

СОКРОВИЩЕ ДРАКОЛИЧА. БЕСТИАРИЙ

Анкег

Большой зверь

Класс Доспеха 15

Хиты 39 (6к10 +6)

Скорость 9 м. (30 футов), рытьё 6 м. (20 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов), чувство вибрации 9 м. (30 футов)

Сил 15 (+2) **Лов** 11 (+0) **Тел** 13 (+1)

Инт 1 (-5) **Мдр** 13 (+1) **Хар** 6 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Уязвимое место: Пока анкег сбит с ног, он получает штраф -3 к КД.

Роющий туннели: Когда анкег роет, после него остаётся туннель диаметром 1,5 м. (5 футов).

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Укус: попадание +4 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 9 (2к6 +2) колющего урона и 3 (1к6) урона кислотой. Существо Среднего размера или меньше схвачено и удерживается, пока схвачено. Пока существо схвачено, анкег может кусать только это существо. Всякий раз, когда анкег получает урон, он отпускает схваченного.

Кислотные брызги: Если анкег на схватил существо, он может выдохнуть кислоту линией в 9 м. (30 футов). Каждое существо в линии должно сделать спасбросок по Ловкости со Сл 9. *Неудачное спасение:* 10 (3к6) урона кислотой. *Успешное спасение:* Половина урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 4 **Опыт** 190

Василиск

Средний зверь

Класс Доспеха 10

Хиты 28 (5к8 +5)

Скорость 6 м. (20 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов)

Сил 13 (+1) **Лов** 8 (-1) **Тел** 12 (+1)

Инт 2 (-4) **Мдр** 14 (+2) **Хар** 12 (+1)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Окаменяющий взгляд: Существо, которое начинает свой ход в пределах 9 м. (30 футов) от василиска и может его видеть, должно отвести взгляд или сделать спасбросок по Телосложению со Сл 11 против окаменения (если цель захвачена врасплох, она не может отвести взгляд). Цель, которая отвела взгляд, получает помеху к броскам атаки до начала своего следующего хода. Неудачное спасение: Цель становится обездвиженной. Цель может использовать действие и сделать проверку Телосложения со Сл 11. Если проверка провалена или не сделана, цель превращается в камень.

Василиск может быть поражён своим собственным взглядом, если увидит свои глаза в отражении на гладкой поверхности, которая находится в пределах 9 м. (30 футов) от него. Область должна быть освещена ярким светом.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Укус: попадание +4 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 8 (2к6 +1) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 3 **Опыт** 120

Волк

Средний зверь

Класс Доспеха 12

Хиты 11 (2к8 +2)

Скорость 15 м. (50 футов)

Чувства сумеречное зрение

Сил 13 (+1) Лов 15 (+2) Тел 13 (+1)

Инт 2 (-4) Мдр 12 (+1) Хар 6 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Острые чувства: Волк получает бонус +5 ко всем проверкам выявления скрывшихся существ.

Тактика стаи: Волк получает накапливаемый бонус +1 к броскам атаки, максимум +5, за каждое дружественное существо в пределах 1,5 м. (5 футов) от цели.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака—Укус: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 1к8 +1 колющего урона. Если атака наносит максимальный урон, волк также сбивает цель с ног.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 1 Опыт 20

Врок

Большой изверг (Демон)

Класс Доспеха 13

Хиты 45 (6к10 +12)

Скорость 12 м. (40 футов), 18 м. (60 футов)

Чувства тёмное зрение 30 м. (100 футов)

Сил 17 (+3) Лов 15 (+2) Тел 14 (+2)

Инт 8 (-1) Мдр 13 (+1) Хар 8 (-1)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки Адский, Общий

ОСОБЕННОСТИ

Телепатия: Врок может телепатически общаться с любым существом в пределах 30 м. (100 футов) и понимать их язык.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Врок может сделать одну атаку когтями и одну атаку клювом.

Рукопашная атака — Когти: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 12 (2к8 +3) рубящего урона.

Рукопашная атака — Клюв: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 8 (2к4 +3) рубящего урона.

Споры (Перезарядка 6): Врок выпускает облако ядовитых спор радиусом 1,5 м. (5 футов) с центром на себе. Каждое существо в области, кроме врока, должно сделать спасбросок по Телосложению со Сл 13. *Неудачное спасение:* Цель получает 5 (1к10) урона ядом. Цель может использовать действие и сделать спасбросок по Телосложению со Сл 13, чтобы окончить действие эффекта. Окропление цели святой водой или применение на неё заклинаний *благословение* или *меньшее восстановление* также оканчивает действие эффекта.

