

ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

# DUNGEONS & DRAGONS®



## ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧУДОВИЩ

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧУДОВИЩ

---



**Перевод:** Илья Болясов  
**Редактура:** Илья Болясов,  
Никита Мариносян  
**Корректурa:** Никита Мариносян,  
Олеся Позднякова  
**Вёрстка:** Александр Поляков,  
Олеся Позднякова



# АВТОРЫ

**Ведущие разработчики:** Джереми Кроуфорд, Ф. Уэсли Шнайдер

**Разработчики:** Макензи Де Армас, Кристофер Перкинс, Бен Петризор

**Разработка правил:** Джереми Кроуфорд (ведущий), Кристофер Перкинс

**Редакторы:** Джуди Бауэр (ведущая), Яника Картер, Мишель Картер, Адриан Нг

**Анализ теста игры:** Бен Петризор (ведущий), Макензи Де Армас, Рон Ландин

**Арт-директора:** Фьюри Галлуцци (ведущий), Бри Хайсс, Джош Херман, Кейт Ирвин, Эми Танджи.

**Графические дизайнеры:** Тристан Фальконе (ведущий), Мэтт Коул, Триш Йохум

**Иллюстрация на обложке:** Тайлер Джейкобсон, Олена Ричардс

**Внутренние иллюстрации:** Хазем Амин, Джой Анг, Карло Арельяно, Дарен Бадер, Кристи Баланеску, Хельге С. Бальцер, Лука Банконе, Марк Бем, Эрик Белисл, Стивен Белледин, Оливье Бернар, Алекс Брок, Майкл Бруссар, Кай Карпентер, Доменико Кава, Сидхарт Чатурведи, Йонджае Чой, Крис Колд, Daarken, Кент Дэвис, Ники Даус, Аксель Дефойс, Джули Диллон, Симон Доминик, Джаспер Эджсин, Аврора Фолни, Фьюри Галлуцци, Джон Патрик Ганаз, Кэролайн Гариба, Джастин Жерар, Мишель Георги, Илси Горт, Ларс Грант-Вест, Джон Грелло, Йохан Гренье, Нильс Хамм, Патрик Хэлл, Сюзанна Хэлмай, Рован Холловэй, Александр Оноре, Бьёрн Хурри, Иззи, Дарио Желусик, Матиас Коллрос, Йогит Короглу, Вэнс Ковач, Джонатан Куо, Андрей Кузинский, Катерина Лэдон, Тит Лантер, Ричард Луонг, Валера Латфалина, Уоррен Махи, Славомир Маниак, Антонио Хосе Манзанедо, Эндрю Мар, Лоренцо Мастоляни, Вико Менезес, Робсон Мишель, Аарон Миллер, Максим Минард, Кайо Монтейра, Риккардо Москателло, Мартин Моттет, Джоди Мьюир, Шон Мюррей, Хинчель Ор, Дэвид Оден Нэш, Нестор Оссандон Леал, Александр Островский, Алехандро Пачеко, Вики Пангесту, Анна Павлеева, Боря Пиндадо,

Pindurski, Андреа Пипаро, Анна Подедворна, Polar Engine, Эйприл Прайм, Араш Радкия, Крис Ран, Джейсон Рейнвайл, Джошуа Рафаил, Адам Рекс, Аарон Джей Райли, Сиприен Роуссон, Брэм Сэлс, Синтия Шеппард, Брайан Сола, Энни Стэгг, Мэтт Стюарт, Алекс Стоун, Кристалл Салли, Тарас Сусак, Джон Тедрик, Виктор Титов, Брайан Валенсуэла, Брайан Валеца, Светлин Велинов, Кев Уолкер, Бен Вуттен, Сюзанна Вузик, Марк Цаг

**Концепт-арт-директор:** Джош Херман

**Концепт-художники:** Карло Аррелано, Эндрю Бейкер, Майкл Бруссар, Джон Грелло, Джакс Джаксон, Алекс Констад, Катерина Лэдон, Саймон Ли, Антонио Хосе Манзанедо, Мэтт Миллард, Аарон Миллер, Шон Мюррей, Стивен Оукли, Александр Островский, Анна Подедворна, Нур Рахман, Джейсон Рейнвилл, Чейз Стоун, Кристалл Салли, Джастин Свит, Джон Тедрик, Кэмпбелл Уайт, Брайан Виния

**Консультанты:** Башир Гаус, Пэм Пунсалан, Джонатан Томхэв

**Дополнительная консультация:** Джей Джени, Рэй Виннинггер

**Продюсеры:** Дэн Товар (ведущий), Билл Бенэм, Сиера Брюггеман, Роберт Хоукай

**Инженеры по эксплуатации печатного оборудования:** Бэзил Хейл, Скотт Уэст

**Техники по обработке изображений:** Дэниэль Корона, Меган Кенрек, Паоло Вакала, Кевин Йи

**Специалист по допечатной подготовке:** Джефферсон Данлэп

**Книга написана на основе «Энциклопедии чудовищ» (2014)**, созданной Кристофером Перкинсом (ведущий разработчик), Джереми Кроуфордом, Питером Ли, Майком Мирлзом, Робертом Дж. Швальба, Мэттом Сернеттом, Крисом Симсом, Родни Томпсоном, Стивом Тауншендом и Джеймсом Вайаттом.

**Основано на оригинальных правилах игры**, созданной Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном и дальнейших разработках множества других авторов на протяжении более 50 лет.



## На обложке

Тайлер Джейкобсон изобразил искателей приключений Ваджу Сафар и Минска, которые испытывают свои силы в схватке с бехолдером и его ужасной ордой. Станут ли они героями или обедом?



## На альтернативной обложке

Ваш разум что-то тревожит? Олена Ричардс изобразила свежевателя разума, который предлагает вам одну из своих личинок, пожирающих мозг.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Eberron, Greyhawk, Spelljammer, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2025 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

# КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЧУДОВИЩЕ

**Л**ЮБОЕ ЧУДОВИЩЕ — это источник вдохновения для приключения. В этом bestiarii чудовищ Dungeons & Dragons вы найдёте странных, причудливых, величественных и зловещих созданий. Выберите понравившихся и сделайте их частью своей D&D игры.

Наряду с *«Книгой игрока»* (2024) и *«Руководством мастера подземелий»* (2024) *«Энциклопедия чудовищ»* составляет основу D&D и должна использоваться вместе с перечисленными книгами. Эта книга предназначена для мастеров и содержит параметры чудовищ — существ всех типов, друзей и врагов, которыми управляет мастер. Эти параметры отображены в блоках параметров. Разделы с чудовищами в книге представлены в алфавитном порядке, а животные собраны в приложении А.

Официальные приключения D&D ссылаются на чудовищ из этой книги. Вы можете использовать этих чудовищ вместе с правилами модификации чудовищ и создания сцен из *«Руководства мастера подземелий»*, чтобы создавать собственные приключения. В приложении Б приведены списки чудовищ, которые помогут вам в создании приключений.

## Что нового в версии 2025 года?

Эта книга — версия *«Энциклопедии чудовищ»* пятой редакции D&D, выпущенная в 2025 году. Если вы уже читали версию 2014 года, многое в этой книге покажется вам знакомым, поскольку основные правила игры и виды чудовищ остались прежними. Однако здесь содержится много новых и переработанных элементов, а чудовища из этого издания заменяют версии из ранее выпущенных книг. Основные изменения:

**Больше чудовищ.** В книге представлено более 500 блоков параметров различных чудовищ.

**Новые чудовища.** Десятки новых чудовищ, в том числе и представляющие высокую опасность, готовы бросить вызов персонажам любых уровней.

**Оптимизированные правила.** Каждый блок параметров был обновлён для удобства использования и улучшения игрового баланса.

**Улучшенные блоки параметров.** Новый дизайн и формулировки блока параметров подчёркивают детали, важные во время игры.

**Универсальные группы.** Теперь персонажи мастера находятся в одном разделе с другими чудовищами и могут представлять Гуманоидов любого вида.

**Переработанная структура.** Теперь чудовища упорядочены по названиям в алфавитном порядке. Варианты одного и того же чудовища собраны в одном месте.

**Расширенные списки.** В приложении Б собраны расширенные списки сведений о чудовищах, появившихся в *«Руководстве мастера подземелий»* 2014 года.

Каждое чудовище из *«Энциклопедии чудовищ»* 2014 года представлено в этой книге или имеет соответствующую замену по КО, подробно описанную в приложении Б.

## ОБЗОР БЛОКА ПАРАМЕТРОВ

Блок параметров чудовища содержит важные правила, необходимые для использования этого существа. Ниже приведён пример блока параметров Фамильяра вампира и описаны элементы, из которых он состоит.

## ОПИСАНИЕ РАЗДЕЛА ЧУДОВИЩА

Большую часть книги составляют разделы о чудовищах. Описанные ниже элементы раздела приводятся после его названия.

### СРЕДА ОБИТАНИЯ

В пункте «Среда обитания» чудовища указана местность, где оно обычно обитает. Списки чудовищ, упорядоченные по среде обитания, приведены в приложении Б.

### СОКРОВИЩА

В пункте «Сокровища» чудовища указано, есть ли у него сокровища и какой тип сокровищ оно предпочитает. Эти предпочтения подробно описаны ниже.

**Любые.** Груда сокровищ чудовища может содержать денежные богатства и любые типы магических предметов.

**Личные.** У чудовища нет груды сокровищ, но может быть денежное богатство.

**Тематика сокровищ (Магия, Вооружение, Инвентарь или Реликвии).** В груде сокровищ чудовища лежат магические предметы с указанной тематикой. В *«Руководстве мастера подземелий»* подробно описаны груды сокровищ, соответствующие каждой тематике.

**Нет.** Чудовище не интересуется накоплением богатств. Любое сокровище, обнаруженное у чудовища, попало к нему случайно.

Оно добавляется к снаряжению, указанному в пункте «Снаряжение» его блока параметров.

*«Руководство мастера подземелий»* содержит более подробную информацию о сокровищах чудовищ.



## ФАМИЛЬЯР ВАМПИРА

Средний или Небольшой Гуманоид, Нейтральный Злой

КБ 15

Инициатива +5 (15)

ПЗ 65 (10d8 + 20)

Скорость 30 футов, лазание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
Сил	17	+3	+3	Лвк	16	+3	+5	Вын	15	+2	+2
Инт	10	+0	+0	Мдр	10	+0	+2	Хар	14	+2	+2

**Навыки** Внимание +4, Скрытность +7, Убеждение +4

**Устойчивости к урону** Некротический

**Невосприимчивости** Обворожение (кроме его хозяина вампира)

**Снаряжение** Кинжал (10)

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 14

**Языки** Всеобщий плюс один другой язык

**КО** 3 (700 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Вампирическая связь.** Пока фамильяр и его хозяин вампир находятся на одном плане бытия, вампир может общаться с фамильяром телепатически и ощущать окружение через восприятие фамильяра.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Фамильяр совершает две атаки Теневым клинком.

