

ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ ДЛЯ СЛУЧАЙНЫХ СЦЕН

Голарион полон опасностей, вне зависимости от того, где вы находитесь — на травянистой Варисийской равнине или же на ледяных вершинах Кодарских гор. В этом документе вы найдёте переведённые блоки параметров существ, которые могут встретиться персонажам в ходе случайных сцен серии приключений «Возвращение рунных властителей».

АЗАТА, ЛИРАКИН

Крохотная изящная женщина витает в воздухе на хрупких бабочкиных крыльях. Вокруг неё парят крохотные огоньки и радужные переливы.

АЗАТА, ЛИРАКИН

КО 2



Опыт 600

Хаотичное доброе маленькое потустороннее существо (азата, добрый, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +8; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, *обнаружение магии, определение мировоззрения (зло)*, сумеречное зрение; **Внимание** +9.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 12 (+4 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 19 (3d10+3).

Стойкость +2, **Реакция** +7, **Воля** +6.

СУ: 5/зло; **Невосприимчивость:** окаменение, электричество;

Устойчивость: огонь 10, холод 10.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 80 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +2 (1d2–3).

Занимаемое пространство: 2,5 фута; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: звёздный взрыв.

Псевдозаклинания (УЗ 3; концентрация +8):

Постоянные — *обнаружение магии, определение мировоззрения (зло), свобода движений.*

Неограниченно — *пляшущие огоньки, призыв инструмента, ступор* (СЛ 15), *чревоущание* (СЛ 16).

1 / день — *исцеление лёгких ранений, немой образ* (СЛ 16), *низшее замешательство* (СЛ 16)

1 / неделя — *божественное откровение* (6 вопросов, УЗ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 5, **Лвк:** 19, **Вын:** 12, **Инт:** 14, **Мдр:** 17, **Хар:** 20.

БМА: +3; **МБМ:** +5; **ЗБМ:** 12.

Черты: Ловкий маневр, Улучшенная инициатива.

Навыки: Акробатика +10, Блеф +11, Внимание +9, Дипломатия +11, Знание (одно любое) +8, Исполнение (одно любое) +11, Колдовство +5, Полёт +16, Скрытность +18.

Языки: драконий, дьявольский, небесный; истинная речь.

ОС: друг путешественника.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Элизиум).

Численность: одиночка, группа (2–5) или компания (6–24).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Друг путешественника (Св): общество лиракин и их музыкальное мастерство позволяют позабыть о тяготах пути. Один раз в день существо может одну минуту послушать исполнение лиракин, при этом избавляясь от эффектов обессиливания и утомления.

Звёздный взрыв (Св): в качестве основного действия один раз за каждые 1d4 раунда лиракин может воззвать к божественной силе Элизиума и создать 5-футовый взрыв священного звёздного света. Все существа в этой области получают 1d4 священного урона + 1 дополнительный урон за каждый шаг, на который их мировоззрение отличается от хаотичного доброго. Например, хаотичное нейтральное или нейтральное доброе существо получит 1d4+1 урона, нейтральное существо получит 1d4+2 урона, а принципиальное злое существо получит 1d4+4 урона. Испытание Реакции со СЛ 12 отменяет этот эффект. Хаотичные добрые существа невосприимчивы к этой способности. СЛ испытания зависит от Выносливости лиракин.

АРХЕОЛОГ

Этот исследователь древних текстов и руин столь же искусен в различных областях знаний, сколь и в обращении с клинком, арбалетом и кнутом.

АРХЕОЛОГ

КО 6

Опыт 2 400

Человек, плут 7.

Нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +3; Восприятие: Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+3 броня, +3 Лвк, +1 щит).

ПЗ: 38 (7d8+7).

Стойкость +3, Реакция +8, Воля +3.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, чутьё на ловушки +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +8 (1d6-1) или кнут +8 (1d3-1 не смертельного урона).

Дистанционная: ручной арбалет +8 (1d4 / 19-20).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (15 футов при атаке кнутом).

Особые атаки: атака исподтишка +4d6 и замедленная реакция.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 16, Вын: 13, Инт: 16, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +5; **МБМ:** +8 (+10 при сбивании с ног); **ЗБМ:** 17 (19 против сбивания с ног).

Черты: Бой вслепую, Защитная стойка, Ловкий маневр, Сбивание с ног, Фехтование.

Навыки: Акробатика +12, Внимание +10, Знание (инженерное дело) +10, Знание (история) +10, Знание (краеведение) +10, Знание (магия) +5, Знание (подземелья) +10, Знание (религия) +5, Изворотливость +10, Использование магических устройств +10, Колдовство +7, Лазание +5, Ловкость рук +7, Механика +15, Оценка +12, Профессия (архитектор) +10, Профессия (библиотекарь) +10, Скрытность +10, Языкознание +10.

Языки: акло, великий, всеобщий, дварфийский, драконий, подземный, терран, эльфийский.

ОС: воровские приёмы (замедленная реакция, намётанный глаз, эквилибрист), поиск ловушек +3.

Боевое снаряжение: свиток обнаружения тайных дверей, свиток понимания языков, свиток стирания; **Прочее снаряжение:** искусно сделанный клёпанный кожаный доспех, искусно сделанный баклер, ручной арбалет и 10 болтов, короткий меч, кнут, рука мага, идеальный рюкзак, верёвка скалолаза, мазь безвременья, вечный факел.

БАНДИТ

Грабят на тракте как толстосумов, так и бедняков. Бандиты обирают невинных путешественников, угоняют караваны поспевающих на охрану купцов, требуют платы за проход по отдалённым мостам или попросту грабят изолированные от остального мира фермы и деревушки.

БАНДИТ

КО ½

Опыт 200

Человек, боец 2.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание -1.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+3 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, +1 щит).

ПЗ: 11 (2d10).

Стойкость +3, Реакция +2, Воля -1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: рапира +3 (1d6+1 / 18-20) или мягкая дубинка +3 (1d6+1 не смертельного урона).

Дистанционная: композитный длинный лук +4 (1d8+1 / ×3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 14, Вын: 11, Инт: 10, Мдр: 8, Хар: 9.

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 16.

Черты: Стрельба вблизи, Уворот.

Навыки: Верховая езда +5, Дрессировка +3, Запугивание +3, Лазание +4, Скрытность +2.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: клёпанный кожаный доспех, баклер, композитный длинный лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, рапира, мягкая дубинка, лёгкая лошадь (боевое животное).

ВЕЛИКАН, БОЛОТНЫЙ

С рыбоподобного лица этого зеленокожего толстого перепончатопалого великана смотрят холодные чёрные глаза.

БОЛОТНЫЙ ВЕЛИКАН КО 8



Опыт 4800

Хаотичный злой крупный гуманоид (великан).

Иниц.: +3; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 12, врасплох 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 102 (12d8+48).

Стойкость +12, Реакция +7, Воля +8.

Защитные способности: камнелов.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: острога +16/+11 (2d6+12) или 2 крушащих удара +16 (1d6+8).

Дистанционная: камень +12 (2d6+9).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: камнемёт (120 футов).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +13):

3 / день — облако тумана, предвидение, проклятие (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, Лвк: 17, Вын: 19, Инт: 8, Мдр: 15, Хар: 12.

БМА: +9; МБМ: +18; ЗБМ: 31.

Черты: Боевые рефлексы, Жестокий удар, Разрушение+, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+.

Навыки: Внимание +11, Плавание +16, Скрытность +5 (+13 в трясинах); Модификаторы народа: +8 к Скрытности в трясинах.

Языки: боггардский, великаний.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: болота с умеренным климатом.

Численность: одиночка, банда (2-6) или племя (7-22, 20% не участвующих в бою, 1 жрец или ведьма-предводитель 4-8 уровня, 1-3 варвара или воина 2-5 уровня, 2-12 мерроу, 10-20 боггардов и 6-12 гигантских лягушек).

Сокровища: обычные (острога, другие сокровища).

ОСТРОГА

Экзотическое двуручное оружие

Цена: 8 зм; Урон (Н): 1d4/1d4; Урон (С): 1d6/1d6; Крит. удар: ×2;

Дистанция: — ; Вес: 8 фунтов; Тип: Р.

Свойства: двустороннее, длинное, сбивающее.