Ошеломляющий визг (1/день): Врок издает ужасающий визг. Каждое существо, не являющееся демоном, в пределах 6 м. (20 футов) от врока, которое может его слышать, должно сделать спасбросок Телосложению со Сл 13. *Неудачное спасение:* Цель ошеломлена до конца следующего хода и оглушена в течение 10 минут.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 6 Опыт 540

Гаргулья

Среднее чудище

Класс Доспеха 13

Хиты 30 (4к8 +12); см. ниже Особенности

Скорость 12 м. (40 футов), полёт 18 м. (60 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов)

Сил 15 (+2) Лов 14 (+2) Тел 16 (+3)

Инт 6 (-2) Мдр 11 (+0) Хар 7 (-2)

Мировоззрение законно-злое

Языки Общий, Терран

ОСОБЕННОСТИ

Скрыться у всех на виду: Гаргулья может застыть настолько неподвижно, что будет казаться обычной статуей. Проверка Интеллекта или Мудрости со Сл 17 выявит, что эта статуя, на самом деле, гаргулья.

Устойчивость: Гаргулья устойчива к немагическому оружию, за исключением алмантинового.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Гаргулья совершает одну атаку укусом, одну атаку когтями и одну атаку рогами.

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 6 (1к8 +2) колющего урона.

Рукопашная атака — Когти: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 6 (1к8 +2) рубящего урона.

Рукопашная атака — Рога: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 4 (1к4 +2) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 5 Опыт 330

Гидра

Огромное чудище

Класс Доспеха 12

Хиты 80 (7к12 + 35)

Скорость 9 м. (30 футов), плавание 9 м. (30 футов)

Сил 17 (+3) Лов 12 (+1) Тел 20 (+5)

Инт 2 (-4) Мдр 10 (+0) Хар 9 (-1)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Водный: Гидра может дышать под водой и, находясь под водой, не получает налагаемых за это штрафов к броскам атаки или проверкам.

Обезглавливание: Если гидра получает урон 15 или больше от одной атаки или эффекта, атакующий может убить одну из голов гидры вместо нанесения урона. Когда у гидры не остаётся ни одной головы, она умирает.

Отвечающий: Гидра может совершить любое число ответов.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Гидра может сделать столько атак укусом, сколько у неё голов. (Чаще всего, гидра начинает бой с пятью головами).

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досыгаемость 3 м. (10 футов), одно существо).

Попадание: 8 (1к10 +3) колющего урона.

Отрачивание голов (Перезарядка 5-6): Если у гидры менее пяти живых голов, она отрачивает две новых. После этого гидра может сделать столько атак укусом, сколько у неё голов. Гидра не может использовать это действие, если с момента своего предыдущего хода ей был нанесён урон огнём.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 7 Опыт 1 050

Зелёный драколич (Дретчроястер)

Огромная нежить

Класс Доспеха 16

Хиты 136 (13к12 +52), см. ниже Особенности

Скорость 18 м. (60 футов), полёт 45 м. (150 футов), плавание 18 м. (60 футов)

Сил 23 (+6) Лов 13 (+1) Тел 18 (+4)

Инт 13 (+1) Мдр 13 (+1) Хар 14 (+2)

Мировоззрение законно-злое

Языки Общий, Драконий

ОСОБЕННОСТИ

Ужасающая внешность: Существо, начинающее ход в пределах видимости драколича, должно сделать спасбросок Мудрости со Сл 14. Неудачное спасение: Цель испугана в течение 1 минуты. В состоянии испуга цель должна использовать своё перемещение для того, чтобы удалиться от драколича. Потратив действие, цель может сделать спасбросок Мудрости или Харизмы со Сл 14, чтобы прекратить действие этого эффекта. Успешное спасение: Цель получает иммунитет к ужасающей внешности драколича на следующие 24 часа. Иммунитет предоставляется также и после окончания действия этого эффекта.

Иммунитет: Драколич обладает иммунитетом к болезни и яду. Он не может быть очарован, испуган, парализован или превращён против его воли, также он не может быть усыплен. Ему не нужно есть или дышать.

Острые чувства: Драколич получает бонус +5 ко всем проверкам выявления скрывшихся существ.

Устойчивость к магии: Драколич обладает преимуществом при спасбросках против магических эффектов.

Устойчивость: Драколич устойчив к колющему урону.

Устойчивость к изгнанию: Хиты драколича удваиваются при расчёте эффектов изгнания нежити.

Действия

Множественная атака: Драколич может провести одну атаку укусом и две атаки когтями или одну атаку укусом и одну атаку хвостом.

Рукопашная атака — Укус: попадание +7 (досягаемость 3 м. (10 футов), одно существо). *Попадание:* 19 (2к12 +6) колющего урона и 7 (2к6) урона некротической энергией.

Рукопашная атака — Коготь: попадание +7 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 15 (2к8 +6) рубящего урона и 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 14. *Неудачное спасение:* Цель парализована в течение 1 минуты, но, будучи парализованной, может использовать свои действия на совершение

проверки Телосложения со Сл 14. Если проверка успешна, действие эффекта оканчивается.

Рукопашная атака — Хвост: попадание +7 (досягаемость 3 м. (10 футов), одно существо). *Попадание:* 15 (2к8 +6) дробящего урона и, если цель Большого размера или меньше, драколич также толкает цель на расстояние до 3 м. (10 футов) от себя или сбивает её с ног (по выбору драколича).

Ядовитое дыхание (Перезарядка 5-6): Драколич выдыхает ядовитый газ 18-метровым конусом.

Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Телосложения со Сл 14.

