### Монстры (А)

#### Аболет

*Большая аберрация, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 135 (18d10 + 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)

***Амфибия***. 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 сделать 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. Болезнь не действует в течение 1 минуты и может быть устранена любой магией, которая лечит болезнь. Через 1 минуту кожа больного существа становится полупрозрачной и слизистой, существо не может восстановить очки жизни, если оно не находится под водой, и болезнь может быть удалена только *исцелением* или другим заклинанием для лечения болезней 6-го уровня или выше. Когда существо находится вне водоема, оно получает 6 (1d12) повреждений кислотой каждые 10 минут, если влага не наносится на кожу до истечения 10 минут.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, высота 10 футов. одна цель. *Попадание:* 15 (3d6 + 5) урона от ударов дубинкой.

***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 зачарованная цель получает урон, цель может повторить спасительный бросок. В случае успеха эффект заканчивается. Не чаще одного раза в 24 часа цель также может повторять спасительный бросок, 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.

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

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

***Психическая Утечка (Стоит 2 Действия)***. Одно существо, очарованное аболетом, получает 10 (3d6) психического урона, и аболет восстанавливает очки жизни, равные урону, получаемому существом.

#### Ангелы

##### Дэва

*Средний небесный, законный благой*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 136 (16d8 + 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** Wis +9, Cha +9

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

**Сопротивление урону** излучается; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак

**Состояние: очарованный**, измученный, испуганный

**Органы чувств** темновид-ность 120 футов, пассивное восприятие 19

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Ангельское оружие***. Атаки оружия дэва являются магическими. Когда дэва наносит удар любым оружием, оружие наносит дополнительный лучистый урон 4d8 (входит в атаку).

***Врожденное Заклинательство.*** Способность дэва к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d6 + 4) урона от ударов дубинкой плюс 18 (4d8) урона от излучения.

***Исцеляющее Прикосновение (3/День).*** Дэва прикасается к другому существу. Цель волшебным образом восстанавливает 20 (4d8 + 2) очков жизни 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 новой форме дэва сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но его AC, режимы движения, Сила, Ловкость и особые чувства заменяются таковыми в новой форме, и он получает любую статистику и возможности (кроме особенностей класса, легендарных действий и действий в логове), которые есть у новой формы, но которых ей не хватает.

##### 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** Con +12, Wis +11, Cha +12

**Восприятие навыков** +11

**Сопротивление урону** излучается; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак

**Состояние: очарованный**, измученный, испуганный

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Задача** 16 (15 000 опыта)

***Ангельское оружие***. Атаки планетарного оружия являются магическими. Когда планетар поражает любым оружием, оружие наносит дополнительный лучистый урон 5d8 (входит в атаку).

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

***Врожденное Заклинательство.*** Способность планетара к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

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

***Двуручный*** меч. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (4d6 + 7) режущий урон плюс 22 (5d8) лучистый урон.

***Исцеляющее прикосновение (4/день)*** . Планетар касается другого существа. Цель волшебным образом восстанавливает 30 (6d8 + 3) очков жизни и освобождается от любого проклятия, болезни, яда, слепоты или глухоты.

##### Солнечный

*Большое небесное, законное благо*

**Класс брони** 21 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 243 (18d10 + 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** Int +14, Wis +14, Cha +17

**Восприятие навыков** +14

**Сопротивление урону** излучается; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак

**Повреждение иммунитетов** некротическое, ядовитое

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

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Задача** 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***. Солнце имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**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) рубящего урона плюс 27 (6к8) лучистого урона.

***Убивающий Длинный Лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +13 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d8 + 6) проникающего урона плюс 27 (6d8) лучистого урона. Если целью является существо, имеющее 100 очков жизни или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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 солнечный 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**

Игрок 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. Солнце восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

***Телепортируйся***. 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 (1d8 + 1) режущего урона.

##### Ковер удушающего

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хит-пойнты** 33 (6d10)

**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.* Если целью является *рассеивание магии*, коврик должен успешно выполнить спасбросок Конституции против заклинания заклинателя, спасающего DC, или упасть без сознания на 1 минуту.

***Передача урона***. Пока он сражается с существом, ковер получает только половину нанесенного ему урона, 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, высота 5 футов, одно существо среднего или меньшего размера. *Попадание:* Существо схвачено (побег из DC 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 (2d6 + 3) урона от ударов дубинкой.

#### Анкхег

*Большое чудовище, не выровненное*

**Класс брони** 14 (естественная броня), 11 в положении лежа

**Хит-пойнты** 39 (6d10 + 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) |

**Ощущения** темновид-ность 60 футов, ощущение тремора 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 (2d6 + 3) режущего урона плюс 3 (1d6) кислотного урона. Если целью является Большое или меньшее существо, оно захватывается (escape DC 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 13, получив 10 (3d6) едкого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

#### Азер

*Средний элементарный, законно нейтральный*

**Класс брони** 17 (естественная броня, щит)

**Хит-пойнты** 39 (6d8 + 12)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Кон +4

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**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 (1d10) урона от огня.

***Нагретое Оружие***. Когда азер наносит удар металлическим оружием ближнего боя, он наносит дополнительный 3 (1d6) урона от огня (входит в атаку).

***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, не выровненное*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 52 (8d8 + 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 свой ход в пределах 30 футов от василиска, и они двое могут видеть друг друга, василиск может заставить существо сделать спасбросок Конституции DC 12, если василиск не выведен из строя. При неудачном спасении существо волшебным образом начинает превращаться в камень и удерживается. Он должен повторить спасительный бросок 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. H\_it: \_ 10 (2d6 + 3) урона от пронзения плюс 7 (2d6) урона от яда.

#### Бехир

*Огромное чудовище, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 168 (16d12 + 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) |

**Восприятие навыков** +6, Скрытность +7

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** темновид-ность 90 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Драконовские

**Задача** 11 (7200 очков опыта)

**Действия**

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

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3d10 + 6) проникающих урона.

***Сжимать***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 5 футов, одно Большое или меньшее существо. *Попадание:* 17 (2d10 + 6) урона от ударов дубинкой плюс 17 (2d10 + 6) режущего урона. Цель захватывается (escape DC 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 в 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 один дополнительный кубик своего урона, когда багбир поражает им (входит в атаку).

***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 (2d6 + 2) проникающего урона в ближнем бою или 5 (1d6 + 2) проникающего урона на расстоянии.

#### Панцирница

*Большое чудовище, не выровненное*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 94 (9d10 + 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) |

**Восприятие навыков** +6

**Чувства** темное зрение 60 футов, чувство дрожи 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) рубящего 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) рубящего 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

**Состояние отравленного**

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

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

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Амфибия***. 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 (2d6 + 3) проникающего урона, и если цель большая или меньше, к ней прикрепляется маскировщик. 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. Существо, включая цель, может предпринять свои действия по отсоединению маскировщика, успешно выполнив проверку на прочность DC 16.

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

***Стонать***. Каждое существо в пределах 60 футов от маскировщика, которое может слышать его стон и которое не является отклонением, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 13 или испугаться до конца следующего хода маскировщика. Если спасительный бросок существа успешен, существо невосприимчиво к стону маскировщика в течение следующих 24 часов

***Фантазмы (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)*** . Маскировщик волшебным образом создает три иллюзорных двойника самого себя, если он не находится на ярком свету. Дубликаты перемещаются вместе с ним и имитируют его действия, меняя положение таким образом, чтобы было невозможно отследить, какой из маскировщиков настоящий. Если маскировщик когда-либо находится в зоне яркого света, дубликаты исчезают.

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 (1d4 + 1) проникающий урон, и цель должна успешно выполнить спасительный бросок Конституции DC 11 против того, чтобы быть магически окаменевшей. При неудачном спасении существо начинает превращаться в камень и удерживается. Он должен повторить спасительный бросок 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)

**Хит-пойнты** 97 (13d8 + 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** Con +5, Wis +7, Cha +6

**Сопротивление повреждениям** излучающее

**Урон от психических атак; удары дубинками**, колющие и режущие удары от немагических атак

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** все, телепатия 120 футов.

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная способность куатля - это Харизма (заклинание спасает DC 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 оружия куатля являются магическими.

***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, высота 5 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (1d6 + 5) проникающего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 13 или быть отравлена 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, высота 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 куатль сохраняет свою игровую статистику и способность говорить, но его AC, режимы движения, Сила, Ловкость и другие действия заменяются действиями новой формы, и он получает любую статистику и возможности (кроме характеристик класса, легендарных действий и действий в логове), которые есть у новой формы, но которых ей не хватает. 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

**Хит-пойнты** 22 (5d6 + 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** Скрытности +3

**Органы чувств** зрение вслепую 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 успешную проверку силы DC 13 в качестве действия. 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

*Огромный демон (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 262 (21d12 + 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** Str +14, Con +12, Wis +9, Cha +12

**Сопротивление урону** холод, молния; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Задача** 19 (22 000 опыта)

***Предсмертные муки***. Когда балор умирает, он взрывается, и каждое существо в радиусе 30 футов от него должно совершить спасбросок ловкости DC 20, получая 70 (20d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном. 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 (3d6) урона от огня, а легковоспламеняющиеся предметы в ауре, которые не носят или не носят, воспламеняются. Существо, которое касается балора или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 10 (3d6) урона от огня.

***Сопротивление Магии***. Балор имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***Магическое оружие***. Атаки оружия балора являются магическими.

**Действия**

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

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3d8 + 8) режущий урон плюс 13 (3d8) урон от молнии. Если балор наносит критический удар, он бросает кубики с уроном три раза вместо двух.

***Кнут***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 30 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона плюс 10 (3d6) урона от огня, и цель должна преуспеть в броске с сохранением силы DC 20 или быть подтянута на 25 футов к балору.

