноводное*** Мерфолки могут дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +2 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона или 4 (1к8) колющего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

#### Мерроу

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 10 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 10 (+0) | 15 (+2) | 8 (−1) | 10 (+0) | 9 (−1) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Абиссальный, Акванский

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Земноводное*** Мерроу может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Мультиатака***. Мерроу совершает две атаки: одну своим укусом, а другую - когтями или гарпуном.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) режущего урона.

***Гарпун***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель - Огромное или меньшее существо, оно должно преуспеть в соревновании силы с мерроу или быть подтянуто на 20 футов к мерроу.

#### Подражать

*Среднее чудовище (оборотень), нейтральное*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 15 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 12 (+1) | 15 (+2) | 5 (−3) | 13 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** Скрытности +5

**Иммунитет к урону** кислота

**Состояние Иммунитета,** склонного

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Перевёртыш***. Имитатор может использовать свое действие для полиморфизации в объект или обратно в свою истинную, аморфную форму. Его статистика одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

***Клей (Только В Форме Объекта)***. Мимика прилипает ко всему, что к ней прикасается. Огромное или меньшее существо, привязанное к мимику, также захватывается им (КС освобождения 13). Проверки способностей, сделанные для того, чтобы избежать этой схватки, имеют недостаток.

***Ложный Внешний Вид (Только Форма Объекта)***. Пока имитатор остается неподвижным, он неотличим от обычного объекта.

Захватчик. Мимик имеет преимущество в бросках атаки против любого существа, с которым он сцепился.

**Действия**

***Псевдоподия***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона Если имитатор находится в форме объекта, цель подвергается его адгезивной характеристике.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 4 (1к8) кислотного урона.

#### Минотавр

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 76 (9к10 + 27)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 6 (−2) | 16 (+3) | 9 (−1) |

**Навыки** Восприятие +7

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Бездны

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Заряжать***. Если минотавр перемещается по крайней мере на 10 футов прямо к цели, а затем поражает ее кровавой атакой в тот же ход, цель получает дополнительные 9 (2d8) проникающего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 14 или быть отброшено на расстояние до 10 футов и сбито с ног.

***Лабиринтное воспоминание***. Минотавр может прекрасно вспомнить любой пройденный им путь.

***Безрассудный***. В начале своего хода минотавр может получить преимущество во всех бросках атаки оружием ближнего боя, которые он делает во время этого хода, но броски атаки против него имеют преимущество до начала следующего хода.

**Действия**

***Большой*** топор. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) режущего урона.

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

#### Мумии

##### Мумия

*Средняя нежить****,*** *законное зло*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 58 (9к8 + 18)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 8 (−1) | 15 (+2) | 6 (−2) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Спасброски** Муд +2

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Мумия может использовать свой Ужасный Взгляд и делает одну атаку своим гниющим кулаком.

***Гниющий Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона плюс 10 (3к6) некротического урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 12 или быть проклято гнилью мумии. Проклятая цель не может восстановить хиты, и ее максимальное количество хитов уменьшается на 10 (3к6) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятие уменьшает максимальное количество попаданий цели до 0, цель умирает, а ее тело превращается в пыль. Проклятие действует до тех пор, пока не будет снято заклинанием "*Снять проклятие*" или другой магией.

***Ужасный Взгляд***. Мумия нацелена на одно существо, которое она может видеть в радиусе 60 футов от себя. Если цель может видеть мумию, она должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 11 против этой магии или испугаться до конца следующего хода мумии. Если цель провалит спасбросок на 5 или более, она также парализуется на ту же продолжительность. Цель, успешно выполнившая спасбросок, невосприимчива к Ужасному взгляду всех мумий (но не повелителей мумий) в течение следующих 24 часов.

##### Повелитель мумий

*Средняя нежить, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 97 (13к8 + 39)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 11 (+0) | 18 (+4) | 16 (+3) |

**Спасброски** Тел +8, Инт +5, Муд +9, Хар +8

**Навыки** История +5, Религия +5

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Иммунитет к урону** некротический, яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 15 (13 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. Повелитель мумий совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Омоложение***. Уничтоженный повелитель мумий получает новое тело через 24 часа, если его сердце не повреждено, восстанавливает все свои хиты и снова становится активным. Новое тело появляется в пределах 5 футов от сердца повелителя мумий.

***Сотворение заклинаний*** Повелитель мумий - заклинатель 10-го уровня. Его заклинательная характеристика - Мудрость (КС заклинаний 17, +9 к поражению атаками заклинаний). Повелитель мумий подготовил следующие заклинания жречества:

Cantrips (по желанию): *священный огонь*, *тауматургии* 1-й Уровень (4 слота): *команда*, *направляющий болт*, *щит веры* 2-й Уровень (3 слота): *держать лицо*, *тишина*, *духовное оружие* 3-й Уровень (3 слота): *оживлять мертвых*, *развеять магию* 4-го уровня (3 слота): *гадание*, *Хранитель Веры,* 5-й уровень (2 слота): *зараза*, *нашествие насекомых,* 6 Уровень (1 слот): *вред*

**Действия**

***Мультиатака***. Мумия может использовать свой Ужасный Взгляд и делает одну атаку своим гниющим кулаком.

***Гниющий Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) дробящего урона плюс 21 (6к6) некротического урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 16 или быть проклято гнилью мумии. Проклятая цель не может восстановить хиты, и ее максимальное количество хитов уменьшается на 10 (3к6) за каждые прошедшие 24 часа. Если проклятие уменьшает максимальное количество попаданий цели до 0, цель умирает, а ее тело превращается в пыль. Проклятие действует до тех пор, пока не будет снято заклинанием "*Снять проклятие*" или другой магией.

***Ужасный Взгляд***. Повелитель мумий нацелен на одно существо, которое он может видеть в радиусе 60 футов от него. Если цель может видеть повелителя мумий, она должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 16 против этой магии или испугаться до конца следующего хода мумии. Если цель провалит спасбросок на 5 или более, она также парализуется на ту же продолжительность. Цель, успешно выполнившая спасбросок, невосприимчива к Ужасному взгляду всех мумий и повелителей мумий в течение следующих 24 часов.

**Легендарные Действия**

Повелитель мумий может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Повелитель мумий восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Атака***. Повелитель мумий делает одну атаку своим гниющим кулаком или использует свой Ужасный Взгляд.

***Ослепляющая Пыль***. Ослепляющая пыль и песок волшебным образом кружатся вокруг повелителя мумий. Каждое существо в пределах 5 футов от повелителя мумий должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 16 или быть ослепленным до конца следующего хода существа.

***Богохульное Слово (Стоит 2 Действия)***. Повелитель мумий произносит богохульное слово. Каждое не-нежить существо в пределах 10 футов от повелителя мумий, которое может услышать магическое произнесение, должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 16 или быть оглушенным до конца следующего хода повелителя мумий.

***Направьте Отрицательную Энергию (Стоит 2 Действия)***. Повелитель мумий волшебным образом высвобождает негативную энергию. Существа в радиусе 60 футов от повелителя мумий, в том числе за барьерами и за углами, не могут восстановить хиты до конца следующего хода повелителя мумий.

***Вихрь песка (Стоит 2 Действия)***. Повелитель мумий волшебным образом превращается в песчаный вихрь, поднимается на высоту 60 футов и возвращается к своей обычной форме. Находясь в форме вихря, повелитель мумий невосприимчив ко всем повреждениям, и его нельзя схватить, окаменеть, сбить с ног, удержать или оглушить. Снаряжение, которое носил или носил повелитель мумий, остается в его распоряжении.

### Монстры (N)

#### Наги

##### Нага-хранитель

*Большое чудовище, законное благо*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 127 (15к10 + 45)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 18 (+4) | 16 (+3) | 16 (+3) | 19 (+4) | 18 (+4) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +5, Муд +5, Хар +6

**Спасброски** Лов+8, Тел +7, Инт +7, Муд +8, Хар +8

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние:** зачарованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Небесные, Общие

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Омоложение***. Если она умирает, нага возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все свои хиты. Только заклинание *желания* может помешать этой особенности действовать.