Неудачное спасение: 22 (4к8 +4) урона ядом. *Успешное спасение:* Половина урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 14 Опыт 11 440

Филактерия Драколича

Дух драколича возвращается в свою магическую филактерию через 1к10 дней после его уничтожения. Филактерия драколича обычно является драгоценным камнем, статуэткой или амулетом. Единственный способ избавиться от драколича навсегда — это уничтожить его филактерию.

Дух драколича находится в филактерии в состоянии спячки до тех пор, пока филактерия не вступит в контакт с трупом другого дракона, после чего дух драколича может немедленно завладеть трупом, став «прото-дракоlichem». В своей новой форме он теряет особенность Подчинение нежити и такие действия, как Ужасающий взгляд и Ядовитое дыхание, до тех пор, пока не поглотит хотя бы часть своего прежнего тела.

Мясной голем

Средний механизм

Класс Доспеха 9

Хиты 7 (6к8 +30); см. ниже Особенности

Скорость 9 м. (30 футов)

Чувства тёмное зрение 15 м. (50 футов)

Сил 19 (+4) Лов 9 (-1) Тел 20 (+5)

Инт 3 (-4) Мдр 10 (+0) Хар 1 (-5)

Мировоззрение нейтральное

Языки понимает Общий

ОСОБЕННОСТИ

Берсерк: Во время боя бросьте к6 в начале каждого хода голема. Если результат «6», голем становится берсерком до окончания сцены. В свой ход голем берсерк атакует ближайшее существо или, если в пределах досягаемости нет ни одного существа, какой-либо предмет, размер которого меньше его. В случае попадания рукопашной атаки голем берсерк причиняет дополнительный дробящий урон 5.

Если создатель голема находится в пределах 18 м. (60 футов) от голема, и тот может его видеть и слышать, он может успокоить его, говоря твёрдо и убедительно. Для этого требуется проверка Харизмы со Сл 16. Если проверка успешна, голем перестаёт быть берсерком, хотя может снова им стать.

Иммунитет: Голем обладает иммунитетом к немагическому оружию, за исключением адамантинового, а также к урону болезнью, холодом, электричеством, ядом и психической энергией. Он не может окаменеть, не может быть очарован, парализован, ошеломлён или усыплен. Ему не нужно спать, есть или дышать. Всякий раз, когда голем должен был бы получить урон электричеством, он, вместо этого, восстанавливает хиты в размере равном половине наносимого урона.

Устойчивость к магии: Голем обладает преимуществом при спасбросках против магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Дроу совершает две атаки коротким мечом, два выстрела из ручного арбалета или одну атаку коротким мечом и один выстрел из ручного арбалета.

Рукопашная атака — Удар: попадание + 6 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 13 (2к8 +4) дробящего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 7 Опыт 1 320

Дроу (Стрик)

Средний Гуманоид (Эльф)

Класс Доспеха 15 (кольчуга дроу)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 9 м. (30 футов)

Чувства тёмное зрение 36 м. (120 футов)

Сил 10 (+0) Лов 15 (+2) Тел 10 (+0)

Инт 13 (+1) Мдр 14 (+2) Хар 12 (+1)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки Общий, Эльфийский, Подземный

ОСОБЕННОСТИ

Чувствительность к свету: При солнечном свете дроу получает помеху к броскам атаки.

Устойчивость к магии: Дроу обладает преимуществом при спасбросках против магических эффектов.

Скрытный +5: Дроу получает бонус +5, чтобы избежать обнаружения.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Дроу совершает две атаки коротким мечом, два выстрела из ручного арбалета или одну атаку коротким мечом и один выстрел из ручного арбалета.

Рукопашная атака — Короткий меч: попадание +5 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 6 (1к8 +2) колющего урона.

Дальнобойная атака—Ручной арбалет: попадание + 7 (дальность 9 м. (30 футов)/36 м. (120 футов); одно существо). *Попадание:* 5 (1к6 +2) колющего урона, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 12. *Неудачное спасение:* Цель получает штраф -1,5 м. (5 футов) к скорости и штраф -1 к КД и спасброскам Ловкости на 1к6 часов. Это эффект яда. Эффект от многократного применения яда складывается. Если штраф к скорости достигает -6 м. (20 футов), цель падает без сознания на 1к8 часов.

Заклинания: Дроу использует одно из следующих заклинаний: 1/день — *тьма, огонь фей*.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 4 Опыт 160

Дух

Средняя нежить
Класс Доспеха 12
Хиты 38 (7к8 +7)

Скорость 0 м., полёт 15 м. (50 футов)

Чувства тёмное зрение 15 м. (50 футов)

Сил 1 (-5) Лов 14 (+2) Тел 13 (+1)

Инт 14 (+2) Мдр 13 (+1) Хар 15 (+2)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Иммунитет: Дух обладает иммунитетом к урону холодом, урону некротической энергией, болезням и яду. Он не может быть испуган, парализован, обращён в камень, трансформирован или усыплен. Ему не нужно есть, дышать или спать.

Бесплотный: Когда призраку наносится урон, который не является уроном силовым полем или излучением, он получает половину урона. Призрак может проходить сквозь твёрдые объекты, но, делая это, он ослеплён и не может выбрать цель.