ВЕЛИКАН, РУННЫЙ

Кожа этого великана чёрная и изъеденная мелкими ямками, словно бы сделанная из грубо отлитого железа. Также она покрыта светящимися красными рунами.

РУННЫЙ ВЕЛИКАН КО 17



Опыт 102 400

Принципиальный злой гигантский гуманоид (великан).

Иниц.: +0; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +29.

ЗАЩИТА

КБ: 30, касание 6, врасплох 30 (+9 броня, +15 естественная броня, -4 размер).

ПЗ: 270 (20d8+180).

Стойкость +15, Реакция +6, Воля +20.

Невосприимчивость: огонь, холод, электричество.

АТАКА

Скорость: 35 футов (50 футов без брони); хождение по воздуху.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +27/+22/+17 (4d6+22 / 17-20) или 2 крушащих удара +26 (2d6+15).

Дистанционная: искусно сделанное копьё +12/+7/+2 (4d6+15 / ×3).

Занимаемое пространство: 20 футов; Зона досягаемости: 20 футов.

Особые атаки: подчинение великанов, руны, сноп искр.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +24):

Постоянные — хождение по воздуху.

Неограниченно — внушение (СЛ 17), приворот (гуманоид) (СЛ 15).

3 / день — массовый приворот (чудовище) (СЛ 22), подчинение гуманоида (СЛ 19).

1 / день — истинное зрение, требование (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 41, Лвк: 11, Вын: 28, Инт: 14, Мдр: 23, Хар: 18.

БМА: +15; МБМ: +34; ЗБМ: 44.

Черты: Быстрое выхватывание, Жестокий удар, Жестокий удар+, Критическая точность, Критическое ошеломление, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Стальная воля, Таран+, Улучшенный критический удар (длинный меч).

Навыки: Акробатика +15 (+23 при прыжках), Внимание +29, Знание (высший свет) +12, Знание (история) +12, Ремесло (одно любое) +25.

Языки: великаний, всеобщий, терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка, пара, патруль (3-6), отряд (7-12) или компания (13-30, 2-4 воина или плута 2-4 уровня, 1 оракул или чародей 5-8 уровня, 1 следопыт или монах-командир 5-6 уровня, 10-20 йети, 1-4 облачных великана, 8-12 морозных великанов, 10-16 каменных великанов, 4-8 ламий-матриархов и 1-2 взрослых синих дракона).

Сокровища: обычные (искусно сделанный полный латный доспех, искусно сделанный длинный меч, 3 искусно сделанных копья, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Подчинение великанов (Св): рунный великан получает бонус +4 (народ) к СЛ проверок эффектов обольщения или принуждения против великанов.

Руны (Экс): в качестве свободного действия рунный великан, используя Псевдозаклинания или способность сноп искр, может заставить руны на своём теле засиять. Все существа в 10 футах от великана должны пройти испытание Стойкости со СЛ 24 или же быть ослеплены на 1 раунд. СЛ испытания зависит от Харизмы рунного великана.

Сноп искр (Св): в качестве основного действия рунный великан может заставить сноп искр вырваться из одной из рун на его теле. Искры действуют аналогично губительному дыханию (30-футовый конус; 10d6 урона огнём и 10d6 урона электричеством; испытание Реакции со СЛ 29 уменьшает урон вдвое; используется один раз за 1d4 раунда). СЛ испытания зависит от Выносливости рунного великана.

ВОЛК В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

На старом пне неподвижно сидит небольшое животное. Кажется бы, ничего необычного. Но мгновение спустя оказывается, что у пня есть зубастая пасть.

ВОЛК В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ КО 8



Опыт 4 800

Нейтральная средняя аберрация.

Иници.: +4; **Восприятие:** круговой обзор, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 10, врасплох 21 (+11 естественная броня).

ПЗ: 97 (13d8+39).

Стойкость +9, **Реакция** +6, **Воля** +10.

АТАКА

Скорость: 5 футов, лазание 5 футов, рытьё 5 футов.

В ближнем бою: укус +12 (1d6+3), 8 щупалец +11 (1d4+1, захват и притягивание).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (15 футов для щупалец).

Особые атаки: притягивание (щупальце, 5 футов), сдавливание (щупальце, 1d4+3), яйцеклад.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 10, **Вын:** 17, **Инт:** 6, **Мдр:** 14, **Хар:** 7.

БМА: +9; **МБМ:** +12 (+18 при захвате); **ЗБМ:** 22 (нельзя сбить с ног).

Черты: Внушительная стойкость, Захват^{++д}, Молниеносная реакция, Молниеносная реакция+, Мультиатака, Уверенное владение оружием (щупальце), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +14, Знание (природа) +4, Лазание +15, Маскировка -1 (+11 в виде пня), Проницательность +8, Скрытность +9; **Модификаторы народа:** +12 к Маскировке в виде пня.

ОС: труп-приманка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любой лес.

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Труп-приманка (Экс): поместив поверх пня труп и вгоняя в него маленькие нити, волк в овечьей шкуре может грубо управлять им, словно куклой. Труп не может покидать поверхность пня или совершать сложные действия — волк в овечьей шкуре использует его лишь для того, чтобы привлечь более крупную добычу поближе к щупальцам. Волк в овечьей шкуре может управлять трупом размером на две категории меньше его самого (например, средний волк в овечьей шкуре может управлять маленьким существом). Когда волк в овечьей шкуре использует труп таким образом, он получает бонус +8 к проверкам Маскировки в дополнение к своему модификатору народа.

Яйцеклад (Экс): волк в овечьей шкуре может отложить в существо своё яйцо двумя способами. Если существо съедает труп, который волк в овечьей шкуре использует в качестве приманки, оно немедленно заражается его яйцами. Также раз в день волк в овечьей шкуре может отложить

ЗАРАЖЕНИЕ

Заражение — это похожий на болезнь недуг. От заражения непросто избавиться — вне зависимости от количества пройденных испытаний, жертва остаётся заражённой. *Исцеление от болезней* или схожий с этим заклинанием эффект позволяет остановить заражение, но невосприимчивость к болезням не защищает от заражения, поскольку его вызывают паразиты.

яйцо в беспомощное или бездвигательное существо в качестве части действия захвата. Жертва может сопротивляться заражению, пройдя испытание Стойкости со СЛ 19, но при провале яйцо закрепляется и становится сознательным существом, которое постепенно подпитывается от тела хозяина и в итоге вырывается из его живота. Паразита можно вырезать из живота хозяина с помощью проверки Лечения со СЛ 25, потратив на это 1 час и нанеся цели 3d6 режущего урона вне зависимости от успешности проверки. Заклинание *исцеление от болезней* (или любой подобный эффект) также избавляет жертву от паразита. *Зародыш волка в овечьей шкуре: пища — заражение; Испытание:* Стойкости со СЛ 19; *Скрытый период:* 1 день; *Частота:* 1 / день; *Действие:* 1d4 урона Силе, пока она не достигнет 0, затем 3d6 урона, когда паразит вырывается на волю; *Лечение:* 3 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости волка в овечьей шкуре.

ГРИФ, ГИГАНТСКИЙ

В облике этого огромного падальщика куда больше привлекает внимание лысая голова и изогнутый клюв, нежели гигантский размах крыльев.

ГИГАНТСКИЙ ГРИФ

КО 4



Опыт 1 200

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +2; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 11, врасплох 15 (+6 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 42 (5d8+20).

Стойкость +10, Реакция +6, Воля +3; +4 против болезней.

АТАКА

Скорость: 10 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +9 (2d6+9 и болезнь).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 2, Мдр: 15, Хар: 7.

БМА: +3; МБМ: +10; ЗБМ: 22.

Черты: Внушительная стойкость, Живучесть, Уверенное владение оружием (укусы).

Навыки: Внимание +13, Полёт +7; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ОС: заразный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые равнины или холмы.

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заразный (Экс): из-за своего пристрастия к падали гигантские грифы являются переносчиками болезней. Любое существо, укушенное гигантским грифом, с вероятностью 10% получает заражение крови, слепящий недуг или другую похожую болезнь («Основная книга правил», стр. 591). После прохождения такой проверки жертва не может быть заражена этим же гигантским грифом снова, но атаки других гигантских грифов проходят как обычно и могут заразить существо несколькими болезнями. Гигантские грифы не имеют невосприимчивости к болезням, но у них есть бонус +4 (народ) ко всем испытаниям против подобных болезней.