***Телепортируйся***. 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 брони** 11 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 18 (4d6 + 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

**Состояние отравленного**

**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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1d6) проникающих урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (2к4) рубящего 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 Конституции DC 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

*Большой дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 157 (15d10 + 75)

**Скорость** 40 футов.

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

**Спасброски** Str +9, Con +9, Wis +7, Cha +7

**Сопротивление урону** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 9 (5000 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Способность глабрезу к колдовству - это Интеллект (сохранение заклинаний DC 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**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 (2d10 + 5) урона от ударов дубинкой. Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (побег DC 15). У глабрезу есть две клешни, каждая из которых может схватить только одну цель.

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2d4 + 2) урона от ударов дубинкой.

##### Хезру

*Большой дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 136 (13d10 + 65)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Str +7, Con +8, Wis +4

**Сопротивление урону** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

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

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Сопротивление Магии***. Хезру имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***Зловоние***. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от хезру, должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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 (2d10 + 4) проникающего урона.

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

##### Мэрилит

*Большой дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 189 (18d10 + 90)

**Скорость** 40 футов.

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

**Спасброски** Str +9, Con +10, Wis +8, Cha +10

**Сопротивление урону** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Задача** 16 (15 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. Марилит имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

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

***Реактивный***. Марилит может принимать одну реакцию на каждом ходу боя.

**Действия**

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

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

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, высота 10 футов, одно существо. *Попадание:* 15 (2d10 + 4) урона от ударов дубинкой. Если цель среднего или меньшего размера, она захватывается (escape DC 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.

***Телепортируйся***. 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 AC против одной атаки ближнего боя, которая поразила бы его. Чтобы сделать это, марилит должна видеть нападающего и владеть оружием ближнего боя.

##### Налфешнее

*Большой дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 184 (16d10 + 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** Con +11, Int +9, Wis +6, Cha +7

**Сопротивление урону** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

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

**Языки** Бездны, телепатия 120 футов.

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. Налфешнее имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**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 (5d10 + 5) проникающих урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (3к6 + 5) рубящего 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 DC 15 или испугаться в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, существо становится невосприимчивым к Нимбу Ужаса налфешни в течение следующих 24 часов.

***Телепортируйся***. 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 брони** 13

**Хит-пойнты** 7 (3d4)

**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** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Когти (Укус в Звериной форме)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d4 + 3) проникающего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 10 или получить 5 (2d4) ядовитого урона и отравиться 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 DC 10 или испугаться в течение 1 минуты. Цель может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, с недостатком, если квазит находится в пределах прямой видимости, завершая действие на себя в случае успеха.

***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

*Большой дьявол (демон), хаотическое зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 104 (11d10 + 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** Dex +5, Wis +4, Cha +2

**Сопротивление урону** холоду, огню, молнии; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**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 (2d6 + 3) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к10 + 3) рубящего 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 Конституции DC 14 или стать отравленным. Будучи отравленной таким образом, цель получает 5 (1d10) ядовитого урона в начале каждого из своих ходов. Цель может повторить спасительный бросок 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 Конституции DC 14 или быть оглушенным до конца следующего хода vrock.

#### Дьяволы

##### Колючий Дьявол

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 110 (13d8 + 52)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Str +6, Con +7, Wis +5, Cha +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

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** темновид-ность 120 футов, пассивное восприятие 18

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Колючая Шкура***. В начале каждого из своих ходов колючий дьявол наносит 5 (1d10) проникающего урона любому существу, схватившемуся с ним.

***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 (2d6 + 3) проникающего урона.

***Метать Пламя***. Дальняя атака заклинаниями: \_ +5 к попаданию, дальность 150 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (3d6) урона от огня. 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)

**Хит-пойнты** 52 (8d8 + 16)

**Скорость** 30 футов

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

**Спасброски** Str +5, Con +4, Wis +2

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

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**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) рубящего 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

**Состояние отравленного**

**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) рубящего 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

**Состояние отравленного**

**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) рубящего урона. Цель схвачена (побег DC 14), если дьявол еще не схватился с существом. До тех пор, пока эта схватка не закончится, цель удерживается и получает 7 (2d6) проникающего 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 цепочка представляет собой объект с AC 20, 20 хитпоинтами, устойчивостью к проникающему урону и невосприимчивостью к психическому и грозовому урону. 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 DC 14 или испугаться до конца своего хода.

##### Эриниес

*Средний демон (дьявол), законное зло*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хит-пойнты** 153 (18d8 + 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** Dex +7, Con +8, Wis +6, Cha +8

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

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Опасность** 12 (8400 опыта)

***Адское оружие***. Атаки оружием эриний являются магическими и наносят дополнительный урон ядом 13 (3d8) при попадании (включено в атаки).

***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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) режущего урона или 9 (1d10 + 4) режущего урона, если используется двумя руками, плюс 13 (3d8) ядовитого урона.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +7 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) проникающего урона плюс 13 (3d8) ядовитого урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 14 или быть отравленной. Яд действует до тех пор, пока он не будет удален заклинанием *меньшего восстановления* или подобной магией.

**Реакции**

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

##### Рогатый дьявол

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 148 (17d10 + 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** Str +10, Dex +7, Wis +7, Cha +7

**Сопротивление урону** холодом; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак, не нанесенных посеребренным оружием

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** темновид-ность 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Задача** 11 (7200 очков 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d8 + 6) проникающего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1d8 + 6) проникающего урона. Если целью является существо, отличное от нежити или конструкции, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 17 или потерять 10 (3d6) очков жизни 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 (3d6). 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 (4d6) урона от огня. 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)

**Хит-пойнты** 180 (19d10 + 76)

**Скорость** 40 футов.

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

**Спасительные броски** Dex +7, Con +9, Wis +7, Cha +9

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

**Урон** от холода, огня, яда

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, видение в темноте 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 брони** 13

**Хит-пойнты** 10 (3d4 + 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 (2d6 + 5) проникающего урона плюс 10 (3d6) холодного урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2d4 + 5) режущего урона плюс 10 (3d6) холодного урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2d6 + 5) урона от ударов дубинкой плюс 10 (3d6) урона от холода.

***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 DC 17, получая 35 (10d6) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

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 AC 5, 30 очков жизни, уязвимость к урону от огня и невосприимчивость к кислоте, холоду, некрозу, яду 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 Конституции DC 17, получив 17 (5d6) урона от холода при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном. 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

**Состояние отравленного**

**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 нанести при спасброске Телосложения КС 11, получив 10 (3к6) ядовитого урона 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 хитпоинтами через 1d10 дней, если только он не будет убит существом с хорошим настроем с помощью заклинания *благословения*, наложенного на это существо, или его останки не будут окроплены святой водой.

**Действия**

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1d4) урона от удара дубинкой.

##### Дьявол из ямы

*Большой дьявол (дьявол), законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 300 (24d10 + 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** Dex +8, Con +13, Wis +10

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

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** адские, телепатия 120 футов.

**Задача** 20 (25 000 опыта)

***Аура страха***. Любое существо, враждебное демону ямы, которое начинает свой ход в пределах 20 футов от демона ямы, должно сделать спасбросок мудрости DC 21, если только демон ямы не выведен из строя. При неудачном спасении существо пугается до начала своего следующего хода. Если спасительный бросок существа успешен, существо невосприимчиво к Ауре страха демона ямы в течение следующих 24 часов.

***Сопротивление Магии***. Демон ямы имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

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

***Врожденное Заклинательство.*** Заклинательная способность демона ямы - Харизма (заклинание спасает DC 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (4d6 + 8) проникающих урона. Цель должна преуспеть в спасброске Конституции DC 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) режущего урона.

***Булава***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) урона от ударов дубинкой плюс 21 (6d6) урона от огня.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (3d10 + 8) урона от ударов дубинкой.

#### Динозавры

##### Плезиозавр

*Крупный зверь, не выровненный*

**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)

***Задержите Дыхание***. Плезиозавр может задерживать дыхание на 1 час.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (3d6 + 4) проникающего урона.

##### Трицератопс

*Огромный зверь, не выровненный*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 95 (10d12 + 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 движется по крайней мере на 20 футов прямо к существу, а затем поражает его кровавой атакой в тот же ход, эта цель должна преуспеть в спасительном броске DC 13 или быть сбитой 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (4d8 + 6) проникающих урона.

***Топать***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, высота 5 футов, одно лежащее существо. *Попадание:* 22 (3d10 + 6) урона от ударов дубинкой.

##### Тираннозавр Рекс

*Огромный зверь, не выровненный*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 136 (13d12 + 52)

**Скорость** 50 футов.

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

**Навыки** +4

**Органы чувств** 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 33 (4d12 + 7) проникающих урона. Если целью является существо среднего или меньшего размера, оно захватывается (escape DC 17). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и тираннозавр не может укусить другую цель.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (3d8 + 7) урона от ударов дубинкой.

#### Двойник

*Среднее чудовище (оборотень), нейтральное*

**Класс брони** 14

**Хит-пойнты** 52 (8d8 + 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 двойник застает существо врасплох и поражает его атакой во время первого раунда боя, цель получает дополнительные 10 (3d6) урона от атаки.

**Действия**

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

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d6 + 4) урона от ударов дубинкой.

***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 брони** 22 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 367 (21d20 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +9, Con +14, Wis +9, Cha +11

**Восприятие навыков** +16, Скрытность +9

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 21 (33 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона плюс 9 (2d8) кислотного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 22, получив 67 (15d8) едкого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 195 (17d12 + 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** Dex +7, Con +10, Wis +6, Cha +8

**Восприятие навыков** +11, Скрытность +7

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 14 (11 500 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d10 + 6) проникающего урона плюс 4 (1d8) кислотного урона.

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

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

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 18, получив 54 (12d8) урона от кислоты при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 127 (15d10 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +5, Con +6, Wis +3, Cha +5

**Восприятие навыков** +6, Скрытность +5

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 7 (2900 опыта)

***Амфибия***. 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 (2d10 + 4) проникающего урона плюс 4 (1d8) кислотного урона.

