



СПРАВОЧНИК ЧУДОВИЩ

ТОМ ТРЕТИЙ: СУЩЕСТВА MINECRAFT

ЭТОТ БЕСТИАРИЙ СОДЕРЖИТ ИГРОВУЮ статистику и описание пяти чудовищ из мира Minecraft, подходящих для любой кампании Dungeons & Dragons. Существа в этом бестиарии расположены в алфавитном порядке.

Если вы не знакомы с форматом блока статистики чудовища, прочитайте раздел «Введение» в «Бестиарии», прежде чем продолжить. Там разъясняется терминология и правила для различных особенностей чудовищ. Эта информация здесь не повторяется.

АВТОРЫ

Менеджер проекта, дизайнер: Christopher Perkins

Арт-директор: Josh Herman

Разработчики правил: Jeremy Crawford, Dan Dillon

Редактор: Adrian Ng

Графический дизайнер: Matt Cole

Иллюстратор: Anton Stenvall

Старший продюсер: Dan Tovar

Продюсер: Gabriel Waluconis

Менеджер по продукту: Natalie Egan

Перевод: Александр Поляков

Вёрстка: Александр Поляков

Вычитка: Илья Болясов

Блоки статистики чудовищ взяты с сайта dnd.su



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

©2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

©/TM/® 2023 Microsoft

ОБЗОР СУЩЕСТВ

Детали существ из этого бестиария кратко описаны в таблице «Тип существа и опасность».

ТИП СУЩЕСТВА И ОПАСНОСТЬ

Существо	Тип существа	Опасность
Волк Верхнего мира [Wolf of the Overworld]	Зверь	1/4
Дракон Края [Ender Dragon]	Дракон	19
Ифрит [Blaze]	Элементаль	5
Крипер [Creeper]	Монстр	1/2
Странник Края [Enderman]	Аберрация	6





ВОЛК ВЕРХНЕГО МИРА

Бегущий по лесам Верхнего мира на четырёх ногах, этот серый охотник чувствует себя в холодной тайге как дома.

Волки охотятся стаями, бродят по своей территории и преследуют овец, кроликов и лисиц. Как правило, дикие волки, равнодушны к Гуманоидам: они не убегают и не нападают на них. Однако, стая становится враждебной к любому существу, которое причинит вред её члену. Если волков кормить и ухаживать за ними, любой искатель приключений сможет приручить их. Такие спутники последуют за своими хозяевами куда угодно.

Волки считают оживших скелетов естественными врагами и без колебаний нападают, заметив их. Даже послушные ручные волки, способные сдерживать свои инстинкты хищника, легко бросаются на этих чудовищ, если хозяин жёстко не осадит их.

ВОЛК ВЕРХНЕГО МИРА [WOLF OF THE OVERWORLD]

Средний Зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +5, Скрытность +4

Чувства пассивное Восприятие 15

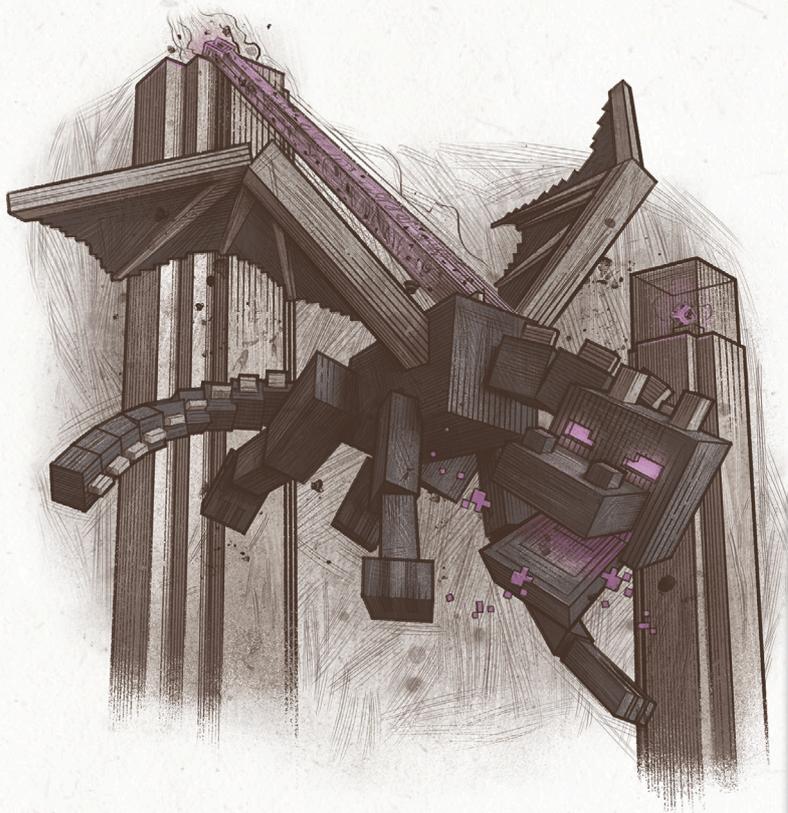
Опасность 1/4 (50 опыта)

Бонус мастерства +2

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один её дееспособный союзник.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе будет сбита с ног.