Чувствительность к свету: При солнечном свете призрак получает помеху к броскам атаки.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Прикосновение: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 12 (3к6 +2) урона некротической энергией, живая цель должна сделать успешный спасбросок по Телосложению со Сл 10, или максимальное число её хитов уменьшается на размер причинённого урона. Снижение действует до тех пор, пока цель не получит выгоды от продолжительного отдыха. Существо, максимальное число хитов которого уменьшается атакой до 0, умирает. Заклинание Снятие проклятья восстанавливает максимальное число хитов цели до полного значения.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 5 Опыт 370

Водная гигантская змея

Большой зверь
Класс Доспеха 12
Хиты 22 (3к10 +6)

Скорость 9 м. (30 футов), лазание 4,5 м. (15 футов), плавание 9 м. (30 футов)

Сил 15 (+2) Лов 16 (+3) Тел 14 (+2)

Инт 2 (-4) Мдр 12 (+1) Хар 6 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Многообразный: Существует множество разновидностей гигантских змей. Поэтому Мастер может настроить гигантскую змею, выбрав одну или большее количество особенностей и действий (см. врезку), чтобы лучше отразить природу этих существ.

Задержать дыхание: Змея может задерживать дыхание в десять раз дольше, чем обычно, и, находясь под водой, не получает налагаемых за это штрафов к броскам атаки или проверкам.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Ядовитый укус: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 7 (1к8 +3) колющего урона, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 10. *Неудачное спасение:* 7 (2к6) урона ядом.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 3 Опыт 70

Людоящер

Средний Гуманоид (Людоящер)

Класс Доспеха 12

Хиты 11 (2к8 +2)

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 13 (+1) Лов 10 (+0) Тел 13 (+1)

Инт 7 (-2) Мдр 11 (+0) Хар 8 (-1)

Мировоззрение нейтральное

Языки Драканий

Особенности

Задержать дыхание: Людоящер может задерживать дыхание в десять раз дольше, чем обычно, и, находясь под водой, не получает налагаемых за это штрафов к броскам атаки или проверкам.

Действия

Множественная атака: Людоящер может совершить одну атаку укусом и одну атаку когтями.

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо)

Попадание: 4 (1к6 +1) колющего урона.

Рукопашная атака — Когти: попадание +5 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо)

Попадание: 6 (2к4 +1) рубящего урона.

Построение сцены

Уровень 2 Опыт 30

Варианты настройки

Некоторые людоящеры используют щиты (КД 14), каменные палицы и духовые трубки, используя следующие варианты действий:

Множественная атака: Людоящер может совершить две атаки палицей.

Рукопашная атака — Палица: попадание +5 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо)

Попадание: 5 (1к8 +1) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Духовая трубка: попадание +5 (дальность 15 м. (50 футов)/45 м. (150 футов), одно существо) *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 9. *Неудачное спасение:* 7 (2к6) урона ядом.

Мумия

Средняя нежить

Класс Доспеха 13

Хиты 27 (6к8); см. ниже Особенности

Скорость 6 м. (20 футов)

Сил 16 (+3) Лов 10 (+0) Тел 11 (+0)

Инт 6 (-2) Мдр 14 (+2) Хар 15 (+2)

Мировоззрение законно-злое

Языки Общий

Особенности

Иммунитет: Мумия обладает иммунитетом к болезням и яду. Она не может быть очарована, испугана, парализована, ошеломлена и усыплена. Ей не нужно есть, дышать или спать.

Устойчивость: Мумия обладает устойчивостью к дробящему, колющему, рубящему урону и урону некротической энергией.

Уязвимость: Мумия обладает уязвимостью к огню.

Действия

Рукопашная атака — Гниющее прикосновение:

попадание +5 (досягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 6 (1к6 +3) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 13.

Неудачное спасение: Цель проклята гнилью мумии

Будучи проклятой, цель не может восстанавливать хиты, и её максимальное количество хитов снижается на 10 за каждые прошедшие 24 часа. Если её хиты снижаются до 0 или ниже, цель умирает. Применённое на цель заклинание снятие проклятья оканчивает действие проклятья.

Построение сцены

Уровень 5 Опыт 370

Хищная обезьяна

Большой зверь

Класс Доспеха 12

Хиты 37 (5к10 +10)

Скорость 9 м. (30 футов), лазание 9 м. (30 футов)

Чувства сумеречное зрение

Сил 16 (+3) Лов 14 (+2) Тел 14 (+2)

Инт 5 (-3) Мдр 12 (+1) Хар 7 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

Действия

Множественная атака: обезьяна может сделать две атаки ударом.

Рукопашная атака — Удар: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 7 (1к8 +3) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Камень: попадание +4 (дальность 7,5 м. (25 футов)/ 15 м. (50 футов), одно существо). *Попадание:* 12 (2к8 +3) дробящего урона.