***Сотворение заклинаний*** Нага - заклинатель 11-го уровня. Его заклинательная характеристика - Мудрость (КС спасбросков заклинаний 16, +8 к попаданию заклинаниями), и для сотворения заклинаний ему нужны только вербальные компоненты. В нем приготовлены следующие заклинания жречества:

Cantrips (по желанию): *починка*, *священный огонь*, *тауматургии* 1-й Уровень (4 слота): *команда*, *вылечить раны*, *щит веры* 2-й Уровень (3 слота) : *успокоить эмоции*, *держать лицо,* 3 Уровень (3 слота): *ниспослать проклятие*, *ясновидение* 4-й Уровень (3 слота): *изгнание*, *свободу передвижения* 5-й уровень (2 слота): *удар пламени*, *геас* 6 Уровень (1 слот): *истинное зрение*

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 15, получив 45 (10к8) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

***Плеваться Ядом***. *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, дальность 15/30 футов, одно существо. *Попадание:* Цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 15, получив 45 (10к8) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

##### Дух Нага

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 75 (10к10 + 20)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 17 (+3) | 14 (+2) | 16 (+3) | 15 (+2) | 16 (+3) |

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние:** зачарованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Бездонные, Общие

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Омоложение***. Если она умирает, нага возвращается к жизни через 1к6 дней и восстанавливает все свои хиты. Только заклинание *желания* может помешать этой особенности действовать.

***Сотворение заклинаний*** Нага - заклинатель 10-го уровня. Ее заклинательная характеристика - Интеллект (КС заклинаний 14, + 6 к попаданию заклинаниями), и ему нужны только словесные компоненты, чтобы произносить свои заклинания. В нем подготовлены следующие заклинания волшебника:

Cantrips (по желанию): *маг силы*, *незначительные иллюзии*, *"морозный Луч",* 1-й Уровень (4 слота): *очарование личности*, *обнаружить магию*, *сон* 2-го уровня (3 слота): *обнаруживающее мысли*, *держать лицо,* 3 Уровень (3 слота): *молнии*, *дыхание под водой* 4-й Уровень (3 слота): *фитофтороз*, *размер двери* 5-й уровень (2 слота): *доминировать человеку*

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 13, получив 31 (7к8) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

#### Кошмар

*Большое Исчадие, нейтрально злое*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 68 (8к10 + 24)

**Скорость** 60 футов, полет 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Иммунитет к урону** огонь

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** понимает Демонический, Общий и Дьявольский, но не может говорить

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Придает Огнестойкость***. Кошмар может дать устойчивость к огневому урону любому, кто на нем ездит.

***Освещение***. Кошмар излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона плюс 7 (2к6) огненного урона.

***Неземной Шаг***. Кошмар и до трех желающих существ в радиусе 5 футов от него волшебным образом попадают в Эфирный План с Материального Плана или наоборот.

### Монстры (О)

#### Великан-людоед

*Большое гигантское, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 11 (Сыромятный доспех)

**Хиты** 59 (7к10 + 21)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 8 (−1) | 16 (+3) | 5 (−3) | 7 (−2) | 7 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** Общие, Гигантские

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Отличный*** клуб. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +6 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

#### Oni

*Большой гигант, законное зло*

**Класс Защиты** 16 (кольчуга)

**Хиты** 110 (13к10 + 39)

**Скорость** 30 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 14 (+2) | 12 (+1) | 15 (+2) |

**Спасброски** Лов+3, Тел +6, Муд +4, Хар +5

**Навыки** Аркана +5, Обман +8, Восприятие +4

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Общие, Гигантские

**Опасность** 7 (2900 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика они - Харизма (КС спасброска заклинаний 13). Они могут врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *темнота*, *невидимость* 1/день каждый: *очарованный человек*, *конус холода*, *газообразная форма*, *сон*

***Магическое оружие***. Атаки оружием они являются волшебными.

***Регенерация***. Они восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

**Действия**

***Мультиатака***. Они делает две атаки, либо когтями, либо глефой.

***Коготь (Только Форма Oni)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) режущего урона.

***Глефа***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) режущего урона или 9 (1к10 + 4) режущего урона в малой или средней форме.

***Меняй Форму***. Они волшебным образом превращаются в Маленького или Среднего гуманоида, в Большого гиганта или обратно в свою истинную форму. За исключением его размера, его статистика одинакова в каждой форме. Единственное снаряжение, которое трансформируется, - это его глефа, которая сжимается так, что ею можно пользоваться в гуманоидной форме. Если они умирает, он возвращается к своей истинной форме, а его глефа возвращается к своему нормальному размеру.

#### Сочится

##### Черный пудинг

*Большая жижа, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 7

**Хиты** 85 (10к10 + 30)

**Скорость** 20 футов, подъем 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 5 (−3) | 16 (+3) | 1 (−5) | 6 (−2) | 1 (−5) |

**Урон от кислоты, холода, молнии, порезов**

**Состояние: ослепленный, очарованный**, оглушенный, истощенный, испуганный, склонный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Аморфный***. Пудинг может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь.

***Агрессивная Форма***. Существо, которое касается пудинга или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 4 (1к8) кислотного урона. Любое немагическое оружие, сделанное из металла или дерева, попадающее в пудинг, разъедается. После нанесения урона оружие получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к броскам урона. Если его штраф падает до -5, оружие уничтожается. Немагические боеприпасы из металла или дерева, попадающие в пудинг, уничтожаются после нанесения урона.

Пудинг может проесть немагическое дерево или металл толщиной 2 дюйма за 1 раунд.

***Паучий подъем***. Пудинг может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

**Действия**

***Псевдоподия***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) дробящего урона плюс 18 (4к8) кислотного урона. Кроме того, немагический доспех, который носит цель, частично растворяется и получает постоянный кумулятивный штраф -1 к его КЗ. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает КЗ доспеха до 10.

***Реакции***

***Разделение***. Когда пудинг среднего или большего размера подвергается урону молнией или рубящему урону, он разделяется на два новых пудинга, если у него не менее 10 хитов. Каждый новый пудинг имеет хиты, равные половине хитов оригинального пудинга, округленные в меньшую сторону. Новые пудинги на один размер меньше оригинального пудинга.

##### Студенистый куб

*Большая жижа, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 6

**Хиты** 84 (8к10 + 40)

**Скорость** 15 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 3 (−4) | 20 (+5) | 1 (−5) | 6 (−2) | 1 (−5) |

**Состояние: ослепленный, очарованный**, оглушенный, истощенный, испуганный, склонный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Кубик Ила***. Куб занимает все его пространство. Другие существа могут войти в пространство, но существо, которое делает это, подвергается поглощению куба и имеет недостаток в спасительном броске.

Существа внутри куба видны, но полностью скрыты.

Существо в пределах 5 футов от куба может предпринять действие, чтобы вытащить существо или объект из куба. Для этого требуется успешная проверка силы КС 12, и существо, предпринимающее попытку, получает 10 (3к6) кислотного урона.

Куб может вместить в себя только одно Большое существо или до четырех существ среднего или меньшего размера одновременно.

***Прозрачный***. Даже когда куб находится на виду, требуется успешная проверка Мудрости (Восприятия) КС 15, чтобы обнаружить куб, который не двигался и не атаковал. Существо, которое пытается войти в пространство куба, не зная о кубе, застигнуто врасплох кубом.

**Действия**

***Псевдоподия***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) кислотного урона.

***Поглощение***. Куб движется с максимальной скоростью. При этом он может проникать в пространства существ Большого или меньшего размера. Всякий раз, когда куб попадает в пространство существа, существо должно совершить спасбросок ловкости КС 12.

при успехе существо может быть отброшено на 5 футов назад или в сторону куба. Существо, которое предпочитает, чтобы его не толкали, страдает от последствий неудачного спасброса.

при провале куб попадает в пространство существа, и существо получает 10 (3к6) кислотного урона и поглощается. Поглощенное существо не может дышать, ограничено и получает 21 (6к6) урон от кислоты в начале каждого хода куба. Когда куб движется, поглощенное существо движется вместе с ним.

Захваченное существо может попытаться сбежать, предприняв действие для проверки силы DC 12. В случае успеха существо убегает и попадает в выбранное им пространство в пределах 5 футов от куба.

##### Серая Жижа

*Средний ил, не выровненный*

**Класс Защиты** 8

**Хиты** 22 (3к8 + 9)

**Скорость** 10 футов, подъем 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 6 (−2) | 16 (+3) | 1 (−5) | 6 (−2) | 2 (−4) |

**Навыки** Скрытности +2

**Устойчивость к повреждениям** кислотой, холодом, огнем

**Состояние: ослепленный, очарованный**, оглушенный, истощенный, испуганный, склонный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Аморфный***. Ил может перемещаться через пространство шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь.

***Разъедает Металл***. Любое немагическое оружие, сделанное из металла, попадающее в ил, разъедается. После нанесения урона оружие получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к броскам урона. Если его штраф падает до -5, оружие уничтожается. Немагические боеприпасы из металла, попадающие в ил, уничтожаются после нанесения урона.

Ил может проесть немагический металл толщиной 2 дюйма за 1 раунд.