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

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 30-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 14, получив 49 (11d8) едкого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

###### 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) |

**Спасительные броски** Dex +4, Con +3, Wis +2, Cha +3

**Восприятие навыков** +4, Скрытность +4

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

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

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d10 + 2) проникающего урона плюс 2 (1d4) кислотного урона.

***Кислотное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает кислоту по 15-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 11, получив 22 (5d8) урона от кислоты при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Синий Дракон

###### Древний Синий Дракон

*Гигантский дракон, законное зло*

**Класс брони** 22 (естественная броня)

**Количество попаданий** 481 (26d20 + 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** Dex +7, Con +15, Wis +10, Cha +12

**Восприятие навыков** +17, Скрытность +7

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 23 (50 000 очков опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (2d10 + 9) проникающего урона плюс 11 (2d10) урона от молнии.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d6 + 9) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2d8 + 9) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 20 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 23, получив 88 (16d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 225 (18d12 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +5, Con +11, Wis +7, Cha +9

**Восприятие навыков** +12, Скрытность +5

**Повреждение От молнии**

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

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 16 (15 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2d10 + 7) проникающего урона плюс 5 (1d10) урона от молнии.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2d6 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d8 + 7) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 19, получив 66 (12d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

***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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 152 (16d10 + 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** Dex +4, Con +8, Wis +5, Cha +7

**Восприятие навыков** +9, Скрытность +4

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, зрение в темноте 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 (2d10 + 5) проникающего урона плюс 5 (1d10) урона от молнии.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2d6 + 5) режущего урона.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 60-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 16, получив 55 (10d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

###### Синий Дракон, Змеящийся

*Средний дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 52 (8d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +4, Wis +2, Cha +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 (1d10 + 3) проникающего урона плюс 3 (1d6) урона от молнии.

***Дыхание молнии (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает молнию по 30-футовой линии шириной 5 футов. Каждое существо в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 12, получив 22 (4d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Зеленый дракон

###### Взрослый Зеленый Дракон

*Огромный дракон, законное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 207 (18d12 + 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

**Состояние отравленного**

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

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 15 (13 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d10 + 6) проникающего урона плюс 7 (2d6) ядовитого урона.

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

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

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 Конституции DC 18, получив 56 (16d6) ядовитого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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** Dex +4, Con +6, Wis +4, Cha +5

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

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, видение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Амфибия***. 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 (2d10 + 4) проникающего урона плюс 7 (2d6) ядовитого урона.

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

**Хит-пойнты** 38 (7d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +3, Con +3, Wis +2, Cha +3

**Навыки** +4, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

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

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d10 + 2) проникающего урона плюс 3 (1d6) ядовитого урона.

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Конституции DC 11, получив 21 (6d6) урона от яда при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Красный Дракон

###### Древний Красный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое зло*

**Класс брони** 22 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 546 (28d20 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +7, Con +16, Wis +9, Cha +13

**Восприятие навыков** +16, Скрытность +7

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 24 (62 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2d10 + 10) проникающий урон плюс 14 (4d6) урон от огня.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d8 + 10) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске мудрости DC 21 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 DC 24, получив 91 (26d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 256 (19d12 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +6, Con +13, Wis +7, Cha +11

**Восприятие навыков** +13, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 23

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 17 (18 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона плюс 7 (2d6) урона от огня.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 DC 21, получив 63 (18d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 178 (17d10 + 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** Dex +4, Con +9, Wis +4, Cha +8

**Восприятие навыков** +8, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, видение в темноте 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d10 + 6) проникающего урона плюс 3 (1d6) урона от огня.

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

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости DC 17, получив 56 (16d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

###### Змееносец Красного Дракона

*Средний дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 75 (10d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +5, Wis +2, Cha +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 (1d10 + 4) проникающего урона плюс 3 (1d6) урона от огня.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости DC 13, получив 24 (7d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Белый дракон

###### Древний Белый Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое зло*

**Класс брони** 20 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 333 (18d20 + 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** Dex +6, Con +14, Wis +7, Cha +8

**Восприятие навыков** +13, Скрытность +6

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 23

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 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 спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона плюс 9 (2d8) холодного урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 Конституции DC 22, получив 72 (16d8) урона от холода при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 200 (16d12 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +5, Con +11, Wis +6, Cha +6

**Восприятие навыков** +11, Скрытность +5

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 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 спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d10 + 6) проникающего урона плюс 4 (1d8) холодного урона.

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

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

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 14 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 Конституции DC 19, получив 54 (12d8) урона от холода при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 133 (14d10 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +3, Con +7, Wis +3, Cha +4

**Навыки** +6, Скрытность +3

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, зрение в темноте 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 (2d10 + 4) проникающего урона плюс 4 (1d8) холодного урона.

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

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяной поток в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 45 (10d8) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

###### Змееныш Белого Дракона

*Средний дракон, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 32 (5d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +4, Wis +2, Cha +2

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 (1d10 + 2) проникающего урона плюс 2 (1d4) холодного урона.

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Дракон выдыхает ледяную струю града в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Конституции DC 12, получив 22 (5d8) урона от холода при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

#### Драконы, Металлические

##### Латунный Дракон

###### Древний Латунный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое добро*

**Класс брони** 20 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 297 (17d20 + 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** Dex +6, Con +13, Wis +8, Cha +10

**История навыков** +9, Восприятие +14, Убеждение +10, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 20 (25 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 18 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 172 (15d12 + 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 21, получив 56 (16d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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** Dex +5, Con +10, Wis +6, Cha +8

**История навыков** +7, Восприятие +11, Убеждение +8, Скрытность +5

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 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) рубящего урона.

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

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 18, получив 45 (13d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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.

***Обнаружить***. 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) |

**Спасительные броски** Dex +3, Con +6, Wis +3, Cha +5

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

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, зрение в темноте 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 (2d10 + 4) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 14, получив 42 (12d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +3, Wis +2, Cha +3

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 (1d10 + 2) проникающего 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 11, получив 14 (4d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Сна\_**. Дракон выдыхает сонный газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 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 брони** 22 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 444 (24d20 + 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** Dex +7, Con +15, Wis +10, Cha +12

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

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 22 (41 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (2d10 + 9) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d6 + 9) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +16 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2d8 + 9) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 20 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 23, получив 88 (16d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасительном броске силы DC 23. При неудачном спасении 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 212 (17d12 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +5, Con +11, Wis +7, Cha +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

**Задача** 15 (13 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2d10 + 7) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2d6 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +12 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d8 + 7) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 19, получив 66 (12d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасительном броске силы DC 19. При неудачном спасении 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.

***Обнаружить***. 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) |

**Спасительные броски** Dex +3, Con +7, Wis +4, Cha +6

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

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, видение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 17

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Амфибия***. 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 (2d10 + 5) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2d6 + 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 15, получив 55 (10d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасительном броске силы DC 15. При неудачном спасении существо отбрасывается на 40 футов от дракона.

###### Бронзовый Дракон-Змееныш

*Средний дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 32 (5d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +4, Wis +2, Cha +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение От молнии**

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 2 (450 опыта)

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

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1d10 + 3) проникающего 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 12, получив 16 (3d10) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Дыхание Отталкивания\_**. Дракон выдыхает энергию отталкивания в виде 30-футового конуса. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасительном броске силы DC 12. При неудачном спасении существо отбрасывается на 30 футов от дракона.

##### Медный Дракон

###### Древний Медный Дракон

*Гигантский дракон, хаотическое добро*

**Класс брони** 21 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 350 (20d20 + 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** Dex +8, Con +14, Wis +10, Cha +11

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

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 21 (33 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +15 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 19 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 22, получив 63 (14d8) урона от кислоты при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 22. При неудачном спасении существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки за свой ход. 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя успешным спасением.

***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.

***Обнаружить***. 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

**Повреждение иммунитета** кислотой

**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 спасительный бросок, 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, высота 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) рубящего урона.

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

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 16 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 18, получив 54 (12d8) урона от кислоты при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 18. При неудачном спасении существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки за свой ход. 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя успешным спасением.

**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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 119 (14d10 + 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** Dex +4, Con +6, Wis +4, Cha +5

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

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, видение в темноте 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 (2d10 + 4) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 14, получив 40 (9d8) едкого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 14. При неудачном спасении существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки за свой ход. 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя успешным спасением.

###### Змеящийся Медный Дракон

*Средний дракон, хаотичный хороший*

**Класс Защиты** 16 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 22 (4d8 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +3, Con +3, Wis +2, Cha +3

**Навыки** +4, Скрытность +3

**Повреждение иммунитета** кислотой

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 (1d10 + 2) проникающего 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 в этой линии должно совершить спасбросок ловкости DC 11, получив 18 (4d8) едкого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

**Замедляющееся Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 11. При неудачном спасении существо не может использовать реакции, его скорость уменьшается вдвое, и оно не может совершить более одной атаки за свой ход. 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя успешным спасением.