Построение сцены

Уровень 4 Опыт 170

Призрак

Средняя нежить

Класс Доспеха 13

Хиты 20 (3к8 +6); см. ниже Особенности

Скорость 18 м. (60 футов), полёт 18 м. (60 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов)

Сил 6 (-2) Лов 16 (+2) Тел 14 (+2)

Инт 10 (+0) Мдр 11 (+0) Хар 12 (+1)

Мировоззрение нейтрально-злое

Языки Общий, Адский

ОСОБЕННОСТИ

Иммунитет: Призрак обладает иммунитетом к болезням, яду и некротической энергии. Он не может быть очарован, испуган, парализован, обращён в камень или усыплен. Ему не нужно спать, есть или дышать.

Бесплотный: Когда призраку наносится урон, который не является уроном силовым полем или излучением, он получает половину урона. Призрак может проходить сквозь твёрдые объекты, но, делая это, он ослеплен и не может выбрать цель.

Чувствительность к свету: При солнечном свете призрак получает помеху к броскам атаки.

Действия

Рукопашная атака—Вытягивание жизни: попадание + 6 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 13 (2к8 +4) урона некротической энергией, и цель должна сделать спасбросок Телосложения со Сл 11.
Неудачное спасение: Максимальное число хитов цели уменьшается на размер причинённого урона. Это уменьшение действует 24 часа.

Существо, максимальное число хитов которого уменьшается атакой до 0, умирает. Призрак может поднять существо как духа под своим контролем, но не может иметь под своим контролем более семи духов одновременно.

Заклинание *Снятие проклятья* восстанавливает максимальное число хитов цели до полного значения.

Построение сцены

Уровень 4 Опыт 240

Ропер

Большое чудище

Класс Доспеха 11

Хиты 153 (18к10 +54)

Скорость 3 м. (10 футов), лазание 3 м. (10 футов)

Сил 18 (+4) **Лов** 8 (-1) **Тел** 17 (+3)

Инт 7 (-2) **Мдр** 16 (+3) **Хар** 6 (-2)

Мировоззрение нейтрально-злое

Языки Общий, Терран

ОСОБЕННОСТИ

Скрыться у всех на виду: Ропер может застыть настолько неподвижно, что будет казаться сталактитом, сталагмитом или любым другим скальным образованием. Проверка Интеллекта или Мудрости со Сл 17 выявит, что это скальное образование, на самом деле, ропер.

Паучье лазание: Ропер может лазать по гладким стенам и потолкам.

Скрытный +8: Ропер получает бонус +8 ко всем проверкам, чтобы избежать обнаружения.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Ропер может совершить две атаки щупальцами и одно подтягивание.

Рукопашная атака — Укус: попадание +6 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 22 (4к8 +4) колющего урона.

Рукопашная атака — Щупальце: попадание + 6 (досыгаемость 15 м. (50 футов); одно существо).

Попадание: Цель схвачена. Пока цель схвачена, её Сила равна 1 (-5). Ропер может удерживать до шести существ одновременно.

Подтягивание: Ропер хватает и тянет существо к себе на 7,5 м. (25 футов) по прямой линии. Если схваченное существо в конце этого перемещения находится в соседней клетке с ропером, ропер может совершить атаку укусом с преимуществом против схваченного существа как часть этого же самого действия.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 7 Опыт 1 190

Скелет

Средняя нежить

Класс Доспеха 13 (куски доспехов, щит)

Хиты 9 (2к8); см. ниже Особенности

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 11 (+0) **Лов** 10 (+0) **Тел** 10 (+0)

Инт 6 (-2) **Мдр** 8 (-1) **Хар** 3 (-4)

Мировоззрение законно-злое

Языки понимает Общий

ОСОБЕННОСТИ

Иммунитет: Скелет обладает иммунитетом к болезням и яду. Он не может быть очарован, испуган или усыплен. Ему не нужно есть, дышать или спать.

Устойчивость: Скелет обладает устойчивостью к колющему урону.

Уязвимость: Скелет обладает уязвимостью к дробящему урону.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Длинный меч: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 4 (1к8) рубящего урона.

Дальнобойная атака — Короткий лук: попадание +5 (дальность 24 м. (80 футов)/ 96 м. (320 футов).

Попадание: 3 (1к6) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 7 Опыт 1 190

Смещающийся зверь

Большое чудище

Класс Доспеха 12

Хиты 51 (6к10 +18)

Скорость 12 м. (40 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов)

Сил 18 (+4) Лов 15 (+2) Тел 16 (+3)

Инт 3 (-4) Мдр 12 (+1) Хар 8 (-1)

Мировоззрение законно-злое

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Уклонение: Всякий раз, когда зверь делает спасбросок, чтобы получить половину урона, он, вместо этого, при успешном спасброске не получает урон, а при неудачном спасброске получает лишь половину урона.

Смещение: Зверь создаёт иллюзию, благодаря которой кажется, что он стоит рядом со своим фактическим местоположением. Броски атаки, сделанные против зверя, получают помеху. Если зверь получает урон, эта особенность перестаёт действовать до начала следующего хода зверя. Также эта особенность не действует, если зверь парализован, обездвижен, без сознания или покаким-либо другим причинам не может двигаться.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: смещающийся зверь совершает две атаки.