**Теневой клинок.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 5 (1d4 + 3) Колющего урона плюс 7 (3d4) Некротического урона. Если ПЗ цели снижаются до 0 этой атакой, цель остаётся Стабилизированной, но Отравленной на 1 час. Пока цель Отравлена, она Парализована.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Проворство бессмертных.** Фамильяр совершает действие Рывок или Отступление.

1 **Название и общие сведения.** После названия чудовища указан его размер, тип существа (вместе со всеми ключевыми словами) и мировоззрение.

2 **Боевые показатели.** Здесь указаны Класс брони, Пункты здоровья, Скорость и Инициатива.

3 **Значения характеристик.** Здесь перечислены значения характеристик, модификаторы характеристик и испытания.

4 **Другие сведения.** Здесь представлены записи о КО, Языках и Восприятии чудовища. У некоторых чудовищ представлены дополнительные сведения, такие как умения в навыках, Устойчивости и Уязвимости к урону, Невосприимчивости и Снаряжение. Если у чудовища нет таких сведений, записи о них отсутствуют.

5 **Особенности.** Здесь представлены постоянные или действующие в определённых ситуациях особенности чудовищ.

6 **Действия.** Чудовище может совершать описанные здесь действия в дополнение к описанным в «Книге игрока».

7 **Бонусные действия.** В этом разделе представлены Бонусные действия чудовища, если такие имеются.

8 **Ответные и Легендарные действия.** В этих разделах представлены Ответные и Легендарные действия, если такие имеются. В этом примере блока параметров чудовища таких элементов нет.

## ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОПИСАНИЕ

После вводной информации о чудовище приводятся сведения, относящиеся ко всем подобным чудовищам в мультивселенной. Изменяйте эти сведения, чтобы они вписывались в ваши приключения.

### ОСОБЫЕ ЛОГОВА

Некоторые чудовища изменяют местность вокруг своего логова. Для таких чудовищ эффекты местности подробно описаны в разделе, посвящённом логову. В блоке параметров чудовища также могут быть описаны способы его усиления, когда оно находится в логове.

### БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ

Каждый раздел чудовища содержит как минимум один блок параметров. Блоки параметров описаны в следующем разделе.

## ЭЛЕМЕНТЫ БЛОКА ПАРАМЕТРОВ

Правила для блока параметров подробно описаны в глоссарии правил «Книги игрока» и в этом разделе.

### РАЗМЕР

Чудовище может быть Маленьким, Небольшим, Средним, Крупным, Огромным или Исполинским. Если представлены варианты размера, вы сами выбираете размер существа из этих вариантов. Подробности о категориях размера существ смотрите в «Книге игрока».

### ТИП СУЩЕСТВА

У каждого чудовища есть ключевое слово, которое определяет тип этого существа. Некоторые заклинания, магические предметы, классовые особенности и прочие игровые эффекты особым образом взаимодействуют с существами определённого типа. Списки чудовищ, упорядоченные по типу существа, приведены в приложении Б.



В игре встречаются следующие типы чудовищ, не подчиняющиеся сами по себе никаким особым правилам:

**Аберрации** — это абсолютно чужеродные создания, такие как аболеты, бехолдеры, фламфы и свежеватели разума.

**Бести** — это существа, связанные с пугающими Нижними планами, такие как балоры и адские гончие.

**Великаны** — это высоченные существа с людскими чертами, такие как циклопы, огненные великаны и тролли.

**Гуманоиды** — это существа, которых определяет их роль и профессия, такие как маги, пираты и воители. Включают множество различных рас.

**Драконы** — это древние чешуйчатые существа, такие как красные драконы и виверны.

**Животные** — это негуманоидные существа природы, такие лошади и волки, а также большинство гигантских представителей фауны.

**Жижи** — это существа из слизи, включая чёрные пудинги и сгустки аннигиляции.

**Конструкции** — это магически изготовленные существа, такие как гомункулы, модроны и стражи-щитоносцы.

**Монстры** — это существа странного, неестественного происхождения, такие как мимики и медвесычи.

**Неожители** — это магические существа, такие как ангелы и пегасы, связанные с Верхними планами.

**Нежить** — это духи и восставшие мертвецы, такие как привидения, вампиры и зомби.

**Растения** — это разумные растительные и грибовидные чудовища, такие как микониды, ходячие кучи и древни.

**Феи** — это существа, тесно связанные с силами природы и Страной Фей, такие как дриады, гоблины и пикси.

**Элементали** — это существа родом со Стихийных планов, такие как ифриты и элементали воды.

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

У чудовища после типа может быть указано одно или несколько ключевых слов в скобках. Эти ключевые слова добавляют ещё один уровень категоризации. Сами по себе ключевые слова не накладывают никаких ограничений, но некоторые игровые эффекты могут ссылаться на них. Списки чудовищ, сгруппированные по ключевым словам, приведены в приложении Б.

## МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Мировоззрение в блоке характеристик чудовища — стандартная рекомендация по ролевому отыгрышу чудовища, связанная с его традиционной ролью в игре или фольклором нашего мира. Меняйте мировоззрение чудовища в соответствии с вашей историей. Нейтральное мировоззрение, в частности, предлагает вам задуматься, к какому из мировоззрений склоняется существо.

В «Книге игрока» описаны девять мировоззрений существ и существа без мировоззрения.

## КЛАСС БРОНИ

Класс брони чудовища (КБ) учитывает его естественную броню, Ловкость, снаряжение и другие средства защиты. Подробности о Классе брони смотрите в «Книге игрока».

## ИНИЦИАТИВА

В пункте «Инициатива» указан модификатор Инициативы чудовища, а в скобках — значение Инициативы чудовища. Используйте модификатор при броске для определения Инициативы чудовища. Модификатор Инициативы чудовища обычно равен его модификатору Ловкости. У некоторых чудовищ к этому числу добавляются другие модификаторы, например, Бонус умения.

Если вы не хотите бросать Инициативу чудовища в бою, используйте значение Инициативы чудовища. Подробнее об Инициативе смотрите в «Книге игрока».

## ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

Пункты здоровья чудовища представлены в виде среднего значения и в виде формулы в скобках, в которой приведены Кости здоровья чудовища с учётом его Выносливости. Для определения Пунктов здоровья чудовища, используйте среднее значение ПЗ чудовища, либо определите его случайно, сделав бросок согласно формуле в скобках.

От категории размера чудовища зависит кость, используемая для вычисления его Пунктов здоровья, как показано в таблице «Кости здоровья в зависимости от размера».

## КОСТИ ЗДОРОВЬЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАЗМЕРА

Размер чудовища	Кость здоровья	Средние ПЗ за 1 кость
Маленький	d4	2½
Небольшой	d6	3½
Средний	d8	4½
Крупный	d10	5½
Огромный	d12	6½
Исполинский	d20	10½

Модификатор Выносливости чудовища умножают на количество имеющихся у него Костей здоровья, и результат добавляют к ПЗ. Например, если у чудовища Выносливость 12 (модификатор +1) и Кости здоровья 2d8, у него будет 2d8 + 2 ПЗ (в среднем 11).

Подробнее о Пунктах здоровья смотрите в «Книге игрока».

## СКОРОСТЬ

В пункте «Скорость» указана Скорость чудовища. У некоторых чудовищ есть следующие дополнительные скорости: Лазания, Плавание, Полёта, Рытья. Подробнее о Скорости и других особых скоростях смотрите в «Книге игрока».



## ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждого чудовища есть шесть значений характеристик и соответствующие им модификаторы и бонусы к испытаниям. Подробнее о значениях характеристик и испытаниях смотрите в «Книге игрока».

## НАВЫКИ

Пункт «Навыки» указывается только для чудовищ, которые умели в тех или иных навыках. К примеру, особо внимательное и скрытное чудовище может иметь бонусы к проверкам Мудрости (Внимание) и Ловкости (Скрытность). Бонус навыка — это сумма модификатора соответствующей характеристики чудовища и его Бонуса умения. Могут применяться и другие модификаторы.

## УСТОЙЧИВОСТИ И УЯЗВИМОСТИ К УРОНУ

В этих пунктах перечислены Устойчивости и Уязвимости к урону, если такие имеются. Дополнительную информацию смотрите в «Книге игрока».

## НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ

В этом пункте перечислены Невосприимчивости к урону и состояниям, если такие имеются. Если у чудовища есть Невосприимчивости и к урону, и к состояниям, то сначала указываются типы урона, а затем состояния. Подробности смотрите в «Книге игрока».

## СНАРЯЖЕНИЕ

Чудовища умели в обращении со своим снаряжением. Если у чудовища есть снаряжение, которое может быть отдано или извлечено, то оно указано в пункте «Снаряжение». Блок параметров монстра может включать уникальные особенности при использовании предмета и при этом игнорировать правила из «Книги игрока» для этого предмета. При использовании кем-то другим полученный предмет использует правила «Книги игрока» и игнорирует любые специальные особенности из блока параметров.

В пункте «Снаряжение» не обязательно перечислено всё снаряжение чудовища. Например, существа, которые обычно носят одежду, считаются одетыми надлежащим образом, но одежда в этом пункте не указана.

Снаряжение, упомянутое вне пункта «Снаряжение», считается сверхъестественным или узкоспециализированным и непригодно для использования после победы над чудовищем.

## БОЕПРИПАСЫ И ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Чудовище носит достаточно боеприпасов для совершения дистанционных атак.

## СНАРЯЖЕНИЕ ЧУДОВИЩА ДРУГИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Вы можете выдавать чудовищам дополнительное снаряжение. Используйте для вдохновения главу про снаряжение из «Книги игрока». Вы сами решаете, какое снаряжение можно забрать у чудовища после его убийства и будет ли это снаряжение пригодным для использования.

С осторожностью подходите к выдаче чудовищу боевых магических предметов, так как это может изменить его Класс опасности. Чудовище может настроиться на магический предмет, как указано в «Книге игрока». Чудовище с ключевым словом «класс» после типа существа считается представителем этого класса для определения возможности Настройки на магический предмет.

## ВОСПРИЯТИЕ

В пункте «Восприятие» указывается значение пассивного Внимания чудовища, а также имеющиеся у него особые способы восприятия. Подробнее о пассивном Внимании и особых способах восприятия смотрите в «Книге игрока».

## ЯЗЫКИ

В этом пункте перечислены языки, на которых чудовище говорит. Иногда чудовище понимает язык, но не может на нём говорить — такие случаи также отмечены в этом пункте. Запись «—» означает, что существо не говорит ни на каких языках и не понимает их.