##### Золотой Дракон

###### Древний Золотой Дракон

*Гигантский дракон, законное благо*

**Класс брони** 22 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 546 (28d20 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +9, Con +16, Wis +10, Cha +16

**Навыки** Проницательность +10, Восприятие +17, Убеждение +16, Скрытность +9

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 27

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 24 (62 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2d10 + 10) проникающий урон.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d8 + 10) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 24 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 DC 24, получив 71 (13d10) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в броске с сохранением силы DC 24 или иметь недостаток в бросках атаки на основе силы, проверках силы и бросках с сохранением силы в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 256 (19d12 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +8, Con +13, Wis +8, Cha +13

**Навыки** Проницательность +8, Восприятие +14, Убеждение +13, Скрытность +8

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 24

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 17 (18 000 опыта)

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

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +14 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске мудрости DC 21 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 DC 21, получив 66 (12d10) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в броске с сохранением силы DC 21 или иметь недостаток в бросках атаки на основе силы, проверках силы и бросках с сохранением силы в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 178 (17d10 + 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** Dex +6, Con +9, Wis +5, Cha +9

**Навыки** Проницательность +5, Восприятие +9, Убеждение +9, Скрытность +6

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 19

**Языки** Общий, Драконический

**Опасность** 10 (5900 опыта)

***Амфибия***. 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, высота 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) рубящего 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 DC 17, получив 55 (10d10) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в броске с сохранением силы DC 17 или иметь недостаток в бросках атаки на основе силы, проверках силы и бросках с сохранением силы в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

###### Золотой Дракон-Змееныш

*Средний дракон, законный добрый*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 60 (8d8 + 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** Dex +4, Con +5, Wis +2, Cha +5

**Восприятие навыков** +4, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** Драконовские

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Амфибия***. 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 DC 13, получив 22 (4d10) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Слабеющее Дыхание\_**. Дракон выдыхает газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в броске с сохранением силы DC 13 или иметь недостаток в бросках атаки, основанных на силе, проверках силы и бросках с сохранением силы в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

##### Серебряный дракон

###### Древний Серебряный Дракон

*Гигантский дракон, законное благо*

**Класс брони** 22 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 487 (25d20 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +7, Con +16, Wis +9, Cha +13

**Навыки** Аркана +11, История +11, Восприятие +16, Скрытность +7

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 26

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 23 (50 000 очков опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (2d10 + 10) проникающий урон.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d6 + 10) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +17 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d8 + 10) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске мудрости DC 21 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 Конституции DC 24, получив 67 (15d8) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 90-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 24 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 243 (18d12 + 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** Dex +5, Con +12, Wis +6, Cha +10

**Навыки** Аркана +8, История +8, Восприятие +11, Скрытность +5

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 60 футов, зрение в темноте 120 футов, пассивное восприятие 21

**Языки** Общий, Драконический

**Задача** 16 (15 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если дракон проваливает спасительный бросок, 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (2d10 + 8) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2d6 + 8) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) урона от ударов дубинкой.

***Пугающее Присутствие***. Каждое выбранное драконом существо, находящееся в пределах 120 футов от дракона и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 18 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 Конституции DC 20, получив 58 (13d8) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 60-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 20 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя 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.

***Обнаружить***. 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)

**Хит-пойнты** 168 (16d10 + 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** Dex +4, Con +9, Wis +4, Cha +8

**Навыки** Аркана +6, История +6, Восприятие +8, Скрытность +4

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 30 футов, видение в темноте 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, высота 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) рубящего 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 Конституции DC 17, получив 54 (12d8) урона от холода при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 17 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя 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) |

**Спасительные броски** Dex +2, Con +5, Wis +2, Cha +4

**Навыки** +4, Скрытность +2

**Повреждение Иммунитета от** холода

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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 Конституции DC 13, получив 18 (4d8) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

**Парализующее Дыхание\_**. Дракон выдыхает парализующий газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 13 или быть парализованным на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

#### Черепаха-Дракон

*Гигантский дракон, нейтральный*

**Класс брони** 20 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 341 (22d20 + 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** Dex +6, Con +11, Wis +7

**Сопротивление повреждениям** огонь

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

**Языки** Акванский, Драконический

**Задача** 17 (18 000 опыта)

***Амфибия***. 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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 26 (3d12 + 7) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d8 + 7) режущего урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 26 (3d12 + 7) урона от ударов дубинкой. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасительном броске силы DC 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 Конституции DC 18, получив 52 (15d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении. Нахождение под водой не дает устойчивости к этому повреждению.

#### Драйдер

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 19 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 123 (13d10 + 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) |

**Восприятие навыков** +5, Скрытность +9

**Органы чувств** темновид-ность 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 способность драйдера к колдовству - Мудрость (сохранение заклинания DC 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 (1d4) проникающих урона плюс 9 (2d8) ядовитых урона.

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, при двуручном хвате.

***Длинный лук***. *Атака оружием дальнего боя:* +6 к попаданию, дальность 150/600 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) проникающего урона плюс 4 (1d8) ядовитого урона.

#### 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) |

**Восприятие навыков** +4, Скрытность +5

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

**Языки** Эльфийский, Лесной

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная способность дриады к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 14). 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 DC 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 спасительный бросок, завершая действие на себя 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 спасительный бросок цели успешен, цель невосприимчива к Волшебному очарованию дриады в течение следующих 24 часов.

У дриады может быть не более одного гуманоида и до трех зачарованных зверей одновременно.

#### Дуэргар

*Средний гуманоид (карлик), законное зло*

**Класс брони** 16 (чешуйчатая кольчуга, щит)

**Хит-пойнты** 26 (4d8 + 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 (1d8 + 2) проникающего урона или 11 (2d8 + 2) проникающего урона при увеличении.

***Дротик***. *Атака оружием ближнего боя или дальнобойным оружием:* +4 к попаданию, дальность 5 футов или 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d6 + 2) проникающего урона или 9 (2d6 + 2) проникающего урона при увеличении.

***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 брони** 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2d8 + 5) урона от ударов дубинкой.

***Вихрь (Перезарядка 4-6)***. Каждое существо в пространстве элементаля должно сделать спасительный бросок силы DC 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 (1d6) урона от ударов дубинкой за каждые 10 футов, которые она была брошена. Если цель брошена в другое существо, это существо должно преуспеть в спасброске ловкости DC 13 или получить тот же урон и быть сбитым с ног.

Если спасительный бросок успешен, цель получает половину урона от ударов дубинкой и не отбрасывается или не падает ничком.

##### Элементаль Земли

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 126 (12d10 + 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**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами от немагических атак

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние** истощения, парализованный, окаменевший, отравленный, без сознания

**Ощущения** темновид-ность 60 футов, ощущение тремора 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 (2d8 + 5) урона от ударов дубинкой.

##### Элементаль огня

*Большой Элементаль, нейтральный*

**Класс брони** 13

**Хит-пойнты** 102 (12d10 + 36)

**Скорость** 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 17 (+3) | 16 (+3) | 6 (−2) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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 (1d10) урона от огня. 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 (1d10) урона от огня и загорается; пока кто-то не предпримет действия, чтобы погасить огонь, существо получает 5 (1d10) урона от огня 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 (2d6 + 3) урона от огня. Если целью является существо или легковоспламеняющийся предмет, он воспламеняется. До тех пор, пока существо не предпримет действия по тушению огня, цель получает 5 (1d10) урона от огня 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** кислотой; удары дубинками, колющие и режущие удары 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона

***Щенок (Перезарядка 4-6)***. Каждое существо в пространстве элементаля должно сделать спасительный бросок силы DC 15. В случае неудачи цель получает 13 (2d8 + 4) урона от ударов дубинкой. Если он большой или меньше, он также захватывается (escape DC 14). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается и не может дышать, если только она не может дышать водой. Если спасительный бросок 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 (2d8 + 4) урона от ударов дубинкой. Существо в пределах 5 футов от элементаля может вытащить из него существо или предмет, выполнив действие, чтобы получить силу DC 14 и добиться успеха.

#### 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.*** Способность дроу к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 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 (1d6 + 2) проникающего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 13 или быть отравлена на 1 час. Если спасительный бросок не удался 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)

**Хит-пойнты** 44 (8d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +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 (1d8 + 2) проникающего урона плюс 4 (1d8) ядовитого урона. Цель должна преуспеть в спасброске Конституции DC 11 или быть отравленной в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2d4 + 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. В качестве действия сдержанное существо может выполнить проверку на прочность DC 11, вырвавшись из лямки в случае успеха. Эффект также заканчивается, если лямка разрушена. У лямки есть AC 10, 5 очков жизни, уязвимость к урону от огня и невосприимчивость к ударам дубинкой, яду 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 имеет преимущество в проверке Мудрости (Восприятия) и в спасительных бросках 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 (2d8 + 5) режущего урона.

***Утренняя*** звезда. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2d8 + 5) проникающего урона.

### Монстры (F)

#### Грибы

##### Крикун

*Растение среднего размера, не выровненное*

**Класс брони** 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. Кричащий продолжает кричать до тех пор, пока помеха не выйдет за пределы досягаемости, а затем в течение 1d4 ходов кричащего.

##### Фиолетовый Гриб

*Растение среднего размера, не выровненное*

**Класс брони** 5

**Хит-пойнты** 18 (4d8)

**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 1d4 Гниющих Сенсорных атак.

***Гниющее Прикосновение***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, высота 10 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1d8) урона от некроза.

### Монстры (G)

#### Горгулья

*Средний элементаль, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 52 (7d8 + 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) рубящего урона.

#### Джинны

##### Джинн

*Большая элементаль, хаотическо добрая*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Количество попаданий** 161 (14d10 + 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** Dex +6, Wis +7, Cha +9

**Урон От молнии, грома**

**Органы чувств** темновид-ность 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** Ауран

**Задача** 11 (7200 очков 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 способность джинна к колдовству - харизма (заклинание сохраняет DC 17, +9 к поражению 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2d6 + 5) режущего урона плюс 3 (1d6) урона от молнии или грома (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 спасительном броске силы DC 18 или быть сдержанным 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, скованное вихрем, включая его самого, выполнив проверку силы DC 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

**Задача** 11 (7200 очков 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 (2d6 + 6) режущего урона плюс 7 (2d6) урона от огня.

***Метать Пламя***. Дальняя атака заклинаниями: \_ +7 к попаданию, дальность 120 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (5d6) урона от огня.

#### Привидение

*Средняя нежить, любой расклад*

**Класс Защиты** 11

**Хит-пойнты** 45 (10d8)

**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** кислотой, огнем, молнией, громом; удары дубинками, колющие и режущие 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 (4d6 + 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 выполнить спасбросок Мудрости DC 13 или испугаться в течение 1 минуты. Если сохранение не выполняется на 5 или более, целевой объект также имеет возраст 1d4 × 10 лет. Испуганная цель может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая состояние страха на себе в случае успеха. Если спасительный бросок цели успешен или эффект для нее заканчивается, 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 спасительном броске харизмы DC 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.