ДРАКОН КРАЯ

Единственный в своём роде могучий Дракон Края — огромное летающее существо с чёрной как пустота чешуёй и фиолетовыми глазами, парящее над центральным островом Края. Никто не знает, страж ли он или узник этого места, однако чудовище готово бросить вызов любому вторгнувшемуся в его владения.

Дракон Края сокрушает врагов своими громадными крыльями, морит своим газообразным дыханием и перемалывает своими мощными челюстями. Его шкура достаточно прочна, чтобы отразить удар любого оружия, кроме самого смертоносного.

КРИСТАЛЛЫ КРАЯ

У Дракона Края особая связь с десятью 40-футовыми обсидиановыми башнями, разбросанными по центральному острову Края. На вершине каждой башни находится *кристалл Края* [End Crystal], посылающий луч исцеляющей энергии Дракону, когда тот пролетает рядом. В случае смерти Дракона Края можно вернуть к жизни, поместив четыре *кристалла Края* [End Crystal] в портал, ведущий обратно в Верхний мир.

Исцеление кристаллами. Когда Дракон Края заканчивает свой ход в пределах 60 футов от *кристалла Края*, тот испускает исцеляющий луч, восстанавливающий существу 20 хитов. Дракон может воспользоваться этим преимуществом лишь один раз в ход.

Характеристики кристалла. *Кристалл Края* — это Большой предмет с КД 11, 30 хитами; уязвимостью к дробящему урону и урону звуком; сопротивлением к колющему и рубящему урону; и иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Если кристалл будет разрушен, то он взорвётся сферой разрушительной энергии радиусом 20 футов. Любое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 21 (6к6) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

ДРАКОН КРАЯ [ENDER DRAGON]

Громадный Дракон, хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 350 (20к20 + 140)

Скорость 30 фт, летая 120 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	10 (+0)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Тел +13, Инт +6, Мдр +8

Навыки Восприятие +14, Скрытность +8

Сопротивление урону огонь

Иммунитет к урону некротическая энергия

Иммунитет к состоянию испуг, очарование

Чувства тёмное зрение 240 фт, пассивное Восприятие 24

Языки Драконий

Опасность 19 (22 000 опыта)

Бонус мастерства +6

Яйцо дракона. Когда хиты Дракона Края падают до 0, он испускает лучи пурпурного света, а затем исчезает, оставив после себя неподвижное угольно-чёрное яйцо, стоимостью 5 000 зм.

Легендарное сопротивление (4/день). Если Дракон Края проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дракон совершает одну атаку Укусом и использует Бьющие Крылья.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +14 к попаданию; досягаемость 15 фт, одна цель. Попадание: 18 (3к6 + 8) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией.

Взмах крыльями. Дракон бьёт своими большими крыльями. Каждое существо в пределах 15 футов от дракона должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 21, иначе получит 10 (1к4 + 8) дробящего урона, будет отброшено на 10 футов от дракона и сбито с ног.

Вредное дыхание (перезарядка 5–6). Дракон выдыхает гнилостный газ 60-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Телосложения Сл 21, получая 52 (15к6) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Затем дракон выбирает видимую ему точку, в которой конус соприкасается с землёй. Эта точка становится центром цилиндра газа высотой 10 футов и радиусом 10 футов, который исчезает в начале следующего хода дракона. Любое существо, которое начинает свой ход в этом цилиндре, получает 10 (3к6) урона некротической энергией.



ИФРИТ

Ифриты — живущие в крепостях Нижнего мира элементали. Они парят на небольшом расстоянии над землёй, а вокруг них вращаются три комплекта светящихся стержней. Иногда после уничтожения ифрита на его месте остаётся один из этих жезлов. Они — мощные источники энергии. Если растолочь стержень в порошок, то из него можно сварить зелья или создать магические предметы.

Ифрит атакует, выпуская три огненных шара из своего горящего ядра, которые поджигают существ и легковоспламеняющиеся предметы. В случае необходимости ифрит может подняться в воздух, чтобы улучшить свой обзор и с лёгкостью поражать врагов.