## ТЕЛЕПАТИЯ

Телепатия — это магическая способность, позволяющая чудовищу мысленно общаться с другим существом, находящимся в пределах указанной дистанции. Дополнительную информацию смотрите в «Книге игрока».

## КЛАСС ОПАСНОСТИ

Определение Класса опасности дано в «Книге игрока», а руководство по использованию КО для планирования потенциальных боевых сцен содержится в «Руководстве мастера подземелий». Списки чудовищ, упорядоченные по уровню сложности, приведены в приложении Б.

## ПУНКТЫ ОПЫТА

Количество Пунктов опыта (ПО), положенных за чудовище, зависит от его КО, как описано в таблице «Пункты опыта в зависимости от Класса опасности». Как правило, персонажи получают ПО за победу над чудовищем в бою или за его нейтрализацию другим способом.

Если не сказано обратное, то чудовище, призванное заклинанием или другой магической способностью, тоже приносит опыт, указанный в его блоке параметров.



## Пункты опыта в зависимости от КЛАССА ОПАСНОСТИ

КО	ПО	КО	ПО
0	0 или 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

### БОНУС УМЕНИЯ

Бонус умения (БУ) чудовища определяется его КО, как показано в таблице «Бонус умения для Классов опасности», и отражён в испытании, навыках и других параметрах, где исключительные способности чудовища являются важным фактором.

### БОНУС УМЕНИЯ ДЛЯ КЛАССОВ ОПАСНОСТИ

КО	БУ
0-4	+2
5-8	+3
9-12	+4
13-16	+5
17-20	+6
21-24	+7
25-28	+8
29-30	+9

### УПРАВЛЕНИЕ ЧУДОВИЩЕМ

Чтобы действия чудовища соответствовали его Классу опасности, соблюдайте следующие правила во время боя:

**Особые способности.** Если у чудовища есть особая способность, которая наносит большое количество урона, но имеет ограничение применения (например, перезаряжаемое губительное дыхание или заклинание, которое он может использовать только один раз в день), постарайтесь использовать эту особую способность как можно раньше и чаще.

**Мультиатака.** Если у чудовища есть Мультиатака, используйте её в каждый из его ходов, когда не используйте одну из его более мощных способностей.

**Бонусные, Ответные и Легендарные действия.** Если у чудовища есть Бонусные, Ответные и Легендарные действия в его блоке параметров, используйте их как можно чаще.

## ОСОБЕННОСТИ

Особенности чудовищ, если такие имеются, — это свойства, которые действуют постоянно или в определённых ситуациях.

## ДЕЙСТВИЯ

Чудовище может совершить действия, перечисленные в этом разделе, либо одно из действий, доступных всем существам, которые описаны в «Книге игрока».

### ОПИСАНИЕ АТАКИ

В описании атаки чудовища указаны тип атаки (в ближнем бою или дистанционная), а также бонус к броску атаки, её зона досягаемости или дистанция и результат попадания. Обычно атака совершается по одной цели, если в пункте не указано иное. Подробнее о различных типах атак смотрите в «Книге игрока».

**Попадание.** Наносимый урон и прочие эффекты, происходящие в результате попадания атаки по цели, описаны после пометки «Попадание».

**Промах.** Если у атаки есть эффект, происходящий при промахе, эта информация указывается после пометки «Промах».

**Попадание или промах.** Если атака вызывает эффект в независимости от промаха или попадания по цели, эта информация указывается после пометки «Попадание или промах».

### ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТА ИСПЫТАНИЯ

Если эффект предлагает пройти испытание, то он определяет тип испытания, его Сл, какие существа его проходят и результаты при провале или успехе.

«Только половина урона» при успехе — значит, что цель получает половину того урона (округляя в меньшую сторону), которое цель получила бы при провале, и также игнорирует все остальные составляющие эффекта.

### ОПИСАНИЕ УРОНА

В блоке параметров обычно приводится и средний урон, и формула для броска костей каждого случая урона. Например, атака может нанести  $4 (1d4 + 2)$  урона при попадании. Вы сами решаете, когда использовать средний урон или формулу для броска костей в скобках.

### МУЛЬТИАТАКА

Некоторые существа могут совершить более одной атаки действием Атака. У таких существ есть пункт «Мультиатака» в разделе «Действия» их блока параметров. Этот пункт подробно описывает совершаемые существом атаки, а также любые дополнительные способности, которые он может использовать частью действия Атака.





## ЗАКЛИНАНИЯ

Если чудовище может сотворить заклинания, в его блоке параметров перечислены эти заклинания и приведены заклинательная характеристика чудовища, СЛ испытаний против заклинаний (если заклинания требуют пройти испытание), и бонус атаки заклинанием (если заклинания требуют совершить бросок атаки). Если не сказано иное, то заклинание 1-го круга и выше всегда сотворится на наименьшем возможном круге и не может быть сотворено на более высоком.

У заклинания чудовища могут быть особые правила или ограничения. Например, зелёный слаад может сотворить заклинание *Невидимость*, но с ограничением «только на себя» — значит, заклинание действует только на этого слаада.

**Компоненты заклинания.** В особенности Заклинания указано, какие компоненты заклинания не требуются чудовищу для сотворения заклинаний. Если заклинание требует компонентов, опишите, как чудовище использует Словесный и Жестовый компоненты и Реагенты, чтобы показать персонажам, что существо творит заклинание. У чудовища всегда есть требуемые Реагенты.

**Время сотворения не менее 1 минуты.** Если время сотворения заклинания составляет не менее 1 минуты, как указано в действии заклинания, чудовище не может сотворить это заклинание за одно действие, если в описании действия не сказано иное. Чудовище должно каждый ход совершать действие Магия и поддерживать свою концентрацию на сотворении заклинания, как описано в «Книге игрока».

## БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если у чудовища есть варианты Бонусного действия, то они перечислены в этом разделе. Подробнее о Бонусных действиях смотрите в «Книге игрока».

## ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если у чудовища есть варианты Ответного действия, то они перечислены в этом разделе вместе с их условиями. Подробнее об Ответных действиях смотрите в «Книге игрока».

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если у чудовища есть варианты Легендарных действий, то они перечислены в этом разделе. Легендарное действие — это действие, которое чудовище может совершить сразу после хода другого существа. Только одно из этих действий может быть совершено за раз и только после завершения хода другого существа. Чудовище не может совершить Легендарное действие, если оно Выведено из строя или не может совершать действия по иной причине.

Чудовище имеет ограниченное количество использований Легендарного действия, которое указано в блоке параметров. Оно тратит одно использование, когда совершает Легендарное действие, и восстанавливает все использованные легендарные действия в начале своего хода.

## ОГРАНИЧЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Некоторые элементы блока параметров можно использовать ограниченное число раз. Вот наиболее частые варианты ограничения использования:

**X в день.** Пометка «X в день» означает, что элемент блока параметров можно использовать определённое количество раз (представленное X) и чудовище должно завершить Долгий отдых, чтобы восстановить число использований. К примеру, Ответное действие с пометкой «1 в день» значит, что его можно использовать 1 раз и это чудовище должно завершить Долгий отдых, прежде чем снова её применить.

**Перезарядка X–Y.** Эта пометка означает, что чудовище может использовать элемент блока параметров один раз. В начале каждого хода такого чудовища бросьте 1d6. Если результат входит в диапазон чисел указанных в памятке (представленное X–Y), чудовище снова может использовать этот элемент. Оно также восстанавливает его, завершив Короткий или Долгий отдых. К примеру, «перезарядка 5–6» в действиях означает, что чудовище может совершить это действие один раз. Затем в начале своего хода оно восстановит это действие, если на 1d6 выпало 5 или 6.

**Перезарядка после Короткого или Долгого отдыха.** Эта пометка означает, что чудовище может использовать элемент блока параметров, а потом должно завершить Короткий или Долгий отдых, прежде чем снова его применить.



# ААРАКОКРА

Крылатые защитники неба

**Среда обитания:** Горы, Планы (Стихийный план Воздуха);  
**Сокровища:** Инвентарь, Личные

Ааракокеры — похожий на птиц народ, который парит в небесах бесчисленных миров и бескрайних просторах Стихийного плана Воздуха. Их внешность обычно напоминает птиц, распространённых в тех краях, где они обитают. Некоторые напоминают ястребов или кондоров, другие же похожи на колибри или археоптериксов. Во многих землях ааракокеры рассказывают о славных древних временах, когда они сражались с проклятой Королевой Хаоса бок о бок с таинственными Воздушными герцогами Ааки.

## ААРАКОКРА-АЭРОМАНТ

Ааракокеры-аэроманты повелевают волшебными ветрами бесконечных штормов Стихийного плана Воздуха.

## ААРАКОКРА-ЗАСТРЕЛЬЩИК

Ааракокеры-застрельщики искусны в борьбе с летающими в облаках врагами. Они часто атакуют цели на земле, совершая пикирующие удары.



### ААРАКОКРА-АЭРОМАНТ

Средний Элементаль, Нейтральный

**КБ** 16 **Инициатива** +3 (13)

**ПЗ** 66 (12d8 + 12)

**Скорость** 20 футов, полёт 50 футов

	мод		исп		мод		исп		мод		исп	
<b>Сил</b>	10	+0	+0	<b>Лвк</b>	16	+3	+5	<b>Вын</b>	12	+1	+1	
<b>Инт</b>	13	+1	+1	<b>Мдр</b>	17	+3	+5	<b>Хар</b>	12	+1	+1	

**Навыки** Внимание +7, Магия +3, Природа +5

**Восприятие** пассивное Внимание 17

**Языки** Первозданный (Ауран), Язык ааракокр

**КО** 4 (1 100 ПО; БУ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Ааракокера совершает две атаки Посохом ветра и может сотворить заклинание Порыв ветра.

**Посох ветра.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) Дробящего урона плюс 11 (2d10) урона Молнией.

**Заклинания.** Ааракокера может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ей не требуются Реагенты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 13) в качестве заклинательной характеристики:

**Неограниченно:** *Магическая рука, Порыв ветра, Сообщение, Стихийность*  
**1 в день:** *Удар молнии*

### ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Плавное падение (1 в день).** Ааракокера сотворяет *Плавное падение* при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.

### ААРАКОКРА-ЗАСТРЕЛЬЩИК

Средний Элементаль, Нейтральный

**КБ** 12 **Инициатива** +2 (12)

**ПЗ** 11 (2d8 + 2)

**Скорость** 20 футов, полёт 50 футов

	мод		исп		мод		исп		мод		исп	
<b>Сил</b>	10	+0	+0	<b>Лвк</b>	14	+2	+2	<b>Вын</b>	12	+1	+1	
<b>Инт</b>	11	+0	+0	<b>Мдр</b>	12	+1	+1	<b>Хар</b>	11	+0	+0	

**Навыки** Внимание +5

**Восприятие** пассивное Внимание 15

**Языки** Первозданный (Ауран), Язык ааракокр

**КО** 1/4 (50 ПО; БУ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Лапы.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 4 (2d4 + 2) Режущего урона или 9 (3d4 + 2) Режущего урона, если ааракокера переместился как минимум на 30 футов по прямой к цели сразу перед попаданием.