***Фальшивая Внешность***. Пока ил остается неподвижным, он неотличим от маслянистой лужи или мокрого камня.

**Действия**

***Псевдоподия***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона плюс 7 (2к6) кислотного урона, и если цель одета в немагический металлический доспех, то ее доспех частично разрушается и получает постоянный кумулятивный штраф -1 к предлагаемому КЗ. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает КЗ доспеха до 10.

##### Желе из охры

*Большая жижа, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 8

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 10 футов, подъем 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 6 (−2) | 14 (+2) | 2 (−4) | 6 (−2) | 1 (−5) |

**Устойчивость к повреждениям** кислотой

**Урон От молнии, рубящий**

**Состояние: ослепленный, очарованный**, оглушенный, истощенный, испуганный, склонный

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Аморфный***. Желе может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сдавливаясь.

***Паучий подъем***. Желе может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

**Действия**

***Псевдоподия***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) дробящего урона плюс 3 (1к6) кислотного урона.

**Реакции**

***Разделение***. Когда желе среднего или большего размера подвергается режущему урону или урону молнией, оно распадается на два новых желе, если у него не менее 10 хитов. Каждое новое желе имеет хиты, равные половине очков оригинального желе, округленные в меньшую сторону. Новые желе на один размер меньше оригинального желе.

#### Орк

*Средний гуманоид (орк), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 13 (сыромятный доспех)

**Хиты** 15 (2к8 + 6)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 12 (+1) | 16 (+3) | 7 (−2) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** запугивания +2

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Распространенные языки**, Орк

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Агрессивный***. В качестве бонусного действия орк может увеличить свою скорость по направлению к враждебному существу, которое он может видеть.

**Действия**

***Большой*** топор. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к12 + 3) режущего урона.

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +5 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

#### Отюх

*Большая аберрация, нейтральная*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 114 (12к10 + 48)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 11 (+0) | 19 (+4) | 6 (−2) | 13 (+1) | 6 (−2) |

**Спасброски** Тел +7

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** Отюг

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Ограниченная Телепатия***. Otyugh может волшебным образом передавать простые сообщения и изображения любому существу в радиусе 120 футов от него, которое может понимать язык. Эта форма телепатии не позволяет принимающему существу телепатически реагировать.

**Действия**

***Мультиатака***. Отью делает три атаки: одну своим укусом и две своими щупальцами.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) колющего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 15 против болезни или стать отравленным до тех пор, пока болезнь не будет излечена. Каждые 24 часа по истечении этого времени цель должна повторять спасбросок, уменьшая максимальное количество хитов на 5 (1к10) в случае неудачи. Болезнь успешно излечивается. Цель умирает, если болезнь уменьшает максимальное количество попаданий до 0. Это уменьшение до максимального значения точки поражения цели длится до тех пор, пока болезнь не будет излечена.

***Щупальце***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) дробящего урона плюс 4 (1к8) колющего урона. Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (КС освобождения 13) и обездвижено окончания захвата. У отьюга есть два щупальца, каждое из которых может схватить одну цель.

***Удар щупальца***. Отьюг швыряет схваченных им существ друг в друга или на твердую поверхность. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14 или получить 10 (2к6 + 3) дробящего урона и быть оглушенным до конца следующего хода отига. при успехе цель получает половину дробящего урона и не оглушается.

#### Совиный медведь

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 59 (7к10 + 21)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 12 (+1) | 17 (+3) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Острое зрение и обоняние***. Совиный медведь имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение или обоняние.

**Действия**

***Мультиатака***. Совиный медведь совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) режущего урона.

### Монстры (P)

#### Пегас

*Большое небесное, хаотическое добро*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 59 (7к10 + 21)

**Скорость** 60 футов, полет 90 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 13 (+1) |

**Спасброски** Лов+4, Муд +4, Хар +3

**Навыки** Восприятие +6

**Чувства** пассивное восприятие 16

**Языки** понимает Небесный, Обычный, эльфийский и лесной, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

#### Псевдодракон

*Крошечный дракон, нейтральный хороший*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 7 (2к4 + 2)

**Скорость** 15 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 15 (+2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** понимает Общий и Драконий, но не может говорить

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Обостренные Чувства***. Псевдодракон имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение, слух или обоняние.

***Сопротивление Магии***. Псевдодракон совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Ограниченная Телепатия***. Псевдодракон может волшебным образом телепатически передавать простые идеи, эмоции и образы любому существу в радиусе 100 футов от него, которое может понимать язык.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 11 или быть отравленной на 1 час. Если спасбросок не удался на 5 или более, цель падает без сознания на ту же продолжительность или до тех пор, пока она не получит урон или другое существо не использует действие, чтобы разбудить ее.

#### Фиолетовый червь

*Гигантское чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хиты** 247 (15к20 + 90)

**Скорость** 50 футов, глубина 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 28 (+9) | 7 (−2) | 22 (+6) | 1 (−5) | 8 (−1) | 4 (−3) |

**Спасброски** Тел +11, Муд +4

**Чувства** слепое зрение 30 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 15 (13 000 опыта)

\*\*\_Туннелер\*\*\_. Червь может пробиваться сквозь твердую породу со скоростью, равной половине скорости его рытья, и оставляет за собой туннель диаметром 10 футов.

**Действия**

***Мультиатака***. Червь совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим жалом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к8 + 9) колющего урона. Если цель - Большое или меньшее существо, оно должно преуспеть в спасброске ловкости КС 19 или будет проглоченным червем. Проглоченное существо ослеплено и сковано, оно полностью защищено от атак и других эффектов вне червя, и оно получает 21 (6к6) кислотного урона в начале каждого хода червя.

Если червь получает 30 или более урона за один ход от существа внутри него, червь должен преуспеть в спасброске Телосложения КС 21 в конце этого хода или извергнуть всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от червя. Если червь умирает, проглоченное существо больше не сдерживается им и может вырваться из трупа, используя 20 футов движения, выходя лежа.

***Хвостовое жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 19 (3к6 + 9) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 19, получив 42 (12к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

### Монстры (R)

#### Ракшаса

*Средний дьявол, законное зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 110 (13к8 + 52)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 17 (+3) | 18 (+4) | 13 (+1) | 16 (+3) | 20 (+5) |

**Навыки** Обмана +10, Проницательность +8

**Урон уязвимостям**, наносимый магическим оружием, которым владеют добрые существа

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов от немагических атак

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Общие, Адские

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Ограниченный Магический Иммунитет***. Ракшас не может быть затронут или обнаружен заклинаниями 6-го уровня или ниже, если он этого не пожелает. Он имеет преимущество при спасительных бросках против всех других заклинаний и магических эффектов.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная заклинательная характеристика ракшаса - харизма (КС заклинаний 18, +10 к попаданию атаками заклинаний). Ракшас может врожденно произносить следующие заклинания, не требующие никаких материальных компонентов:

По желанию: *распознавание мыслей*, *маскировка себя*, *рука мага*, *малая иллюзия* 3 раза в день каждый: *очарование человека*, *обнаружение магии*, *невидимость*, *основной образ*, s\_uggestion\_ 1 раз в день каждый: *доминирование над человеком*, *полет*, *смена плоскости*, *истинное видение*

**Действия**

***Мультиатака***. Ракшас делает две атаки когтями.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) режущего урона, и цель проклята, если это существо. Магическое проклятие вступает в силу всякий раз, когда цель ненадолго или надолго отдыхает, наполняя мысли цели ужасными образами и снами. Проклятая цель не получает никакой пользы от завершения короткого или длительного отдыха. Проклятие действует до тех пор, пока оно не будет снято заклинанием *удаления проклятия* или подобной магией.

#### Реморхаз

*Огромное чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 195 (17к12 + 85)

**Скорость** 30 футов, глубина 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 24 (+7) | 13 (+1) | 21 (+5) | 4 (−3) | 10 (+0) | 5 (−3) |

Повреждения От холода, огня

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Нагретое Тело***. Существо, которое касается реморхаза или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 10 (3к6) огненного урона.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 40 (6к10 + 7) колющего урона плюс 10 (3к6) огненного урона. Если целью является существо, оно захватывается (КС освобождения 17). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и реморхаз не может укусить другую цель.

***Проглатывание***. Реморхаз совершает одну атаку укусом против Среднего или меньшего существа, с которым он борется. Если атака попадает, это существо получает урон от укуса и проглатывается, и схватка заканчивается. Будучи проглоченным, существо ослеплено и сковано, оно полностью защищено от атак и других эффектов вне реморхаза, и оно получает 21 (6к6) кислотного урона в начале каждого хода реморхаза.