ГОБЛИНОВА ЗМЕЯ

Туловище чёрной змеи со скользкой чешуёй увенчано гоблинской головой без губ, щеголюющей змеиными клыками.

ГОБЛИНОВА ЗМЕЯ

КО 1



Опыт 400

Хаотичная злая небольшая aberrация.

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 13, врасплох 12 (+1 естественная броня, +2 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 13 (2d8+4).

Стойкость +2, Реакция +2, Воля +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов, рытьё 5 футов.

В ближнем бою: укусы +4 (1d4+3).

Особые атаки: гоблиново дыхание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 15, Вын: 14, Инт: 9, Мдр: 12, Хар: 13.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 14 (нельзя сбить с ног).

Черты: Выпад^д, Эксперт (Блеф).

Навыки: Блеф +6, Внимание +5, Запугивание +5, Знание (краеведение) +3, Скрытность +10.

Языки: всеобщий, гоблинский.

ОС: понимание змей +7.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья и трясины.

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–12 и 1–6 ядовитых змей).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гоблиново дыхание (Экс): один раз каждые за 1d4 раунда гоблинова змея может в качестве основного действия отвратительно рыгнуть. Любое существо в пределах 5 футов от гоблиновой змеи должно пройти испытание Стойкости со СЛ 13 или стать дезориентированным на 1d6 раундов из-за вони. Существо, успешно прошедшее испытание, становится невосприимчиво к эффекту гоблинового дыхания этой гоблиновой змеи на 24 часа. Гоблиновы змеи и гоблины невосприимчивы к этому эффекту. Это эффект яда. СЛ испытания зависит от Выносливости гоблиновой змеи.

Понимание змей (Экс): эта способность работает аналогично друидскому пониманию животных; змеи и прочие змееподобные рептилии понимают гоблинову змею, а она может с ними устно общаться. Бонус равен КЗ народа гоблиновой змеи + модификатор Харизмы и бонус +4 (народ).

ГРОМ-ПТИЦА

Перья этой огромной птицы по цвету напоминают затянутое грозовыми тучами небо. Сходство лишь усиливается проблесками молний, пробегающими по телу.

ГРОМ-ПТИЦА

КО 11



Опыт 12 800

Нейтральный гигантский волшебный зверь.

Иниц.: +7; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, око бури, сумеречное зрение; **Внимание** +20.

Аура: аура бури (100 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 10, врасплох 21 (+15 естественная броня, +3 Лвк, -4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 147 (14d10+70).

Стойкость +14, **Реакция** +12, **Воля** +9.

Невосприимчивость: звук, электричество.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 120 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: 2 удара когтями +18 (2d6+8 / 19-20 и захват), укус +18 (2d8+8 / 19-20).

Дистанционная: разряд молнии +13 (дистанционная атака касанием; 6d6 урона электричеством и 6d6 урона звуком).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +12):
Неограниченно — *управление погодой*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 17, **Вын:** 21, **Инт:** 12, **Мдр:** 16, **Хар:** 13.

БМА: +14; **МБМ:** +26 (+30 при захвате); **ЗБМ:** 40.

Черты: Критическая точность, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями), Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Акробатика +13, **Внимание** +20, **Исполнение** (пение) +8, **Полёт** +11, **Проницательность** +10.

Языки: ауран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые холмы или горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура бури (Св): гром-птицу окружает облако крепкого ветра радиусом 100 футов, исходящего из центра облака и исчезающего у краёв ауры. В области действия ауры проверки атаки для дистанционного оружия (но не осадных машин) и проверки Полёта получают штраф -4, а открытое пламя затухает. Небольшие существа должны совершать проверку Силы со СЛ 10 (если находятся на земле) или проверку Полёта со СЛ 20, чтобы перемещаться ближе к гром-птице, в то время как существа маленького или меньшего размера могут быть отброшены назад (на 1d4 × 10 футов, если они находятся на земле и проваливают проверку Силы со СЛ 15, или на 2d6 × 10 футов, если они летают и проваливают проверку Полёта со СЛ 25). Существа на земле, которых отбрасывает назад, получают 1d4 несмертельного урона за каждые 10 футов, а отброшенные летающие

существа получают 2d6 несмертельного урона вне зависимости от дистанции, на которую их оттолкнуло. Более того, каждые 1d4 раунда по случайному существу в области действия ауры (кроме гром-птицы) бьёт молния, нанося 12d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 22 уменьшает урон вдвое). СЛ этого испытания зависит от Выносливости гром-птицы; СЛ сопротивления ветру фиксированы.

Око бури (Экс): гром-птица игнорирует все штрафы видимости и плохой видимости от погодных эффектов, включая эффекты заклинаний *облако тумана*, *непроглядный туман* и подобных им.

Разряд молнии (Св): гром-птица в качестве основного действия может послать из распростёртых крыльев гром и молнии в виде луча. Эта атака имеет дальность 200 футов без шага дистанции, для попадания требуется провести дистанционную атаку касанием. Существо, получившее критический удар от разряда молнии, глохнет и находится в шоке 1 раунд при провале испытания Стойкости со СЛ 22. СЛ испытания зависит от Выносливости гром-птицы.

ДЕМОН, ИНКУБ

Демоническое происхождение этого загадочного привлекательно-го мужчины выдаёт перепончатые крылья, изогнутые рога и козлиные копыта.

ДЕМОН, ИНКУБ

КО 6



Опыт 2 400

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +2; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 12, врасплох 16 (+6 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 76 (8d10+32).

Стойкость +10, Реакция +6, Воля +8.

СУ: 10/холодное железо или добро; Невосприимчивость: электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 50 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: искусно сделанный скимитар +14/+9 (1d6+7 / 18–20) или 2 крушащих удара +13 (1d4+5).

Особые атаки: усиливающаяся боль.

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +13):

Постоянные — полиглот.

Неограниченно — внушение (СЛ 18), чтение мыслей (СЛ 17), высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), приворот (гуманоид) (СЛ 16).

1 / день — призыв (3 круг, 2 схира с шансом 40%), сокрушительное отчаяние (DC 19).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 15, Вын: 18, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 21.

БМА: +8; МБМ: +13; ЗБМ: 25.

Черты: Атака в полёте, Жестокий удар, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар.

Навыки: Акробатика +6, Блеф +16, Внимание +21, Дипломатия +16, Запугивание +24, Знание (планы) +14, Изворотливость +6, Колдовство +11, Полёт +13, Проницательность +13, Скрытность +11; Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Запугиванию.

Языки: всеобщий, демонический, небесный; телепатия 100 футов, полиглот.

ОС: смена формы (небольшой или средний гуманоид; иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или отряд (2–8).

Сокровища: обычное (искусно сделанный скимитар, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Усиливающаяся боль (Св): когда инкуб подтверждает критический удар оружием ближнего боя или естественным оружием, он наносит дополнительно 2d6 несмертельного урона и цель должна пройти испытание Стойкости со СЛ 19 или же почувствовать жуткую боль, от которой становится дезориентирована на 1d6 раундов. При многократном применении этой способности длительность суммируется. СЛ испытания зависит от Харизмы инкуба.

ДЕМОН, КОЛОКС

Это существо было бы воплощением элегантности и утончённости, если бы у него не было гротескной мушиной головы и пары подрагивающих насекомых крыльев.

ДЕМОН, КОЛОКС

КО 12



Опыт 19 200

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +13; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +31.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 19, врасплох 17 (+7 естественная броня, +9 Лвк).

ПЗ: 168 (16d10+80).

Стойкость +15, Реакция +19, Воля +9.

СУ: 10/добро; Невосприимчивость: болезнь, электричество, яд; Устойчивость: кислота 10, огонь 10, холод 10; УкМ: 23.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укусы +25 (1d6+4 и иссушение), 2 крушащих удара +25 (1d4+4).

Особые способности: атака исподтишка +4d6, жужжащие крылья, иссушение.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +18):

Постоянные — полиглот.

Неограниченно — болезнь (СЛ 20), внушение (СЛ 19), невидимость.

3 / день — быстрая невидимость, замешательство (СЛ 20), туман безволия (СЛ 21), ускорение.

1 / день — гигантские насекомые, теневое разрушение (СЛ 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 28, Вын: 20, Инт: 17, Мдр: 18, Хар: 23.