**Пилум ветра.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +4, зона досягаемости 5 футов или дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 5 (1d6 + 2) Колющего урона плюс 2 (1d4) урона Громом. **Попадание или промах:** пилум магическим образом возвращается в руку ааракокеры сразу после дистанционной атаки.





## ГАРГУЛЬЯ

*Скрывающийся на виду каменный страж*

**Среда обитания:** Город, Подземье; **Сокровища:** любые

Гаргульи — это скульптуры, в которых поселились стихийные духи. Крылья и магия позволяют их тяжёлым каменным телам летать. Они часто сидят на высоких объектах, на которых можно затеряться среди вычурных элементов архитектуры, скальных образований или обычных статуй. Обычно гаргульи служат магам, призвавшим их в подготовленные тела. Но предоставленные сами себе они могут совершать жестокие выходки и красть сокровища, чтобы спрятать их в своих горних логовах.

Внешний вид гаргулий может сильно различаться. Совершите бросок по таблице «Статуя гаргульи» или сами выберите вариант, чтобы описать внешность гаргульи.

### СТАТУЯ ГАРГУЛЬИ

#### 1d6 Гаргулья выглядит как...

- 1 Вечно улыбающийся херувим.
- 2 Грубо обработанный или природный камень.
- 3 Повреждённая или изуродованная статуя с недостающими фрагментами.
- 4 Дракон с отполированными каменными чешуйками.
- 5 Готический демон с рогами и хвостом.
- 6 Функциональный элемент окружения, такой как необычный подиум или колонна.

## ЗАСАДЫ ГАРГУЛИЙ

Гаргульи стараются напасть на врагов или существ, вторгшихся на их территорию, из засады. Благодаря отсутствию физиологических потребностей и невероятному терпению эти чудовища способны месяцами оставаться в неподвижном ожидании, раскрывая себя только в идеальный момент для нападения. Обычно они скрываются там, где статуи кажутся обыденным явлением или рельеф местности помогает скрыть форму и цвет их тел. Совершите бросок по таблице «Маскировка гаргульи» или сами выберите вариант, чтобы узнать, где гаргулья устроила засаду.

### МАСКИРОВКА ГАРГУЛЬИ

#### 1d8 Гаргулья прячется среди...

- 1 Наплывов и коры на гигантском дереве.
- 2 Памятников на кладбище или мемориальном поле.
- 3 Скопления камней на утёсе или выходе горной породы.
- 4 Окаменевших жертв василиска или медузы.
- 5 Барельефов на фасаде врат или стене.
- 6 Обломков в руинах или мусора на свалке.
- 7 Сталактитов или наледи на потолке пещеры.
- 8 Скульптур замка, особняка или храма.

Там, где зло вторгается на Стихийный план Земли, темнеют скалы и портится почва. Угроза скрывается среди других стихий, но в гнетущей тьме нечестивые создают из них кошмары.

— Тив, исследователь Стихийных планов

## ГАРГУЛЬЯ

*Средний Элементаль, Хаотичный Злой*

**КБ** 15

**Инициатива** +2 (12)

**ПЗ** 67 (9d8 + 27)

**Скорость** 30 футов, полёт 60 футов

	мод		исп		мод		исп		мод		исп	
<b>Сил</b>	15	+2	+2		<b>Лвк</b>	11	+0	+0	<b>Вын</b>	16	+3	+3
<b>Инт</b>	6	-2	-2		<b>Мдр</b>	11	+0	+0	<b>Хар</b>	7	-2	-2

**Навыки** Скрытность +4

**Невосприимчивости** Яд; Окаменение, Отравление, Утомление

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное Вниманье 10

**Языки** Первозданный (Терран)

**КО** 2 (450 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Пролёт.** Гаргулья не провоцирует Внеочередную атаку, когда улетает из зоны досягаемости врага.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Гаргулья совершает две атаки Когтем.

**Коготь.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. Попадание: 7 (2d4 + 2) Режущего урона.





## ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Очищающая подземелье масса жижи

**Среда обитания:** Подземье; **Сокровища:** любые

Желатиновые кубы — дрожащие массы едкой слизи, которые перемещаются по узким пещерам и подземельям, поглощая всё на своём пути. Природа сделала эти Жижи прозрачными, поэтому их трудно увидеть, пока они неподвижны. Поглощённые этой слизью существа и объекты постепенно растворяются. Иногда внутри желатинового куба можно обнаружить плавающие остатки его прошлых трапез. Совершите бросок по таблице «Остатки в желатиновом кубе» или сами выберите вариант, чтобы определить содержимое куба.

### ОСТАТКИ В ЖЕЛАТИНОВОМ КУБЕ

#### 1d6 Внутри желатинового куба плавает...

- 1 Сундук или недавно пойманный мимик.
- 2 Скопление пузырьков газа или камней, напоминающих глаза.
- 3 Ключ от ближайшей двери или ларца.
- 4 Примечательное оружие, нуждающееся в ремонте.
- 5 Скелет известного искателя приключений.
- 6 Табличка с таинственным посланием.

## ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Крупная Жижа, без мировоззрения

**КБ** 6

**ПЗ** 63 (6d10 + 30)

**Скорость** 15 футов

**Инициатива** -4 (6)

	мод		исп		мод		исп		мод		исп	
<b>Сил</b>	14	+2	+2	<b>Лвк</b>	3	-4	-4	<b>Вын</b>	20	+5	+5	
<b>Инт</b>	1	-5	-5	<b>Мдр</b>	6	-2	-2	<b>Хар</b>	1	-5	-5	

**Невосприимчивости** Кислота; Испуг, Глухота, Слепота, Обворожение, Распластанность

**Восприятие** Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 8

**Языки** —

**КО** 2 (450 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Куб слизи.** Прозрачный куб занимает своё пространство полностью. Другие существа могут входить в его пространство, но при этом подвергаются его Поглощению и испытание проходят с Помехой. Существа внутри куба имеют Полное укрытие, и куб может одновременно держать внутри себя одно Крупное существо или до четырёх существ размером не больше Среднего. Действием существо в пределах 5 футов от куба может вытянуть другое существо или объект из него, успешно пройдя проверку Силы (Атлетика) со СЛ 12. Вытаскивающий получает 10 (3d6) урона Кислотой.

**Прозрачный.** Даже если куб на линии видимости, существо должно успешно пройти проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 15, чтобы заметить куб, если оно не было свидетелем его перемещения или других действий.

### ДЕЙСТВИЯ

**Ложноножка.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 12 (3d6 + 2) урона Кислотой.

**Поглощение.** Куб перемещается на расстояние вплоть до значения его Скорости, не провоцируя Внеочередные атаки. Куб может перемещаться сквозь пространство существ размером не больше Крупного, если в нём есть место для их поглощения (см. особенность Куб слизи). **Испытание Ловкости:** СЛ 12, каждое существо, в пространство которого входит куб в первый раз во время этого хода. **Провал:** 10 (3d6) урона Кислотой, и цель становится поглощённой. Поглощённая цель Обездвижена, задыхается, не может творить заклинания с использованием Словесного компонента и получает 10 (3d6) урона Кислотой в начале каждого хода куба. Когда куб перемещается, поглощённая цель перемещается вместе с ним. Поглощённая цель может попытаться освободиться, использовав действие, чтобы пройти проверку Силы (Атлетика) со СЛ 12. При успехе цель освобождается и перемещается в ближайшее незанятое пространство. **Успех:** половина урона, и цель перемещается в незанятое пространство в пределах 5 футов от куба. Если рядом нет незанятого пространства, вместо этого цель проваливает это испытание.



# ЗЕЛЁНЫЕ ДРАКОНЫ

Драконы хитрости и издевательства

Среда обитания: Леса; Сокровища: Магия

Из глубин запретных лесов зелёные драконы нашёптывают миру зло и манипулируют жизнью тех, кто слушает их. Эти неуловимые, коварные и эгоистичные цветные драконы терпеливо охотятся за страхами смертных существ, развращают и изолируют их. Они могут столетиями скрываться в лабиринтах дикой чащи и избегать других существ. Даже самые преданные последователи могут слышать их, как голос в лесу или шёпот в своих снах.

Несмотря на свою мощь, большинство зелёных драконов презируют физическое насилие, оставляя сражение своим слугам, и предпочитают заманивать врагов в опасные или выгодные для себя ситуации с помощью хитрости и обмана. Они собирают «побрякушки», которые служат предметами для вымогательства, например, компрометирующие документы, семейные реликвии и важные для других сокровища. С помощью них зелёные драконы создают свои манипулятивные сети.

## ЗМЕЁНЫШ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Змеёныши зелёного дракона часто являются пешками в интригах взрослых драконов. Тем не менее, наблюдая за старшими сородичами, они учатся искусству манипуляции. Как только змеёныши набирают вес и обзаводятся подручными, они отправляются на завоевание своих собственных владений, преследуя личные амбиции.

### ЗМЕЁНЫШ ЗЕЛЁНОГО ДРАКОНА

Средний Дракон (Цветной), Принципиальный Злой

<b>КБ</b> 17	<b>Инициатива</b> +3 (13)	
<b>ПЗ</b> 38 (7d8 + 7)		
<b>Скорость</b> 30 футов, плавание 30 футов, полёт 60 футов		
<b>Сил</b> 15 +2 +2	<b>Лвк</b> 12 +1 +3	<b>Вын</b> 13 +1 +1
<b>Инт</b> 14 +2 +2	<b>Мдр</b> 11 +0 +2	<b>Хар</b> 13 +1 +1

**Навыки** Внимание +4, Скрытность +3  
**Невосприимчивости** Яд; Отравление  
**Восприятие** Слепозрение 10 футов, Ночное зрение 60 футов; пассивное Внимание 14  
**Языки** Драконий  
**КО** 2 (450 ПО; БУ +2)

#### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает две атаки Раздиранием.

**Раздирание.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 7 (1d10 + 2) Режущего урона плюс 3 (1d6) урона Ядом.

**Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6).** Испытание **Выносливости:** СЛ 11, каждое существо в 15-футовом Конусе. **Провал:** 21 (6d6) урона Ядом. **Успех:** половина урона.



## МОЛОДОЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Молодые зелёные драконы часто командуют группами эттеркапов, кобольдов, воров или других трусливых слуг. В то же самое время, они избегают других злых драконов, которые могли бы саботировать их. Со временем молодым зелёным драконам наскучивает угнетение слабых и стяжание бессмысленных богатств, и они начинают искать новые, более амбициозные способы потешить своё эго.

### МОЛОДОЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Крупный Дракон (Цветной), Принципиальный Злой

<b>КБ</b> 18	<b>Инициатива</b> +4 (14)	
<b>ПЗ</b> 136 (16d10 + 48)		
<b>Скорость</b> 40 футов, плавание 40 футов, полёт 80 футов		
<b>Сил</b> 19 +4 +4	<b>Лвк</b> 12 +1 +4	<b>Вын</b> 17 +3 +3
<b>Инт</b> 16 +3 +3	<b>Мдр</b> 13 +1 +4	<b>Хар</b> 15 +2 +2

**Навыки** Внимание +7, Обман +5, Скрытность +4  
**Невосприимчивости** Яд; Отравление  
**Восприятие** Слепозрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 17  
**Языки** Всеобщий, Драконий  
**КО** 8 (3 900 ПО; БУ +3)

#### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

#### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием.

**Раздирание.** Бросок атаки в ближнем бою: +7, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Ядом.

**Ядовитое дыхание (перезарядка 5–6).** Испытание **Выносливости:** СЛ 14, каждое существо в 30-футовом Конусе. **Провал:** 42 (12d6) урона Ядом. **Успех:** половина урона.



## Взрослый зелёный дракон

Огромный Дракон (Цветной), Принципиальный Злой

КБ 19

Инициатива +11 (21)

ПЗ 207 (18d12 + 90)

Скорость 40 футов, плавание 40 футов, полёт 80 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	23	+6	+6	<b>Лвк</b>	12	+1	+6	<b>Вын</b>	21	+5	+5
<b>Инт</b>	18	+4	+4	<b>Мдр</b>	15	+2	+7	<b>Хар</b>	18	+4	+4

**Навыки** Внимание +12, Обман +9, Скрытность +6, Убеждение +9

**Невосприимчивости** Яд; Отравление

**Восприятие** Слепозрение 60 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 22

**Языки** Всеобщий, Драконий

**КО** 15 (13 000 или 15 000 ПО в логове; БУ +5)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Легендарная устойчивость (3 в день или 4 в день в логове).** Если дракон проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну из этих атак сотворением заклинания Укол разума (3-й круг).

**Раздирание.** Бросок атаки в ближнем бою: +11, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 15 (2d8 + 6) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Ядом.

**Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6).** Испытание Выносливости: СЛ 18, каждое существо в 60-футовом Конусе. Провал: 56 (16d6) урона Ядом. Успех: половина урона.

**Заклинания.** Дракон может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 17) в качестве заклинательной характеристики:

**Неограниченно:** Обнаружение магии, Укол разума (3-й круг)

**1 в день:** Гейс

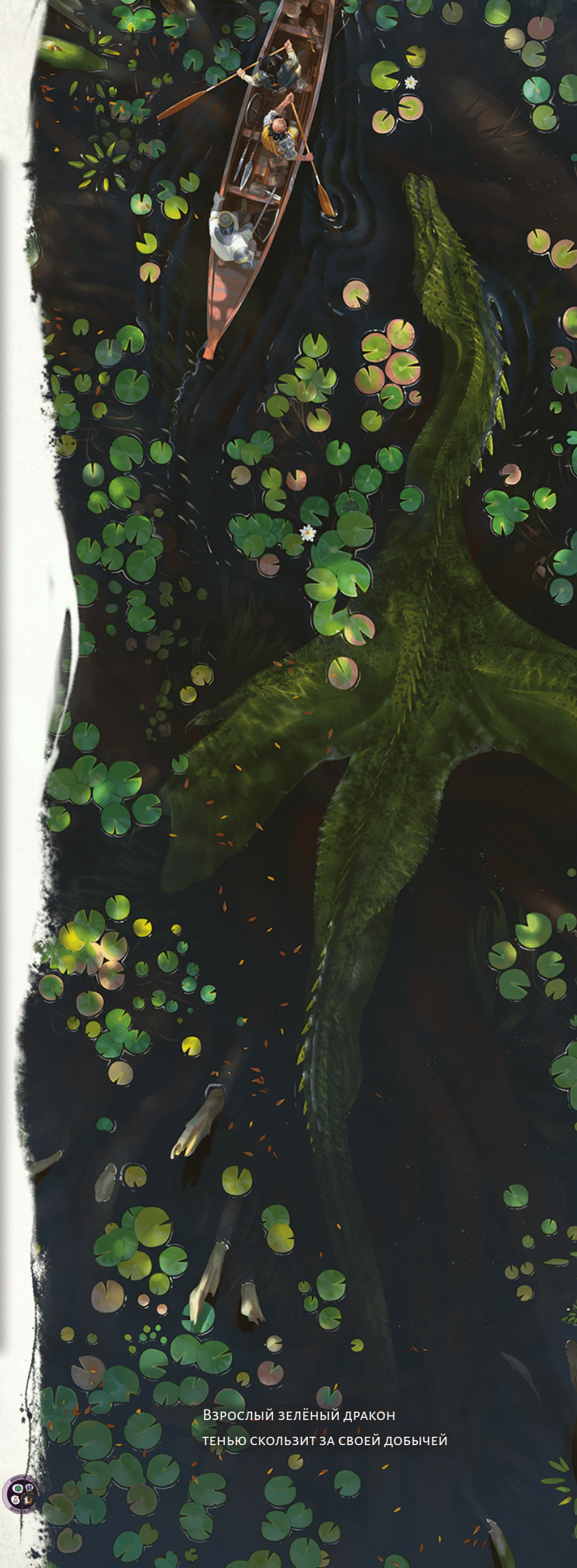
### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Использования легендарных действий:** 3 (4 в Логове). Сразу после хода другого существа дракон может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Дракон восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Вторжение в разум.** Дракон сотворяет заклинание Укол разума (3-й круг).

**Ядовитые миазмы.** Испытание Выносливости: СЛ 17, каждое существо в Сфере радиусом 20 футов с центром в точке, которую дракон видит в пределах 90 футов. Провал: 7 (2d6) урона Ядом, и у цели штраф -2 к КБ до конца своего следующего хода. Провал или Успех: Дракон не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

**Наскок.** Дракон перемещается на расстояние вплоть до половины своей скорости и совершает одну атаку Раздиранием.



Взрослый зелёный дракон  
ТЕНЬЮ СКОЛЬЗИТ ЗА СВОЕЙ ДОБЫЧЕЙ



## ВЗРОСЛЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Слова взрослых зелёных драконов такие же смертоносные, как и их ядовитое дыхание. Они блестящие интриганы, которые гордятся своим влиянием на поселения рядом с их логовами. Они одержимы сбором информации и создают обширные шпионские сети. Многие из этих драконов ищут магические средства для наблюдения или подчинения и пытаются манипулировать искателями приключений. Они заставляют их охотиться за утраченной магией, которая поможет им достичь своих целей.

## ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

Древние зелёные драконы — легендарные существа, которые редко появляются перед своими слугами или врагами. С помощью магии и хорошо замаскированных агентов они сеют раздор между союзниками и подрывают все благородные начинания. Драконы пожирают плоды распадающихся союзов и становятся ещё богаче и влиятельнее. Рано или поздно амбиции древних зелёных драконов выходят за пределы их владений, поскольку они стремятся подчинить себе империи, планарные царства или даже саму смерть.

## ЛОГОВА ЗЕЛЁНЫХ ДРАКОНОВ

Зелёные драконы устраивают свои логова в древних лесах, полых стволах и пещерах среди могучих корней. Они часто огораживают свою территорию переплетением стволов и ветвей могучих деревьев. Также эти драконы часто устраиваются среди заросших лесами развалин, особенно в покинутых домах завоёванных ими существ.

Местность, в которой находится логово взрослого или древнего зелёного дракона, искажается из-за его магии, что создаёт следующие эффекты:

**Животные-шпионы.** Маленькие Животные магическим образом получают способность понимать Драконий и могут общаться с драконом телепатически, пока находятся в пределах 1 мили от логова.

**Ядовитая чаща.** Обычные растения в пределах 1 мили от логова отравляют воздух вокруг себя. Каждый раз, когда существо, кроме самого дракона и его союзников, завершает Долгий отдых в этой области, оно должно пройти испытание Выносливости со СЛ 15, при провале оно Отравлено на 1 час.

Если дракон умирает или перемещает своё логово в другое место, все эти эффекты мгновенно исчезают.

### ДРЕВНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН

*Исполинский Дракон (Цветной), Принципиальный Злой*

**КБ** 21 **Инициатива** +15 (25)

**ПЗ** 402 (23d20 + 161)

**Скорость** 40 футов, плавание 40 футов, полёт 80 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	27	+8	+8	<b>Лвк</b>	12	+1	+8	<b>Вын</b>	25	+7	+7
<b>Инт</b>	20	+5	+5	<b>Мдр</b>	17	+3	+10	<b>Хар</b>	22	+6	+6

**Навыки** Внимание +17, Обман +13, Скрытность +8, Убеждение +13

**Невосприимчивости** Яд; Отравление

**Восприятие** Слепозрение 60 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 27

**Языки** Всеобщий, Драконий

**КО** 22 (41 000 или 50 000 ПО в логове; БУ +7)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Дракон может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Легендарная устойчивость (4 в день или 5 в день в логове).** Если дракон проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Дракон совершает три атаки Раздиранием. Он может заменить одну из этих атак сотворением заклинания *Укол разума* (5-й круг).

**Раздирание.** Бросок атаки в ближнем бою: +15, зона досягаемости 15 футов. *Попадание:* 17 (2d8 + 8) Режущего урона плюс 10 (3d6) урона Ядом.

**Ядовитое дыхание (перезарядка 5-6).** Испытание Выносливости: СЛ 22, каждое существо в 90-футовом Конусе. *Провал:* 77 (22d6) урона Ядом. *Успех:* половина урона.