Если реморхаз получает 30 или более урона за один ход от существа внутри него, реморхаз должен преуспеть в спасброске Телосложения КС 15 в конце этого хода или извергнуть всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от реморхаза. Если реморхаз умирает, проглоченное существо больше не сдерживается им и может вырваться из трупа, используя 15 футов движения, выходя лежа.

#### ОКР

*Гигантское чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 248 (16к20 + 80)

**Скорость** 20 футов, полет 120 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 28 (+9) | 10 (+0) | 20 (+5) | 3 (−4) | 10 (+0) | 9 (−1) |

**Спасброски** Лов+4, Тел +9, Муд +4, Хар +3

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Острое Зрение***. РПЦ имеет преимущество в проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Рок совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 27 (4к8 + 9) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 23 (4к6 + 9) режущего урона, и цель захвачена (КС освобождения 19). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и РПЦ не может использовать свои когти на другой цели.

#### Роупер

*Большое чудовище, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 20 (естественный доспех)

**Хиты** 93 (11к10 + 33)

**Скорость** 10 футов, подъем 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 8 (−1) | 17 (+3) | 7 (−2) | 16 (+3) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +6, Скрытность +5

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Фальшивая Внешность***. В то время как веревка остается неподвижной, она неотличима от обычного пещерного образования, такого как сталагмит.

***Цепкие Усики***. У веревочника может быть до шести усиков одновременно. Каждое усик может быть атаковано (КЗ 20; 10 хитов; иммунитет к яду и психическому урону). Уничтожение усика не наносит никакого урона канату, который может вытянуть новый усик на следующем ходу. Усик также может быть сломан, если существо используя действие успешно совершит проверку Силы КС 15.

***Паучий подъем***. Веревочник может взбираться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

**Действия**

***Мультиатака***. Канатоходец совершает четыре атаки своими усиками, использует катушку и совершает одну атаку своим укусом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) колющего урона.

***Усик***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 50 футов, одно существо. *Попадание*: цель становится схваченной (КС освобождения 15). До тех пор, пока схватка не закончится, цель ограничена и имеет недостаток в проверках силы и бросках с сохранением силы, и веревочник не может использовать тот же усик на другой цели.

***Бобина***. Веревка тянет каждое захваченное ею существо на расстояние до 25 футов прямо к нему.

#### Ржавый монстр

*Среднее чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 27 (5к8 + 5)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 13 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Запах железа***. Ржавый монстр может точно определить по запаху местонахождение черного металла в радиусе 30 футов от него.

***Ржавый Металл***. Любое немагическое оружие, сделанное из металла, которое попадает в ржавого монстра, разъедается. После нанесения урона оружие получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к броскам урона. Если его штраф падает до -5, оружие уничтожается. Немагические боеприпасы из металла, попадающие в ржавого монстра, уничтожаются после нанесения урона.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона..

***Антенны***. Ржавый монстр разъедает немагический предмет из черного металла, который он может видеть в пределах 5 футов от него. Если предмет не носится или не переносится, прикосновение разрушает его куб размером 1 фут. Если предмет используется или несется существом, существо может совершить спасбросок ловкости КС 11, чтобы избежать прикосновения ржавильщика.

Если предмет, к которому прикасаются, является либо металлической доспехом, либо металлическим щитом, он получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к предлагаемому КЗ. Доспех, уменьшенный до КЗ 10, или щит, который падает до бонуса +0, уничтожается. Если предмет, к которому прикасаются, является удерживаемым металлическим оружием, он ржавеет, как описано в черте Ржавого металла.

### Монстры (Монстры)

#### Сахуагин

*Средний гуманоид (сахуагин), законное зло*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 30 футов, проплыть 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 12 (+1) | 13 (+1) | 9 (−1) |

**Навыки** Восприятие +5

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** Сахуагин

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Кровавое безумие***. Сахуагин имеет преимущество в бросках атаки в ближнем бою против любого существа, у которого нет всех его хитпоинтов.

***Ограниченная амфибийность***. Сахуагин может дышать воздухом и водой, но его необходимо погружать в воду не реже одного раза в 4 часа, чтобы избежать удушья.

***Акулья телепатия***. Сахуагин может волшебным образом управлять любой акулой в радиусе 120 футов от него, используя ограниченную телепатию.

**Действия**

***Мультиатака***. Сахуагин совершает две атаки в ближнем бою: одну своим укусом, а другую - когтями или копьем.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) режущих урона.

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +3 к попаданию, дальность 5 футов или 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона или 5 (1к8 + 1) колющего урона при двуручном хвате в ближнем бою.

#### Саламандра

*Большая элементаль, нейтральное злая*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 90 (12к10 + 24)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 14 (+2) | 15 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Повреждение Уязвимостей** холодом

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Иммунитет к урону** огонь

**Темновид Sense** s 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** Игнан

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Нагретое Тело***. Существо, которое касается саламандры или поражает ее атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от нее, получает 7 (2к6) огненного урона.

***Нагретое Оружие***. Любое металлическое оружие ближнего боя, которое использует саламандра, наносит дополнительно 3 (1к6) огненного урона при попадании (включено в атаку).

**Действия**

***Мультиатака***. Саламандра делает две атаки: одну своим копьем и одну своим хвостом.

***Копье***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +7 к попаданию, дальность 5 футов или 20 футов /60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона или 13 (2к8 + 4) колющего урона при двуручном хвате в ближнем бою плюс 3 (1к6) огненного урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона плюс 7 (2к6) огненного урона и цель захвачена (КС освобождения 14). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, саламандра может автоматически поражать цель своим хвостом, и саламандра не может атаковать хвостом другие цели.

#### Сатир

*Средний фейри, хаотический нейтральный*

**Класс защиты** 14 (кожаный доспех)

**Хиты** 31 (7к8)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 16 (+3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) |

**Навыки** Восприятие +2, Исполнение +6, Скрытность +5

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Сопротивление Магии***. У сатира есть преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) дробящего урона.

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

***Короткий лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

#### Тень

*Средняя нежить, хаотически злая*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 16 (3к8 + 3)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 14 (+2) | 13 (+1) | 6 (−2) | 10 (+0) | 8 (−1) |

**Навыки** скрытности +4 (+6 в тусклом свете или темноте)

**Уязвимые места повреждения** излучающие

**Сопротивление урону** кислота холод, огонь, молния, гром; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

**Состояние: истощение, испуг**, схватка, паралич, окаменение, отравление, распростертый, скованный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Аморфный***. Тень может перемещаться в пространстве шириной до 1 дюйма, не сжимая его.

***Теневая скрытность***. Находясь в тусклом свете или темноте, тень может выполнить действие "Скрыть" в качестве дополнительного действия.

***Слабость солнечного*** света. Находясь на солнечном свете, тень имеет недостаток в бросках атаки, проверках способностей и спасбросах.

**Действия**

***Истощение Сил***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) некротического урона, а показатель силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если это уменьшает ее силу до 0. В противном случае сокращение длится до тех пор, пока цель не завершит короткий или длительный отдых.

Если не злой гуманоид умирает от этой атаки, новая тень поднимается из трупа 1к4 часа спустя.

#### Ползающая насыпь

*Большое растение, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (16к10 + 48)

**Скорость** 20 футов, плавание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 8 (−1) | 16 (+3) | 5 (−3) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Скрытности +2

**Устойчивость к повреждениям** холод, огонь

**Повреждение От молнии**

**Состояние: ослепление**, оглушение, истощение

**Чувства** слепое зрение 60 футов (слепой за пределами этого радиуса), пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

\*\*\_ Поглощение света\*\*\_. Всякий раз, когда Ползающая насыпь подвергается урону молнией, она не получает никакого урона и восстанавливает количество хитов, равное нанесенному урону молнией.

**Действия**

***Мультиатака***. Ползающая насыпь совершает две удара. Если обе атаки поражают цель среднего или меньшего размера, цель схвачена (КС освобождения 14), и Ползающая насыпь использует свое Поглощение на ней.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона

***Поглощение***. Ползающая насыпь поглощает существо среднего или меньшего размера, схваченное им. Поглощенная цель ослеплена, обездвижена и не может дышать, и она должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 14 в начале каждого хода Ползающей насыпи или получить 13 (2к8 + 4) дробящего урона. Если насыпь движется, охваченная цель движется вместе с ней. Одновременно в насыпи может быть поглощено только одно существо.