Владение длится до тех пор, пока тело не упадет до 0 очков жизни, призрак завершит его в качестве бонусного действия, или призрак будет обращен 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 брони** 13

**Хит-пойнты** 36 (8d8)

**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 Конституции DC 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 (2d8 + 3) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) режущего урона. Если целью является существо, отличное от нежити, оно должно успешно выполнить спасбросок Конституции DC 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, высота 5 футов, одно существо. *Попадание:* 9 (2d6 + 2) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2d4 + 2) режущего урона. Если целью является существо, отличное от эльфа или нежити, оно должно успешно выполнить спасбросок Конституции DC 10 или быть парализовано 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)

**Хит-пойнты** 200 (16d12 + 96)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 27 (+8) | 10 (+0) | 22 (+6) | 12 (+1) | 16 (+3) | 16 (+3) |

**Спасброски** Con +10, Wis +7, Cha +7

**Понимание навыков** +7, Восприятие +7

**Органы чувств** 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3d8 + 8) проникающий урон.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +12 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (4d10 + 8) урона от ударов дубинкой.

##### Огненный гигант

*Огромный гигант, законное зло*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хит-пойнты** 162 (13d12 + 78)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 25 (+7) | 9 (−1) | 23 (+6) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) |

**Спасброски** Dex +3, Con +10, Cha +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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (6d6 + 7) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +11 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 29 (4d10 + 7) урона от ударов дубинкой.

##### Ледяной гигант

*Огромный гигант, нейтральное зло*

**Класс брони** 15 (лоскутная броня)

**Хит-пойнты** 138 (12d12 + 60)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 9 (−1) | 21 (+5) | 9 (−1) | 10 (+0) | 12 (+1) |

**Спасброски** Con +8, Wis +3, Cha +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 (3d12 + 6) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +9 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4d10 + 6) урона от ударов дубинкой.

##### Гигантский холм

*Огромный гигант, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 105 (10d12 + 40)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 8 (−1) | 19 (+4) | 5 (−3) | 9 (−1) | 6 (−2) |

**Восприятие навыков** +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 (3d8 + 5) урона от ударов дубинкой.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3d10 + 5) урон от удара дубинкой.

##### Каменный гигант

*Огромный гигант, нейтральный*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 126 (11d12 + 55)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 15 (+2) | 20 (+5) | 10 (+0) | 12 (+1) | 9 (−1) |

**Спасброски** Dex +5, Con +8, Wis +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, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (3d8 + 6) урона от ударов дубинкой.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +9 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4d10 + 6) урона от ударов дубинкой. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасительном броске силы DC 17 или быть сбитым с ног.

**Реакции**

***Ловить камни***. Если в гиганта будет брошен камень или подобный предмет, гигант может, выполнив успешный спасительный бросок на ловкость DC 10, поймать ракету и не получить от нее никакого урона.

##### Штормовой гигант

*Огромный гигант, хаотичное добро*

**Класс брони** 16 (чешуйчатая кольчуга)

**Хит-пойнты** 230 (20d12 + 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** Str +14, Con +10, Wis +9, Cha +9

**Навыки** Арканы +8, Легкая атлетика +14, История +8, Восприятие +9

**Устойчивость к повреждениям** холодом

**Урон От молнии, грома**

**Органы чувств** пассивное Восприятие 19

**Языки** Общие, Гигантские

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

***Амфибия***. Гигант может дышать воздухом и водой.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная способность гиганта к колдовству - харизма (заклинание спасает DC 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (6d6 + 9) режущего урона.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +14 к попаданию, дальность 60/240 футов, одна цель. *Попадание:* 35 (4d12 + 9) урона от ударов дубинкой.

***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 DC 17, получив 54 (12d8) урона от молнии при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

#### Бормочущий Болтун

*Средняя аберрация, нейтральная*

**Класс защиты** 9

**Хит-пойнты** 67 (9d8 + 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 спасительном броске силы DC 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 говорящего и может слышать бормотание, должно преуспеть в спасброске Мудрости DC 10. В случае неудачи существо не может реагировать до начала своего следующего хода и бросает d8, 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, высота 5 футов, одно существо. *Попадание:* 17 (5d6) проникающего урона. Если цель среднего или меньшего размера, она должна преуспеть в спасительном броске DC 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 спасительном броске ловкости DC 13 или быть ослепленным до конца следующего хода болтуна.

#### Гнолл

*Средний гуманоид (гнолл), хаотическое зло*

**Класс брони** 15 (скрытая броня, 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 очков жизни существа до 0 атакой в ближнем бою в свой ход, гнолл может предпринять бонусное действие, чтобы увеличить скорость до половины и нанести атаку укусом.

**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 (1d6 + 2) проникающего урона или 6 (1d8 + 2) проникающего 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)

**Хит-пойнты** 16 (3d6 + 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 способность гнома к колдовству - это Интеллект (сохранение заклинаний DC 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 (1d4 + 2) проникающего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 12 или быть отравленной в течение 1 минуты. Цель может повторить спасбросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себе в случае успеха.

#### Гоблин

*Маленький гуманоид (гоблиноид), нейтральное зло*

**Класс брони** 15 (кожаная броня, щит)

**Хит-пойнты** 7 (2d6)

**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) рубящего 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)

**Хит-пойнты** 133 (14d10 + 56)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 9 (−1) | 18 (+4) | 3 (−4) | 8 (−1) | 1 (−5) |

**Урон от кислоты, яда, психики; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак, которые не являются** адамантиновыми

**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 очков жизни, равное нанесенному кислотному урону.

***Неистовый***. Всякий раз, когда голем начинает свой ход с 60 хитпоинтами или меньше, бросайте d6. 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

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

**Действия**

***Мультиатака***. Голем совершает две сокрушительные атаки.

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d10 + 5) урона от ударов дубинкой. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 15 или его максимальное количество попаданий должно быть 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 AC, имеет преимущество в спасбросках ловкости и может использовать свою атаку шлема в качестве бонусного действия.

##### Голем из плоти

*Средняя конструкция, нейтральная*

**Класс защиты** 9

**Хит-пойнты** 93 (11d8 + 44)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 9 (−1) | 18 (+4) | 6 (−2) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Урон от молнии, яда; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак, которые не являются** адамантиновыми

**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 хит-пойнтами или меньше, бросайте d6. 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) DC 15. Если проверка проходит успешно, голем перестает быть берсерком. Если он получает урон, все еще имея 40 очков жизни 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 очков жизни, равное нанесенному урону от молнии.

***Сопротивление Магии***. Голем имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***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 брони** 20 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 210 (20d10 + 100)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 24 (+7) | 9 (−1) | 20 (+5) | 3 (−4) | 11 (+0) | 1 (−5) |

**Урон от огня, яда, психического; удары дубинками, колющие и режущие 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

**Задача** 16 (15 000 опыта)

\*\*\_ Поглощение огня\*\*\_. Всякий раз, когда голем подвергается урону от огня, он не получает никакого урона и вместо этого восстанавливает количество очков жизни, равное нанесенному урону от огня.

***Неизменяемая Форма***. Голем невосприимчив к любому заклинанию или эффекту, которые могли бы изменить его форму.

***Сопротивление Магии***. Голем имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

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

**Действия**

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

***Удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 20 (3d8 + 7) урона от ударов дубинкой.

***Меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (3d10 + 7) режущих урона.

***Ядовитое дыхание (Перезарядка 6)***. Голем выдыхает ядовитый газ в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Конституции DC 19, получив 45 (10d8) ядовитого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Каменный голем

*Большая конструкция, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 178 (17d10 + 85)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 9 (−1) | 20 (+5) | 3 (−4) | 11 (+0) | 1 (−5) |

**Урон, яд, экстрасенс; удары дубинками, колющие и режущие удары 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***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 (3d8 + 6) урона от ударов дубинкой.

***Медленно (перезарядка 5-6)***. Голем нацелен на одно или несколько существ, которых он может видеть в пределах 10 футов от себя. Каждая цель должна сделать спасительный бросок Мудрости DC 17 против этой магии. При неудачном спасении 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 спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

#### Горгона

*Большое чудовище, не выровненное*

**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 движется по крайней мере на 20 футов прямо к существу, а затем поражает его кровавой атакой в тот же ход, эта цель должна преуспеть в спасительном броске DC 16 или быть сбитой 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 18 (2d12 + 5) проникающего урона.

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 16 (2d10 + 5) урона от ударов дубинкой.

***Окаменевающее дыхание (Перезарядка 5-6)***. Горгона выдыхает окаменелый газ в 30-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Конституции DC 13. При неудачном спасении цель начинает превращаться в камень и удерживается. Удерживаемая цель должна повторить спасительный бросок 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)

**Хит-пойнты** 27 (6d8)

**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**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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 (2d6 + 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, не выровненное*

**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) |

**Восприятие навыков** +5

**Органы чувств** темновид-ность 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) рубящего 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 зрение вслепую, 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 (1d4 + 3) урона от ударов дубинкой плюс 2 (1d4) урона от колющих ударов.

### 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)

***Амфибия***. Ведьма может дышать воздухом и водой.

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная способность ведьмы к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 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, с успешной проверкой мудрости DC 14 (Проницательности).

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего 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, у ведьмы может показаться гладкая кожа, но кто-то, прикоснувшийся к ней, почувствует ее грубую плоть. В противном случае существо должно предпринять действие для визуального осмотра иллюзии и успешно выполнить проверку интеллекта DC 20 (расследование), чтобы определить, что ведьма замаскирована.