**Заклинания.** Дракон может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 21) в качестве заклинательной характеристики:

**Неограниченно:** *Обнаружение магии*, *Укол разума* (5-й круг)

1 в день: *Гейс*, *Манипуляция памятью*

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Использования легендарных действий:** 3 (4 в Логове) *Сразу после хода другого существа дракон может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Дракон восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.*

**Вторжение в разум.** Дракон сотворяет заклинание *Укол разума* (5-й круг).

**Ядовитые миазмы.** Испытание Выносливости: СЛ 21, каждое существо в Сфере радиусом 30 футов с центром в точке, которую дракон видит в пределах 90 футов. *Провал:* 17 (2d6) урона Ядом, и у цели штраф –2 к КБ до конца своего следующего хода. *Провал или Успех:* Дракон не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

**Наскок.** Дракон перемещается на расстояние вплоть до половины своей скорости и совершает одну атаку Раздиранием.





Древний зелёный дракон крепко держит в своих лапах нити судьбы в глубине своего лесного логова



ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  
НАТЫКАЕТСЯ  
НА ВЕРХОВНОГО ЖРЕЦА  
КУО-ТОА И СЛУГ ЕГО  
СТРАННЫХ БОГОВ



## КУО-ТОА

*Рыбоподобные фанатики из глубин*

**Среда обитания:** Побережье, Подземье;

**Сокровища:** Реликвии

Куо-тоа склизкие гуманоидные тела и головы глубоководных рыб с выпученными глазами. Они утверждают, что когда-то господствовали над целыми мирами и правили империями на суше и на море с благословения своих рыбоподобных богов. Куо-тоа неизвестно, какая катастрофа привела к закату их славную цивилизацию, однако винят они в этом эльфов, людей, свежевателей разума и своих богов. Покинув земли и моря на поверхности, этот народ отступил к изобилующим пещерами впадинам и морям Подземья. В этих скрытых царствах куо-тоа размышляют о потерянном и забытом и планируют месть за обиды, которых, возможно, никогда и не было.

Они ненавидят другие цивилизации поверхности и Подземья и считают себя жертвами многовековых унижений и бесконечных заговоров. Чтобы вернуть своё утраченное господство они плетут хитроумные интриги, часто похищают людей, пытаясь узнать их секреты, и приносят тёмные жертвы причудливым богам. Для этого куо-тоа пытаются схватить существ живыми с помощью сетей или своего чудного оружия. Обитающие в Подземье друу, дварфы и гномы, а также поселения на поверхности вблизи подземных переходов часто становятся целью для набегов куо-тоа и воплощения других их планов.

Эти Аберрации часто являются марионетками в руках порочных кукловодов, таким как аболеты и кракены. Они верят, что эти могущественные существа — аватары божеств куо-тоа или сами боги во плоти. Куо-тоа могут вступить во временные союзы с другими злыми существами, однако всё может измениться после очередного знаменья их непредсказуемых божеств.

### БОЖЕСТВА КУО-ТОА

Куо-тоа всегда ищут способ умиловить своих непостижимых божеств. Однако лишь немногие из этого народа разделяют общие представления о своих богах: каждое поселение трактует их образ по-своему. Только Морская Мать Блибдуль-пульп — божество с человеческим телом, но головой и клешнями рака, — пользуется всеобщим поклонением.

Без информации о других богах жрецам куо-тоа приходится выдумывать им новые облики, создавая божественных кумиров из любых подручных предметов. Не важно, черпают ли эти служители силу из веры или заблуждения, потустороннего дара или ещё более странного сверхъестественного источника — какая-то сила отвечает на их воззвания. Совершите бросок по таблице «Особенности божества куо-тоа» или сами выберите вариант, чтобы определить как куо-тоа представляют своё божество.



## ОСОБЕННОСТИ БОЖЕСТВА КУО-ТОА

1d10	У божества голова...	У божества тело...
1	В виде ракушки	Рака-отшельника
2	В виде клешни краба	Медузы
3	Миксины	Куо-тоа
4	Мурены	Рака-богомолы
5	Актинии	Мерфолка
6	Акулы	Плезиозавра
7	Луна-рыбы	Морского огурца
8	В виде щупальца	В виде корабельной кариатиды
9	В виде сундука с сокровищами	Кальмара
10	Хаулиода	Кита

## СВЯТИЛИЩА КУО-ТОА

Куо-тоа обычно строят свои поселения вокруг мест, которые, как они считают, важны для их божеств. Среди них могут быть постройки и каскады пещер, в большинстве из которых есть и затопленные, и сухие залы. Эти места поклонения могут поведать многое о религиозных ритуалах куо-тоа, пожеланиях их божеств и капризах верховных жрецов, ожидающих знамения. Как и в случае с божествами, святилища куо-тоа могут сильно отличаться от поселения к поселению. Совершите бросок по таблице «Ритуальные места куо-тоа» или сами выберите вариант, чтобы определить особенность поселения куо-тоа, которая сможет заинтересовать искателей приключений.

## РИТУАЛЬНЫЕ МЕСТА КУО-ТОА

1d8	Особенностью поселения куо-тоа является...
1	Усеянная оружием арена, сделанная из панцирей ракообразных.
2	Туннель с вдавными в спячку чуулами.
3	Сад с мидиями и приливная заводь, обитатели которой шепчут тайные знания.
4	Скрытое святилище с пёстрым изображением нового божества куо-тоа.
5	Роскошное жилище животного или чудовища, которое, по слухам, приносит удачу, пророчесствует или обладает знанием.
6	Водоём, наполненный медузами, угрями или рыбьей икрой, которые светятся в определённой последовательности.
7	Камера пыток, внутрь которой падает свет с поверхности.
8	Высокая статуя божества куо-тоа.

Когда восходит Мёртвая луна и начинается Рыбный прилив, из глубин морей поднимаются Селары. Бормоча и источая зловония, они ловят рыбу на ночных берегах, подобно нам на рассветных волнах.

— Так Меракин, начальник порта Стайза



## КУО-ТОА

Куо-тоа грабят развалины и совершают набеги на поселения неподалёку от своих жилищ в Подземье. Они обезоруживают своих врагов с помощью покрытых липкой слизью щитов и ловят своих жертв в склизкие сети. Обычно эти Аберрации стремятся схватить врагов живыми и утащить в свои потайные логова.

Большинство куо-тоа следуют приказам своих могущественных предводителей из веры и страха. Очень редкие представители их вида решают покинуть свою общину, становясь отшельниками или путешественниками. Таким куо-тоа многое известно о Подземье, однако они живут в страхе перед странными богами, которых посмели покинуть.

## КНУТ КУО-ТОА

Кнуты куо-тоа — это слуги верховных жрецов куо-тоа, прозванных так за свою роль в наведении порядка среди соплеменников. Они возглавляют военные отряды по приказу своих повелителей. За своё рвение эти куо-тоа получают незначительные магические способности и похожее на клешню оружие для усмирения врагов. В бою кнуты подгоняют других куо-тоа, угрожая им побоями и распевая невнятные песнопения.



Они пришли сюда откуда-то ещё и принесли с собой всю зловонность и сырость моря без солнца. Никто не знает, чего они хотят, и, как мне кажется, они и сами этого не знают.

— Тросли Гранатохват, гном-путешественник

## Куо-тоа

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

**КБ** 13 **Инициатива** +0 (10)

**ПЗ** 18 (4d8)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	13	+1	+1	<b>Лвк</b>	10	+0	+0	<b>Вын</b>	11	+0	+0
<b>Инт</b>	11	+0	+0	<b>Мдр</b>	10	+0	+0	<b>Хар</b>	8	-1	-1

**Навыки** Внимание +4

**Снаряжение** Копьё

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 14

**Языки** Подземный

**КО** 1/4 (50 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Куо-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Чувствительность к солнцу.** Пока куо-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

### ДЕЙСТВИЯ

**Копьё.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +3, зона досягаемости 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 5 (1d8 + 1) Колющего урона.

**Липкая сеть (1 в день).** Испытание **Ловкости:** СЛ 10, одно существо размером не больше Крупного, которое куо-тоа видит в пределах 15 футов. **Провал:** цель Обездвижена, пока сеть не будет уничтожена (КБ 10; ПЗ 5; Невосприимчивость к Дробящему урону, Психическому урону и урону Ядом). Любое существо может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы со СЛ 10, при успехе оно освобождается само или освобождает из сети другое существо в пределах 5 футов, уничтожая сеть.

### ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Липкий щит.** Условие: существо промахивается по куо-тоа броском атаки оружием в ближнем бою. **Эффект** — Испытание **Силы:** СЛ 11, вызвавшее эффект существо. **Провал:** оружие атакующего приклеивается к щиту куо-тоа. Если цель не хочет или не может отпустить оружие, она Захвачена, пока не отклеит оружие (СЛ освобождения 11). Пока оружие приклеено, его нельзя использовать. Цель может освободить оружие, совершив действие, если успешно пройдёт проверку Силы (Атлетика) со СЛ 11.

## Надзиратель Куо-тоа

Надзиратели куо-тоа управляют повседневной жизнью своих более слабых соплеменников, направляя их на работы и богослужение. Они также занимаются дрессировкой зверей или чудовищ, служащих куо-тоа, — таких, как чуулы или гигантские крабы, — и командуют ими в бою. Верховные жрецы наделяют надзирателей способностью повелевать своими подчиненными и усмирять врагов с помощью своих причудливых хлыстов, бьющих электричеством.

## Верховный жрец Куо-тоа

Верховные жрецы возглавляют поселения куо-тоа, толкуя знамения и послания своих странных богов. В честь своих божеств они носят гротескные церемониальные одежды. С помощью своей веры верховные жрецы творят заклинания, помогающие их последователям.

## Кнут Куо-тоа

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

**КБ** 11 **Инициатива** +0 (10)

**ПЗ** 45 (7d8 + 14)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	14	+2	+2	<b>Лвк</b>	10	+0	+0	<b>Вын</b>	14	+2	+2
<b>Инт</b>	12	+1	+1	<b>Мдр</b>	14	+2	+2	<b>Хар</b>	11	+0	+0

**Навыки** Внимание +6, Религия +3

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

**Языки** Подземный

**КО** 1 (200 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Куо-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Чувствительность к солнцу.** Пока куо-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

### ДЕЙСТВИЯ

**Клешнепосох.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 9 (2d6 + 2) Колющего урона. Если цель — существо размером не больше Среднего, оно Захвачено (СЛ освобождения 12) Пока длится захват, куо-тоа не может совершать атаки Клешнепосохом.

**Призыв Комка слизи.** Бросок дистанционной атаки: +4, дистанция 60 футов. **Попадание:** 9 (3d4 + 2) урона Кислотой.

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Щит веры (2 в день).** Куо-тоа сотворяет **Щит веры** и использует **Мудрость** в качестве заклинательной характеристики.





Кнут кую-тоа и надзиратель кую-тоа возглавляют ночной рейд

## Надзиратель кую-тоа

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

**КБ** 13 **Инициатива** +0 (10)

**ПЗ** 65 (10d8 + 20)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов

	мод исп			мод исп			мод исп				
<b>Сил</b>	16	+3	+3	<b>Лвк</b>	10	+0	+0	<b>Вын</b>	14	+2	+2
<b>Инт</b>	12	+1	+1	<b>Мдр</b>	14	+2	+2	<b>Хар</b>	11	+0	+0

**Навыки** Внимание +6, Религия +3

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

**Языки** Подземный

**КО** 3 (700 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Кую-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Чувствительность к солнцу.** Пока кую-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кую-тоа совершает две атаки Костяным кнутом.