#### Щитостраж

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 142 (15к10 + 60)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 8 (−1) | 18 (+4) | 7 (−2) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Чувства** слепое зрение 10 футов, темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние: очарованный**, истощенный, испуганный, парализованный, отравленный

**Языки** понимает команды, отдаваемые на любом языке, но не может говорить

**Опасность** 7 (2900 опыта)

***Связанный***. Хранитель щита магически привязан к амулету. Пока хранитель и его амулет находятся на одном плане существования, владелец амулета может телепатически вызвать хранителя, чтобы он отправился к нему, и хранитель знает расстояние и направление до амулета. Если страж находится в пределах 60 футов от владельца амулета, половина любого урона, который получает владелец (округляется в большую сторону), передается стражу.

***Регенерация***. Щитостраж восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

\*\*\_ Хранение заклинаний\*\*\_. Заклинатель, который носит амулет хранителя щита, может заставить хранителя хранить одно заклинание 4-го уровня или ниже. Чтобы сделать это, владелец должен наложить заклинание на хранителя. Заклинание не имеет никакого эффекта, но хранится внутри хранителя. По команде владельца или при возникновении ситуации, которая была предопределена заклинателем, хранитель разыгрывает сохраненное заклинание с любыми параметрами, заданными первоначальным заклинателем, не требуя никаких компонентов. Когда заклинание произнесено или сохранено новое заклинание, любое ранее сохраненное заклинание теряется.

**Действия**

***Мультиатака***. Страж делает два удара кулаком.

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

**Реакции**

***Щит***. Когда существо совершает атаку против владельца амулета стража, страж дает +2 бонуса к КЗ владельцу, если страж находится в пределах 5 футов от владельца.

#### Скелеты

##### Скелет

*Средняя нежить, законное зло*

**Класс Защиты** 13 (обрывки брони)

**Хиты** 13 (2к8 + 4)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 6 (−2) | 8 (−1) | 5 (−3) |

**Повреждения Уязвимостей нанесение ударов** дубинкой

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** понимает все языки, которые он знал в жизни, но не может говорить

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Короткий меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Короткий лук***. *Атака дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80/320 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

##### Скелет Минотавра

*Большая нежить, законное зло*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 67 (9к10 + 18)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 11 (+0) | 15 (+2) | 6 (−2) | 8 (−1) | 5 (−3) |

**Повреждения Уязвимостей нанесение ударов** дубинкой

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** понимает Абиссал, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Заряжать***. Если скелет перемещается по крайней мере на 10 футов прямо к цели, а затем поражает ее атакой рогами в тот же ход, цель получает дополнительные 9 (2к8) колющего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 14 или быть отброшено на расстояние до 10 футов и сбито с ног.

**Действия**

***Большой*** топор. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к12 + 4) режущего урона.

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

##### Скелет Боевого Коня

*Большая нежить, законное зло*

**Класс Защиты** 13 (обрывки брони)

**Хиты** 22 (3к10 + 6)

**Скорость** 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 12 (+1) | 15 (+2) | 2 (−4) | 8 (−1) | 5 (−3) |

**Повреждения Уязвимостей нанесение ударов** дубинкой

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

#### Призрак

*Средняя нежить, хаотически злая*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 0 футов, полет 50 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 1 (−5) | 14 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Сопротивление урону** кислота холод, огонь, молния, гром; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

**Состояние: очарованный**, истощенный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** понимает все языки, которые он знал в жизни, но не может говорить

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Бестелесное Движение***. Призрак может перемещаться по другим существам и объектам, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) силового урона, если заканчивает свой ход внутри объекта.

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, призрак имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Вытягивание жизни*** Атака заклинанием ближнего боя: \_ +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) некротического урона. Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10, иначе ее максимальное значение хитов уменьшится на величину, равную полученному урону. Это сокращение длится до тех пор, пока существо не закончит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0.

#### Сфинксы

##### Андросфинкс

*Большое чудовище, законно нейтральное*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 199 (19к10 + 95)

**Скорость** 40 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 10 (+0) | 20 (+5) | 16 (+3) | 18 (+4) | 23 (+6) |

**Спасброски** Лов+6, Тел +11, Инт +9, Муд +10

**Навыки** Аркана +9, Восприятие +10, Религия +15

**Иммунитет к урону** психический; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Состояние:** очарованный, испуганный

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 20

**Общие языки**, Сфинкс

**Опасность** 17 (18 000 опыта)

***Непостижимый***. Сфинкс невосприимчив к любому эффекту, который мог бы ощутить его эмоции или прочитать его мысли, а также к любому заклинанию гадания, от которого он отказывается. Проверки мудрости (проницательности), проводимые для выяснения намерений или искренности сфинкса, имеют недостаток.

***Магическое оружие***. Атаки оружием сфинкса являются волшебными.

***Сотворение заклинаний*** Сфинкс - заклинатель 12-го уровня. Его заклинательная характеристика - Мудрость (КС спасбросков заклинаний 18, +10 к попаданию атаками заклинаний). Он не требует никаких материальных компонентов для произнесения своих заклинаний. Сфинкс подготовил следующие заклинания жречества:

Cantrips (по желанию): *священный огонь*, *запасные умирающего*, *тауматургии* 1-й Уровень (4 слота): *команда*, *обнаружить зло и добро*, *обнаружения магии* 2-й Уровень (3 слота): *малый восстановление*, *зона Правды* 3-й Уровень (3 слота): *развеять магию*, *языки* 4-го уровня (3 слота): *изгнание*, *свободу передвижения* 5-й уровень (2 слота): *пламя, удар*, *большой восстановления* 6-го уровня (1 слот): *героев праздника*

**Действия**

***Мультиатака***. Сфинкс делает две атаки когтями.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2к10 + 6) режущего урона.

***Рев (3 раза в День)***. Сфинкс издает волшебный рев. Каждый раз, когда он ревет перед окончанием длительного отдыха, рев становится громче, и эффект получается другим, как подробно описано ниже. Каждое существо в радиусе 500 футов от сфинкса, способное услышать рев, должно сделать спасбросок.

**Первый Рев**. Каждое существо, которое проваливает спасбросок Мудрости КС 18, пугается на 1 минуту. Испуганное существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

**Второй Рев**. Каждое существо, которое проваливает спасбросок Мудрости КС 18, оглушается и пугается на 1 минуту. Испуганное существо парализовано и может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие эффекта на себе в случае успеха.

**Третий Рев**. Каждое существо делает спасбросок Телосложения КС 18. при провале существо получает 44 (8к10) урона от грома и падает ничком. при успехе существо получает вдвое меньше урона и не падает ничком.

**Легендарные Действия**

Сфинкс может выполнить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Сфинкс восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Атака когтями***. Сфинкс делает одну атаку когтем.

***Телепортация (Стоит 2 Действия)***. Сфинкс волшебным образом телепортируется вместе с любым оборудованием, которое он носит или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

***Произнесите Заклинание (Стоит 3 Действия)***. Сфинкс произносит заклинание из своего списка подготовленных заклинаний, используя слот для заклинаний, как обычно.

##### Гиносфинкс

*Большое чудовище, законно нейтральное*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хиты** 136 (16к10 + 48)

**Скорость** 40 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 18 (+4) | 18 (+4) | 18 (+4) |

**Навыки** Аркана +12, История +12, Восприятие +8, Религия +8

**Сопротивление урону**дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

**Повреждение Иммунитета** психического

**Состояние:** очарованный, испуганный

**Чувства** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 18

**Общие языки**, Сфинкс

**Опасность** 11 (7200 опыта)

***Непостижимый***. Сфинкс невосприимчив к любому эффекту, который мог бы ощутить его эмоции или прочитать его мысли, а также к любому заклинанию гадания, от которого он отказывается. Проверки мудрости (проницательности), проводимые для выяснения намерений или искренности сфинкса, имеют недостаток.

***Магическое оружие***. Атаки оружием сфинкса являются волшебными.

***Сотворение заклинаний*** Сфинкс - заклинатель 9-го уровня. Его заклинательная характеристика - Интеллект (КС спасброска заклинаний 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он не требует никаких материальных компонентов для произнесения своих заклинаний. Сфинкс подготовил следующие волшебные заклинания:

Cantrips (по желанию): *маг силы*, *незначительные иллюзии*, *фокусы* 1-й Уровень (4 слота): *обнаружение магии*, *определить*, *щит* 2-го уровня (3 слота): *тьма*, *найдите объект*, *предложение* 3-го уровня (3 слота): *развеять магия*, *снятие проклятия*, *языки* 4-го уровня (3 слота): *спецпоселение*, *"великая невидимость"* 5-й уровень (1 слот): *легенды предания*

**Действия**

***Мультиатака***. Сфинкс делает две атаки когтями.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) режущего урона.