Рукопашная атака — Щупальце: попадание +6 (дотягаемость 3 м. (10 футов), одно существо).
Попадание: 9 (1к10 +4) дробящего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 6 Опыт 540

Совомедведь

Большое чудище

Класс Доспеха 12

Хиты 42 (5к10 +15)

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 18 (+4) Лов 11 (+0) Тел 17 (+3)

Инт 3 (-4) Мдр 12 (+1) Хар 8 (-1)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Совомедведь может нанести две атаки когтями и одну атаку укусом. Если совомедведь попадает по одной цели Среднего или меньшего размера обоими атаками когтями, цель схвачена и обездвижена, пока схвачена.

Рукопашная атака — Коготь: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 7 (1к6 +4) рубящего урона.

Дальнобойная атака — Укус: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 7 (1к6 +4) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 5 Опыт 330

Стирдж

Маленький зверь

Класс Доспеха 13

Хиты 3 (1к6)

Скорость 3 м. (10 футов), полёт 12 м. (40 футов)

Сил 4 (-3) Лов 14 (+2) Тел 11 (+0)

Инт 2 (-4) Мдр 7 (-2) Хар 6 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

Действия

Рукопашная атака — **Укус**: попадание +4 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно живое существо). Атака автоматически попадает по существу, к которому прикрепился стирдж. *Попадание*: 2 (1к4) колющего урона, и стирдж прикрепляется к цели.

Скорость прикрепившегося стирджа равна 0, он перемещается вместе с целью. Стирдж может быть удалён при помощи проверки Силы со Сл 13, совершённой как действие.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 1 Опыт 10

Тёмный адепт

Средний Гуманоид (Человек)

Класс Доспеха 16 (кольчатый доспех, щит)

Хиты 11 (2к8 +2)

Скорость 7,5 метров (25 футов)

Сил 12 (+1) Лов 11 (+0) Тел 13 (+1)

Инт 10 (+0) Мдр 15 (+2) Хар 10 (+0)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки Общий

Действия

Рукопашная атака — **Булава**: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание*: 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Дальнобойная атака — **Праща**: попадание +4 (дальность 9 м. (30 футов)/36 м. (120 футов), одно существо). *Попадание*: 2 (1к4) дробящего урона.

Заклинания: Адепт использует одно из приведённых ниже заклинаний. Он может использовать каждое заклинание один раз в день.

Лечение ран: Одно живое существо в пределах 7,5 м. (25 футов) от адепта восстанавливает 8 (1к8 +4) хитов. Адепт может провести рукопашную или дальнобойную атаку как часть этого же действия.

Нанесение ран: Одно живое существо в пределах 7,5 м. (25 футов) от адепта должно сделать спасбросок Телосложения со Сл 12. *Неудачное спасение*: 18 (4к8) урона некротической энергией. *Успешное спасение*: Половина урона. *Особенность*: Если целью адепта является нежить, цель вместо этого восстанавливает 8 (1к8 + 4) хитов.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 2 Опыт 60

Тёмный аколит

Средний Гуманоид (Человек)

Класс Доспеха 16 (кольчатый доспех, щит)

Хиты 6 (1к8 +2)

Скорость 7,5 метров (25 футов)

Сил 12 (+1) Лов 11 (+0) Тел 13 (+1)

Инт 10 (+0) Мдр 15 (+2) Хар 10 (+0)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки Общий

Действия

Рукопашная атака — Булава: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Праща: попадание +4 (дальность 9 м. (30 футов)/36 м. (120 футов), одно существо).

Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Заклинания: Адепт использует одно из приведённых ниже заклинаний. Он может использовать каждое заклинание один раз в день.

Лечение ран: Одно живое существо в пределах 7,5 м. (25 футов) от адепта восстанавливает 8 (1к8 +4) хитов. Адепт может провести рукопашную или дальнобойную атаку как часть этого же действия.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 1 Опыт 20

Тёмный жрец

Средний Гуманоид (Человек)

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Хиты 22 (4к8 + 4)

Скорость 7,5 метров (25 футов)

Сил 12 (+1) Лов 11 (+0) Тел 13 (+1)

Инт 10 (+0) Мдр 16 (+3) Хар 12 (+1)

Мировоззрение хаотично-злое

Языки Общий

Действия

Рукопашная атака — Булава: попадание +5 (дотягаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).

Попадание: 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Праща: попадание +4 (дальность 9 м. (30 футов)/36 м. (120 футов), одно существо).

Попадание: 2 (1к4) дробящего урона.

Заклинания: Жрец использует одно из приведённых ниже заклинаний. Он может использовать каждое заклинание один раз в день.

Благословение: Жрец выбирает любое число существ в сфере радиусом 6 м. (20 футов) в пределах 15 м. (50 футов) от себя. Каждое из этих существ получает бонус +1 к броскам атаки и спасброскам на 1 минуту. Жрец может провести рукопашную или дальнобойную атаку как часть этого же действия.