**Костяной кнут.** Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 10 футов. Попадание: 6 (1d6 + 3) Режущего урона плюс 7 (2d6) урона Молнией, и цель не может совершать Внеочередные атаки до начала следующего хода кую-тоа.

## Верховный жрец кую-тоа

Средняя Аберрация, Принципиальная Злая

**КБ** 13 **Инициатива** +2 (12)

**ПЗ** 105 (14d8 + 42)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов

	мод исп			мод исп			мод исп				
<b>Сил</b>	16	+3	+3	<b>Лвк</b>	14	+2	+2	<b>Вын</b>	16	+3	+3
<b>Инт</b>	13	+1	+1	<b>Мдр</b>	16	+3	+3	<b>Хар</b>	14	+2	+2

**Навыки** Внимание +9, Религия +4

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов, Ночное зрение 120 футов; пассивное Внимание 19

**Языки** Подземный

**КО** 6 (2 300 ПО; БУ +3)

### ОСОБЕННОСТИ

**Амфибия.** Кую-тоа может дышать как в воздухе, так и в воде.

**Чувствительность к солнцу.** Пока кую-тоа на солнечном свете, он получает Помеху к проверкам характеристик и броскам атаки.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Кую-тоа совершает три атаки Станным скипетром.

**Станный скипетр.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +6, зона досягаемости 5 футов или дистанция 120 футов. Попадание: 20 (5d6 + 3) урона Молнией.

**Заклинания.** Кую-тоа может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 14) в качестве заклинательной характеристики:

**Неограниченно:** Обнаружение магии, Тавматургия  
**1 в день каждое:** Волна разрушения, Паралич чудовища (6-й круг), Прорицание, Полиглот, Тайновидение

### БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Щит веры (2 в день).** Кую-тоа сотворяет Щит веры и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.



# СКЕЛЕТЫ

Закостенелое зло

**Среда обитания:** Город, Планы (Царство Теней), Подземье; **Сокровища:** нет

Скелеты восстают по зову некромантов и под влиянием нечистых духов. Останки древних мертвецов или свежие кости — результаты нездоровых амбиций — выполняют нетленную работу для ожививших их сил в качестве стражей, солдат или рабочих. В редких случаях поднятые скелеты не получают каких-либо указаний. Совершите бросок по таблице «Пантомимы с участием скелетов» или сами выберите вариант, чтобы узнать поведение предоставленных самих себе скелетов.

## ПАНТОМИМЫ С УЧАСТИЕМ СКЕЛЕТОВ

### 1d6 Предоставленный сам себе скелет...

- 1 Доставляет подносы с трапезой или старинную корреспонденцию в склеп своего покойного хозяина.
- 2 Бесконечно тренируется в битве с другими скелетами, хотя весь его костяк разбит на части.
- 3 Имитирует свои прижизненные увлечения, такие как актёрское выступление, танец или чтение.
- 4 Выполняет привычные задачи, такие как уборка, приготовление пищи, добыча полезных ископаемых или молитва.
- 5 Переживает последние мгновения своей жизни.
- 6 Стоит на посту, который он защищал при жизни.

## СКЕЛЕТ

Средняя Нежить, Принципиальная Злая

**КБ** 14 **Инициатива** +3 (13)

**ПЗ** 13 (2d8 + 4)

**Скорость** 30 футов

	мод		исп		мод		исп		мод		исп				
<b>Сил</b>	10	+0	+0	<b>Лвк</b>	16	+3	+3	<b>Вын</b>	15	+2	+2	<b>Хар</b>	5	-3	-3
<b>Инт</b>	6	-2	-2	<b>Мдр</b>	8	-1	-1								

**Уязвимости к урону** Дробящий

**Невосприимчивости** Яд; Отравление, Утомление

**Снаряжение** Короткий лук, Короткий меч

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное  
Внимание 10

**Языки** понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

**КО** 1/4 (50 ПО; БУ +2)

## ДЕЙСТВИЯ

**Короткий меч.** Бросок атаки в ближнем бою: +5, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) Колющего урона.

**Короткий лук.** Бросок дистанционной атаки: +5, дистанция 80/320 футов. **Попадание:** 6 (1d6 + 3) Колющего урона.

## СКЕЛЕТ

Скелеты — это ожившие кости Гуманоидов, несущие с собой снаряжение, которым они владели при жизни. Они могут выполнять элементарные действия и более ловкие по сравнению с зомби и другими неуклюжими трупами. Хотя скелеты лишены способностей к планированию, они хорошо преодолевают очевидные препятствия и избегают самоубийственных ситуаций.

## СКЕЛЕТ БОЕВОЙ ЛОШАДИ

Скелеты боевых лошадей — послушные сверхъестественные скакуны с истлевшими остатками барда<sup>1</sup>, носимого ими при жизни. На них часто ездят трупы бывших наездников.

## СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

Скелеты минотавров — ожившие останки минотавров или скелеты нескольких существ, чей соединённый вид напоминает минотавра. Эти неуклюжие мертвецы более быстрые и сильные, чем их меньшие собратья. Они угрожают живым своими рогами и могучими двуручными топорами.

## ГОРЯЩИЙ СКЕЛЕТ

Горящие скелеты излучают безмерную некромантическую энергию. Благодаря этой магии они могут поражать врагов огнём и обладают достаточным сознанием, чтобы командовать низшей Нежитью.

<sup>1</sup> **Бард** — название средневекового конского доспеха, который изготавливался из металлических пластин, кольчуги, кожи или простеганной ткани (*примеч. пер.*).

## СКЕЛЕТ БОЕВОЙ ЛОШАДИ

Крупная Нежить, Принципиальная Злая

**КБ** 13 **Инициатива** +1 (11)

**ПЗ** 22 (3d10 + 6)

**Скорость** 60 футов

	мод		исп		мод		исп		мод		исп				
<b>Сил</b>	18	+4	+4	<b>Лвк</b>	12	+1	+1	<b>Вын</b>	15	+2	+2	<b>Хар</b>	5	-3	-3
<b>Инт</b>	2	-4	-4	<b>Мдр</b>	8	-1	-1								

**Уязвимости к урону** Дробящий

**Невосприимчивости** Яд; Отравление, Утомление

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное  
Внимание 10

**Языки** —

**КО** 1/2 (100 ПО; БУ +2)

## ДЕЙСТВИЯ

**Копыта.** Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 7 (1d6 + 4) Дробящего урона. Если цель размером не больше Крупного и скелет переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она Распластывается.



ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ СДЕРЖИВАЮТ НАТИСК  
МНОГОЧИСЛЕННЫХ СКЕЛЕТОВ ВСЕХ ВИДОВ

## СКЕЛЕТ МИНОТАВРА

*Крупная Нежить, Принципиальная Злая*

**КБ** 12 **Инициатива** +0 (10)

**ПЗ** 45 (6d10 + 12)

**Скорость** 40 футов

	мод			исп			мод			исп		
<b>Сил</b>	18	+4	+4	<b>Лвк</b>	11	+0	+0	<b>Вын</b>	15	+2	+2	
<b>Инт</b>	6	-2	-2	<b>Мдр</b>	8	-1	-1	<b>Хар</b>	5	-3	-3	

**Уязвимости к урону** Дробящий

**Невосприимчивости** Яд; Отравление, Утомление

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное  
Внимание 10

**Языки** понимает Демонический, но не говорит  
**КО** 2 (450 ПО; БУ +2)

### ДЕЙСТВИЯ

**Рога.** Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 11 (2d6 + 4) Колющего урона. Если цель размером не больше Крупного, и скелет переместился как минимум на 20 футов по прямой к ней сразу перед попаданием, она дополнительно получает 9 (2d8) Колющего урона и Распластывается.

**Крушающий удар.** Бросок атаки в ближнем бою: +6, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 15 (2d10 + 4) Дробящего урона.

## ГОРЯЩИЙ СКЕЛЕТ

*Средняя Нежить, Принципиальная Злая*

**КБ** 15 **Инициатива** +2 (12)

**ПЗ** 65 (10d8 + 20)

**Скорость** 30 футов

	мод			исп			мод			исп		
<b>Сил</b>	10	+0	+0	<b>Лвк</b>	14	+2	+2	<b>Вын</b>	15	+2	+2	
<b>Инт</b>	10	+0	+0	<b>Мдр</b>	15	+2	+2	<b>Хар</b>	8	-1	-1	

**Уязвимости к урону** Дробящий

**Невосприимчивости** Огонь, Яд; Отравление, Утомление

**Восприятие** Ночное зрение 60 футов; пассивное  
Внимание 10

**Языки** понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

**КО** 3 (700 ПО; БУ +2)

### ОСОБЕННОСТИ

**Предсмертный взрыв.** Когда скелет умирает, он взрывается. **Испытание Ловкости:** СЛ 12, каждое существо в 10-футовой Эманиции, исходящей от скелета. **Провал:** 14 (4d6) урона Огнём. **Успех:** половина урона.

**Свечение.** Скелет испускает Яркий свет в радиусе 15 футов и Тусклый свет ещё на 15 футов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Скелет совершает две атаки Горящим скипетром или Метанием пламени в любой комбинации.

**Горящий скипетр.** Бросок атаки в ближнем бою: +4, зона досягаемости 5 футов. **Попадание:** 5 (1d6 + 2) Дробящего урона плюс 3 (1d6) урона Огнём.

**Метание пламени.** Бросок дистанционной атаки: +4, дистанция 60 футов. **Попадание:** 7 (1d10 + 2) урона Огнём.



# ЦИКЛОПЫ

Одноглазые слуги Судьбы

**Среда обитания:** Горы, Побережье, Подземье, Пустыня, Степь, Холмы; **Сокровища:** Вооружение

Циклопы — это гигантские одноглазые потомки богов. С помощью своего мистического зрения, циклопы могут стать свидетелями событий, которые ещё только произойдут в будущем.

## ЦИКЛОП-ОРАКУЛ

Циклопы-оракулы вглядываются в прошлое, чтобы узнать скрытые истины. Многие из них готовы поделиться этими секретами с теми, кто поможет им исправить ошибки прошлого.

## ЦИКЛОП-ДОЗОРНЫЙ

Большинство циклопов-дозорных служат своим божественным прародителям и противостоят пытающимся манипулировать судьбой.

### ЦИКЛОП-ОРАКУЛ

Огромный Великан, Хаотичный Нейтральный

**КБ** 16 **Инициатива** +8 (18)

**ПЗ** 207 (18d12 + 90)

**Скорость** 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	22	+6	+6	<b>Лвк</b>	11	+0	+0	<b>Вын</b>	20	+5	+9
<b>Инт</b>	16	+3	+3	<b>Мдр</b>	18	+4	+8	<b>Хар</b>	10	+0	+0

**Навыки** Внимание +12, История +11

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов; пассивное Внимание 22

**Языки** Великаний

**КО** 10 (5 900 ПО; БУ +4)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Циклоп совершает три атаки Сияющим ударом или Вспышкой света в любой комбинации.