БМА: +16; МБМ: +25; ЗБМ: 39.

Черты: Атака в полёте, Боевые рефлексy, Быстрое псевдозаклинание (невидимость), Ловкий маневр, Обманщик, Парение, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +28, Блеф +29, Внимание +31, Дипломатия +14, Знание (история, магия, планы и религия) +14, Ловкость рук +17, Маскировка +19, Оценка +14, Полёт +26, Скрытность +28; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, небесный; телепатия 100 футов, полиглот.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: город (Бездна).

Численность: одиночка, пара или стая (3–8).

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жужжащие крылья (Экс): один раз в день колокс может в качестве основного действия потрепетать крыльями, что заворачивающе играют всеми цветами радуги и жужжат так, что ничего больше не слышно. Все существа в пределах 30 футов, видящие колокса, должны пройти испытание Воли со СЛ 24 или стать замедленными (аналогично заклинанию замедление) на 6 раундов или менее. Каждый последующий раунд колокс должен в качестве быстрого действия поддерживать эффект или он закончится в конце

хода колокса. Жужжание также не позволяет звуку проходить, что даёт этому мухоподобному демону невосприимчивость к атакам и эффектам с дескриптором «звук» на время действия эффекта. СЛ испытания зависит от Харизмы колокса.

Иссушение (Св): любое существо, укушенное колоксом, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 23 или получить 1d4 урона Харизме. Колокс восстанавливает 5 ПЗ за каждый нанесённый пункт урона Харизме. СЛ испытания зависит от Выносливости колокса.

ДЕМОН, СХИР

Серая блохастая шкура лишь частично скрывает сухопарое, но мускулистое тело этого гуманоида, на плечах которого сидит козлиная голова.

ДЕМОН, СХИР

КО 4



Опыт 1 200

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (демон, злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, увидеть невидимое; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 12, врасплох 17 (+7 естественная броня, +2 Лвк).

ПЗ: 37 (5d10+10).

Стойкость +6, **Реакция** +3, **Воля** +3.

СУ: 5/холодное железо или добро; **Невосприимчивость:** болезнь, электричество, яд; **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10, холод 10; **УкМ:** 15.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная алебарда +10 (1d10+4 / ×3 и болезнь), рога +3 (1d6+1) или рога +8 (1d6+4).

Особые атаки: сокрушительная атака с разбега (рога, 3d6+4).

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +4):

Постоянные — полиглот, увидеть невидимое.

3 / день — защита от добра, мистический замок, поспешное отступление.

1 / день — призыв (2 круг, 1d3 схира с шансом 20%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 14, **Вын:** 15, **Инт:** 8, **Мдр:** 5, **Хар:** 6.

БМА: +5; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 20.

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (алебарда).

Навыки: Акробатика +10 (+18 при прыжках), **Внимание** +13, **Выживание** +2, **Запугивание** +6, **Лазание** +11; **Модификаторы народа:** +8 к Акробатике при прыжках, +8 к Вниманию.

Языки: демонический; телепатия 100 футов, полиглот.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Численность: одиночка, пара или стая (2–8).

Сокровища: обычное (искусно сделанная алебарда, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Экс): схир постоянно грызёт концы своей алебарды, покрывая клинки заразной слюной. Любое существо, получившее урон от алебарды схира, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 14 или заразиться серой оспой — жуткой болезнью, симптомами которой являются слабость, серые пятна на коже и последующая кататония. СЛ испытания зависит от Выносливости схира.

Серая оспа: алебарда — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 14;

Скрытый период: 1 день; *Частота:* 1 / день; *Действие:* 1d6 урона Сил; *Лечение:* 2 испытания подряд.

ДРЕЙК, ОГНЕННЫЙ

Это яростное создание очень похоже на дракона, покрытого красно-жёлтой чешуёй, но лап у него только две.

ОГНЕННЫЙ ДРЕЙК

КО 5



Опыт 1 600

Хаотичный злой крупный дракон (огненный).

Иниц.: +5; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 10, врасплох 17 (+8 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 57 (6d12+18).

Стойкость +8, Реакция +6, Воля +6.

Невосприимчивость: огонь, паралич, сон.

Слабые стороны: уязвимость к холоду.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укусы +10 (2d6+5 и 1d6 урона огнём), удар хвостом +5 (1d6+2).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: огненное дыхание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 13, Вын: 16, Инт: 9, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +12; ЗБМ: 23.

Черты: Атака в полёте, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +10, Выживание +10, Запугивание +9, Полёт +8, Скрытность +6.

Языки: драконий.

ОС: прилив скорости.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: горы или холмы с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или нашествие (3-12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Огненное дыхание (Св): огненный дрейк может в качестве основного действия выдохнуть огненный шар, взрывающийся аналогично заклинанию *огненный шар*. У этой атаки дистанция 180 футов, и она наносит 5d6 урона огнём всем существам в облаке радиусом 20 футов. Испытание Реакции со СЛ 16 уменьшает урон вдвое. После этого огненный дрейк не может использовать эту способность вновь в течение 1d6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости огненного дрейка.

Прилив скорости (Экс): три раза в день в качестве быстрого действия огненный дрейк может воззвать к своему драконьему наследию, чтобы стать сильнее и быстрее, получая таким образом дополнительное сопутствующее действие в этот раунд.

КОМАР, РОЙ

Жужжание и хаотичное движение тучи голодных комаров не предвещает ничего хорошего.

КОМАР, РОЙ

КО 3



Опыт 800

Нейтральный миниатюрный вредитель (стая).

Иниц.: +1; Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 14 (+1 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 31 (7d8).

Стойкость +5, Реакция +3, Воля +3.

Защитные способности: особенности стаи; Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты, урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (2d6, болезнь и кровотечение).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: кровотечение (1d6), болезнь (малярия, СЛ 13), тошнотворность (СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, Лвк: 13, Вын: 10, Инт: —, Мдр: 12, Хар: 9.

БМА: +5; МБМ: —; ЗБМ: —.

Навыки: Внимание +9, Полёт +11; Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тропические болота.

Численность: одиночка, пара, туча (3-6 стай), полчище (7-12 стай).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Болезнь (Экс): *Малярия*: укусы — ранение; *Испытание*: Стойкости со СЛ 17; *Скрытый период*: 1d3 дня; *Частота*: 1 день; *Действие*: 1d3 урона Вын и 1d3 урона Мдр; *Лечение*: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости роя комаров.

ЛАМИЯ-МАТРИАРХ

С виду это прекрасная человеческая женщина, но ниже пояса у неё тело огромной змеи.

ЛАМИЯ-МАТРИАРХ

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище (перевёртыш).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание:** +3.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 13, врасплох 17 (+8 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 102 (12d10+36).

Стойкость: +7, **Реакция:** +12, **Воля:** +11.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты; **УкМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: +1 *скимитары* +14/+14/+9/+9/+4 (1d6+6 / 15-20 и потеря 1 Мудрости при первом попадании за раунд) или атака касанием +16 (потеря 1d4 Мудрости).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Особые атаки: потеря мудрости.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +17):

Неограниченно — *приворот (чудовище)* (СЛ 19), *чревоущание* (СЛ 16).

3 / день — *внушение* (СЛ 18), *глубокий сон* (СЛ 18), *зеркальное отражение, полноценный образ* (СЛ 18), *сновидение*.

Известные заклинания (УЗ 6; концентрация +11):

3 (4 / день) — *ускорение*.

2 (6 / день) — *невидимость, погребальный звон* (СЛ 17).

1 (8 / день) — *волшебная стрела, исцеление лёгких ранений, магический доспех, милость божества*.

0 (неограниченно) — *магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, пляшущие огоньки, починка, призрачный звук* (СЛ 15), *ступор* (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 19, **Вын:** 17, **Инт:** 16, **Мдр:** 16, **Хар:** 21.

БМА: +12; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 32 (нельзя сбить с ног).

Черты: Длительное заклинание, Парное оружие, Парное оружие+, Сила двух рук, Уверенное владение оружием (скимитар), Улучшенный критический удар (скимитар).

Навыки: Акробатика +8 (+12 при прыжках), Блеф +21, Дипломатия +11, Запугивание +20, Знание (магия) +15, Знание (однолюбое) +15, Использование магических устройств +21, Колдовство +15, Лазание +13, Маскировка +11, Плавание +13;

Модификаторы народа: +4 к Акробатике, +4 к Блефу, +4 к Использованию магических устройств.