***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)

**Хит-пойнты** 112 (15d8 + 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** холоду, огню; удары дубинками, колющие и режущие удары от немагических атак, не нанесенных посеребренным оружием

**Состояние** зачарованного

**Органы чувств** темновид-ность 120 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** Бездонные, Общие, Адские, Изначальные

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Врожденное Заклинательство.*** Врожденная способность ведьмы к колдовству - харизма (заклинание сохраняет DC 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

**Действия**

***Когти (Только В Форме Ведьмы)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего 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 попаданий уменьшается на 5 (1d10). 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)

**Хит-пойнты** 52 (7d8 + 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)

***Амфибия***. Ведьма может дышать воздухом и водой.

***Ужасающий Вид***. Любой гуманоид, который начинает свой ход в пределах 30 футов от ведьмы и может видеть истинную форму ведьмы, должен сделать спасбросок мудрости DC 11. При неудачном спасении существо пугается в течение 1 минуты. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, с недостатком, если ведьма находится в пределах прямой видимости, прекращая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, существо становится невосприимчивым к Ужасному появлению ведьмы 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 (2d6 + 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 выполнить спасбросок Мудрости DC 11 против этой магии или упасть до 0 очков жизни.

***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 DC 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 | Задача 2 или выше |
| Огромный | Как молодой дракон | Задача 7 или выше |
| Гигантский | Как взрослый дракон | Задача 8 или выше |

##### Наполовину Ветеран Красного Дракона

*Средний гуманоид (человек), любое выравнивание*

**Класс защиты** 18 (латный доспех)

**Хит-пойнты** 65 (10d8 + 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

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, видение в темноте 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) рубящего урона или 8 (1к10 + 3) рубящего 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 (1d10 + 1) проникающего урона.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Ветеран выдыхает огонь в 15-футовом конусе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости DC 15, получив 24 (7d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

#### Гарпия

*Среднее чудовище, хаотическое зло*

**Класс Защиты** 11

**Хит-пойнты** 38 (7d8 + 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 (2d4 + 1) режущего урона.

***Клуб***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1d4 + 1) урона от удара дубинкой.

***Манящая Песня***. Гарпия поет волшебную мелодию. Каждый гуманоид и гигант в радиусе 300 футов от гарпии, который может услышать песню, должен преуспеть в спасброске Мудрости DC 11 или быть очарованным, пока песня не закончится. 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 спасительный бросок. Зачарованная цель также может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов. Если спасительный бросок успешен, эффект заканчивается на нем.

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)

**Хит-пойнты** 45 (7d8 + 14)

**Скорость** 50 футов.

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

**Восприятие навыков** +5

**Иммунитет к урону** огонь

**Органы чувств** темновид-ность 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 (1d8 + 3) проникающего урона плюс 7 (2d6) урона от огня.

***Огненное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Гончая выдыхает огонь в виде 15-футового конуса. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости DC 12, получив 21 (6d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

#### Гиппогриф

*Большое чудовище, не выровненное*

**Класс Защиты** 11

**Хит-пойнты** 19 (3d10 + 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) |

**Восприятие навыков** +5

**Органы чувств** 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 (1d10 + 3) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) режущего урона.

#### Хобгоблин

*Средний гуманоид (гоблиноид), законное зло*

**Класс брони** 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 (2d6) урона существу, которого он поражает атакой оружия, если это существо находится в пределах 5 футов от союзника хобгоблина, который не выведен из строя.

**Действия**

***Длинный меч***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1d8 + 1) режущего урона или 6 (1d10 + 1) режущего урона, если используется двумя руками.

***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)

**Хит-пойнты** 5 (2d4)

**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 чувствует, 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 выполнить спасбросок Конституции DC 10 или быть отравленной в течение 1 минуты. Если спасительный бросок проваливается на 5 или более, цель вместо этого отравляется на 5 (1d10) минут и теряет сознание во время отравления таким образом.

#### Гидра

*Огромное чудовище, не выровненное*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 172 (15d12 + 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) |

**Восприятие навыков** +6

**Органы чувств** темновид-ность 60 футов, пассивное восприятие 16

**Языки** —

**Опасность** 8 (3900 опыта)

***Задержите Дыхание***. Гидра может задерживать дыхание на 1 час.

***Несколько Голов***. У гидры пять голов. Хотя у гидры более одной головы, у нее есть преимущество в спасительных бросках против 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 очков жизни 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 (1d10 + 5) проникающего урона.

### Монстры (Я)

#### Невидимый преследователь

*Средний элементарный, нейтральный*

**Класс брони** 14

**Хит-пойнты** 104 (16d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +8, Скрытность +10

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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 (2d6 + 3) урона от ударов дубинкой.

### Монстры (K)

#### Кобольд

*Маленький гуманоид (кобольд), законное зло*

**Класс защиты** 12

**Хит-пойнты** 5 (2d6 − 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 (1d4 + 2) урона от удара дубинкой.

#### Кракен

*Гигантское чудовище (титан)****,*** *хаотическое зло*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 472 (27d20 + 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** Str +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Wis +11

**Урон от молнии; удары дубинками**, колющие и режущие удары от немагических атак

**Состояние: испуганный**, парализованный

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** понимает Бездонный, Небесный, Адский и Изначальный, но не может говорить, телепатия 120 футов.

**Задача** 23 (50 000 очков опыта)

***Амфибия***. 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 23 (3d8 + 10) проникающих 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 (12d6) урона от кислоты в начале каждого хода кракена.

Если кракен получает 50 или более урона за один ход от существа внутри него, кракен должен преуспеть в спасброске Конституции DC 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, высота 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)

**Хит-пойнты** 97 (13d10 + 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 способность ламии к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 13). 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) рубящего урона.

***Кинжал***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1d4 + 3) проникающего урона.

***Опьяняющее Прикосновение***. Атака заклинанием ближнего боя: \_ +5 к попаданию, высота 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)

**Хит-пойнты** 135 (18d8 + 54)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 16 (+3) | 16 (+3) | 20 (+5) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Спасброски** Con +10, Int +12, Wis +9

**Навыки** Аркана +18, История +12, Проницательность +9, Восприятие +9

**Сопротивление повреждениям** холод, молния, некротический

**Урон от яда; удары дубинками**, колющие и режущие удары 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

**Задача** 21 (33 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если лич проваливает спасительный бросок, он может вместо этого выбрать успех.

***Омоложение***. Если у него есть филактерия, уничтоженный лич получает новое тело через 1d10 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 способность к заклинаниям - Интеллект (экономия заклинаний DC 20, +12 к поражению 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, высота 5 футов, одно существо. *Попадание:* 10 (3d6) урона от холода. Цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 18 или быть парализована 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 DC 18 против этой магии или испугаться на 1 минуту. Испуганная цель может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок цели успешен или эффект для нее заканчивается, 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 сделать спасбросок Конституции DC 18 против этой магии, получая 21 (6d6) некротический урон при неудачном спасении или вдвое меньший урон при успешном спасении.

#### Народ ящериц

*Средний гуманоид (народ ящеров), нейтральный*

**Класс брони** 15 (естественная броня, щит)

**Хит-пойнты** 22 (4d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +3, Скрытность +4, Выживание +5

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** Драконовские

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Задержите Дыхание***. 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 брони** 10 в гуманоидной форме, 11 (естественная броня) в форме медведя и гибридной форме

**Хит-пойнты** 135 (18d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +7

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Органы чувств** 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 AC, 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 (2d10 + 4) проникающего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Конституции DC 14 или быть 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) рубящего урона.

***Большой топор (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1d12 + 4) режущего урона.

##### Лодка-оборотень

*Средний гуманоид (человек, оборотень), нейтральное зло*

**Класс брони** 10 в гуманоидной форме, 11 (естественная броня) 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) |

**Восприятие навыков** +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 AC, 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 клыками в тот же ход, цель получает дополнительные 7 (2d6) режущих повреждений. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасительном броске силы DC 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 очков жизни, вместо этого он уменьшается до 1 очка жизни.

**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 (2d6 + 3) урона от ударов дубинкой.

***Бивни (Только Кабан или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2d6 + 3) режущего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Конституции DC 12 или быть 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 Конституции DC 11 или быть проклята оборотнем-ликантропией.

***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

**Хит-пойнты** 120 (16d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +5, Скрытность +4

**Иммунитет к урону** от ударов дубинкой, колющих и режущих ударов немагическими атаками, не нанесенными посеребренным оружием

**Органы чувств** темновид-ность 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 спасительном броске DC 14 или быть 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 (1d10 + 3) проникающего урона. Если цель - гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Конституции DC 13 или быть 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) рубящего урона.

***Ятаган (Только Гуманоидная или Гибридная форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 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 брони** 11 в гуманоидной форме, 12 (естественная броня) 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

**Органы чувств** 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 AC, 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 Конституции DC 12 или быть проклята оборотнем-ликантропией.

***Когти (Только Гибридная Форма)***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (2d4 + 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 (1d6 + 2) проникающего урона или 6 (1d8 + 2) проникающего урона, если используется двумя руками для атаки в ближнем бою.

### Монстры (М)

#### Магмин

*Мелкий элементарный, хаотический нейтральный*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 9 (2d6 + 2)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 15 (+2) | 12 (+1) | 8 (−1) | 11 (+0) | 10 (+0) |

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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 DC 11, получив 7 (2d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении. 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 (2d6) урона от огня. Если целью является существо или легковоспламеняющийся предмет, он воспламеняется. До тех пор, пока существо не предпримет действия по тушению огня, цель получает 3 (1d6) урона от огня 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 (1d8 + 3) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) режущего урона.

***Хвостовой шип***. *Атака оружием дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 100/200 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1d8 + 3) проникающего урона.

#### Медуза

*Среднее чудовище, законное зло*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 127 (17d8 + 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 сделать спасбросок Конституции DC 14, если медуза не выведена из строя и может видеть существо. Если спасительный бросок проваливается на 5 или более, существо мгновенно окаменевает. В противном случае существо, которое проваливает спасение, начинает превращаться в камень и становится ограниченным. Скованное существо должно повторить спасительный бросок 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 (1d4 + 2) проникающего урона плюс 14 (4d6) ядовитого урона.