**Сияющий удар.** Бросок атаки в ближнем бою: +10, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 22 (3d10 + 6) Лучистого урона.

**Вспышка света.** Бросок дистанционной атаки: +10, дистанция 120 футов. **Попадание:** 17 (2d10 + 6) Лучистого урона, и у цели Помеха к броскам атаки до конца следующего хода циклопа.

**Заклинания.** Циклоп может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 16) в качестве заклинательной характеристики:

**2 в день каждое:** Волшебный глаз, Обнаружение магии, Поиск предмета

**1 в день:** Знание легенд

### ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Знамение (перезарядка 4–6).** Условие: циклоп или союзник, которого он может видеть, выполняет Тест D20. **Эффект:** циклоп бросает 1d20 и выбирает, какой из бросков d20 использовать для Теста D20.



### ЦИКЛОП-ДОЗОРНЫЙ

Огромный Великан, Хаотичный Нейтральный

**КБ** 14 **Инициатива** +0 (10)

**ПЗ** 138 (12d12 + 60)

**Скорость** 40 футов

	мод	исп		мод	исп		мод	исп			
<b>Сил</b>	22	+6	+6	<b>Лвк</b>	11	+0	+0	<b>Вын</b>	20	+5	+5
<b>Инт</b>	8	-1	-1	<b>Мдр</b>	6	-2	-2	<b>Хар</b>	10	+0	+0

**Восприятие** пассивное Внимание 8

**Языки** Великаний

**КО** 6 (2 300 ПО; БУ +3)

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Циклоп совершает две атаки Каменной дубиной или Камнем в любой комбинации.

**Каменная дубина.** Бросок атаки в ближнем бою: +9, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 16 (3d6 + 6) Дробящего урона. Если цель размером не больше Огромного, она Распластывается.

**Камень.** Бросок дистанционной атаки: +9, дистанция 30/120 футов. **Попадание:** 22 (3d10 + 6) Дробящего урона.

### ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Ограниченное предвидение (перезарядка 6).** Условие: существо, которое видит циклоп, совершает бросок атаки по нему. **Эффект:** циклоп даёт Помеху к броску, а сам получает Преимущество к броскам атаки по цели до конца своего следующего хода.



# ЭМПИРЕЙЦЫ

Потомки богов

**Среда обитания:** любая; **Сокровища:** Реликвии

Эмпирейцы — порождения божеств. Они не боги, но могут оказывать божественное влияние и владеют силами своих божественных родителей. Силы некоторых эмпирейцев сравнимы с могуществом полубогов: они обладают фантастической силой и способностью менять жизни смертных. Некоторые из них — всего лишь порождения божественной мысли или проявление мимолётного интереса бессмертных. Эмпирейцы могут быть как идеальными сущностями, так и отголосками божественности, но их внешность всегда отражает характер создателей. Совершите бросок по таблице «Внешность эмпирейца» или сами выберите вариант, чтобы определить, как аспекты родословной эмпирейца проявляются в его материальном облике.

## ВНЕШНОСТЬ ЭМПИРЕЙЦА

### 1d6 Внешность эмпирейца...

- 1 Гармонична, естественна или наводит на мысли о всевидящем оке.
- 2 Яркая, призрачная, текучая или меняющаяся в зависимости от наблюдателя.
- 3 Мягкая и успокаивающая или вызывающая в наблюдателях приятные воспоминания.
- 4 Составляют несвязанные элементы, видимые мысли или причудливые фигуры.
- 5 Машинообразная, крепкая, симметричная или наводящая на размышления о правосудии.
- 6 Мрачная, угрожающая, чудовищная или воплощающая страхи наблюдателя.

## ЭМПИРЕЕЦ ЙОТА

Эмпирейцы йота — это мысли, воспоминания или косвенные проявления внимания божеств, наделённые характером и определенной степенью самостоятельности. Они напоминают парящие в воздухе глифы, цветные пятна, божественные лики или принимают ещё более странные формы. Эти сущности — посланники богов и помощники их слуг. У йот есть свои собственные знания и индивидуальность, хотя их компетенции почти не распространяются за сферу деятельности и желаний их творцов.

## ЭМПИРЕЕЦ

Эмпирейцы — это идеальные, похожие на людей сущности с божественной силой и наследники могущества богов. Между этими существами и их создателями может существовать связь, похожая на отношения родителей и детей, членов королевской семьи и слуг, изобретателей и их творений, а также другие узы. Эмпирейцы сильно зависят от своих покровителей и крепко связаны со святыми божествами Верхних планов или порочными богами Нижних планов. Тем не менее, эмпирейцы обладают свободой воли.

Обычно небесные эмпирейцы — благородные существа, стремящиеся быть достойными своей божественной родословной. Многие из них действуют во благо своих родителей или поддерживают божественный промысел и его поборников.

Как правило, дьявольские эмпирейцы — ужасные своекорыстные злодеи, которые стремятся обрести могущество своих родителей. Некоторые создают нечестивые армии или правят скрытыми царствами, пародируя истинных богов, в то время как другие пытаются сбежать от своей проклятой семьи.

Возможно, однажды я стану БОГИНЕЙ БУРЬ и БУДУ следить за бесчисленными последователями, ОТВЕЧАТЬ НА МОЛИТВЫ, МЕНЯТЬ ЦЕЛЫЕ МИРЫ. Но пока не настанет это время, я БУДУ ДЕЛАТЬ ВСЁ, ЧТО МНЕ ЗАБЛАГОРАССУДИТСЯ.

— КОПОХА, ПОРОЖДЕНИЕ БУРИ

## ЭМПИРЕЕЦ ЙОТА

*Средний Небожитель или Бестия (Титан), Нейтральные*

**КБ** 13 **Инициатива** +2 (12)

**ПЗ** 22 (5d8)

**Скорость** 5 футов, полёт 30 футов (парение)

	МОД	ИСП		МОД	ИСП		МОД	ИСП			
<b>Сил</b>	1	-5	-5	<b>Лвк</b>	14	+2	+2	<b>Вын</b>	10	+0	+0
<b>Инт</b>	15	+2	+2	<b>Мдр</b>	16	+3	+3	<b>Хар</b>	16	+3	+3

**Навыки** Внимание +5, История +4, Проницательность +5

**Устойчивости к урону** Дробящий, Коллющий, Режущий

**Невосприимчивости** Распластанность

**Восприятие** Истинное зрение 30 футов; пассивное  
Внимание 15

**Языки** Все

**КО** 1 (200 ПО; БУ +2)

## ОСОБЕННОСТИ

**Бестелесное перемещение.** Эмпиреец может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были Пересечённой местностью. Он получает 5 (1d10) урона Силой, если завершает свой ход внутри объекта.

**Устойчивость к магии.** У эмпирейца Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

## ДЕЙСТВИЯ

**Сверхъестественный удар.** Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционная: +5, зона досягаемости 5 футов или дистанция 30 футов. **Попадание:** 7 (1d8 + 3) Лучистого или Некротического урона (по выбору эмпирейца).

**Заклинания.** Эмпиреец может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Мудрость в качестве заклинательной характеристики:

**1 в день:** *Благословение, Низшее восстановление* (действием)

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Исцеляющее слово (1 в день).** Эмпиреец сотворяет *Исцеляющее слово* и использует заклинательную характеристику из действия *Заклинания*.





Небесный и дьявольский  
эмпиреец несут космический  
дозор в сопровождении похожих  
на символы эмпирейцев йота

## ЭМПИРЕЕЦ

Огромный Небожитель или Бестия (Титан), Нейтральные

**КБ** 22 **Инициатива** +19 (29)

**ПЗ** 346 (21d12 + 210)

**Скорость** 50 футов, плавание 50 футов, полёт 50 футов  
(парение)

	МОД	ИСП		МОД	ИСП		МОД	ИСП			
<b>Сил</b>	30	+10	+17	<b>Лвк</b>	21	+5	+5	<b>Вын</b>	30	+10	+10
<b>Инт</b>	21	+5	+5	<b>Мдр</b>	22	+6	+13	<b>Хар</b>	27	+8	+8

**Навыки** Внимание +13, Проницательность +13  
**Устойчивости к урону** Дробящий, Колющий, Режущий  
**Невосприимчивости** Некротический, Психический  
**Восприятие** Истинное зрение 120 футов; пассивное  
Внимание 23  
**Языки** Все  
**КО** 23 (50 000 ПО; БУ +7)

### ОСОБЕННОСТИ

**Легендарная устойчивость (4 в день).** Если эмпиреец проваливает испытание, он может вместо этого сделать его успешным.

**Устойчивость к магии.** У эмпирейца Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

### ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака.** Эмпиреец совершает две атаки Священным оружием или Божественным лучом в любой комбинации.

**Священное оружие.** Бросок атаки в ближнем бою: +17, зона досягаемости 10 футов. **Попадание:** 31 (6d6 + 10) урона Силой, и цель в Шоке до конца следующего хода эмпирейца. Если цель решила не быть в Шоке, она дополнительно получает 21 урона Силой, игнорирующего Устойчивость и Невосприимчивость к урону цели.

**Божественный луч.** Бросок дистанционной атаки: +15, дистанция 600 футов. **Попадание:** 35 (6d8 + 8) Лучистого или Некротического урона (по выбору эмпирейца).

**Заклинания.** Эмпиреец может сотворить одно из следующих заклинаний, для которых ему не требуются Реагенты, и использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 23) в качестве заклинательной характеристики:

**Неограниченно:** Бесследный шаг, Высшее восстановление, Дыхание под водой, Спокойствие  
**1 в день каждое:** Божественное откровение, Планарный переход, Рассеивание зла и добра

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Использования легендарных действий:** 3 Сразу после хода другого существа эмпиреец может потратить одно использование, чтобы совершить одно из представленных ниже действий. Эмпиреец восстанавливает все потраченные использования в начале каждого своего хода.

**Приободрение.** Эмпиреец получает 10 Временных ПЗ. Эмпиреец и каждый его союзник в пределах 30 футов от него получает Преимущество к Тесту D20 до конца следующего хода эмпирейца. Эмпиреец не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

**Волна славы.** Испытание Выносливости: СЛ 23, каждое существо в 30-футовой Эманации, исходящей от эмпирейца. **Провал:** 27 (6d8) урона Силой, и цель Распластывается. **Успех:** только половина урона. Провал или Успех: Эмпиреец не может совершить это действие повторно до конца своего следующего хода.

**Кара.** Эмпиреец совершает одну атаку Божественным лучом.