Языки: всеобщий, демонический, драконий.

ОС: смена формы (определённая форма среднего гуманоида, иной облик), уменьшенное оружие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, пара или культ (3-6).

Сокровища: удвоенные (два +1 *скимитара*, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заклинания: ламия-матриарх сотворяет заклинания как чародей 6 уровня и может сотворять как заклинания из списка заклинаний жреца, так и те, что обычно доступны чародею. Для ламии-матриарха заклинания жреца считаются мистическими.

Потеря мудрости (Св): каждый раз, когда ламия-матриарх успешно проводит атаку касанием в ближнем бою, противник теряет 1d4 Мудрости. Каждый раз, когда ламия-матриарх попадает в первый раз за раунд оружием ближнего боя, противник также теряет 1 Мудрость. Испытание Воли со СЛ 21 отменяет эффект. В отличие от других схожих атак, когда противник теряет Мудрость, это не исцеляет ламию-матриарха. СЛ испытания зависит от Харизмы ламии-матриарха.

ЛЕДЯНОЙ ЧЕРВЬ

У этого огромного белого червя всего один глаз в самой середине головы. Между мандибулами витают облачка ледяного тумана.

ЛЕДЯНОЙ ЧЕРВЬ

КО 12



Опыт 19 200

Нейтральный огромный волшебный зверь (холодный).

Иниц.: +7; Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 11, врасплох 24 (+16 естественная броня, +3 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 168 (16d10+80).

Стойкость +15, Реакция +13, Воля +10.

Невосприимчивость: холод.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 30 футов, рытьё 10 футов.

В ближнем бою: укусы +25 (4d10+15 и 4d6 урона холодом).

Занимаемое пространство: 15 футов; Зона досягаемости: 10 футов.

Особые атаки: губительное дыхание (60-футовый конус, 15d6 урона холодом, Реакция СЛ 23, ½ урона, применяется раз в час), предсмертная агония, трель.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, Лвк: 16, Вын: 21, Инт: 2, Мдр: 16, Хар: 11.

БМА: +16; МБМ: +28; ЗБМ: 41 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевые рефлексы, Бойня, Задержание, Сокрушительный удар, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +17, Скрытность +6 (+14 в снегу и льдах);

Модификаторы народа: +8 к Скрытности в снегу и льдах.

ОС: холод.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные равнины или горы.

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Предсмертная агония (Св): когда ледяной червь убит, он наносит во взрыве радиусом 100 футов 12d6 урона холодом и 8d6 колющего урона (испытание реакции со СЛ 23 снижает урон вдвое). СЛ испытания зависит от Выносливости ледяного червя.

Трель (Св): в качестве действия полного хода ледяной червь может издать странную трель, которая действует на всех существ в радиусе 100 футов. Существа должны пройти испытание Воли со СЛ 18, чтобы не быть замороженными, пока червь продолжает издавать трель (ледяной червь может поддерживать трель, концентрируясь). Как только существо успешно проходит испытание или же освободилось от эффекта, оно не может подпасть под эффект трели того же ледяного червя в течение 24 часов. Трель является звуковым эффектом, воздействующим на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы червя.

Холод (Св): тело ледяного червя испускает жуткий холод, позволяя ему наносить дополнительные 4d6 урона холодом с помощью укуса. Любое существо, которое наносит

урон ледяному червю безоружным ударом или естественным оружием, получает 1d6 урона холодом за каждое попадание. Существо, которое ледяной червь взял в захват или взявшее ледяного червя в захват, получает 4d6 урона холодом за каждый раунд, пока захват продолжается.

НАЛЁТЧИК

Это дикие воины холмов и скал, возвращённые яростью бури. С жутким боевым кличем спускаясь с гор, они несут смерть врагам и яростью ничем не уступают необузданной природе, что гонит их в низины за добычей.

НАЛЁТЧИК

КО 5

Опыт 1 600

Человек, варвар 6.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 12 (+4 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, -2 ярость).

ПЗ: 67 (6d12+28).

Стойкость +9, Реакция +4, Воля +5.

Защитные способности: невероятное уклонение+, чутьё на ловушки +2.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: искусно сделанное копьё +12/+7 (1d8+7 / ×3) или кукри +11/+6 (1d4+5 / 18-20).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +9/+4 (1d8+3 / ×3).

Особые атаки: дары ярости (враг не уйдёт, звериная ярость, нюх), ярость (16 раундов / день).

ТАКТИКА

Базовые параметры: вне ярости параметры налётчика изменяются:

КБ 17, касание 13, врасплох 14; ПЗ: 55; Стойкость +7, Воля +3;

В ближнем бою: искусно сделанное копьё +10/+5 (1d8+4 / ×3) или кукри +9/+4 (1d4+3 / 18-20); Сил: 17, Вын: 14; МБМ: +9; Лазание +9, Плавание +7.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, Лвк: 14, Вын: 18, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 22.

Черты: Выстрел на бегу, Подвижность, Стрельба вблизи, Уворот.

Навыки: Акробатика +11 (+15 при прыжках), Внимание +8, Выживание +7, Запугивание +8, Знание (природа) +6, Лазание +11, Плавание +9.

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение.

Боевое снаряжение: масло волшебного оружия, зелье исцеления лёгких ранений, громовой камень; **Прочее снаряжение:** +1 клéпанный кожаный доспех, пилум молнии, кукри, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +3) и 40 стрел, искусно сделанное копьё, 1 зм.

НЕРЕИДА

У этой прекрасной женщины с тёмными длинными волосами кожа переливается перламутром. Её нагота едва прикрыта прозрачным мокрым платком.

НЕРЕИДА

КО 10



Опыт 9 600

Хаотичная нейтральная средняя фея (водяной).

Иниц.: +9; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +21.

Аура: аура обольщения (30 футов, СЛ 23).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 25, врасплох 15 (+9 Лвк, +5 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 126 (12d6+84).

Стойкость +11, Реакция +17, Воля +14.

Защитные способности: прозрачное тело; СУ: 10/холодное железо; Невосприимчивость: холод, яд; УкМ: 21.

Слабые стороны: платок.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: атака касанием +10 (яд).

Дистанционная: брызги +15 (дистанционная атака касанием, дистанция 30 футов, яд).

Особые атаки: затопляющий поцелуй.

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +17):

Неограниченно — *власть над водой, внушение* (СЛ 18; только против существ, замороженных её аурой обольщения).
1 / день — *призыв чудовища VI* (только элементали воды).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 11, Лвк: 29, Вын: 24, Инт: 14, Мдр: 22, Хар: 21.

БМА: +6; МБМ: +15; ЗБМ: 37.

Черты: Ловкий маневр, Подвижность, Самооборона, Уворот, Усиленная способность (аура обольщения), Фехтование.

Навыки: Блеф +20, Внимание +21, Знание (природа) +17, Изворотливость +24, Исполнение (пение) +20, Плавание +23, Проницательность +21, Скрытность +24.

Языки: акван, всеобщий, силван.

ОС: неземная грация, смена формы (средний элементаль воды, стихийная форма II).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая водная.

Численность: одиночка или труппа (1 nereida, 1 гигантский кальмар, 1 гигантский осьминог, 1 гигантская мурена или косатка).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Аура обольщения (Св): любое существо, испытывающее сексуальное влечение к женщинам, может быть обольщено nereidou, если увидит её красоту, находясь на расстоянии в 30 футов или меньше. Если существо провалит испытание Воли со СЛ 23, оно немедленно становится замороженным. Nereida может неограниченно использовать своё псевдозаклинание *внушение* против замороженных её аурой существ. Это воздействующий на разум эффект принуждения. СЛ испытания зависит от Харизмы nereidou.

Затопляющий поцелуй (Св): nereida может залить лёгкие добровольца либо беспомощной или замороженной жертвы,

коснувшись её (обычно поцеловав в губы). Если жертва не может дышать под водой, то она не может задержать дыхание и немедленно начинает захлёбываться. В свой ход жертва может попытаться пройти испытание Стойкости со СЛ 23, чтобы выкашлять воду; в противном случае жертва оказывается без сознания с 0 ПЗ. На следующий ход жертва должна вновь пройти испытание или её ПЗ снизится до -1 и она окажется при смерти. Если жертва не проходит испытание в третий раунд, она умирает (см. «Основная книга правил», стр. 477). СЛ испытания зависит от Выносливости nereidou.