ИФРИТ [BLAZE]

Средний Элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 20 фт, летая 20 фт (только по вертикали; парит)

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

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь

Иммунитет к состоянию захват, истощение, окаменение, опутанность, отравление, паралич, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Опасность 5 (1 800 опыта)

Бонус мастерства +3

Огненный стержень. Когда хиты ифрита падают до 0, он исчезает в облаке дыма и с вероятностью 50% оставляет после себя светящийся жезл, стоимостью 100 зм. Он излучает тусклый свет в пределах 5 футов. Существо может действием попытаться сломать стержень, преуспев в проверке Силы Сл 14. Сломанный жезл высвобождает энергию в виде огня в сфере радиусом 5 футов с центром на себе. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок Ловкости Сл 14, получая 6 (1к12) урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

Аура жара. Любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от ифрита, получает 3 (1к6) урона огнём.

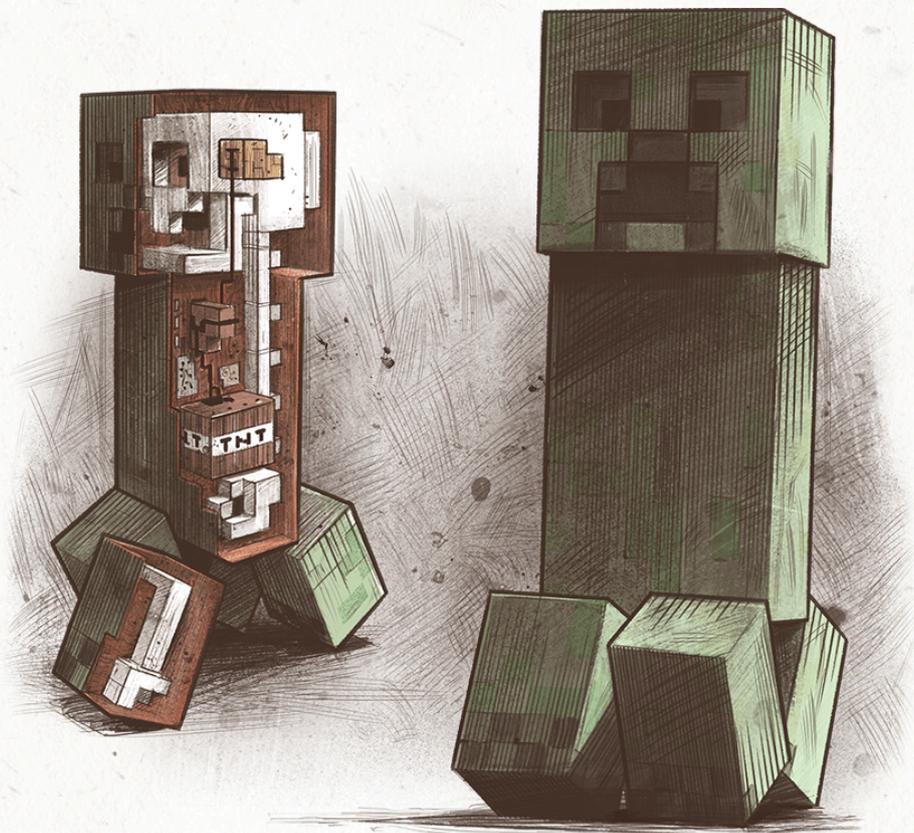
Освещение. Ифрит излучает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

Восприимчивость к воде. Ифрит получает 1 урона холодом за каждые 5 футов, которые он проходит по воде, за каждый вылитый на него галлон воды на него, или каждый раз, когда он начинает свой ход под дождём.

Действия

Мультиатака. Ифрит совершает три атаки Огненной погибелью.

Огненная погибель. *Рукопашная или дальнебойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дальность 60 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) урона огнём, и, если цель — существо или легковоспламеняющийся предмет, она загорается. Пока существо не погасит огонь действием, оно получает 3 (1к6) урона огнём в конце каждого своего хода.



КРИПЕР

Крипер — это зелёное безрукое существо, которое появляется в темноте и бесшумно бродит по миру на своих четырёх коротких ногах. У вас не получится прочесть выражение его странного лица, а высокая взрывоопасность делает это существо величайшей угрозой жизни и имуществу в Верхнем мире.

Крипер подкрадывается к гуманоиду как можно ближе и тише, останавливается и начинает шипеть, словно горящий фитиль. Если крипер не будет уничтожен или цель не сможет отбежать от него достаточно далеко (в этом случае существо

само обезвредит себя), спустя несколько коротких мгновений он взорвётся, оставив после себя лишь кратер.

Криперы обладают сверхъестественной способностью появляться в самый неожиданный момент, и лишь немногие места обладают защитой от их взрывоопасной природы. Однако у них есть одна странная слабость: они боятся кошек и сделают всё возможное, чтобы избежать их.

Если крипера поразит молния, он вместо урона получит заряд электричества. В таком состоянии он приобретает голубоватое свечение и становится ещё более взрывоопасным.