**Легендарные Действия**

Сфинкс может выполнить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Сфинкс восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Атака когтями***. Сфинкс делает одну атаку когтем.

***Телепортация (Стоит 2 Действия)***. Сфинкс волшебным образом телепортируется вместе с любым оборудованием, которое он носит или несет, на расстояние до 120 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

***Произнесите Заклинание (Стоит 3 Действия)***. Сфинкс произносит заклинание из своего списка подготовленных заклинаний, используя слот для заклинаний, как обычно.

#### Фея

*Крошечный фейри, нейтральный хороший*

**Класс защиты** 15 (кожаный доспех)

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 10 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 18 (+4) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +8

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Общий, Эльфийский, Сильванский

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 режущий урон.

***Короткий лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +6 к попаданию, дальность 40/160 футов, одна цель. *Попадание:* 1 проникающий урон, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 10 или быть отравленной на 1 минуту. Если результат его спасительного броска равен 5 или ниже, отравленная цель теряет сознание на то же время или до тех пор, пока не получит урон или другое существо не предпримет действия, чтобы разбудить ее.

***Сердечный Прицел***. Спрайт прикасается к существу и волшебным образом узнает текущее эмоциональное состояние существа. Если цель проваливает спасбросок харизмы КС 10, спрайт также знает мировоззрение существа. Небожители, демоны и нежить автоматически проваливают спасбросок.

***Невидимость***. Спрайт волшебным образом становится невидимым до тех пор, пока он не атакует или не произнесет заклинание, или пока его концентрация не закончится (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, которое носит или носит спрайт, невидимо вместе с ним.

#### Стирге

*Крошечный зверь, не выровненный*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 10 футов, полет 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 4 (−3) | 16 (+3) | 11 (+0) | 2 (−4) | 8 (−1) | 6 (−2) |

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Утечка Крови***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона, и стирж прикрепляется к цели. Пока он прикреплен, стирг не атакует. Вместо этого в начале каждого хода стиржа цель теряет 5 (1к4 + 3) хитов из-за потери крови.

Стирдж может отсоединиться, потратив 5 футов на свое движение. Он делает это после того, как высасывает 10 очков крови из цели или цель умирает. Существо, включая цель, может использовать свое действие для отсоединения стирга.

#### Суккуб/Инкуб

*Средний демон (оборотень), нейтральное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 66 (12к8 + 12)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 17 (+3) | 13 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 20 (+5) |

**Навыки** Обман +9, Проницательность +5, Восприятие +5, Убеждение +9, Скрытность +7

**Сопротивление урону** холод, огонь, молния, яд; удары дубинкой, колющие и режущие от немагических атак

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** Бездны, Общий, Инфернальный, телепатия 60 футов.

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Телепатическая Связь***. Дьявол игнорирует ограничение дальности действия своей телепатии при общении с существом, которое он очаровал. Этим двоим даже не обязательно находиться на одном и том же плане существования.

***Перевёртыш***. Дьявол может использовать свое действие, чтобы превратиться в Маленького или Среднего гуманоида или вернуться в свою истинную форму. Без крыльев демон теряет скорость полета. Помимо его размера и скорости, его статистика одинакова в каждой форме. Любое оборудование, которое он носит или носит, не трансформируется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

**Действия**

***Коготь (Только В Форме Дьявола)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона.

***Очарование***. Один гуманоид, которого дьявол может видеть в радиусе 30 футов от него, должен преуспеть в спасброске Мудрости КС 15 или будет волшебно очарован на 1 день. Зачарованная цель подчиняется словесным или телепатическим командам дьявола. Если цель получает какой-либо вред или получает суицидальную команду, она может повторить спасбросок, прекращая эффект при успехе. Если цель успешно спасается от эффекта или если действие на нее заканчивается, цель становится невосприимчивой к Заклинанию этого дьявола в течение следующих 24 часов.

Дьявол может одновременно зачаровывать только одну цель. Если он очаровывает другую цель, действие на предыдущую цель заканчивается.

***Опустошающий Поцелуй***. Дьявол целует существо, очарованное им, или существо, желающее этого. Цель должна составлять 15 постоянного тока

Конституционный спасбросок Тел+этой магии, наносящий 32 (5к10 + 5) психического урона при провале или вдвое меньший урон при успешном. Максимальное количество очков поражения цели уменьшается на величину, равную полученному урону. Это сокращение длится до тех пор, пока цель не завершит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0.

***Неземность***. Демон волшебным образом проникает в Эфирный План с Материального Плана или наоборот.

### Монстры (Т)

#### Тарраск

*Гигантское чудовище (титан), Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 25 (естественный доспех)

**Хиты** 676 (33к20 + 330)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 11 (+0) | 30 (+10) | 3 (−4) | 11 (+0) | 11 (+0) |

**Спасброски** Инт +5, Муд +9, Хар +9

**Иммунитет к урону** Огонь; Яд; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак.

**Состояние: очарованный**, испуганный, парализованный, отравленный

**Чувства** слепое зрение 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 30 (155 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если тарраске не удается выполнить спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

***Сопротивление Магии***. Тарраск совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Отражающий Панцирь***. Каждый раз, когда тарраск становится мишенью заклинания *Волшебная стрела*, заклинания с областью действия линия, или заклинания, требующего броска дальнобойной атаки, бросьте к6. При соотношении от 1 до 5 тарраск остается незатронутым. На 6 тарраска не влияет, и эффект отражается обратно на заклинателя, как если бы он исходил от тарраски, превращая заклинателя в цель.

***Осадный монстр***. Тарраск наносит двойной урон объектам и сооружениям.

**Действия**

***Мультиатака***. Тарраск может использовать свое Устрашающее Присутствие. Затем он совершает пять атак: одну своим укусом, две своими когтями, одну своими рогами и одну своим хвостом. Он может использовать свой Проглот вместо укуса.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 36 (4к12 + 10) колющего урона. Если целью является существо, оно схвачено (КС освобождения 20). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и тарраск не может укусить другую цель.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4к8 + 10) режущего урона.

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 32 (4к10 + 10) колющего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, досягаемость 20 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (4к6 + 10) дробящего урона Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 20 или будет сбито с ног.

***Пугающее Присутствие***. Каждое существо по выбору тарраска в радиусе 120 футов от него и знающее о его присутствии, должно преуспеть в спасброске мудрости КС 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, с помехой, если тарраск находится в пределах прямой видимости, прекращая действие на себе в случае успеха. Если спасбросок существа успешен или закончился эффект, существо становится невосприимчивым к Ужасному Присутствию тарраска в течение следующих 24 часов.

***Проглатывание***. Тарраск атакует одним укусом Большое или меньшее существо, с которым он борется. Если атака попадает, цель получает урон от укуса, цель проглатывается, и схватка заканчивается. Будучи проглоченным, существо ослеплено и сковано, оно полностью защищено от атак и других эффектов за пределами тарраска, и оно получает 56 (16к6) кислотного урона в начале каждого хода тарраска.

Если тарраск получает 60 или более урона за один ход от существа внутри него, тарраск должен преуспеть в спасброске Телосложения КС 20 в конце этого хода или извергнуть всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от тарраска. Если тарраск умирает, проглоченное существо больше не сдерживается им и может вырваться из трупа, используя 30 футов движения, выходя лежа.

**Легендарные Действия**

Тарраск может выполнить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Тарраск восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Атака***. Тарраск делает одну атаку когтями или атаку хвостом.

***Подвиньте***. Тарраск разгоняется до половины своей скорости.

***Чавканье (Стоит 2 Действия)***. Тарраск атакует одним укусом или использует свой Ласточек.

#### Треант

*Огромное растение, хаотичное хорошее*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 138 (12к12 + 60)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 8 (−1) | 21 (+5) | 12 (+1) | 16 (+3) | 12 (+1) |

**Сопротивление повреждениям** нанесение ударов дубинкой, прокалывание

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Общий, Друидский, Эльфийский, Лесной

**Опасность** 9 (5000 опыта)

***Фальшивая Внешность***. Пока древо остается неподвижным, оно неотличимо от обычного дерева.

***Осадный монстр***. Треант наносит двойной урон объектам и сооружениям.

**Действия**

***Мультиатака***. Треант совершает две ударные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (3к6 + 6) дробящего урона

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +10 к попаданию, дальность 60/180 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4к10 + 6) дробящего урона

***Анимировать деревья (1 раз в день)***. Треант волшебным образом оживляет одно или два дерева, которые он может видеть в радиусе 60 футов от него. У этих деревьев та же статистика, что и у треанта, за исключением того, что у них показатели интеллекта и харизмы равны 1, они не могут говорить, и у них есть только действие Удар. Анимированное дерево действует как союзник treant. Дерево остается одушевленным в течение 1 дня или до тех пор, пока оно не умрет; пока треант не умрет или не окажется более чем в 120 футах от дерева; или пока треант не предпримет бонусное действие, чтобы превратить его обратно в неодушевленное дерево. Затем дерево пускает корни, если это возможно.