Неземная грация (Св): если nereida не носит брони, она добавляет модификатор Харизмы к своему ЗБМ и КБ в качестве бонуса отражения.

Платок (Экс): в платке nereidou (твёрдость 2, прочность 6) заключена часть её жизненной силы. Если платок уничтожить, nereida теряет 1d6 Вын каждый час, пока не умрёт. Nereida может создать новый платок из воды, пройдя испытание Воли со СЛ 25, но на каждую попытку требуется 1d4 часа. Для того чтобы уничтожить или украсть платок nereidou, необходимо совершить попытку разрушения или разоружения.

Прозрачное тело (Св): когда nereida находится под водой, её тело становится прозрачным, благодаря чему она практически невидима. Nereida может неограниченно становиться прозрачной или видимой в качестве свободного действия.

Яд (Экс): атака касанием или брызги — контакт; *Испытание:* Стойкости со СЛ 23; *Частота:* 1 / раунд до 6 раундов; *Действие:* 1d2 урона Вын и слепота; *Лечение:* 2 испытания подряд.

ОБИТАТЕЛЬ ЛЕНГА

Чем дольше смотришь на этого странного гуманоида, укутанного в рваные кожаные одеяния, тем более чуждо и страшно он выглядит.

ОБИТАТЕЛЬ ЛЕНГА

КОВ



Опыт 4 800

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, хаотичный, экстрапланарный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА

КБ: 21, **касание** 15, **врасплох** 16 (+6 естественная броня, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 95 (10d10+40); **потустороннее быстрое исцеление** 5.

Стойкость +11, **Реакция** +11, **Воля** +6.

Защитные способности: недышащий, необычная анатомия;

Невосприимчивость: яд; **Устойчивость:** холод 30, электричество 30; **УкМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +14 (1d6+2 и потеря 1d6 Лвк), 2 удара когтями +14 (1d4+2).

Особые атаки: атака исподтишка +5d6.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +15):

Постоянные — полиглот.

3 / день — *завораживающий узор* (СЛ 17), *левитация*, *малый образ* (СЛ 17), *чтение мыслей* (СЛ 17).

1 / день — *планарный переход* (СЛ 20, только на себя), *поиск предмета*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 18, **Вын:** 19, **Инт:** 18, **Мдр:** 17, **Хар:** 21.

БМА: +10; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 27

Черты: Обманщик, Подвижность, Убедительность, Уворот, Фехтование.

Навыки: Блеф +22, **Внимание** +16, **Дипломатия** +7, **Запугивание** +12, **Знание** (одно любое) +17, **Использование магических устройств** +18, **Колдовство** +12, **Ловкость рук** +17, **Маскировка** +12 (+16 в виде гуманоида), **Механика** +14, **Проницательность** +16, **Профессия** (матрос) +8, **Скрытность** +17;

Модификаторы народа: +4 к Маскировке при маскировке под среднего гуманоида.

Языки: акло; полиглот.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, банда (2–5) или команда (6–15).

Сокровища: удвоенные (рубины стоимостью от 500 до 2 000 зм, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Недышащий (Экс): это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания (например, выдыхание яда); это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

Необычная анатомия (Экс): внутренности обитателей Ленга отличаются от особи к особи, что даёт им 50%-ный шанс воспринять критический удар или атаку исподтишка как обычную атаку.

Потеря Ловкости (Св): языки и зубы этих потусторонних существ вызывают потерю 1d6 Ловкости при укусе. Конструкции, элементали и прочие существа, у которых нет плоти, невосприимчивы к этому эффекту. Успешное испытание Стойкости со СЛ 19 снижает потерю Ловкости до 1. СЛ испытания зависит от Выносливости обитателя Ленга.

Потустороннее быстрое исцеление (Св): обитатель Ленга сохраняет постоянную связь с измерением Ленга. Находясь вне этого измерения, обитатель Ленга получает быстрое исцеление 5. Он теряет эту способность, находясь в измерении Ленг или же в области, где планарная связь не действует. Если обитателя Ленга убить, то его тело рассыпается в пыль через 1d4 раунда, оставляя лишь его снаряжение. Убитый обитатель Ленга восстанавливается в измерении Ленг аналогично убитому призванному существу. Убить обитателя Ленга навсегда можно только в том случае, если его быстрое исцеление отменить.

ОХОТНИК

Блуждающие по лесам охотники отлавливают животных, на которых могут без опаски охотиться, но куда больше они известны тем, что именно они являются своеобразным сердцем торговых мехами. Ничего не подозревающие обитатели леса с лёгкостью попадают в их смертоносные и эффективные ловушки.

ОХОТНИК

КО 3

Опыт 800

Человек, следопыт 4.

Нейтральный средний гуманоид.

Иници.: +2; Восприятие: Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+3 броня, +2 Лвк, +1 уклонение, +1 щит).

ПЗ: 30 (4d10+8).

Стойкость +5, Реакция +6, Воля +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный боевой топор +7 (1d8+2 / ×3) или топорик +6 (1d6+2 / ×3).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +7 (1d8+1 / ×3) или метательный топорик +6 (1d6+2).

Особые атаки: заклятый враг (животные +2).

Подготовленные заклинания следопыта (УЗ 1; концентрация +2):

1 — *приворот (животное)* (СЛ 12).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 15, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 10

БМА: +4; МБМ: +6; ЗБМ: 19.

Черты: Двужильный, Подвижность, Убийственная меткость, Уворот, Стрельба вблизи.

Навыки: Верховая езда +6, Внимание +7, Выживание +8 (+10 при выслеживании), Дрессировка +6, Лазание +10, Лечение +8, Плавание +6, Профессия (охотник) +8, Ремесло (капканщик) +9, Скрытность +8.

Языки: всеобщий.

ОС: выслеживание +2, излюбленная местность (леса +2), понимание животных +4, совместная охота (верный зверь, барсук).

Боевое снаряжение: яд чёрной гадюки (1 доза), свиток исцеления лёгких ранений (2), свиток разговора с животными (2); Прочее снаряжение: искусно сделанный клёпаный кожаный доспех, искусно сделанный баклер, искусно сделанный боевой топор, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +1) и 20 стрел, метательный топорик (2), набор верхолаза, набор лекаря, искусно сделанные инструменты капканщика.

ПАУК,

ГИГАНТСКАЯ ЧЁРНАЯ ВДОВА

Снизу чёрного блестящего брюшка этого длинноногого паука изображён рисунок, похожий на алые песочные часы.

ГИГАНТСКАЯ ЧЁРНАЯ ВДОВА КО 3



Опыт 800

Нейтральный крупный вредитель.

Иници.: +3; Восприятие: виброслуховательность 60 футов, ночное зрение 60 футов; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 11, врасплох 13 (+4 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 37 (5d8+15).

Стойкость +7, Реакция +3, Воля +1.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +6 (1d8+6 и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: паутина (дистанционная атака +4, СЛ 19, прочность 5).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 16, Инт: —, Мдр: 10, Хар: 2.

БМА: +3; МБМ: +8; ЗБМ: 20 (32 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +4, Лазание +20; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +8 к Лазанию, +4 к Скрытности (+8 в паутине).

ОС: крепкая паутина.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка, пара или колония (3–8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Крепкая паутина (Экс): паутина гигантской чёрной вдовы получает бонус +4 к СЛ разрывания или освобождения из неё.

Яд (Экс): укусы — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 17;

Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d3 урона Вын и ошеломление; Лечение: 2 испытания. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантской чёрной вдовы и включает бонус +2 (народ).

ПАУК

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ

Покрытый жёсткими волосками гигантский тарантул неторопливо ползёт вперёд, всеми восемью глазами выискивая добычу.

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ КО 8



Опыт 4 800

Нейтральный гигантский вредитель.

Иниц.: +1; **Восприятие:** вибросенсорность 60 футов, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 7, врасплох 20 (+14 естественная броня, +1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 115 (10d8+70).

Стойкость +14, **Реакция** +4, **Воля** +3.

Защитные способности: жёсткие волоски; **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (3d6+18 и яд).