КРИПЕР [CREEPER]

Средний Монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8 + 6)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	3 (-4)

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состоянию истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Странная физиология. Крипер может совершать лишь следующие действия: Рывок, Отход, Засада и Поиск. Он не может совершать бонусные действия и реакции.

Голова крипера. После того, как хиты заряженного крипера опускаются до 0 и он взрывается (см. особенность Взрыв), его голова падает в стороне. Её можно носить в качестве маски — внутри она полая с отверстиями для глаз и рта.

Взрыв. Когда крипер заканчивает свой ход в пределах 10 футов от видимого им Гуманоида, он перестаёт двигаться и издаёт громкое шипение, которое могут услышать существа в пределах 30 футов.

Если хиты крипера опускаются до 0 до начала его следующего хода, шипение прекращается, и он умирает. В противном случае в начале следующего хода крипера происходит одно из следующих событий:

- Если в пределах 10 футов от шипящего крипера нет Гуманоидов, он перестаёт шипеть. Затем он использует всё доступное ему перемещение для приближения к видимому им Гуманоиду.
- Если в пределах 10 футов от шипящего крипера находится один или несколько Гуманоидов, он взрывается сферой радиусом 20 футов с центром на себе. Взрывная волна огибает углы. Крипер уничтожается, а все остальные существа в области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 12, получая 14 (4к6) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе. Увеличьте этот урон на 7 (2к6), если крипер заряжен (см. особенность Электрический заряд ниже). Объекты в этой области, которые никто не носит и не несёт, получают 14 (4к6) урона силовым полем или 21 (6к6) урона силовым полем, если крипер заряжен.

Электрический заряд. Каждый раз, когда крипер должен получить урон электричеством, он не получает его, а заряжается на 1 минуту. Заряженный крипер излучает тусклый синий свет в пределах 5 футов.

Страх перед кошачьими. Крипер становится испуганным каждый раз, когда начинает свой ход в пределах 60 футов от видимого им кошачьего и остаётся испуганным до начала своего следующего хода.



СТРАННИК КРАЯ

Странники Края — высокие чёрные двуногие существа с длинными тонкими конечностями и пронзительными фиолетовыми глазами. Вокруг них то появляются, то исчезают фиолетовые частицы. Странники Края — беспокойные и загадочные существа, их действия почти невозможно объяснить.

Странники Края часто встречаются большими группами на Краю. Они редкие гости в других измерениях, хотя порой появляются парами в таких местах, как искажённые леса Нижнего мира. Они избегают солнечного света и страдают от воды, в том числе и дождя. Когда странник Края становится целью дальнобойного оружия или получает урон, он телепортируется в безопасное место поблизости, издавая характерное «вуп» в точке появления.

На странников края мало кто охотится. Если гуманоид посмотрит прямо на странника, тот придёт в ярость, пугающе широко откроет рот и нападёт на существо с помощью своих длинных рук. Победённый странник взрывается и иногда оставляет после себя *жемчуг Края [ender Pearl]*, который при броске телепортирует метателя к месту приземления.

СТРАННИК КРАЯ [ENDERMAN]

Средняя Аберрация, хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 14
Хиты 78 (12к8 + 24)
Скорость 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)

Спасброски Сил +5, Тел +5

Навыки Восприятие +7, Выживание +7, Скрытность +7

Сопротивление урону некротическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 17

Языки Язык Края

Опасность 6 (2 300 опыта)

Бонус мастерства +3

Ускользающая телепортация. Каждый раз, когда странник получает урон или становится целью дальнобойной атаки, он может телепортироваться вместе со всем несомым и носимым снаряжением, в незанятое пространство, видимое им в пределах 20 футов от себя (действие не требуется). Если этот эффект срабатывает при дальнобойной атаке, странник телепортируется непосредственно перед попаданием и атака промахивается. Он не может использовать эту способность, если недееспособен.

Имплозия. Когда хиты странника опускаются до 0, он умирает и взрывается. Бросьте 1к10. При результате «9» или меньше существо бесследно исчезает. При результате «10» странник оставляет после себя светящуюся пурпурную сферу — *жемчуг Края [ender Pearl]*, стоимостью 500 зм. Существо может бросить жемчужину на расстояние до 60 футов. Если она приземлится в незанятом пространстве, которое может вместить метателя, он телепортируется в это пространство вместе со всем несомым и носимым снаряжением, а жемчужина исчезает.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнце, странник совершает с помехой броски атаки.

Чувствительность к воде. Странник получает 1 урона холодом за каждые пройденные по воде 5 футов, за каждый вылитый на него галлон воды, или каждый раз, когда он начинает свой ход под дождём.

Действия

Мультиатака. Странник совершает две атаки Размашистым ударом.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона некротической энергией.