Нанесение ран: Одно живое существо в пределах 7,5 м. (25 футов) от адепта должно сделать спасбросок Телосложения со Сл 12. *Неудачное спасение:* 18 (4к8) урона некротической энергией. *Успешное спасение:* Половина урона. *Особенность:* Если целью адепта является нежить, цель вместо этого восстанавливает 8 (1к8 +4) хитов.

Повышенное нанесение ран: Одно живое существо в пределах 7,5 м. (25 футов) от жреца должно сделать спасбросок Телосложения со Сл 13. *Неудачное спасение:* 22 (5к8) урона некротической энергией. *Успешное спасение:* Половина урона. *Особенность:* Если целью жреца является нежить, цель вместо этого восстанавливает 8 (1к8 + 4) хитов.

Тишина: Жрец выбирает точку, которую он может видеть, в пределах 30 м. (100 футов) от себя. В течение 10 минут в сфере, радиусом 6 м. (20 футов) с центром в этой точке, не может быть создан никакой звук. Существа в пределах этой области оглушены.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 4 Опыт 150

Саблезубый тигр

Большой зверь

Класс Доспеха 12

Хиты 37 (5к10 +10)

Скорость 12 м. (40 футов)

Чувства сумеречное зрение

Сил 17 (+3) Лов 15 (+2) Тел 14 (+2)

Инт 4 (-3) Мдр 12 (+1) Хар 8 (-1)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Острые чувства: Тигр получает бонус +5 ко всем проверкам выявления скрывшихся существ.

Действия

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 10 (2к6 +3) колющего урона.

Рукопашная атака — Коготь: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 7 (1к8 +3) рубящего урона.

Прыжок: Если тигр движется, по меньшей мере, 3 м. (10 футов) и заканчивает движение так, что, по меньшей мере, одно существо находится в зоне его досягаемости, он может нанести две атаки когтями. Если обе атаки попадают по этой же цели Большого или меньшего размера, цель сбита с ног, а тигр может нанести ей атаку укусом.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 4 Опыт 170

Трент (Железнодрев)

Огромное растение

Класс Доспеха 14

Хиты 80 (7к12 +35); см. ниже Особенности

Скорость 9 м. (30 футов)

Чувства чувство вибрации 30 м. (100 футов)

Сил 23 (+6) Лов 8 (-1) Тел 21 (+5)

Инт 12 (+1) Мдр 16 (+3) Хар 12 (+1)

Мировоззрение хаотично-доброе

Языки Общий, Эльфийский, Лесной

ОСОБЕННОСТИ

Скрыться у всех на виду: Трент может застыть настолько неподвижно, что будет казаться деревом. Проверка Интеллекта или Мудрости со Сл 18 выявит, что это дерево, на самом деле, трент.

Устойчивость: Трент обладает устойчивостью к дробящему урону.

Осадный монстр: Трент и оживлённые им деревья наносят двойной урон объектам и строениям.

Уязвимость: Трент обладает уязвимостью к огню.

Действия

Рукопашная атака—Удар: попадание +8 (досыгаемость 4,5 м. (15 футов), одно существо).
Попадание: 23 (5к6 +6) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Камень: попадание +3 (дальность 30 м. (100 футов)/ 60 м. (200 футов), одно существо). *Попадание:* 19 (3к8 +6) дробящего урона.

Оживить деревья (1/день): Трент оживляет одно или два дерева в пределах 30 м. (100 футов) от себя. Эти деревья обладают той же статистикой, что и трент, за исключением следующего: Они не обладают действием Оживить деревья, их Интеллект равен 1, и они не могут быть очарованы. Деревья остаются оживлёнными, пока жив трент, или пока не отойдут от него более чем на 30 м. (100 футов), или пока трент не окончит действие этого эффекта как часть действия во время своего хода.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 7 Опыт 1 320

Троглодит

Средний Гуманоид (Троглодит)

Класс Доспеха 10

Хиты 13 (2к8 +4)

Скорость 9 м. (30 футов)

Чувства тёмное зрение 27 м. (90 футов)

Сил 13 (+1) Лов 10 (+0) Тел 13 (+1)

Инт 7 (-2) Мдр 11 (+0) Хар 8 (-1)

Мировоззрение хаотично-зое

Языки Драканий

ОСОБЕННОСТИ

Чувствительность к свету: При солнечном свете троглодит получает помеху к броскам атаки.

Скрытный +5: Троглодит получает бонус +5, чтобы избежать обнаружения.

Зловоние: Когда существо, не обладающее такой особенностью, начинает свой ход в пределах 1,5 м. (5 футов) от троглодита, оно получает помеху к броскам атаки и проверкам до тех пор, пока находится в пределах 1,5 м. (футов) от существа с такой особенностью. Это эффект яда.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Троглодит совершает одну атаку укусом и одну атаку когтями или две атаки палицей.

Рукопашная атака — Укус: попадание +4 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 2 (1к4) колющего урона.

Рукопашная атака — Когти: попадание +4 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 5 (2к4) рубящего урона.

Рукопашная атака — Палица: попадание +4 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 4 (1к8) дробящего урона.

Дальнобойная атака — Метательное копьё: попадание +6 (дальность 9 м. (30 футов)/36 м. (120 футов); одно существо). *Попадание:* 6 (1к6 +3) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 2 Опыт 30

Применение оружия

Около половины троглодитов в группе используют оружие. Остальные атакуют своими зубами и когтями.