Дистанционная: жёсткие волоски +4 (дистанционная атака касанием, тошнота).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 20 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 35, **Лвк:** 13, **Вын:** 24, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 2.

БМА: +7; **МБМ:** +23; **ЗБМ:** 34 (46 против сбивания с ног).

Навыки: **Внимание** +4, **Лазание** +28, **Скрытность** -7 (-3 в паутине); **Модификаторы народа:** +4 к **Вниманию**, +8 к **Лазанию**, +4 к **Скрытности** (+8 в паутине).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые леса.

Численность: одиночка, пара или колония (3-8).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жёсткие волоски (Экс): тарантул может выстрелить жёсткими волосками, растущими на спине в качестве дистанционной атаки касанием (шаг дистанции 20 футов). При попадании цель проходит испытание Стойкости со СЛ 22, при провале испытывая тошноту в течение 1d6 раундов. Существо, атакующее гигантского тарантула, должно пройти испытание Реакции со СЛ 22, чтобы избежать поражения волосками. СЛ испытаний зависит от Выносливости гигантского тарантула.

Яд (Экс): укусы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 24; **Частота:** 1 / раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d6 урона Сил; **Лечение:** 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости гигантского тарантула и включает бонус +2 (народ).

ПОЛУОГР

У этого уродливого великана крохотные глаза, а во рту полно острых зубов.

ПОЛУОГР

КО 2



Опыт 600

М, человек, полуогр, воин 2.

Хаотичный злой средний гуманоид (великан).

Иниц.: +5; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +1.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 11, врасплох 13 (+3 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 25 (2d10+10).

Стойкость +7, **Реакция** +1, **Воля** +1.

Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткое копьё +7 (1d6+5), укусы +2 (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 21, **Лвк:** 13, **Вын:** 18, **Инт:** 8, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +2; **МБМ:** +7; **ЗБМ:** 18.

Черты: Бойня, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Лазание +10, Плавание +10.

Языки: великаний.

ОС: уродство полуогра (имбецильность, огромная челюсть).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или семья (2-6).

Сокровища: снаряжение ПВ (копье, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА:

Уродство полуогра (Экс): огромная челюсть даёт полуогру использовать атаку укусом, а из-за огромной и уродливой головы он получает штраф -2 к испытаниям Воли.

РУСАЛКА

Протягательная женская фигурка частично сокрыта локонами длинных волос, что плавают вокруг, как если бы эта женщина была в воде.

РУСАЛКА

КО 12



Опыт 19 200

Нейтральная злая средняя фея (подводный).

Иниц.: +10; Восприятие: сумеречное зрение; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 17, врасплох 18 (+8 естественная броня, +6 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 150 (20d6+80).

Стойкость +12, Реакция +18, Воля +15.

СУ: 15/холодное железо; Невосприимчивость: огонь; УкМ: 23.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: ошеломляющее касание +16 (ошеломление), 4 удара локонами +16 (2d6+5 и захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; Зона досягаемости: 5 футов (15 футов для локонов).

Особые атаки: локоны, манящий зов, сдавливание (2d6+7).

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +27):

Постоянные — расплывчатость, хождение по воде.

Неограниченно — невидимость, облако тумана, опутывание (СЛ 18).

3 / день — быстрый приворот (чудовище) (СЛ 21), власть над водой.

1 / день — призыв природного союзника VI (только элементарии воды).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, Лвк: 23, Вын: 19, Инт: 12, Мдр: 13, Хар: 24.

БМА: +10; МБМ: +16 (+23 для локонов, +27 при захвате локонов); ЗБМ: 32.

Черты: Боевые рефлексы, Быстрое псевдозаклинание (приворот (чудовище)), Внушительная стойкость, Ловкий маневр, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование, Эксперт (Внимание), Эксперт (Скрытность).

Навыки: Акробатика +14, Блеф +24, Внимание +22, Дипломатия +15, Знание (магия) +6, Знание (природа) +18, Изворотливость +18, Исполнение (пение) +27, Исполнение (танец) +14, Плавание +31, Проницательность +15, Скрытность +27.

Языки: всеобщий, силван.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая водная.

Численность: одиночка, пара или водоворот (3–6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Локоны (Св): у русалки очень длинные и крепкие волосы, которыми она может осуществлять основные естественные атаки. Когда русалка локонами берёт противника в захват, она сама не оказывается в состоянии захвата. Также русалка использует свой модификатор Харизмы в добавление к модификатору Силы для всех проверок боевых маневров, совершённых с помощью локонов.

Манящий зов (Св): в качестве основного действия русалка может запеть или заговорить, заставляя всех существ кроме фей в 300-футовом облаке подойти к ней, как в случае эффекта заклинания внушение (испытание Воли со СЛ 27 отменяет эффект). Существо, успешно прошедшее испытание, не может подпасть под манящий зов той же русалки в течение 24 часов. Если существо, подпавшее под действие эффекта, начинает свой ход рядом с русалкой, оно в ступоре в этот раунд. Эти эффекты продолжают действовать, пока русалка тратит основное действие на их поддержание и 1 раунд после этого. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы русалки.

Ошеломляющее касание (Св): существо, которого коснулась русалка, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 27 или будет ошеломлено желанием и стыдом на 1 раунд. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы русалки.

СТРАННИК

Странники — это кочевники, побирающиеся по просёлочным дорогам и задворкам поселений. Ходят слухи, что они не только вещи крадут, но и людей. Они чинят ножи и котелки, а также устраивают экзотические представления, что не по душе степенным жителям.

СТРАННИК

КО 2

Опыт 600

Человек, бард 1 / плут 2.

Нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +2; Восприятие: Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, враспloh 12 (+2 броня, +2 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 16 (3d8+3).

Стойкость +1, Реакция +7, Воля +1.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +2 (1d4+1 / 19–20).

Дистанционная: кинжал +3 (1d4+1 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6, выступление барда 7 раундов / день (завораживание [СЛ 13], контрпесня, отвлечение, песнь отваги +1).

Известные заклинания барда (УЗ 1; концентрация +4):

1 (2 / день) — немой образ [СЛ 14], сон [СЛ 14].

0 (неограниченно) — колыбельная [СЛ 13], мелкие фокусы, пляшущие огоньки, починка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 15, Вын: 13, Инт: 10, Мдр: 8, Хар: 16.

БМА: +1; МБМ: +2; ЗБМ: 15.

Черты: Лёгкая рука, Обманщик, Уворот.

Навыки: Акробатика +7, Блеф +11, Внимание +5, Дрессировка +4, Знание (краеведение) +5, Изворотливость +6, Исполнение (танец) +8, Исполнение (ударные инструменты) +10, Маскировка +13, Механика +12, Ловкость рук +10, Скрытность +8.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской приём (подскок), поиск ловушек +1, эрудиция барда +1.

Боевое снаряжение: свиток изменения облика, свиток исцеления лёгких ранений, свиток невидимости (2), дымовая шашка (2), смоляной кулёк, громовой камень (2); Прочее снаряжение: кожаный доспех, кинжалы (5), гримёрный набор, искусно сделанный тамбурин, искусно сделанный набор отмычек, мул и телега, 25 зм.

СЭНДПОИНТСКИЙ ДЬЯВОЛ

У этого конеподобного косматого чудовища, что ко всеобщему ужасу ходит на задних ногах, есть пара крыльев, драконий хвост и клыкастая пасть.

СЭНДПОИНТСКИЙ ДЬЯВОЛ КО 8

Опыт 4 800

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (местный).

Иниц.: +3; Восприятие: ночное зрение 60 футов, нюх, сумеречное зрение; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 13, враспloh 18 (+9 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 114 (12d10+48).

Стойкость +12, Реакция +7, Воля +11.

СУ: 5/холодное железо; Невосприимчивость: огонь, эффекты ужаса; УкМ: 19.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 60 футов (плохая маневренность).

В ближнем бою: укусы +17 (2d6+6 / 19–20), 2 копыта +17 (1d8+6).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 5 футов.

Особые атаки: дыхание Преисподней, затапывание (2d6+9, СЛ 22), лай, лягание.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +13):

Неограниченно — облако тумана, пиротехника [СЛ 15], порыв ветра.

3 / день — дверь в пространстве, убийственный фантазм [СЛ 17].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 17, Вын: 19, Инт: 8, Мдр: 17, Хар: 16.