***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 (1d8 + 2) проникающего урона плюс 7 (2d6) ядовитого урона.

#### 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

**Состояние отравленного**

**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 выполнить спасбросок Конституции DC 10 или быть ослепленным на 1 минуту. Ослепленное существо может повторять спасительный бросок на каждом из своих ходов, прекращая действие на себя 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 (1d4 + 2) режущих урона.

***Ослепляющее дыхание (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус ослепляющей пыли. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости DC 10 или быть ослепленным на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

##### Ледяной Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 11

**Хит-пойнты** 21 (6d6)

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 9 (−1) | 11 (+0) | 12 (+1) |

**Восприятие навыков** +2, Скрытность +3

**Повреждения, удары** дубинкой, огонь

**Повреждение иммунитетов** холодом, ядом

**Состояние отравленного**

**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 DC 10, получив 4 (1d8) режущего урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

***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 (1d4 + 1) режущий урон плюс 2 (1d4) урона от холода.

***Дыхание мороза (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус холодного воздуха. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости DC 10, получив 5 (2d4) холодного урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Магма Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс Защиты** 11

**Хит-пойнты** 22 (5d6 + 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** Скрытности +3

**Повреждение Уязвимостей** холодом

Урон от огня, яда

**Состояние отравленного**

**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 DC 11, получив 7 (2d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

***Фальшивая Внешность***. Пока мефит остается неподвижным, он неотличим от обычного холмика магмы.

***Врожденное колдовство (1 раз в День)***. Мефит может врожденно отливать *термический металл* (заклинание экономит DC 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 (1d4 + 1) рубящий урон плюс 2 (1d4) урона от огня.

***Огненное дыхание (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус огня. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок ловкости DC 11, получив 7 (2d6) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

##### Паровой Мефит

*Мелкий элементал, нейтральное зло*

**Класс брони** 10

**Хит-пойнты** 21 (6d6)

**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

**Состояние отравленного**

**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 DC 10 или получить 4 (1d8) урона от огня.

***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, высота 5 футов, одно существо. *Попадание:* 2 (1d4) рубящих урона плюс 2 (1d4) урона от огня.

***Дыхание паром (Перезарядка 6)***. Мефит выдыхает 15-футовый конус обжигающего пара. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске ловкости DC 10, получив 4 (1d8) урона от огня при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

#### 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) |

**Восприятие навыков** +2

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** Акванский, Общий

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Амфибия***. 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 (1d6) проникающего урона или 4 (1d8) проникающего 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)

***Амфибия***. 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 (2d4 + 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 (2d6 + 3) проникающего 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

**Повреждение иммунитета** кислотой

**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 (побег DC 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 (1d8 + 3) урона от ударов дубинкой. 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 (1d8 + 3) проникающего урона плюс 4 (1d8) кислотного урона.

#### Минотавр

*Большое чудовище, хаотичное зло*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 76 (9d10 + 27)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 6 (−2) | 16 (+3) | 9 (−1) |

**Восприятие навыков** +7

**Органы чувств** темновид-ность 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) рубящего 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 брони** 11 (естественная броня)

**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) |

**Спасительные броски** Wis +2

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Сопротивление урону**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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 (2d6 + 3) урона от ударов дубинкой плюс 10 (3d6) урона от некроза. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 12 или быть проклято гнилью мумии. Проклятая цель не может восстановить очки жизни, и ее максимальное количество очков жизни уменьшается на 10 (3d6) 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 спасительном броске Мудрости DC 11 против этой магии или испугаться до конца следующего хода мумии. Если цель не выполняет спасительный бросок на 5 или более, она также парализуется на ту же продолжительность. Цель, успешно выполнившая спасительный бросок, 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)

**Хит-пойнты** 97 (13d8 + 39)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 10 (+0) | 17 (+3) | 11 (+0) | 18 (+4) | 16 (+3) |

**Спасброски** Con +8, Int +5, Wis +9, Cha +8

**История навыков** +5, Религия +5

**Повреждения Уязвимые места** пожар

**Иммунитет к урону** некротический, ядовитый; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак

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

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

**Языки** языки, которые он знал при жизни

**Задача** 15 (13 000 опыта)

***Сопротивление Магии***. Повелитель мумий имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***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 способность к заклинаниям - Мудрость (заклинание сохраняет DC 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (3d6 + 4) урона от ударов дубинкой плюс 21 (6d6) урона от некроза. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 16 или быть проклято гнилью мумии. Проклятая цель не может восстановить очки жизни, и ее максимальное количество очков жизни уменьшается на 10 (3d6) 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 спасительном броске Мудрости DC 16 против этой магии или испугаться до конца следующего хода мумии. Если цель не выполняет спасительный бросок на 5 или более, она также парализуется на ту же продолжительность. Цель, успешно выполнившая спасительный бросок, 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 Конституции DC 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 Конституции DC 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 очки жизни 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)

**Хит-пойнты** 127 (15d10 + 45)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 18 (+4) | 16 (+3) | 16 (+3) | 19 (+4) | 18 (+4) |

**Спасброски** Dex +6, Con +5, Wis +5, Cha +6

**Спасброски** Dex +8, Con +7, Int +7, Wis +8, Cha +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 способность к заклинаниям - Мудрость (сохранение заклинаний DC 16, +8 к атакам заклинаниями), и для произнесения заклинаний ему нужны только словесные 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, высота 10 футов, одно существо. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) проникающего урона, и цель должна совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 45 (10d8) ядовитого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

***Плеваться Ядом***. *Атака оружием дальнего боя:* +8 к попаданию, дальность 15/30 футов, одно существо. *Попадание:* Цель должна совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 45 (10d8) ядовитого урона при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном.

##### 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. Его способность к заклинаниям - Интеллект (заклинание сохраняет DC 14, + 6 к атакам 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, высота 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 способность они к колдовству - Харизма (заклинание спасает DC 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) рубящего урона.

***Глефа***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 15 (2к10 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего 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 Крупное 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 сделать спасительный бросок ловкости DC 12.

При успешном спасении 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 неудачном спасении куб попадает в пространство существа, и существо получает 10 (3d6) урона от кислоты и поглощается. Поглощенное существо не может дышать, ограничено и получает 21 (6d6) 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 брони** 8

**Хит-пойнты** 22 (3d8 + 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 (1d6 + 1) урона от ударов дубинкой плюс 7 (2d6) урона от кислоты, и если цель одета в немагическую металлическую броню, ее броня частично подвержена коррозии и получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к предлагаемому AC. Доспех уничтожается, если штраф уменьшает КЗ доспеха до 10.

##### Желе из охры

*Большая жижа, Без мировоззрения*

**Класс брони** 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 (2d6 + 2) урона от ударов дубинкой плюс 3 (1d6) урона от кислоты.

**Реакции**

***Разделение***. Когда желе среднего или большего размера подвергается молниеносному или режущему урону, оно распадается на два новых желе, если у него не менее 10 очков жизни. Каждое новое желе имеет очки жизни, 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)

**Хит-пойнты** 15 (2d8 + 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 (1d12 + 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** Кон +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 (2d8 + 3) проникающего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Конституции DC 15 против болезни или стать отравленным до тех пор, пока болезнь не будет излечена. Каждые 24 часа по истечении этого времени цель должна повторять спасительный бросок, уменьшая максимальное количество попаданий на 5 (1d10) 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 (1d8 + 3) урона от ударов дубинкой плюс 4 (1d8) урона от колющих ударов. Если цель среднего или меньшего размера, ее захватывают (escape DC 13) и удерживают до тех пор, пока захват не закончится. 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 Конституции DC 14 или получить 10 (2d6 + 3) урона от дубинки и быть оглушенным до конца следующего хода отьюга. При успешном спасении цель получает половину урона от ударов дубинкой и не оглушается.

#### Совиный медведь

*Большое чудовище, не выровненное*

**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) |

**Восприятие навыков** +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 (1d10 + 5) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2d8 + 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** Dex +4, Wis +4, Cha +3

**Восприятие навыков** +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)

**Хит-пойнты** 7 (2d4 + 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

**Органы чувств** зрение вслепую 10 футов, зрение в темноте 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 имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***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 (1d4 + 2) проникающего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 11 или отравиться на 1 час. Если спасительный бросок 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, не выровненное*

**Класс Защиты** 18 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 247 (15d20 + 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** Con +11, Wis +4

**Чувства** слепота 30 футов, тремор 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Задача** 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 (3d8 + 9) проникающих урона. Если цель - Крупное или меньшее существо, оно должно преуспеть в спасброске ловкости DC 19 или быть проглоченным червем. Проглоченное существо ослеплено и сковано, оно полностью защищено от атак и других эффектов вне червя, и оно получает 21 (6d6) кислотный урон в начале каждого хода червя.

Если червь получает 30 или более урона за один ход от существа внутри него, червь должен преуспеть в спасброске Конституции DC 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, высота 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)

**Хит-пойнты** 110 (13d8 + 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 способность ракшаса к колдовству - харизма (заклинание сохраняет DC 18, +10 к поражению 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 (2d6 + 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, не выровненное*

**Класс Защиты** 17 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 195 (17d12 + 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

**Ощущения** темновид-ность 60 футов, ощущение тремора 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Задача** 11 (7200 очков опыта)

***Нагретое Тело***. Существо, которое касается реморхаза или поражает его атакой в ближнем бою, находясь в пределах 5 футов от него, получает 10 (3d6) урона от огня.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +11 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 40 (6d10 + 7) проникающего урона плюс 10 (3d6) урона от огня. Если целью является существо, оно захватывается (escape DC 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 (6d6) кислотный урон в начале каждого хода реморхаза.