Вождь троглодитов (Урбон)

Средний Гуманоид (Троглодит)

Класс Доспеха 13

Хиты 45 (7к8 +14)

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 16 (+3) Лов 14 (+2) Тел 15 (+2)

Инт 9 (-1) Мдр 9 (-1) Хар 12 (+1)

Мировоззрение нейтрально-злое

Языки Драканий

ОСОБЕННОСТИ

Чувствительность к свету: При солнечном свете троглодит получает помеху к броскам атаки.

Зловоние: Когда существо, не обладающее такой особенностью, начинает свой ход в пределах 1,5 м. (5 футов) от троглодита, оно получает помеху к броскам атаки и проверкам до тех пор, пока находится в пределах 1,5 м. (футов) от существа с такой особенностью. Это эффект яда.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Троглодит совершает одну атаку укусом и одну атаку когтями.

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 6 (1к6) колющего урона.

Рукопашная атака — Когти: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо).
Попадание: 8 (2к4 +3) рубящего урона.

Электрошок: Урбон выбирает одно существо в пределах досягаемости. Цель должна совершить успешный спасбросок Ловкости со Сл 14. Иначе цель получает 4 (1к8) урона электричеством и не может совершать ответы до своего следующего хода.

Луч слабости (2/день): Урбон выбирает существо в пределах 15 м. (50 футов). Цель должна совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. *Неудачное спасение:* 14 (4к6) урона некротической энергией. Если максимальное число хитов цели 25 или меньше, рукопашные атаки цели наносят лишь половину урона, также цель получает помеху к проверкам Силы и Ловкости и спасброскам. Этот эффект длится в течение 1 минуты.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 4 Опыт 210

Умертвие

Средняя нежить

Класс Доспеха 14 (клёпаная кожа)

Хиты 27 (6к8 +7); см. ниже Особенности

Скорость 9 м. (30 футов)

Чувства тёмное зрение 18 м. (60 футов)

Сил 15 (+2) **Лов** 12 (+1) **Тел** 10 (+0)

Инт 10 (+0) **Мдр** 7 (-2) **Хар** 15 (+2)

Мировоззрение нейтрально-злое

Языки Общий

ОСОБЕННОСТИ

Иммунитет: Дух обладает иммунитетом к урону некротической энергией, болезням и яду. Он не может быть усыплен. Ему не нужно есть, дышать или спать.

Устойчивость: Умертвие обладает устойчивостью к не магическому оружию.

ДЕЙСТВИЯ

Множественная атака: Умертвие может сделать две атаки длинным мечом или две атаки длинным луком.

Рукопашная атака — Вытягивание энергии: попадание + 5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 6 (1к8 +2) урона некротической энергией, и максимальное число хитов цели снижается на 5. Снижение действует до тех пор, пока цель не получит выгоды от продолжительного отдыха. Цель, убитая такой атакой, через 24 часа восстаёт как зомби под контролем умертвия. Заклинание *Снятие проклятья* восстанавливает максимальное число хитов цели до полного значения.

Рукопашная атака — Длинный меч: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 6 (1к8 +2) рубящего урона.

Рукопашная атака — Длинный лук: попадание +4 (дальность 45 м. (150 ф.)/ 180 м. (600 ф.)), одно существо). *Попадание:* 5 (1к8 +1) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 3 Опыт 130

Человек воин

Средний Гуманоид (Человек)

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Хиты 11 (2к8 +2)

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 12 (+1) **Лов** 12 (+1) **Тел** 12 (+1)

Инт 10 (+0) **Мдр** 11 (+0) **Хар** 10 (+0)

Мировоззрение любое

Языки Общий

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная или Дальнобойная атака — Копьё: попадание +4 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов) или дальность 6 м. (20 футов)/18 м. (60 футов); одно существо). *Попадание:* 4 (1к6 +1) колющего урона.

Дисциплина: Воин выбирает существо в пределах его досягаемости. Следующий бросок атаки, совершённый по этой цели дружественным существом, тоже имеющим действие «дисциплина», совершается с превосходством.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 1 Опыт 20

Гигантская ящерица

Большой зверь

Класс Доспеха 12

Хиты 13 (2к8 +4)

Скорость 9 м. (30 футов)

Сил 16 (+3) **Лов** 12 (+1) **Тел** 14 (+2)

Инт 2 (-4) **Мдр** 12 (+1) **Хар** 6 (-2)

Мировоззрение без мировоззрения

Языки —

ОСОБЕННОСТИ

Многообразный: Существует множество разновидностей гигантских ящериц. Поэтому Мастер может настроить гигантскую ящерицу, выбрав одну или большее количество особенностей и действий (см. врезку), чтобы лучше отразить природу этих существ.

ДЕЙСТВИЯ

Рукопашная атака — Укус: попадание +5 (досыгаемость 1,5 м. (5 футов), одно существо). *Попадание:* 7 (1к8 +3) колющего урона.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕНЫ

Уровень 2 Опыт 30