БМА: +12; МБМ: +19; ЗБМ: 33 (37 против сбивания с ног).

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Парение, Подвижность, Уворот, Удар на проходе.

Навыки: Внимание +18, Выживание +18, Запугивание +12, Знание (география) +5, Полёт +12, Скрытность +14.

Языки: варисийский, демонический.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Варисия).

Численность: одиночка.

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дыхание Преисподней (Св): один раз за каждые 1d4 раунда Сэндпоинтский дьявол может изрыгнуть пламя из пасти в качестве основного действия. Это взрыв в 30-футовом конусе, который наносит 10d6 урона огнём (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое). Любой, кто получает урон от этого губительного дыхания, также должен пройти испытание Воли со СЛ 20, чтобы его не постигло проклятие адского пламени — проклятый персонаж получает штраф -4 ко всем испытаниям, проверкам навыков, характеристик и атаки на столько дней, сколько урона он получил; в это время кожа жертвы кажется ужасно обожжённой, даже если его лечили. У этого эффекта проклятия УЗ 12. СЛ испытаний зависит от Харизмы Сэндпоинтского дьявола.

Лай (Св): когда Сэндпоинтский дьявол издаёт жуткий вой в качестве основного действия, все существа в облаке радиусом 300 футов должны пройти испытание Воли со СЛ 19 и при провале впадают в панику на 2d4 раунда. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. Существо, прошедшее испытание (вне зависимости от успеха), невосприимчиво к лаю Сэндпоинтского дьявола на 24 часа. СЛ испытания зависит от Харизмы Сэндпоинтского дьявола.

Лягание (Экс): атаки копытами Сэндпоинтского дьявола — основные. Они наносят дробящий и режущий урон.

ЧЕРЕПАХА, ГИГАНТСКАЯ КАЙМАНОВАЯ

На морде этой огромной черепахи размером с дом красуется мощный острый клюв.

ГИГАНТСКАЯ КАЙМАНОВАЯ ЧЕРЕПАХА

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральное гигантское животное.

Иниц.: +2; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 4, врасплох 23 (+19 естественная броня, -2 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 115 (11d8+66).

Стойкость +12, Реакция +5, Воля +6.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +16 (4d6+16 и захват).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Особые атаки: проглатывание (2d8+16 дробящего урона, КБ 23, 22 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, **Лвк:** 6, **Вын:** 21, **Инт:** 1, **Мдр:** 13, **Хар:** 6.

БМА: +8; **МБМ:** +23 (+27 при захвате); **ЗБМ:** 31 (35 против сбивания с ног).

Черты: Выпад, Живучесть, Стальная воля, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +21, Плавание +19.

ОС: бронированный живот, задержка дыхания, панцирь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные или тёплые водоёмы и их берега.

Численность: одиночка или несколько (2–5).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бронированный живот (Экс): ранить гигантскую каймановую черепаху изнутри не так-то просто; у её внутренних органов +4 к КБ и двойное количество ПЗ при определении успешности попытки проглоченного существа прорезать себе путь наружу.

Задержка дыхания (Экс): количество минут, в течение которых гигантская каймановая черепаха может непрерывно задерживать дыхание, не рискуя захлебнуться, равно значению её Выносливости, умноженному на 6.

Панцирь (Экс): в качестве сопутствующего действия гигантская каймановая черепаха может спрятаться в панцирь. Она не может двигаться или атаковать, пока прячется в панцире, но её бонус естественной брони увеличивается на +4.

ШАНТАК

Это птицеподобное покрытое чешуёй существо размером примерно со слона. Голова у него смутно напоминает лошадиную, а огромные крылья покрыты слизью.

ШАНТАК

КО 8



Опыт 4 800

Хаотичный злой огромный волшебный зверь.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +3.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 11, врасплох 18 (+10 естественная броня, +3 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 104 (11d10+44).

Стойкость +11, Реакция +10, Воля +6.

Защитные способности: скользкий; **Невосприимчивость:** болезнь, холод.

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 80 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: укус +17 (2d6+8), 2 лапы +17 (1d8+8 и захват).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 26, **Лвк:** 17, **Вын:** 19, **Инт:** 8, **Мдр:** 17, **Хар:** 10.

БМА: +11; **МБМ:** +21 (+25 при захвате); **ЗБМ:** 34 (42 против захвата).

Черты: Атака в полёте, Виразж, Парение, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Изворотливость +11, Полёт +13; **Модификаторы народа:** +8 к Изворотливости.

Языки: акло.

ОС: недышащий, общая защита, полёт меж звёзд.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

Численность: одиночка, пара или стая (3–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Недышащий (Экс): это существо не дышит и потому невосприимчиво к эффектам, требующим дыхания (например, выдыхание яда); это не даёт существу невосприимчивость к облакам или газам, не требующим дыхания.

Общая защита (Св): в качестве свободного действия шантак может поделить своей способностью недышащий и невосприимчивостью к холоду с одним существом, касающимся его. Шантак может в качестве свободного действия прекратить защищать существо.

Полёт меж звёзд (Св): шантак может выжить в открытом космосе, где летает с необычайной скоростью. Точное время путешествия различается от случая к случаю, но путешествие в одной солнечной системе должно занять 3d20 часов, в то время как путешествие за пределы солнечной системы должно занять 3d20 дней (или больше по желанию ведущего), при этом шантак должен знать путь к месту назначения.

Скользкий (Св): из чешуи шантака сочится скользкая слизь. Это даёт ему бонус +8 ко всем проверкам Изворотливости и его ЗБМ против захватов, а также штраф -5 ко всем проверкам Верховой езды, совершаемым существами, что пытаются ездить на шантаке верхом.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ, КЛУБОК

Ядовитые змеи ползают друг по другу, угрожающе шипя и посверкивая клыками, с которых капает яд.

ЯДОВИТАЯ ЗМЕЯ, КЛУБОК КО 4



Опыт 1 200

Нейтральное маленькое животное (стая).

Иниц.: +7; Восприятие: нюх, сумеречное зрение; Внимание +13.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 15, врасплох 14 (+2 естественная броня, +3 Лвк, +2 размер).

ПЗ: 37 (5d8+15).

Стойкость +7, Реакция +9, Воля +2.

Защитные способности: особенности стаи.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов, плавание 10 футов.

В ближнем бою: стая (1d6, тошнотворность и яд).

Занимаемое пространство: 10 футов; Зона досягаемости: 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 16, Вын: 17, Инт: 1, Мдр: 12, Хар: 2.

БМА: +3; МБМ: —; ЗБМ: —.

Черты: Молниеносная реакция, Улучшенная инициатива, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +7 (+3 при прыжках), Внимание +13, Лазание +15, Плавание +11, Скрытность +19; Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Скрытности; добавляет к Лазанию и Плаванию модификатор Лвк вместо Сил.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка, гнездо (2–4 стаи) или скопище (5–7 стаи).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Яд (Экс): стая — ранение; Испытание: Стойкости со СЛ 15; Частота: 1 / раунд до 6 раундов; Действие: 1d2 урона Вын; Лечение: 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости клубка ядовитых змей.

В данном продукте используются материалы из *Pathfinder RPG Core Rulebook*, *Pathfinder RPG Bestiary*, *Pathfinder RPG Bestiary 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3*, *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*, *Pathfinder RPG Ultimate Combat*, *Pathfinder RPG Ultimate Magic*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide* и *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea World Guide*. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте prd.info. Этот документ соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3*, *Pathfinder Roleplaying Game GameMastery Guide*, *Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide* are published by Paizo Inc under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc. © 2011 Paizo Inc.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content you distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Nereid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook, © 2009, Paizo Inc; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary, © 2009, Paizo Inc; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo Inc; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3, © 2011, Paizo Inc; Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Inc; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Campaign Setting: The Inner Sea World Guide. © 2011, Paizo Inc; Authors: Keith Baker, Wolfgang Baur, Clinton J. Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Ed Greenwood, Stephen S. Greer, Jeff Grubb, James Jacobs, Michael Kortez, Tito Leati, Mike McArtor, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Eric Nelson, Jeff Quick, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Leandra Christine Schneider, David Schwartz, Amber E. Scott, Stan!, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, James L. Sutter, Greg A. Vaughan, Jeremy Walker, and JD Wiker.