Если реморхаз получает 30 или более урона за один ход от существа внутри него, реморхаз должен преуспеть в спасброске Конституции DC 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, не выровненное*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хит-пойнты** 248 (16d20 + 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) |

**Спасительные броски** Dex +4, Con +9, Wis +4, Cha +3

**Навыки** +4

**Органы чувств** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Задача** 11 (7200 очков 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 27 (4d8 + 9) проникающего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +13 к попаданию, высота 5 футов, одна цель. Попадание: 23 (4d6 + 9) режущих урона, и цель захвачена (побег DC 19). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и РПЦ не может использовать свои когти на другой цели.

#### Роупер

*Большое чудовище, нейтральное зло*

**Класс брони** 20 (естественная броня)

**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) |

**Восприятие навыков** +6, Скрытность +5

**Органы чувств** темновид-ность 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 (AC 20; 10 очков жизни; 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 предпримет действие и успешно проверит его на прочность DC 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 (4d8 + 4) проникающих урона.

***Усик***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, высота 50 футов, одно существо. *Попадание:* Цель захвачена (побег DC 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, не выровненное*

**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 носит или несет существо, существо может сделать спасительный бросок ловкости DC 11, чтобы избежать прикосновения ржавого монстра.

Если предмет, к которому прикасаются, является либо металлической броней, либо металлическим щитом, который носят или носят, он получает постоянный и кумулятивный штраф -1 к предлагаемому AC. Броня, уменьшенная до AC 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)

**Хит-пойнты** 22 (4d8 + 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) |

**Восприятие навыков** +5

**Органы чувств** темновид-ность 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 (1d4 + 1) проникающих урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1d4 + 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 (1d6 + 1) проникающего урона или 5 (1d8 + 1) проникающего урона, если используется двумя руками для атаки 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**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами 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** кислоте, холоду, огню, молнии, грому; удары дубинками, колющие и режущие 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, проплыть 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) рубящего 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** кислоте, холоду, огню, молнии, грому; удары дубинками, колющие и режущие 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 (3d6) некротических повреждений. Цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 10, в противном случае ее максимальное количество попаданий уменьшается 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)

**Хит-пойнты** 199 (19d10 + 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** Dex +6, Con +11, Int +9, Wis +10

**Навыки** Аркана +9, Восприятие +10, Религия +15

**Урон от психических атак; удары дубинками**, колющие и режущие удары от немагических атак

**Состояние:** очарованный, испуганный

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 20

**Общие языки**, Сфинкс

**Задача** 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 способность к заклинаниям - Мудрость (сохранение заклинаний DC 18, +10 к поражению 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 17 (2d10 + 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 спасительный бросок.

**Первый Рев**. Каждое существо, которое проваливает спасбросок Мудрости DC 18, пугается на 1 минуту. Испуганное существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

**Второй Рев**. Каждое существо, которое проваливает спасбросок Мудрости DC 18, оглушается и пугается на 1 минуту. Испуганное существо парализовано и может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, завершая действие на себя в случае успеха.

**Третий Рев**. Каждое существо делает спасбросок конституции DC 18. При неудачном спасении существо получает 44 (8d10) урона от грома и падает ничком. При успешном спасении 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**, наносимому дубинками, колющими и режущими ударами от немагических атак

**Повреждение Иммунитета** психического

**Состояние:** очарованный, испуганный

**Органы чувств** истинное зрение 120 футов, пассивное восприятие 18

**Общие языки**, Сфинкс

**Задача** 11 (7200 очков 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 способность к заклинаниям - Интеллект (экономия заклинаний DC 16, +8 к поражению 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, высота 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) рубящего 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 брони** 15 (кожаная броня)

**Хит-пойнты** 2 (1d4)

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 18 (+4) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Восприятие навыков** +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, высота 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 выполнить спасбросок Конституции DC 10 или стать отравленной в течение 1 минуты. 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 не выполняет спасительный бросок харизмы DC 10, спрайт также знает расположение существа. Небожители, демоны и нежить автоматически проваливают спасительный бросок.

***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)

**Хит-пойнты** 2 (1d4)

**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 (1d4 + 3) проникающего урона, и стирг прикрепляется к цели. Пока он прикреплен, стирг не атакует. Вместо этого в начале каждого хода стирджа цель теряет 5 (1d4 + 3) очков жизни 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)

**Хит-пойнты** 66 (12d8 + 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

**Органы чувств** темновид-ность 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 (1d6 + 3) режущего урона.

***Очарование***. Один гуманоид, которого дьявол может видеть в радиусе 30 футов от него, должен преуспеть в спасброске Мудрости DC 15 или быть волшебно зачарован на 1 день. Зачарованная цель подчиняется словесным или телепатическим командам дьявола. Если цель получает какой-либо вред или получает суицидальную команду, она может повторить спасительный бросок, завершающий 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 спасительный бросок против этой магии, наносящий 32 (5d10 + 5) психического урона при неудачном спасении 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), не выровненное*

**Класс брони** 25 (естественная броня)

**Хит-пойнты** 676 (33d20 + 330)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 30 (+10) | 11 (+0) | 30 (+10) | 3 (−4) | 11 (+0) | 11 (+0) |

**Спасброски** Int +5, Wis +9, Cha +9

**Урон от огня, яда; удары дубинками**, колющие и режущие удары от немагических атак

**Состояние: очарованный**, испуганный, парализованный, отравленный

**Органы чувств** зрение вслепую 120 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Задача** 30 (155 000 опыта)

***Легендарное сопротивление (3 в День)***. Если тарраске не удается выполнить спасительный бросок, он может вместо этого выбрать успех.

***Сопротивление Магии***. Тарраск имеет преимущество в спасительных бросках против заклинаний и других магических эффектов.

***Отражающий Панцирь***. Каждый раз, когда тарраск становится мишенью заклинания *магической ракеты*, линейного заклинания или заклинания, требующего броска дальней атаки, бросьте d6. 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, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 36 (4d12 + 10) проникающего урона. Если целью является существо, оно захватывается (побег DC 20). Пока эта схватка не закончится, цель удерживается, и тарраск не может укусить другую цель.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, высота 15 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4d8 + 10) режущего урона.

***Рога***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, высота 10 футов, одна цель. *Попадание:* 32 (4d10 + 10) проникающих урона.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +19 к попаданию, высота 20 футов, одна цель. *Попадание:* 24 (4d6 + 10) урона от ударов дубинкой. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасительном броске силы DC 20 или быть сбитым с ног.

***Пугающее Присутствие***. Каждое существо по выбору тарраска в радиусе 120 футов от него и знающее об этом, должно преуспеть в спасброске мудрости DC 17 или испугаться на 1 минуту. Существо может повторить спасительный бросок в конце каждого из своих ходов, с недостатком, если тарраск находится в пределах прямой видимости, прекращая действие на себя в случае успеха. Если спасительный бросок существа успешен или эффект для него заканчивается, 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 (16d6) урона от кислоты в начале каждого хода тарраска.

Если тарраск получает 60 или более урона за один ход от существа внутри него, тарраск должен преуспеть в спасброске Конституции DC 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)

**Хит-пойнты** 138 (12d12 + 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 (3d6 + 6) урона от ударов дубинкой.

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +10 к попаданию, дальность 60/180 футов, одна цель. *Попадание:* 28 (4d10 + 6) урона от ударов дубинкой.

***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 treant, за исключением того, что у них показатели интеллекта и харизмы равны 1, они не могут говорить, и у них есть только опция Slam action. 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) |

**Восприятие навыков** +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 очков жизни 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 очков жизни 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 (1d6 + 4) проникающего урона.

***Коготь***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) рубящего 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) рубящего 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** некротическое; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак, которые не посеребрены

**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 (1d6 + 2) некротического урона. Цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 13, иначе ее максимальное количество попаданий 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.

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 (1d8 + 2) режущего урона или 7 (1d10 + 2) режущего урона, если используется двумя руками.

***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 брони** 19

**Хит-пойнты** 22 (9d4)

**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, некроз, гром; удары дубинками, колющие и режущие 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 очков жизни и которое все еще живо. Цель должна преуспеть в спасброске Конституции DC 10 против этой магии или умереть. Если цель умирает, блуждающий огонек восстанавливает 10 (3d6) очков жизни.

***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 (2d8) урона от молнии.

***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 брони** 13

**Хит-пойнты** 67 (9d8 + 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** кислоте, холоду, огню, молнии, грому; удары дубинками, колющие и режущие от немагических атак, которые не посеребрены

**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 (4d8 + 3) некротический урон. Цель должна успешно выполнить спасбросок Конституции DC 14, в противном случае ее максимальное количество попаданий 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.

***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, высота 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 (2d8 + 4) режущего урона.

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, высота 10 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Цель должна совершить спасбросок Конституции DC 15, получив 24 (7d6) урона от яда при неудачном спасении или вдвое меньше урона при успешном спасении.

### 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 дрожи 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 (1d6 + 3) режущего урона.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (3d6 + 3) проникающего урона.

### Монстры (Z)

#### Зомби

##### Зомби

*Средняя нежить, нейтральное зло*

**Класс брони** 8

**Хит-пойнты** 22 (3d8 + 9)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 6 (−2) | 16 (+3) | 3 (−4) | 6 (−2) | 5 (−3) |

**Спасительные Броски** Wis +0

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**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 очков жизни, он должен сделать спасительный бросок Конституции с DC 5 + полученного урона, 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 (1d6 + 1) урона от удара дубинкой.

##### Зомби-людоед

*Большая нежить, нейтральное зло*

**Класс брони** 8

**Хит-пойнты** 85 (9d10 + 36)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 6 (−2) | 18 (+4) | 3 (−4) | 6 (−2) | 5 (−3) |

**Спасительные Броски** Wis +0

**Иммунитет к урону** яд

**Состояние отравленного**

**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 очков жизни, он должен сделать спасительный бросок Конституции с DC 5 + полученного урона, 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