#### Тролль

*Большое гигантское, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 84 (8к10 + 40)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 13 (+1) | 20 (+5) | 7 (−2) | 9 (−1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** Гигантские

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Острый Нюх.*** Тролль имеет преимущество в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на обоняние.

***Регенерация***. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если тролль получает урон от кислоты или огня, эта черта не действует в начале следующего хода тролля. Тролль умирает только в том случае, если он начинает свой ход с 0 хитов и не восстанавливается.

**Действия**

***Мультиатака***. Тролль совершает три атаки: одну своим укусом и две своими когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

### Монстры (U)

#### Единорог

*Большое небесное****,*** *законное благо*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 67 (9к10 + 18)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 14 (+2) | 15 (+2) | 11 (+0) | 17 (+3) | 16 (+3) |

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние: зачарованный**, парализованный, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Небесный, эльфийский, лесной, телепатия 60 футов.

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Заряжать***. Если единорог движется по крайней мере на 20 футов прямо по направлению к цели, а затем поражает ее атакой рогом в тот же ход, цель получает дополнительные 9 (2к8) колющего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 15 или быть сбитым с ног.

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная характеристика врожденного заклинательства единорога - харизма (КС спасброска заклинаний14). Единорог может врожденно сотворять следующие заклинания, не требующие никаких компонентов:

По желанию: *Обнаружение добра и зла*, *друидизм*, *бесследный шаг* 1 / день каждый: *Умиротворение*, *рассеивать зло и добро*, *Опутывание*

***Сопротивление Магии***. Единорог совершает спасброски против заклинаний и других магических эффектов с преимуществом.

***Магическое оружие***. Атаки оружием единорога являются волшебными.

**Действия**

***Мультиатака***. Единорог делает две атаки: одну копытами и одну рогом.

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

***Рог***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

***Исцеляющее Прикосновение (3/День).*** Единорог касается другого существа своим рогом. Цель волшебным образом восстанавливает 11 (2к8 + 2) хитов. Кроме того, прикосновение устраняет все болезни и нейтрализует все яды, поражающие цель.

***Телепортация (1/День)***. Единорог волшебным образом телепортирует себя и до трех желающих существ, которых он может видеть в пределах 5 футов от него, вместе с любым оборудованием, которое они носят или несут, в знакомое единорогу место на расстоянии до 1 мили.

**Легендарные Действия**

Единорог может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Единорог восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Копыта***. Единорог делает одну атаку своими копытами.

***Мерцающий Щит (Стоит 2 Действия)***. Единорог создает мерцающее магическое поле вокруг себя или другого существа, которое он может видеть в пределах 60 футов от него. Цель получает бонус +2 к КЗ до конца следующего хода единорога.

***Само исцеление (Стоит 3 Действия)***. Единорог волшебным образом восстанавливает 11 (2к8 + 2) хитов.

### Монстры (V)

#### Вампиры

##### Вампир

*Средняя нежить (перевёртыш), законное зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хиты** 144 (17к8 + 68)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 18 (+4) | 18 (+4) | 17 (+3) | 15 (+2) | 18 (+4) |

**Спасброски** Лов+9, Муд +7, Хар +9

**Навыки** +7, Скрытность +9

**Сопротивление урону** некротический; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Перевёртыш***. Если вампир не находится на солнечном свете или в проточной воде, он может использовать свое действие, чтобы превратиться в Крошечную летучую мышь или Среднее облако тумана, или вернуться в свою истинную форму.

Находясь в форме летучей мыши, вампир не может говорить, его скорость ходьбы составляет 5 футов, а скорость полета - 30 футов. Его статистика, за исключением размера и скорости, не изменилась. Все, что на нем надето, трансформируется вместе с ним, но ничего из того, что он несет, не меняется. Он возвращается к своей истинной форме, если умирает.

Находясь в форме тумана, вампир не может совершать никаких действий, говорить или манипулировать предметами. Он невесом, имеет скорость полета 20 футов, может парить и может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. Кроме того, если воздух может проходить через пространство, туман может делать это без сжатия, и он не может проходить через воду. У него есть преимущество в Силе, Ловкости и спасительных бросках телосложения, и он невосприимчив ко всем немагическим уронам, за исключением урона, который он получает от солнечного света.

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если вампир проваливает спасбросок, он может вместо этого выбрать успех.

***Туманный Побег***. Когда он падает до 0 хитов за пределами своего места отдыха, вампир превращается в облако тумана (как в особенности Изменения формы) вместо того, чтобы упасть без сознания, при условии, что он не находится на солнечном свете или в проточной воде. Если он не может трансформироваться, он уничтожается.

Хотя у него 0 хитов в форме тумана, он не может вернуться в свою форму вампира, и он должен достичь своего места отдыха в течение 2 часов или быть уничтожен. Оказавшись в месте своего упокоения, он возвращается в свою вампирскую форму. Затем он парализуется до тех пор, пока не восстановит по крайней мере 1 очко попадания. Проведя 1 час в своем месте отдыха с 0 хитпоинтами, он восстанавливает 1 хитпоинт.

***Регенерация***. Вампир восстанавливает 20 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит и он не находится на солнечном свете или в проточной воде. Если вампир получает лучистый урон или урон от святой воды, эта черта не действует в начале следующего хода вампира.

***Паучий подъем***. Вампир может лазать по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

***Слабости вампиров***. У вампира есть следующие недостатки:

*Запретность.* Вампир не может войти в жилище без приглашения от одного из жильцов.

*Пострадал от проточной воды.* Вампир получает 20 урона от кислоты, если заканчивает свой ход в проточной воде.

*Кол в Сердце.* Если колющее оружие, сделанное из дерева, вонзается в сердце вампира, в то время как вампир выведен из строя в своем месте отдыха, вампир парализуется до тех пор, пока кол не будет удален.

*Повышенная чувствительность к солнечному свету.* Вампир получает 20 лучистого урона, когда начинает свой ход при солнечном свете. Находясь на солнечном свету, он своершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Действия**

***Мультиатака (Только В форме Вампира)***. Вампир совершает две атаки, только одна из которых может быть атакой укуса.

***Безоружный Удар (Только В форме Вампира)***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона Вместо того, чтобы наносить урон, вампир может схватить цель (КС освобождения 18).

***Укус (Только в форме Летучей мыши или Вампира)***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, на расстоянии 5 футов, одно добровольное существо или существо, захваченное вампиром, выведенное из строя или скованное. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 10 (3к6) некротического урона. Максимальные хиты цели уменьшается на величину, равную полученному некротическому урону, и вампир восстанавливает хиты, равные этой сумме. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит Длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0. Гуманоид, убитый таким образом, а затем похороненный в земле, восстает следующей ночью как вампирское отродье под контролем вампира.

***Очарование***. Вампир выбирает одного гуманоида, которого он может видеть в пределах 30 футов от него. Если цель может видеть вампира, цель должна преуспеть в спасброске Мудрости КС 17 против этой магии или быть очарованной вампиром. Зачарованная цель рассматривает вампира как надежного друга, к которому нужно прислушиваться и защищать. Хотя цель не находится под контролем вампира, она воспринимает просьбы или действия вампира наиболее благоприятным способом, каким только может, и является добровольной мишенью для атаки укуса вампира.

Каждый раз, когда вампир или его спутники наносят какой-либо вред цели, она может повторить спасбросок, завершая действие на себе в случае успеха. В противном случае эффект длится 24 часа или до тех пор, пока вампир не будет уничтожен, не окажется на другом плане существования, чем цель, или не использует бонусное действие для прекращения эффекта.

***Дети ночи (1/День)***. Вампир волшебным образом вызывает 2к4 стаи летучих мышей или крыс, при условии, что солнце еще не взошло. Находясь на улице, вампир может вместо этого вызвать 3к6 волков. Призванные существа прибывают через 1к4 раундов, действуя как союзники вампира и подчиняясь его устным командам. Звери остаются в течение 1 часа, пока вампир не умрет, или пока вампир не отпустит их в качестве бонусного действия.

**Легендарные Действия**

Вампир может совершить 3 легендарных действия, выбрав один из приведенных ниже вариантов. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Вампир восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Подвиньте***. Вампир движется с максимальной скоростью, не провоцируя возможные атаки.

***Безоружный Удар***. Вампир наносит один безоружный удар.

***Укус (Стоит 2 Действия)***. Вампир совершает атаку одним укусом.

##### Вампирское отродье

*Средняя нежить, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 82 (11к8 + 33)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 16 (+3) | 16 (+3) | 11 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Спасброски** Лов+6, Муд +3

**Навыки** +3, Скрытность +6

**Сопротивление урону** некротический; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Регенерация***. Вампир восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хити он не находится на солнечном свете или в проточной воде. Если вампир получает лучистый урон или урон от святой воды, эта черта не действует в начале следующего хода вампира.

***Паучий подъем***. Вампир может лазать по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами по потолкам, без необходимости проверки способностей.

***Слабости вампиров***. У вампира есть следующие недостатки:

*Запретность.* Вампир не может войти в жилище без приглашения от одного из жильцов.

*Пострадал от проточной воды.* Вампир получает 20 едких повреждений, когда заканчивает свой ход в проточной воде.

*Кол в Сердце.* Вампир уничтожается, если в его сердце вонзается колющее оружие, сделанное из дерева, в то время как он выведен из строя в своем месте отдыха.

*Повышенная чувствительность к солнечному свету.* Вампир получает 20 лучистого урона, когда начинает свой ход при солнечном свете. Находясь на солнечном свету, он своершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

**Действия**

***Мультиатака***. Вампир совершает две атаки, только одна из которых может быть атакой укуса.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) режущего урона. Вместо того, чтобы наносить урон, вампир может схватить цель (КС освобождения 13).

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, на расстоянии 5 футов, одно добровольное существо или существо, захваченное вампиром, выведенное из строя или скованное. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) некротического урона. Максимальные хиты цели уменьшается на величину, равную полученному некротическому урону, и вампир восстанавливает хиты, равные этой сумме. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит Длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0.

### Монстры (Ж)

#### Уайт

*Средняя нежить, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 14 (Клепаный кожаный доспех)

**Хиты** 45 (6к8 + 18)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 16 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 15 (+2) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Сопротивление урону** некротический; дробящий, колющий и режущий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, отравленный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, упырь имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (Восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Мультиатака***. Упырь делает две атаки длинным мечом или две атаки длинным луком. Он может использовать Истощение своей жизни вместо одной атаки длинным мечом.

***Вытягивание жизни*** *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) некротического урона. Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 13, иначе ее максимальное значение хитов уменьшится на величину, равную полученному урону. Это сокращение длится до тех пор, пока цель не завершит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа как зомби под контролем уайта, если только гуманоид не будет возвращен к жизни или его тело не будет уничтожено. Упырь может одновременно контролировать не более двенадцати зомби.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) режущего урона или 7 (1к10 + 2) режущего урона при двуручном хвате.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +4 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

#### Блуждающий огонек

*Крошечная нежить, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 19

**Хиты** 22 (9к4)

**Скорость** 0 футов, полет 50 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 1 (−5) | 28 (+9) | 10 (+0) | 13 (+1) | 14 (+2) | 11 (+0) |

**Урон** От молнии, яда

**Сопротивление урону**: кислота, холод, огонь, Некротический, гром; дробящий, колющий и режущий урон от немагических атак

**Состояние**: истощение, схваченный, парализованный, отравленный, лежащий, связанный, без сознания

**Чувства** темное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Поглощать Жизнь***. В качестве бонусного действия блуждающий огонек может нацелиться на одно существо, которое он может видеть в пределах 5 футов от него, у которого 0 хитов и которое все еще живо. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения КС 10 против этого магического эффекта чтобы не умереть. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3к6) хитов.

***Эфемерный***. Блуждающий огонек не может ничего носить или носить с собой.

***Бестелесное Движение***. Блуждающий огонек может перемещаться по другим существам и объектам, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) силового урона, если заканчивает свой ход внутри объекта.

***Переменная Освещенность***. Блуждающий огонек излучает яркий свет в радиусе от 5 до 20 футов и тусклый свет на дополнительное количество футов, равное выбранному радиусу. Блуждающий огонек может изменять радиус в качестве бонусного действия.

**Действия**

***Шок***. Атака заклинанием ближнего боя: \_ +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2к8) урона молнией.

***Невидимость***. Блуждающий огонек и его свет волшебным образом становятся невидимыми до тех пор, пока он не атакует или не использует свою Собственную Жизнь, или пока его концентрация не закончится (как если бы он концентрировался на заклинании).

#### Призрак

*Средняя нежить, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 67 (9к8 + 27)

**Скорость** 0 футов, полет 60 футов (парение)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 16 (+3) | 16 (+3) | 12 (+1) | 14 (+2) | 15 (+2) |

**Сопротивление урону** кислота, холод, Огонь, Молния, Гром; дробящий, колющий и режущий урон от атак немагическим оружием, которое не посеребрено.

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

**Состояние: зачарованный**, истощенный, схваченный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, скованный

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Бестелесное Движение***. Призрак может перемещаться по другим существам и предметам, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) силового урона, если заканчивает свой ход внутри объекта.

***Чувствительность к солнечному*** свету. Находясь на солнечном свете, призрак имеет недостаток в бросках атаки, а также в проверках Мудрости (восприятия), которые полагаются на зрение.

**Действия**

***Вытягивание жизни*** *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 21 (4к8 + 3) некротичесого урона. Цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 14, иначе ее максимальное значение хитов уменьшится на величину, равную полученному урону. Это сокращение длится до тех пор, пока цель не завершит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает ее максимальное количество хитов до 0.

***Создайте Призрак***. Призрак нацелен на гуманоида в радиусе 10 футов от него, который был мертв не более 1 минуты и умер насильственной смертью. Дух цели поднимается как призрак в пространстве ее трупа или в ближайшем незанятом пространстве. Призрак находится под контролем призрака. Призрак может одновременно контролировать не более семи призраков.

#### Виверна

*Большой дракон, не выровненный*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 110 (13к10 + 39)

**Скорость** 20 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 5 (−3) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** +4

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 6 (2300 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Виверна совершает две атаки: одну своим укусом и одну своим жалом. Во время полета он может использовать свои когти вместо одной другой атаки.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) режущего урона.

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 15, получив 24 (7к6) урона ядом при провале или вдвое меньше урона при успехе.

### Монстры (X)

#### Ксорн

*Средний элементарный, нейтральный*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хиты** 73 (7к8 + 42)

**Скорость** 20 футов, глубина 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 10 (+0) | 22 (+6) | 11 (+0) | 10 (+0) | 11 (+0) |

**Навыки** +6, Скрытность +3

**Сопротивление урону** колющему и режущему от немагических атак, которые не являются адамантиновыми

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство вибрации 60 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Земной

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Скольжение по Земле***. Ксорн может рыть норы в немагической, необработанной земле и камне. При этом xorn не нарушает материал, через который он проходит.

***Каменный Камуфляж***. У ксорна есть преимущество в проверках на ловкость (скрытность), сделанных, чтобы спрятаться в скалистой местности.

***Чувство Ценности***. Ксорн может точно определить по запаху местонахождение драгоценных металлов и камней, таких как монеты и драгоценные камни, в пределах 60 футов от него.

**Действия**

***Мультиатака***. Ксорн совершает три атаки когтями и одну атаку укусом.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (3к6 + 3) колющего урона.

### Монстры (Z)

#### Зомби

##### Зомби

*Средняя нежить, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 8

**Хиты** 22 (3к8 + 9)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 6 (−2) | 16 (+3) | 3 (−4) | 6 (−2) | 5 (−3) |

**Спасброски** Муд +0

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** понимает языки, которые он знал в жизни, но не может говорить

**Вызов** 1/4 (50 опыта)

***Стойкость нежити***. Если урон уменьшает зомби до 0 хитов, он должен совершить спасбросок Телосложения с КС 5 + полученный урон, если только урон не является лучистым или от критического попадания. В случае успеха зомби вместо этого падает до 1 хит-пойнта.

**Действия**

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

##### Зомби-людоед

*Большая нежить, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 8

**Хиты** 85 (9к10 + 36)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 6 (−2) | 18 (+4) | 3 (−4) | 6 (−2) | 5 (−3) |

**Спасброски** Муд +0

**Иммунитет к урону** яд

**Иммунитет к состояниям** отравлен

**Чувства** темное зрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** понимает Общий и Гигантский, но не может говорить

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Стойкость нежити***. Если урон уменьшает зомби до 0 хитов, он должен совершить спасбросок Телосложения с КС 5 + полученный урон, если только урон не является лучистым или от критического попадания. В случае успеха зомби вместо этого падает до 1 хит-пойнта.

**Действия**

***Утренняя*** звезда. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона