


PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  Выпуск 3 из 6

ПРИЮТ БЕЗУМЦЕВ

НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ БЛОКИ ПАРАМЕТРОВ СУЩЕСТВ, КОТОРЫХ ГЕРОИ МОГУТ ВСТРЕТИТЬ В ПРИКЛЮЧЕНИИ «ПРИЮТ БЕЗУМЦЕВ», А ТАКЖЕ В ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СЦЕНАХ, ОПИСАННЫХ НА СТР. 73–79 И 87. ПОДРОБНЕЕ О НИХ СМ. *PATHFINDER RPG GAMESMASTERY GUIDE*, *PATHFINDER RPG BESTIARY 2* И *PATHFINDER RPG BESTIARY 3*.

АЛХИМИЧЕСКИЙ ГОЛЕМ

КО 9



Опыт 6 400

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +4. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 13, враспloh 19 (+10 естественная броня, +4 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 96 (12d10 + 30).

Стойкость +4, **Реакция** +8, **Воля** +4.

СУ: 10 / алмадин или дробящий. **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +19 (2d8 + 8 и алхимия).

Дистанционная: бомба +15 (8d6 стихийного урона).

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

Особые атаки: алхимия, бомбы, брызги.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +12; **МБМ:** +21; **ЗБМ:** 35.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Алхимия (Экс): крушащий удар алхимического голема имеет дополнительный эффект, выбираемый случайно из перечисленных ниже. Он либо наносит 1d6 урона кислотой, огнём, холодом или электричеством, либо дезориентирует (испытание Стойкости со СЛ 16 отменяет) или опутывает (испытание Реакции со СЛ 16 отменяет) цель на 1d4 раунда. СЛ испытаний зависит от Выносливости голема.

Бомбы (Экс): в качестве основного действия алхимический голем может метнуть бомбу дистанционной атакой касанием на дистанцию до 60 футов (без шага дистанции). Если атака прошла мимо цели, считайте бомбу жидкостным оружием для определения места попадания. Тот, по кому попала бомба, получает 8d6 урона кислотой, огнём, холодом

или электричеством (тип урона определяется случайным образом). Все существа в соседних с местом попадания бомбы клетках получают 1d6 урона того же типа.

Брызги (Экс): любой удар оружием ближнего боя по алхимическому голему (кроме ближнего оружия) наносит атакующему 1 урон кислотой, огнём, холодом или электричеством (тип определяется случайным образом). Этот урон увеличивается до 1d6, если атака нанесла критический удар.

Невосприимчивость к магии (Экс): алхимический голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ, за исключением эффектов с дескриптором «звук». Разбивающий звук наносит голему урон, как будто он кристаллическое существо.

АСКОМОИД

КО 5



Опыт 1 600

Нейтральное крупное растение.

Иниц.: +1. **Восприятие:** вибросензитивность 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 10, враспloh 16 (+7 естественная броня, +1 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 52 (7d8 + 21).

Стойкость +8, **Реакция** +3, **Воля** +2.

СУ: 10/колющий. **Невосприимчивость:** особенности растений. **Устойчивость:** огонь 10, электричество 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +8 (2d8 + 6).

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

Особые атаки: затапывание (2d8 + 6, СЛ 17), споры, яд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 13, **Вын:** 17, **Инт:** —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +5; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 21 (нельзя сбить с ног).

Черты: Вторжение+4.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: подземелья.

Численность: одиночка или группа (2–8).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Споры (Экс): один раз за раунд в качестве свободного действия аскомоид может выпустить струю смертоносных спор на дистанцию до 30 футов. При ударе о твёрдую поверхность, такую как стена или существо, струя превращается в облако спор радиусом 10 футов. Это облако существует 1 раунд, после чего рассеивается. Любое существо, попавшее в облако спор, должно совершить испытание Стойкости со СЛ 16. При провале жертву мучает тошнота, пока она не покинет облако. Также при провале жертва подвергается действию яда аскомоида (см. ниже). СЛ испытания зависит от Выносливости аскомоида.

Яд (Экс): споры — дыхание; *Испытание:* Стойкости со СЛ 16; *Частота:* 1/раунд до 6 раундов; *Действие:* 1d2 урона Силе; *Лечение:* 2 испытания. СЛ испытания зависит от Выносливости аскомоида.

БЕЗЛИКИЙ ОХОТНИК (УГОЛОК) КО 4



Опыт 1 200

Хаотичная злая средняя аберрация (перевёртыш).

Иници.: +7. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +2.

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 13, врасплох 14 (+4 естественная броня, +3 Лвк).

ПЗ: 42 (5d8 + 20).

Стойкость +5, **Реакция** +4, **Воля** +6.

СУ: 5 / колющий или режущий.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +8 (1d8 + 4 / 19–20), крушащий удар +2 (1d6 + 2 и захват).

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

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, кровопийца (1 Вын).

Псевдозаклинания (УЗ 5; концентрация +8):
постоянные — полиглот.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 17, **Вын:** 18, **Инт:** 13, **Мдр:** 15, **Хар:** 16.

БМА: +3; **МБМ:** +7 (+11 при захвате); **ЗБМ:** 20.

Черты: Боевые рефлексy, Обманщик, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +10, Изворотливость +19, Ловкость рук +8, Маскировка +14 (+24 при использовании смены формы), Скрытность +11. **Модификаторы народа:** +8 к Изворотливости, +4 к Маскировке.

Языки: акван, всеобщий; полиглот.

ОС: безликий, сжатие, смена формы (средний гуманоид, иной облик).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые болота и подземелья.

Численность: одиночка, пара или банда (3–9).

Сокровища: обычные (искусно сделанный длинный меч, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безликий (Св): в обычном облике у безликого охотника нет узнаваемых черт лица. Он получает бонус +4 к испытаниям против атак и эффектов, воздействующих на восприятие, включая атаки взглядом, запахами, звуком и похожими эффектами. Этот бонус не действует против иллюзий.

Кровопийца (Экс): при успешной проверке захвата безликий охотник присасывается к жертве и, пока сохраняется захват,

в конце каждого своего хода пьёт кровь, нанося 1 урон Выносливости.

Сжатие (Экс): безликий охотник может пройти через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

Смена формы (Св): безликий охотник может неограниченно принимать облик среднего гуманоида, но ему нужно 10 минут без отвлечения, чтобы изменить своё тело. Трансформация болезненна, но потом безликий охотник способен неограниченное время сохранять принятый облик. Он может вернуться к изначальному облику в качестве быстрого действия, получая при этом бонус +2 (боевой дух) к проверкам атак, урона и навыков и испытаниям на 1 раунд. Приняв облик, безликий охотник сохраняет все врождённые способности и не получает способности существа, чей облик он принял. На время использования этой способности безликий охотник получает бонус +10 к проверкам Маскировки.

БОЕВОЙ МАГ

КО 5

Опыт 1 600

Человек, волшебник (школа разрушения) 6.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иници.: +6. **Восприятие:** **Внимание** +6.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 (+2 Лвк, +4 магический доспех).

ПЗ: 33 (6d6 + 12).

Стойкость +3, **Реакция** +4, **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +2 (1d4 – 1 / 19–20) или жезл шокового прикосновения +2 (атака касанием, 1d6 урона электричеством).

Дистанционная: кинжал +5 (1d4 – 1 / 19–20).

Особые атаки: магический напор +3.

Псевдозаклинания школы магии (УЗ 6; концентрация +9):
6/день — сгусток энергии (1d4 + 3).

Подготовленные заклинания волшебника (УЗ 6; концентрация +9):

3 — *огненный шар* (2, СЛ 17), *полёт, рассеивание магии, ускорение*;

2 — *блэстки* (СЛ 15), *защита от стрел, зеркальное отражение, опаляющий луч* (СЛ 16), *пылающая сфера* (СЛ 16);

1 — *магический доспех* (уже сотворён), *поспешное отступление, пылающие руки* (СЛ 15), *цветные брызги* (СЛ 14), *шоковое прикосновение*;

0 (неограниченно) — *обнаружение магии, пляшущие огоньки, свет, сообщение*.

Исключённые школы: некромантия, очарование.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, **Лвк:** 14, **Вын:** 12, **Инт:** 17, **Мдр:** 10, **Хар:** 13.

БМА: +3; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 17.

Черты: Боевая магия, Любимая школа магии (разрушение), Написание свитков, Самооборона, Создание жезлов, Улучшенная инициатива.

Навыки: Верховая езда +6, **Внимание** +6, **Знание** (география) +7, **Знание** (инженерное дело) +7, **Знание** (история) +7, **Знание** (магия) +12, **Колдовство** +12, **Полёт** +11, **Ремесло** (бронник) +10, **Ремесло** (оружейник) +10.

Языки: великаний, всеобщий, драконий, эльфийский.
ОС: мистическая связь [жезл].

Боевое снаряжение: свитки полёта (2), невидимости (2) и малого образа (2), жезл волшебных стрел (УЗ 5, 50 зарядов, предмет мистической связи), жезл шокового прикосновения (50 зарядов), смоляные кульки (3). **Прочее снаряжение:** кинжалы (2), 20 зм.

БУГИМЭН

КО 10



Опыт 9 600

Нейтральная злая средняя фея.

Иниц.: +9. **Восприятие:** сумеречное зрение; Внимание +23.

Аура: глубочайший ужас (30 футов, СЛ 25).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 23, враспloh 17 (+5 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 93 (17d6 + 34); кошмарное возрождение 5.

Стойкость +9, **Реакция** +15, **Воля** +13.

СУ: 15 / холодное железо. УкМ: 21.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +13 (1d8 + 1 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +6d6, невероятный ужас.

Псевдозаклинания (УЗ 16; концентрация +17):

постоянные — полиглот, чтение мыслей;

неограниченно — внушение (СЛ 20), газообразность, невидимость, призрачный звук (СЛ 17), тьма;

3/день — быстрый убийственный фантазм (СЛ 21), паралич (гуманоид) (СЛ 20), сокрушительное отчаяние (СЛ 21);

1/день — кошмар (СЛ 22).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 21, Вын: 14, Инт: 15, Мдр: 16, Хар: 25.

БМА: +8; МБМ: +9; ЗБМ: 32.

Черты: Быстрое псевдозаклинание (убийственный фантазм), Внушительная стойкость, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар когтями), Фехтование, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Блеф +27, Внимание +23, Дипломатия +20, Запугивание +28, Знание (краеведение) +16, Изворотливость +18, Колдовство +12, Механика +15, Проницательность +23, Скрытность +35. **Модификаторы народа:** +4 к Запугиванию, +4 к Скрытности.

Языки: акло, всеобщий; полиглот.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка.

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Глубочайший ужас (Св): бугимэн окутан 30-футовой аурой ужаса. Эта аура проявляется в виде изменчивых полупрозрачных образов, воплощающих потаённые страхи и наблюдателя. Когда существо впервые заканчивает свой ход в этой ауре, оно должно успешно пройти испытание Воли со СЛ 25, иначе будет потрясено, пока не выйдет из ауры. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к ауре данного бугимэна на 24 часа. Это эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы бугимэна.

Кошмарное возрождение (Св): бугимэн получает быстрое исцеление 5, когда в его ауре глубочайшего ужаса находится существо, страдающее от любого эффекта ужаса, включая действие самой ауры.

Невероятный ужас (Св): если бугимэн подтвердит критический удар или совершит атаку исподтишка когтями по цели, которая уже страдает от эффекта ужаса, то этот эффект автоматически ухудшится на один шаг (потрясённые существа будут напуганы, напуганные запаникуют, а паникующие оцепенеют от ужаса). Испытание Воли со СЛ 25 отменяет ухудшение. Кроме того, когда бугимэн наносит критический удар когтями, цель этого удара, если она успешно прошла испытание против его ауры ужаса, должна совершить новое испытание Воли, даже если 24 часа ещё не прошло. Это эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы бугимэна.

ВЕДЬМИН ОГОНЬ

КО 9



Опыт 6 400

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +10. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 24, враспloh 17 (+6 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 115 (10d8 + 70).

Стойкость +10, **Реакция** +11, **Воля** +10.

Защитные способности: бестелесный, ведьмино пламя. **Невосприимчивость:** огонь, особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 50 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +13 (8d6 урона огнём и ведьмино пламя).

Дистанционная: заряд ведьмино пламени +13 (8d6 урона огнём и ведьмино пламя).

Псевдозаклинания (УЗ 9; концентрация +16):

неограниченно — изменение облика, невидимость, ослабляющий луч (СЛ 18), пиротехника (СЛ 19), пляшущие огоньки, призрачный звук (СЛ 17);

1/день — призыв (4 круг, 2 блуждающих огонька с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 22, Вын: —, Инт: 17, Мдр: 16, Хар: 25.

БМА: +7; МБМ: +13; ЗБМ: 31.

Черты: Боевые рефлексы, Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +17, Внимание +16, Запугивание +20, Знание (любые два) +13, Полёт +14, Проницательность +16, Скрытность +19.

Языки: ауран, великаний, всеобщий.

ОС: звукоподражание (звуки животных).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые болота и леса.

Численность: одиночка или ковен (3 ведьминых огня и карги, см. ниже).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ведьмино пламя (Св): существо, которому ведьмин огонь нанёс урон бесплотным касанием или дистанционной атакой зарядом, должно пройти испытание Воли со СЛ 22. При провале его охватывает тошнотворно зелёное пламя. Жуткие языки пламени не наносят дополнительного урона, однако

поражённое существо светится, как от фейского сияния, и становится дезориентировано. Тот, кто находится под действием ведьминого пламени, получает уязвимость к огню, и атаки огнём наносят ему в полтора раза больше урона (+50%). Эффект длится 10 минут — в это время сверхъестественное пламя можно потушить только заклинаниями разрушение чар, чудо, снятие проклятия или желание. УЗ ведьминого пламени равен КЗ ведьминого огня (УЗ 10 для большинства ведьминых огней). Существо, входящее в клетку с ведьминым огнём или поражающее его атакой ближнего боя, должно успешно пройти испытание Воли со СЛ 22, иначе загорится ведьминым пламенем, даже если атака не нанесла бы вреда ведьминому огню из-за его бестелесности. Заряд ведьминого пламени имеет дальность 60 футов без шага дистанции. СЛ испытаний зависит от Харизмы ведьминового огня.

Звукоподражание (Экс): ведьмин огонь превосходно имитирует звуки и голоса животных. Чтобы подражание не раскрыли, огонь должен пройти встречную проверку Блефа против Проницательности слушателя. Если слушатель незнаком с объектом подражания и его сородичами, он получает штраф -8 к проверке Проницательности. У ведьминового огня есть бонус народа +8 к проверке Блефа для подражания тем звукам, которые он слушал не менее 10 минут.

КОВЕНЫ ВЕДЬМИНЫХ ОГНЕЙ

Ведьмины огни иногда могут захватить существующий ковен (см. «Бестиарий», стр. 152) или присоединиться к нему. Ковен с участием ведьминового огня получает следующие дополнительные псевдозаклинания: 3/день — волна бессилия (СЛ 20), кошмар (СЛ 18), огненная буря (СЛ 21), создание нежити, увядание. УЗ всех этих псевдозаклинаний равен 9, а СЛ рассчитывается от значения Харизмы 16. Они применяются аналогично прочим заклинаниям ковена. В таком ковене должна быть хотя бы одна живая карга (ковены из одних лишь ведьминых огней не получают псевдозаклинаний).

ВЕРИАТРИКС

КО 12

Опыт 19 200

Человек, жрец Асмодея 13.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +0. Восприятие: Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+3 броня, +2 щит).

ПЗ: 90 (13d8 + 32).

Стойкость +13, Реакция +7, Воля +18.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +8 (1d4 - 1 / 19-20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +9 (1d8 / 19-20).

Особые атаки: божественная сила (проведение негативной энергии) 5/день (СЛ 18, 7d6).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 13; концентрация +20):

неограниченно — вуаль мастера (СЛ 23, 13 раундов в день);

10/день — двойник (13 раундов), прикосновение зла (6 раундов);

2/день — коса зла (6 раундов).

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 13; концентрация +20):

7 — вердикт (СЛ 24), завеса^{сф}, призыв чудовища VII;

6 — высшая сторожевая печать (СЛ 23), обманка^{сф}, потусторонний союзник, слово возвращения;

5 — дыхание жизни, истинное зрение, ложная картина^{сф}, огненный столп (СЛ 22), призыв чудовища V;

4 — высшее волшебное оружие, десница закона (СЛ 21), замешательство^{сф} (СЛ 21), полиглот, пространственный якорь, хождение по воздуху;

3 — волшебное одеяние^{сф}, защита от стихии, молебн, необнаружимость^{сф}, рассеивание магии, создание еды и питья;

2 — невидимость^{сф}, паралич (гуманоид) (СЛ 19), помощь, прозрачное оружие, раскат грома (СЛ 19), состояние, спокойствие (СЛ 19);

1 — защита от добра, изменение облика^{сф}, невидимость для нежити (СЛ 18), понимание языков, приказ (СЛ 18), убежище (СЛ 18), щит веры;

0 (неограниченно) — божественное наставление, обнаружение магии, свет, чтение магических текстов.

^{сф} заклинание сферы. Сферы: Зла, Обмана.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 10, Вын: 15, Инт: 12, Мдр: 24, Хар: 14.

БМА: +9; МБМ: +8; ЗБМ: 18.

Черты: Избирательная божественная сила, Изгнание нежити, Лидерство, Любимая школа магии (воплощение), Преодолевающая магия, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Создание скипетров, Усиленный призыв.

Навыки: Блеф +11, Внимание +15, Дипломатия +11, Знание (высший свет) +10, Знание (краеведение) +10, Знание (магия) +6, Знание (религия) +16, Колдовство +16, Проницательность +15, Языкознание +10.

Языки: акван, ауран, всеобщий, дьявольский, игнан, небесный, сильван, терран.

Боевое снаряжение: малые метаскипетры (безмолвных и длительных заклинаний), жезл орлиного великолепия (50 зарядов), жезл тишины (50 зарядов). Прочее снаряжение: искусно сделанный клёпаный кожаный доспех, +1 баклер, кинжал из холодного железа, лёгкий арбалет с 10 болтами из холодного железа, пояс недюжинной выносливости +2, плащ сопротивляемости +3, глаза орла, тиара безграничной мудрости +4, благовония медитации.

ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ

КО 12

Опыт 19 200

Человек, жрец 13.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +0. Восприятие: Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 10, врасплох 15 (+3 броня, +2 щит).

ПЗ: 90 (13d8 + 32).

Стойкость +13, Реакция +7, Воля +18.

Защитные способности: единство (2/день).

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +8 (1d4 - 1 / 19-20).

Дистанционная: лёгкий арбалет +9 (1d8 / 19-20).

Особые атаки: божественная сила (проведение позитивной энергии) 5/день (СЛ 18, 7d6).

Псевдозаклинания сферы [УЗ 13; концентрация +20]:

10/день — ободряющее прикосновение, слово воодушевления (6 раундов).

Подготовленные заклинания жреца [УЗ 13; концентрация +20]:

7 — вердикт (СЛ 24), отторжение^{сф} (СЛ 24), призыв чудовища VII;

6 — изгнание (СЛ 23), излечение, пир героев^{сф}, слово возвращения;

5 — дыхание жизни, истинное зрение, огненный столп (СЛ 22), призыв чудовища V, телепатическая связь^{сф};

4 — высшее волшебное оружие, выявление лжи^{сф}, десница закона (СЛ 21), полиглот, пространственный якорь, хождение по воздуху;

3 — волшебное одеяние^{сф} (2), защита от стихии, молебн, палящий свет, рассеивание магии, создание еды и питья;

2 — захватывающая речь^{сф} (СЛ 19), паралич (гуманоид) (СЛ 19), помощь, призрачное оружие, раскат грома (СЛ 19), состояние, спокойствие (СЛ 19);

1 — защита от хаоса, милость божества^{сф}, невидимость для нежити (СЛ 18), понимание языков, приказ (СЛ 18), убежище (СЛ 18), щит веры;

0 (неограниченно) — божественное наставление, обнаружение магии, свет, чтение магических текстов.

^{сф} заклинание сферы. **Сферы:** Благородства, Товарищества.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 10, Вын: 15, Инт: 12, Мдр: 24, Хар: 14.

БМА: +9; МБМ: +8; ЗБМ: 18.

Черты: Избирательная божественная сила, Изгнание нежити, Лидерство, Любимая школа магии (воплощение), Преодолевающая магия, Создание волшебных вещей, Создание жезлов, Создание скипетров, Усиленный призыв.

Навыки: Внимание +15, Дипломатия +11, Знание (высший свет) +10, Знание (краеведение) +10, Знание (магия) +6, Знание (религия) +16, Колдовство +16, Лечение +11, Проницательность +15, Языкознание +10.

Языки: акван, ауран, всеобщий, дьявольский, игнан, небесный, сильван, терран.

Боевое снаряжение: малые метаскипетры (безмолвных и длительных заклинаний), жезл орлиного великолепия (50 зарядов), жезл тишины (50 зарядов). **Прочее снаряжение:** искусно сделанный клёпаный кожаный доспех, +1 баклер, кинжал из холодного железа, лёгкий арбалет с 10 болтами из холодного железа, пояс недюжинной выносливости +2, плащ сопротивляемости +3, глаза орла, тиара безграничной мудрости +4, благоволия медитации.

ВЗЛОМЩИК

КО 2

Опыт 600

Человек, плут 3.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3. **Восприятие:** Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 13, врасплох 12 (+2 броня, +3 Лвк).

ПЗ: 16 (3d8 + 3).

Стойкость +2, **Реакция** +6, **Воля** +1.

Защитные способности: уклонение, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: мягкая дубинка +3 (1d6 + 1 несмертельного урона) или кинжал +3 (1d4 + 1 / 19–20).

Дистанционная: искусно сделанный композитный короткий лук +6 (1d6 + 1 / ×3) или кинжал +5 (1d4 + 1 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, Лвк: 17, Вын: 12, Инт: 14, Мдр: 10, Хар: 8.

БМА: +2; МБМ: +3; ЗБМ: 16.

Черты: Лёгкая рука, Проныра, Эксперт (Внимание).

Навыки: Акробатика +9, Блеф +5, Внимание +9 (+10 для обнаружения ловушек), Знание (краеведение) +8, Изворотливость +11, Лазание +9, Ловкость рук +11, Маскировка +5, Механика +13, Оценка +8, Плавание +7, Скрытность +11.

Языки: всеобщий, полуросличий, эльфийский.

ОС: воровской приём (быстрое обезвреживание), поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: зелье плавного падения, зелье прыжка, смоляной кулёк. **Прочее снаряжение:** кожаный доспех, кинжал, мягкая дубинка, искусно сделанный композитный короткий лук (рейтинг Силы +1) с 20 стрелами, универсальный расстворитель, набор верхолаза, 50-футовая шёлковая верёвка с крюком-кошкой, искусно сделанный набор отмычек.

ГИГАНТСКАЯ ЩУКА

КО 6



Опыт 2 400

Нейтральное огромное животное (подводный).

Иниц.: +4. **Восприятие:** сумеречное зрение; Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 8, врасплох 19 (+11 естественная броня, –2 размер).

ПЗ: 73 (7d8 + 42).

Стойкость +11, **Реакция** +7, **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: плавание 60 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (2d6 + 15 и захват).

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

Особые атаки: проглатывание (2d6 + 10 дробящего урона, КБ 15, ПЗ 7).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 10, Вын: 23, Инт: 1, Мдр: 13, Хар: 2.

БМА: +5; МБМ: +17 (+21 при захвате); ЗБМ: 27 (нельзя сбить с ног).

Черты: Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +11, Плавание +18.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: пресные водоёмы умеренного климата.

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

Сокровища: нет.

ГИДРОДАЙМОН

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральное злое крупное потустороннее существо (даймон, злой, подводный, экстрапланарный).

Иниц.: +2. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, обнаружение магии; **Внимание** +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, враспloch 18 (+9 естественная броня, +2 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 95 (10d10 + 40).

Стойкость +11, **Реакция** +9, **Воля** +3.

СУ: 10 / серебро или холодное железо. **Невосприимчивость:** болезнь, воды реки Стикс, кислота, смертельные эффекты, яд. **Устойчивость:** огонь 10, холод 10, электричество 10. **УкМ:** 19.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов, полёт 40 футов (средняя маневренность; см. ниже «скольжение по воздуху»).

В ближнем бою: укус +13 (1d8 + 4 и захват), 2 удара когтями +13 (1d6 + 4).

Дистанционная: плевков сна +11 (усыпление).

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

Особые атаки: полосование (2 удара когтями +13, 1d6 + 4).

Псевдозаклинания (УЗ 9, концентрация +11):

постоянные — *обнаружение магии, хождение по воде*; неограниченно — *кислотная стрела, кромешная тьма*; 3/день — *власть над водой, высшая телепортация* (только сам заклинатель и до 50 фунтов предметов), *призыв чудовища V* (только крупный элементаль воды); 1/день — *осквернение, призыв* (3 круг, 1 гидродаймон с шансом 50%).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 15, **Вын:** 18, **Инт:** 9, **Мдр:** 11, **Хар:** 14.

БМА: +10; **МБМ:** +15 (+9 при захвате); **ЗБМ:** 27.

Черты: Бойня, Прицельная стрельба, Сокрушительный удар, Стрельба вблизи, Эксперт (Внимание).

Навыки: **Внимание** +15, **Запугивание** +14, **Знание** (планы) +10, **Плавание** +21, **Полёт** +0, **Проницательность** +12, **Скрытность** +10.

Языки: демонический, дьявольский; телепатия 100 футов.

ОС: амфибия, скольжение по воздуху.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаддон).

Численность: одиночка, группа (2–5) или толпа (6–12).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Плевков сна (Св): гидродаймон может плюнуть в одну цель на расстоянии до 20 футов, проведя дистанционную атаку касанием в качестве основного действия. При попадании цель плевка должна пройти испытание Воли со СЛ 19 — при провале она засыпает на 6 раундов. СЛ испытания зависит от Выносливости гидродаймона.

Скольжение по воздуху (Экс): гидродаймон может взлететь и 1 минуту планировать со скоростью полёта 40 футов и средней маневренностью. При скольжении по воздуху гидродаймон приобретает способность **наскок**.

ГРАБИТЕЛЬ

КО 6

Опыт 2400

Человек, воин 4 / плут 3.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +4. **Восприятие:** **Внимание** +7.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, враспloch 15 (+5 броня, +4 Лвк).

ПЗ: 53 (7 КЗ; 4d10 + 3d8 + 18).

Стойкость +8, **Реакция** +9, **Воля** +2; +1 против ужаса.

Защитные способности: уклонение, храбрость +1, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 *шипастая цепь* +12/+7 (2d4 + 4) или *мягкая дубинка* +10/+5 (1d6 + 1 несмертельного урона).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +11/+6 (1d8 + 1 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, **Лвк:** 18, **Вын:** 14, **Инт:** 13, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +6; **МБМ:** +10 (+14 при сбивании с ног); **ЗБМ:** 21 (23 против сбивания с ног).

Черты: Защитная стойка, Ловкий манёвр, Обманщик, Обращение с экзотическим оружием (шипастая цепь), Привычное оружие (шипастая цепь), Сбивание с ног+, Уверенное владение оружием (шипастая цепь), Фехтование, Финт+.

Навыки: **Акробатика** +14, **Блеф** +12, **Верховая езда** +9, **Внимание** +7 (+8 для обнаружения ловушек), **Запугивание** +4, **Изворотливость** +10, **Лазание** +5, **Ловкость рук** +8, **Маскировка** +14, **Механика** +11, **Оценка** +5, **Плавание** +5, **Скрытность** +14.

Языки: всеобщий, полуросличий.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), мастерство ношения брони 1, поиск ловушек +1.

Боевое снаряжение: *зелье невидимости*. **Прочее снаряжение:** +1 *кольчужная рубаха*, +1 *шипастая цепь*, искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +1) с 20 стрелами, *мягкая дубинка*, *плащ сопротивляемости* +1, *гримёрный набор*, *лёгкая лошадь* (боевое животное) с седлом, *шёлковая верёвка*, *дымовая шапка*, набор отмычек.

ГУГ

КО 10



Опыт 9600

Хаотичная злая крупная абберрация.

Иниц.: +1. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 10, враспloch 23 (+14 естественная броня, +1 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 127 (15d8 + 60).

Стойкость +9, **Реакция** +6, **Воля** +12.

Невосприимчивость: болезнь, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: укус +17 (1d8 + 7), 4 удара когтями +17 (1d6 + 7).

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

Особые атаки: раздирание (2 удара когтями, 1d6 + 10).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 12, **Вын:** 18, **Инт:** 11, **Мдр:** 16, **Хар:** 11.

БМА: +11; **МБМ:** +19; **ЗБМ:** 30.

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Выпад, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Таран++, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +27, Выживание +21, Знание (подземелья) +10, Изворотливость +13, Лазание +15, Скрытность +15. **Модификаторы народа:** +4 к Изворотливости.

Языки: подземный.

ОС: сжатие.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

Численность: одиночка, пара или лагерь (3–10).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сжатие (Экс): гуг может пройти через область в четыре раза меньше занимаемого им пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

ЖИЖА-ЛОВУШКА

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральная крупная жижа (перевёртыш).

Иниц.: -4. **Восприятие:** слепозрение 60 футов; Внимание -5.

ЗАЩИТА

КБ: 10, касание 5, враспloh 10 (+5 естественная броня, -4 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 126 (12d8 + 72).

Стойкость +10, **Реакция** +0, **Воля** -1.

Невосприимчивость: кислота, особенности жиж.

АТАКА

Скорость: 20 футов, лазание 20 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +13 (2d6 + 7, 2d6 урона кислотой и захват).

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

Особые атаки: сдавливание (2d6 + 7 и 2d6 урона кислотой).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 20, **Лвк:** 3, **Вын:** 22, **Инт:** —, **Мдр:** 1, **Хар:** 1.

БМА: +9; **МБМ:** +15 (+19 при захвате); **ЗБМ:** 21 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Лазание +13.

ОС: сжатие, форма ловушки.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислота (Экс): жиж-ловушка выделяет кислоту, которая растворяет только плоть. Существа, состоящие из других материалов, невосприимчивы к этой кислоте.

Сжатие (Экс): жиж-ловушка может пройти через область в четыре раза меньше занимаемого ею пространства, если не протискивается, и в восемь раз меньше — если протискивается.

Форма ловушки (Св): затратив 1 минуту, жиж-ловушка может принять форму любой средней или крупной механической ловушки, имеющей не более одной движущейся части (за исключением ям). Поддерживать эту форму жиж может бесконечно долго. У получившейся ловушки КО должен быть не больше, чем у самой жижи. Подходят следующие ловушки со стр. 454–456 «Основной книги правил»: топор-маятник (КО 1), спрятанная коса (КО 4) и падающий блок (КО 5). В этой форме жиж использует собственный бонус к атакам, но в остальном действует как выбранная ловушка,

включая все параметры и урон. Если существо, разыскивающее ловушки, преодолевает СЛ поиска и найдёт жижу в этой форме, то последующая успешная проверка Знания (подземелья) со СЛ 19 позволит этому существу распознать её истинную природу. Если жиж получает урон, она принимает свою обычную форму в качестве свободного действия. В противном случае возвращение обычной формы требует быстрого действия.

КХАЙ

КО 3



Опыт 800

Нейтральное небольшое гуманоидное чудовище.

Иниц.: +5. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, враспloh 14 (+3 естественная броня, +1 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 30 (4d10 + 8).

Стойкость +3, **Реакция** +5, **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: дубинка +5 (1d4) или атака касанием +5 (потерянное время).

Дистанционная: праща +6 (1d3).

Псевдозаклинания (УЗ 4; концентрация +5):

постоянные — *расплывчатость*;

неограниченно — *пляшущие огоньки*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 13, **Вын:** 14, **Инт:** 7, **Мдр:** 10, **Хар:** 13.

БМА: +4; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 14.

Черты: Боевые рефлексy, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +7, Скрытность +16. **Модификаторы народа:** +4 к Скрытности.

Языки: подземный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (под Каэр Магой).

Численность: одиночка, пара, банда (3–5) или деревня (6–30).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Потерянное время (Св): в качестве атаки касанием кхай может, коснувшись существа, преждевременно его состарить. Цель должна совершить испытание Стойкости со СЛ 14. При провале она получает 1d4 урона Выносливости и навсегда стареет на 1d10 лет. Кроме того, этот эффект наносит 1d4 урона самому кхай. Эффекты от применения способности несколькими кхай суммируются, однако каждый из них может применить эту способность к одному противнику только один раз.

ЛИДЕР КУЛЬТА

КО 11

Опыт 12 800

Человек, жрец 10 / плут 2.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. **Восприятие:** Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 14, враспloh 22 (+6 броня, +2 Лвк, +2 отражение, +4 щит).

ПЗ: 83 (12d8 + 29).

Стойкость +10, **Реакция** +9, **Воля** +13.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 моргенштерн убийцы людей +10/+5 (1d8 + 2).

Дистанционная: кинжал +10 (1d4 + 1 / 19–20).

Особые атаки: атака исподтишка +1d6, божественная сила (приведение негативной энергии) 5/день (СЛ 15, 5d6), коса зла (5 раундов, 1/день).

Псевдозаклинания сферы (УЗ 10; концентрация +15):

8/день — отринуть смерть (1d4 + 5), прикосновение зла (5 раундов).

Подготовленные заклинания жреца (УЗ 10; концентрация +15):

5 — дыхание жизни^{сф}, массовое исцеление лёгких ранений, праведная мощь, призыв чудовища V;

4 — божественная мощь, возвращение (СЛ 19), исцеление критических ранений, нечестивая гибель^{сф} (СЛ 19), хождение по воздуху;

3 — исцеление тяжёлых ранений (2), магический круг против добра^{сф}, молебен, рассеивание магии;

2 — исцеление серьёзных ранений^{сф}, погребальный звон (СЛ 17), помощь, призрачное оружие, скрытое мировоззрение, тишина (СЛ 17);

1 — зрение некроманта, исцеление лёгких ранений^{сф}, милость божества, непроглядный туман, приказ (СЛ 16), умиротворение, щит веры;

0 (неограниченно) — божественное наставление, очищение еды и питья, свет, создание воды.

^{сф} заклинание сферы. Сферы: Зла, Лечения.

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +8; МБМ: +9; ЗБМ: 23.

Черты: Боевая магия, Дополнительная божественная сила, Жестокий удар, Подчинение нежити, Проводящий удар, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Создание колес.

Навыки: Блеф +5, Внимание +10, Дипломатия +5, Знание (история) +3, Знание (краеведение) +3, Знание (планы) +10, Знание (религия) +10, Колдовство +10, Лечение +10, Проницательность +10, Профессия (любая) +10, Языкознание +5.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, терран.

ОС: аура, благословение целителя, воровской приём (боевой приём), поиск ловушек.

Боевое снаряжение: свиток сферы прозрения, алхимический огонь (2). **Прочее снаряжение:** +2 кольчужная рубаха, +2 тяжёлый деревянный щит, +1 моргенштерн убийцы людей, кинжал из холодного железа, плащ сопротивляемости +1, самоцвет элементаля (земля), тиара безграничной мудрости +2, кольцо контрзаклинаний (рассеивание магии), кольцо защиты +2, одеяние костей, серебряный нечестивый символ.

ЛУННАЯ НАГА

КО 6



Опыт 2 400

Хаотичная нейтральная крупная аберрация.

Иниц.: +4. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +14.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 15 (+6 естественная броня, +4 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 68 (8d8 + 32).

Стойкость +6, Реакция +8, Воля +9.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +7 (2d6 + 3 и яд).

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

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, гипноз.

Известные заклинания (УЗ 5; концентрация +8):

2 (5/день) — невидимость, опаляющий луч;

1 (7/день) — волшебная стрела, ослабляющий луч (СЛ 14), поспешное отступление, приворот (гуманоид) (СЛ 14);

0 (неограниченно) — ледяной луч, магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, открывание/закрывание, разрушение нежити.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 19, Вын: 18, Инт: 13, Мдр: 16, Хар: 17.

БМА: +6; МБМ: +9; ЗБМ: 24 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевая магия, Заклинания без реагентов^а, Молниеносная реакция, Уворот, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Блеф +7, Внимание +14, Дипломатия +7, Знание (магия) +5, Знание (природа) +9, Колдовство +8, Скрытность +14.

Языки: акло, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка или гнездо (2–4).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Гипноз (Св): один раз в день в качестве основного действия лунная нага может зашипеть и начать сплетать и сворачивать в кольца своё тело, отчего чешуя её блестит и переливается лунным светом. Все существа в пределах 30 футов, которые видят нагу, должны пройти испытание Воли со СЛ 17. При провале они заморожены. Этот эффект длится, пока лунная нага на нём концентрируется. Если нага перемещается (не переставая концентрироваться), замороженные существа следуют за ней. СЛ испытания зависит от Харизмы лунной наги.

Заклинания: лунная нага творит заклинания как чародей 5 уровня.

Яд (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 18; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d3 урона Вын и 1 урон Мдр; **Лечение:** 1 испытание.

ЛУННЫЙ ЦВЕТОК

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральное огромное растение.

Иниц.: +4. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +9.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 8, врасплох 21 (+13 естественная броня, -2 размер).

ПЗ: 104 (11d8 + 55); быстрое исцеление 5.

Стойкость +12, Реакция +3, Воля +4.

СУ: 10/режущий. **Невосприимчивость:** особенности растений, электричество. **Устойчивость:** холод 10.

Слабые стороны: уязвимость к огню.

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: укус +15 (2d6 + 9 и захват), 2 щупальца +13 (1d8 + 4).

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

Особые атаки: кокон неволи, световой импульс.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 28, Лвк: 10, Вын: 21, Инт: 5, Мдр: 12, Хар: 17.

БМА: +8; МБМ: +19 (+23 при захвате); ЗБМ: 29 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бой вслепую, Мультиатака, Разрушение+, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Эксперт (Скрытность).

Навыки: Внимание +9, Скрытность +4 (+20 в густой растительности). Модификаторы народа: +16 к Скрытности в густой растительности.

Языки: телепатия (1 миля, только другие лунные цветы).

ОС: рождение из кокона.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка или скопище (2–8).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кокон неволи (Экс): эта способность действует аналогично проглатыванию, за исключением того, что лунный цветок может использовать её только один раз за 1d4 раунда, а проглоченное существо немедленно заворачивается в плотный пищеварительный кокон и перемещается в соседнюю клетку, где получает урон каждый раунд (2d6 дробящего урона и 2d6 урона кислотой, КБ 15, 25 ПЗ). Тот, кто попал в кокон, не может использовать Изворотливость, чтобы выбраться из него. Каждое существо, проглоченное лунным цветком, попадает в отдельный кокон. Другие существа могут помочь жертве, атакуя кокон колющим или режущим оружием, но заключённое внутри существо получает половину урона от любой такой атаки. Как только кокон разрушен, он сдувается и увядает.

Рождение из кокона (Экс): если кокон неволи лунного цветка убьёт и переварит небольшое или более крупное существо, через 1d4 часа он превратится во взрослого лунный цветок с полным запасом здоровья. Новорождённый лунный цветок обладает собственным сознанием, но его стебель или цветки чем-то напоминают умершее внутри существо. Снаряжение погибшего остаётся внутри нового лунного цветка, и его можно достать, убив растение.

Световой импульс (Св): в качестве основного действия лунный цветок может выпустить импульс яркого света. Все существа в пределах 50-футового взрыва, которые видят лунный цветок, должны пройти испытание Стойкости со СЛ 20. При провале они слепнут на 1d4 раунда. Лунные цветы невосприимчивы к этой способности. СЛ испытания зависит от Выносливости лунного цветка.

МАНАНАНГГАЛ

КО 7



Опыт 3 200

Хаотичная злая средняя нежить.

Иниц.: +3. Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +16.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 14, врасплох 16 (+6 естественная броня, +3 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (10d8 + 40).

Стойкость +7, Реакция +8, Воля +10.

СУ: 10 / добро или серебро. Невосприимчивость: особенности нежити.

Слабые стороны: светочувствительность, уязвимость к лёгким клинкам.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 100 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +11 (1d8 + 4), 2 удара когтями +12 (1d8 + 4 и захват).

Особые атаки: кровопийца (1d2 урона Выносливости).

Псевдозаклинания (УЗ 9; концентрация +13):

неограниченно — *кровотечение* (СЛ 14), *пляшущие огоньки*, *утомляющее касание* (СЛ 14);

З/день — глубокий сон (СЛ 17), *тьма, ужас* (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 17, Вын: —, Инт: 12, Мдр: 16, Хар: 19.

БМА: +7; МБМ: +11 (+15 при захвате); ЗБМ: 25.

Черты: Атака в полёте, Молниеносная реакция, Обманщик, Уверенное владение оружием (удар когтями), Уворот.

Навыки: Блеф +18, Внимание +16, Знание (религия) +11, Колдовство +6, Маскировка +21, Полёт +16, Проницательность +11.

Языки: всеобщий, демонический.

ОС: разделение.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Численность: одиночка или стая (2–6).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отделение (Св): днём манананггал выглядит как живая женщина-человек. В это время в ней нельзя распознать нежить, но она остаётся нежитью. Ночью верхняя часть туловища отрывается от нижней (это действие полного хода происходит на закате). Нижняя часть остаётся беспомощной, зато верхняя приобретает скорость полёта и естественные атаки. У двух половин существа общие ПЗ (вне зависимости от расстояния между ними), и если беспомощную нижнюю часть повредят, манананггал немедленно узнает. Поскольку манананггал можно уничтожить, нанеся урон нижней части туловища, эти существа обычно прячут нижние половины после разделения. Манананггал должна вернуться к своей нижней половине и воссоединиться с ней (в качестве действия полного хода) в течение часа до восхода солнца. После восхода разделённая надвое манананггал получает 1d6 урона каждый раунд, пока не воссоединится со своей нижней половиной или не рассыплется в прах.

Уязвимость к лёгким клинкам (Экс): лёгкие клинки (в том числе камы, кинжалы, кукри, короткие мечи, ножи-звёзды, рапиры и серпы) наносят двойной базовый урон оружия при успешном попадании по манананггал.

МАСТЕР ПЫТОК

КО 5

Опыт 1 600

Человек, умелец 5 / воин 2.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +1. Восприятие: Внимание +11.

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 11, врасплох 18 (+8 броня, +1 Лвк).
 ПЗ: 52 (7 КЗ; 2d10 + 5d8 + 19).
 Стойкость +6, Реакция +2, Воля +5; +1 против ужаса.
 Защитные способности: храбрость +1.

АТАКА

Скорость: 20 футов.
 В ближнем бою: +1 тяжёлый цеп +10 (1d10 + 7 / 19–20), или безоружный удар +9 (1d3 + 4 и Стилль скорпиона), или искусно сделанный кнут +10 (1d3 + 4 несмертельного урона).
 Зона досягаемости: 5 футов (15 футов для кнута).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 13, Вын: 14, Инт: 8, Мдр: 12, Хар: 10.
 БМА: +5; МБМ: +9 (+11 при захвате); ЗБМ: 20 (22 против захвата).
 Черты: Внушительный вид, Захват+, Мастер кулачного боя, Обращение с экзотическим оружием (кнут), Стилль скорпиона, Убедительность, Эксперт [Профессия [мастер пыток]].
 Навыки: Внимание +11, Дипломатия +6, Запугивание +16, Знание (подземелья) +3, Лечение +6, Проницательность +11, Профессия (мастер пыток) +19, Ремесло (капканщик) +4.
 Языки: всеобщий.
 Боевое снаряжение: пузырьки с кислотой (2), алхимический огонь (2), масло зеленокровки (2 дозы), смоляные кульки (2).
 Прочее снаряжение: +1 ламинарный доспех, +1 тяжёлый цеп, искусно сделанный кнут, искусно сделанные пыточные инструменты (+5 [мастерство] к Профессии [мастер пыток]).

МОЗГОВАЯ ЖИЖА

КО 7



Опыт 3 200
 Нейтральная злая маленькая жижа.
 Иниц.: +6. Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание +11.
 Аура: психический шум (10 футов, СЛ 19).

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 19, врасплох 18 (+4 броня, +2 интуитивный, +4 Лвк, +2 размер, +1 уклонение).
 ПЗ: 75 (10d8 + 30).
 Стойкость +6, Реакция +9, Воля +6.
 Защитные способности: предвосхищение, уклонение. Невосприимчивость: особенности жиж.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 60 футов (хорошая маневренность).
 В ближнем бою: 2 щупальца +13 (атака касанием, 1d6 урона электричеством и нейронный импульс).
 Занимаемое пространство: 2,5 фута. Зона досягаемости: 0 футов.
 Псевдозаклипания (УЗ 10; концентрация +14):
 постоянные — магический доспех, чтение мыслей;
 неограниченно — подчинение гуманоида (СЛ 19), подчинение животного (СЛ 17), приворот (чудовище) (СЛ 18);
 3/день — манипуляция памятью (СЛ 18), рассеивание магии.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 4, Лвк: 19, Вын: 16, Инт: 15, Мдр: 12, Хар: 19.
 БМА: +7; МБМ: +9; ЗБМ: 22 (нельзя сбить с ног).
 Черты: Подвижность, Самооборона, Стальная воля, Уворот, Фехтование.
 Навыки: Блеф +10, Внимание +11, Дипломатия +5, Полёт +25, Проницательность +11, Скрытность +15.
 Языки: акло (не может говорить); телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые руины или подземелья.
 Численность: одиночка, пара, стая (3–6) или колония (7–12).
 Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Нейронный импульс (Св): существо, по которому попало щупальце жижи, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 18 и при провале получить 1d6 урона Интеллекту и ошеломление на 1d4 раунда. Каждый раз, когда мозговая жижа наносит урон Интеллекту, она получает 5 временных ПЗ. СЛ испытания зависит от Выносливости мозговой жижи.
Предвосхищение (Св): ограниченные способности к предвидению событий дают мозговой жиже интуитивный бонус +2 к проверкам инициативы, испытаниям Реакции и КБ. Мозговую жижу нельзя застать врасплох, и она всегда может действовать во время предбоевого раунда.
Психический шум (Св): неровный психический шум, издаваемый мозговой жижей, приводит существ в ступор на 1d4 раунда. Когда существо начинает свой ход в пределах ауры, оно должно пройти испытание Воли со СЛ 19, чтобы отменить эффект. Независимо от исхода испытания, существо становится невосприимчиво к психическому шуму этой мозговой жижи на следующие 24 часа. В конце каждого своего хода существо, попавшее под воздействие, может вновь проходить испытание, чтобы прекратить эффект. Это возмущающий на разум эффект. СЛ испытания зависит от Харизмы мозговой жижи.

НАЁМНЫЙ МЕЧНИК

КО 7

Опыт 3 200
 Человек, воин 8.
 Нейтральный средний гуманоид (человек).
 Иниц.: +6. Восприятие: Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 12, врасплох 25 (+10 броня, +2 Лвк, +3 щит).
 ПЗ: 80 (8d10 + 36).
 Стойкость +10, Реакция +5, Воля +6; +2 против ужаса.
 Защитные способности: храбрость +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
 В ближнем бою: +1 меч-бастард +14/+9 (1d10 + 7 / 17–20) или шипованная латная рукавица +11/+6 (1d4 + 3).
 Дистанционная: пилум +10 (1d6 + 3).
 Особые атаки: мастерство владения оружием (тяжёлые клинки +1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 14, Вын: 16, Инт: 10, Мдр: 12, Хар: 8.
 БМА: +8; МБМ: +11; ЗБМ: 23.
 Черты: Бойня, Жестокий удар, Живучесть, Привычное оружие (меч-бастард), Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Уверенное владение оружием (меч-бастард), Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (меч-бастард).
 Навыки: Верховая езда +8, Внимание +8, Выживание +10, Запугивание +7, Знание (подземелья) +5, Профессия (солдат) +5.
 Языки: всеобщий.
 ОС: мастерство ношения брони 2.

Боевое снаряжение: зелье настройки оружия, зелье бычьей силы, зелья исцеления лёгких ранений (2). **Прочее снаряжение:** +1 полный латный доспех, +1 тяжёлый стальной щит, +1 меч-бастард, шипованная латная рукавица, пилюмы (5), плащ сопротивляемости +1, 40 зм.

ОЖИВШИЙ СОН

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (бестелесный, экстрапланарный).

Иниц.: +4. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +17.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 20, враспloh 15 (+4 Лвк, +5 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 90 (12d10 + 24).

Стойкость +10, **Реакция** +8, **Воля** +12.

Защитные способности: бестелесный. **УКМ:** 19.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: бесплотное касание +16 (6d8 урона негативной энергией и проклятие кошмара).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +17):

3/день — *глубокий сон* (СЛ 18), *дверь в пространстве, кошмар* (СЛ 20);

1/день — *замешательство* (СЛ 19), *убийственный фантазм* (СЛ 19), *ужас* (СЛ 19).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 18, **Вын:** 15, **Инт:** 10, **Мдр:** 15, **Хар:** 21.

БМА: +12; **МБМ:** +16; **ЗБМ:** 32.

Черты: Атака в полёте, Боевая магия, Бой вслепую, Подвижность, Стальная воля, Уворот.

Навыки: Блеф +20, **Внимание** +17, **Запугивание** +20, **Знание** (планы) +15, **Полёт** +12, **Проницательность** +17, **Скрытность** +19.

Языки: телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Эфирный план).

Численность: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Проклятие кошмара (Экс): прикосновение ожившего сна вызывает у цели жуткие видения.

Проклятие — бесплотное касание; **Испытание:** Воли со СЛ 21; **Частота:** 1/день; **Действие:** потеря 1d4 Мудрости и утомление; **Лечение:** 3 испытания подряд или заклинание *сновидение*, снятие проклятия или *рассеивание зла*.

ОСА ПРЕИСПОДНЕЙ, РОЙ

КО 8



Опыт 4 800

Принципиальный злой миниатюрный вредитель (стая, экстрапланарный).

Иниц.: +10. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +4.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 21, враспloh 14 (+6 Лвк, +4 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 90 (12d8 + 36).

Стойкость +10, **Реакция** +10, **Воля** +7.

СУ: 10/добро. **Невосприимчивость:** особенности стаи, урон оружием. **Устойчивость:** огонь 10.

АТАКА

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

В ближнем бою: стая (3d6, тошнотворность и яд).

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

Особые атаки: заселение, тошнотворность (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 1, **Лвк:** 22, **Вын:** 14, **Инт:** 6, **Мдр:** 13, **Хар:** 9.

БМА: +9; **МБМ:** —; **ЗБМ:** —.

Черты: Живучесть, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (яд), Эксперт (Внимание).

Навыки: **Внимание** +4, **Полёт** +25, **Скрытность** +24.

Языки: дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Преисподняя).

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

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Заселение (Экс): рой ос Преисподней может проникнуть в тело беспомощного или мёртвого существа через рот или другие отверстия. Заселение тела занимает 1 минуту, цель должна быть небольшого, среднего или крупного размера. Рой может в любой момент покинуть тело переносчика в качестве действия полного хода. Все атаки по переносчику наносят также половину урона рою ос Преисподней, однако СУ, устойчивость и невосприимчивость роя могут снизить или полностью поглотить этот урон.

Когда рой ос Преисподней заселяет мёртвое тело, он фактически превращает это тело в зомби соответствующего размера, который подчиняется рою. Если рой заселяет живое существо, то может нейтрализовать собственный яд и управлять движениями и действиями жертвы, как если бы использовал *подчинение чудовища*. Живую жертву рой ос Преисподней быстро пожирает, нанося ей по 2d4 урона Выносливости в час.

Заселённое осами существо узнать нетрудно: его кожа шевелится из-за ползающих внутри насекомых. Рой может пройти проверку Маскировки, чтобы скрыть своё присутствие в теле жертвы, но если жертва небольшая, он получает штраф –4 к этой проверке.

Заклинание *исцеление от болезней* или *излечение*, сотворённое на поражённое существо, заставляет рой покинуть переносчика.

Яд (Экс): стая — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 20; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d6 урона Лвк; **Лечение:** 2 испытания подряд.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

КО 11

Опыт 12 800

Человек, следопыт 12.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +5. **Восприятие:** **Внимание** +16.

ЗАЩИТА

КБ: 22, касание 15, враспloh 17 (+5 броня, +5 Лвк, +2 щит).

ПЗ: 98 (12d10 + 32).

Стойкость +10, **Реакция** +13, **Воля** +5.

Защитные способности: уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанная рапира +18/+13/+8 (1d6 + 2 / 18–20) или искусно сделанная мягкая дубинка +18/+13/+8 (1d6 + 2 несмертельного урона).

Дистанционная: +1 милосердный композитный длинный лук +18/+13/+8 (1d8 + 3 / ×3 и 1d6 несмертельного урона) или +1 милосердный композитный длинный лук +16/+16/+11/+6 (1d8 + 3 / ×3 и 1d6 несмертельного урона).

Особые атаки: добыча, заклятый враг [гуманоиды (человек) +6, гуманоиды [эльф] +2, гуманоиды [полурослик] +2].

Подготовленные заклинания следопыта (УЗ 9; концентрация +10):
3 — *рост растений*;
2 — *дубовая кожа, защита от стихии*;
1 — *опутывание* (СЛ 12), *приостановка действия яда, скороход*.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 20, Вын: 14, Инт: 10, Мдр: 13, Хар: 8.

БМА: +12; МБМ: +14; ЗБМ: 29.

Черты: Быстрый выстрел, Двужильный, Жестокий удар, Жесткий удар+, Залп, Прицельная стрельба, Прицельная стрельба+, Стрельба вблизи, Тщательное прицеливание, Убийственная меткость, Фехтование.

Навыки: Верховая езда +12, Внимание +16, Выживание +16 (+22 для выслеживания), Дрессировка +14, Запугивание +14, Знание (география) +5, Знание (краеведение) +1, Знание (природа) +5, Лазание +10, Лечение +5, Плавание +6, Ремесло (капканщик) +10, Скрытность +24, Языкознание +2.

Языки: всеобщий, полуросличий, эльфийский.

ОС: в лесу как дома, выслеживание +6, излюбленная местность (города +4, подземелья +2), ищейка, камуфляж, понимание животных +11, совместная охота (верный зверь — тигр).

Боевое снаряжение: *жезл исцеления лёгких ранений* (УЗ 1, 50 зарядов), *жезл разговора с животными* (УЗ 1, 50 зарядов), смоляные кульки (2). **Прочее снаряжение:** +1 кольчужная рубаха, +1 баклер, +1 милосердный композитный длинный лук (рейтинг силы +2) с 20 стрелами, искусно сделанная рапира, искусно сделанная мягкая дубинка, пояс невероятной ловкости +2, эльфийский плащ, синие уинни (6 доз), яд пурпурного червя (1 доза), 11 зм.

ПЁС ТИНДАЛОСА

КО 7



Опыт 3 200

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +9. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; Внимание +18.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 15, врасплох 15 (+5 естественная броня, +5 Лвк).

ПЗ: 85 (10d10 + 30).

Стойкость +10, **Реакция** +12, **Воля** +8.

СУ: 10/магия. **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укусы +15 (2d6 + 3), 2 удара когтями +15 (1d8 + 3).

Особые атаки: пронзительный взгляд.

Псевдозаклинания (УЗ 10; концентрация +13): постоянные — *хождение по воздуху*;

неограниченно — *невидимость, облако тумана, поиск существа*; 3/день — *высшее тайновидение* (СЛ 20), *замедление* (СЛ 16), *пространственный якорь, точный адрес, ускорение*.

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +10; МБМ: +13; ЗБМ: 28 (32 против сбивания с ног).

Черты: Боевые рефлексy, Бой вслепую, Жестокий удар, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +18 (+22 при прыжках), Внимание +18, Выживание +18, Запугивание +16, Знание (география) +13, Знание (магия) +16, Знание (планы) +16, Проницательность +18, Скрытность +18.

Языки: акло.

ОС: вход с угла, потусторонний разум.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или стая (2–12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вход с угла (Св): способ, которым псы Тиндалоса путешествуют по измерениям, недоступен пониманию других существ. Они могут использовать один раз за раунд в качестве быстрого действия *высшую телепортацию* (только на себя) и 3 раза в день в качестве основного действия *планарный переход* (только на себя, УЗ 10). Псы Тиндалоса пользуются этими силами где угодно, но место назначения должно быть рядом с постоянным углом между материальными объектами, такими как стены, пол или потолок (по решению ведущего). Временные углы между складками одежды, частями тела или небольшими предметами для этого не подходят. Пёс не может использовать эту способность, чтобы переместиться в строение без углов или на открытое место.

Потусторонний разум (Экс): любое существо, кроме потусторонних, которое пытается прочесть мысли пса Тиндалоса или общаться с ним телепатически, получает 5d6 несмертельного урона. Оно должно совершить испытание Воли со СЛ 18 и при провале приходит в замешательство на 2d4 раунда. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы пса.

Пронзительный взгляд (Св): 5d6 режущего урона, 30 футов, испытание Стойкости со СЛ 18 отменяет. Успешно пройдя испытание, существо становится невосприимчиво к взгляду того же пса на 24 часа. Урон, наносимый пронзительным взглядом, можно снизить при помощи СУ, но он преодолевает СУ/магия и режущий. СЛ испытания зависит от Харизмы пса.

ПЛОТОЯДНЫЙ КРИСТАЛЛ

КО 11



Опыт 12 800

Нейтральная средняя жижа (земляной, экстрапланарный).

Иниц.: -5. **Восприятие:** слепозрение 120 футов; Внимание -5.

Аура: инфразвуковой гул (60 футов, СЛ 22).

ЗАЩИТА

КБ: 17, касание 5, врасплох 17 (+12 естественная броня, -5 Лвк).

ПЗ: 136 (16d8 + 64).

Стойкость +9, **Реакция** +0, **Воля** +0.

СУ: 10/—. **Невосприимчивость:** особенности жиж, холод, электричество. **Устойчивость:** огонь 20. **Слабые стороны:** уязвимость к звуку, хрупкость.

АТАКА

Скорость: 10 футов, лазание 10 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +18 (7d8 +9 / 18–20 и пленение).

Особые атаки: бритвенная острота, кристаллизация, пленение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, Лвк: 1, Вын: 18, Инт: —, Мдр: 1, Хар: 1.

БМА: +12; МБМ: +18; ЗБМ: 23 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Лазание +14, Скрытность +0 (+5 в каменных областях).

Модификаторы народа: +5 к Скрытности (+10 в каменных областях).

ОС: неподвижность, разделение (критический удар дробящей атакой или звуком, прочность 15).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья (план Земли).

Численность: одиночка, колония (2–4) или образование (5–10).

Сокровища: скудные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бритвенная острота (Экс): крушащий удар плотоядного кристалла наносит колющий и режущий урон, его критический диапазон расширяется до 18–20.

Инфразвуковой гул (Св): активный плотоядный кристалл испускает сверхъестественные звуковые волны. Любое живое существо, начинающее свой ход в его ауре, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 22 и при провале получает шок на 1 раунд. Если существо успешно прошло испытание, оно невосприимчиво к инфразвуковому гулу того же плотоядного кристалла на 24 часа. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Выносливости плотоядного кристалла.

Кристаллизация (Экс): существо, пленённое атакой плотоядного кристалла, должно каждый раунд проходить испытание Стойкости со СЛ 22. При провале оно становится беспомощным. Если беспомощное существо провалит это испытание, его тело кристаллизуется и окаменеет. Через 1d4 часа окаменевшая жертва разобьётся, а из осколков родится новый плотоядный кристалл. СЛ испытания зависит от Выносливости плотоядного кристалла.

Неподвижность (Экс): кристалл может застыть настолько неподвижно, что его легко принять за неодушевлённый предмет. Кристалл, использующий эту способность, может «взять 20» при проверке Скрытности, чтобы спрятаться даже на видном месте, притворившись неодушевлённым предметом.

Пленение (Экс): цель пленения должна совершить испытание Стойкости со СЛ 22. При провале она опутана на 1d10 раундов. Если цель уже опутана этой способностью, вторая атака пленением заставит её снова пройти испытание Стойкости и при провале сделает беззащитной (также на 1d10 раундов). Беззащитная цель остаётся в сознании, но не может совершать физических действий (кроме попыток освободиться), пока не разрушено удерживающее её вещество (твёрдость 10, прочность 10). При этом цель может использовать только заклинания со словесными компонентами или псевдозаклинания, если успешно пройдёт проверку концентрации со СЛ 20. В качестве действия полного хода опутанное существо может попробовать вырваться, совершив проверку Силы со СЛ 22. Для беззащитного существа СЛ проверки возрастает до 27.

Разделение (Экс): получив критический удар дробящей атакой или звуком, кристалл разделяется, порождая две свои копии.

Каждая копия получает 1/2 от ПЗ, которые были у кристалла на момент разделения (с округлением вниз). Кристалл с 15 или менее ПЗ не разделяется; его можно убить обычным образом, снизив ПЗ до 0.

Хрупкость (Экс): дробящие атаки и атаки звуком могут нанести плотоядному кристаллу критический удар. При успешном критическом ударе от таких атак плотоядный кристалл разделяется, даже если атака не нанесла урона. К урону за точность, например при атаках исподтишка, кристалл невосприимчив.

РАСКИТИТЕЛЬ МОГИЛ

КО 5

Опыт 1 600

Человек, плут 6.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

Иниц.: +3. Восприятие: Внимание +14.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 45 (6d8 + 18).

Стойкость +6, Реакция +8, Воля +2.

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

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: короткий меч +7 (1d6 + 1 / 19–20).

Дистанционная: искусно сделанный короткий лук +8 (1d6 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +3d6.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 12, Лвк: 17, Вын: 14, Инт: 14, Мдр: 10, Хар: 8.

БМА: +4; МБМ: +5; ЗБМ: 18.

Черты: Внушительная стойкость, Проныра, Фехтование, Эксперт (Механика).

Навыки: Акробатика +12, Блеф +5, Внимание +14 (+17 для обнаружения ловушек), Знание (краеведение) +6, Знание (подземелья) +11, Изворотливость +14, Использование магических устройств +8, Лазание +10, Ловкость рук +12, Механика +20, Оценка +11, Плавание +5, Скрытность +14, Языкознание +6.

Языки: акло, всеобщий, подземный, терран.

ОС: воровские приёмы (бесшумные шаги, намётанный глаз, ползучий плут), поиск ловушек +3.

Боевое снаряжение: противоядие. **Прочее снаряжение:** искусно сделанный клёпанный кожаный доспех, искусно сделанный баклер, искусно сделанный короткий лук с 20 стрелами, короткий меч, *глаза орла*, увеличительное стекло, искусно сделанный набор отмычек, солнечная палочка, 18 эм.

СЕУГАТИ

КО 6



Опыт 2 400

Хаотичная злая крупная аберрация (подводный).

Иниц.: +9. Восприятие: вибросенситивность 30 футов, ночное зрение 120 футов, чтение мыслей; Внимание +15.

Аура: безумие (30 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 19, касание 14, врасплох 14 (+4 броня, +1 естественная броня, +5 Лвк, –1 размер).

ПЗ: 67 (9d8 + 27); быстрое исцеление 5.

Стойкость +6, Реакция +8, Воля +9.

СУ: 5/добро, 10/колющий или режущий. **Невосприимчивость:** воздействующие на разум эффекты, яд. УкМ: 17.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: искусно сделанный короткий меч +11/+6 (1d8 + 3 / 19–20), укус +5 (1d8 + 1 и яд).

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

Особые атаки: власть над помешанным.

Псевдозаклинания (УЗ 6; концентрация +10):

постоянные — *магический доспех*;

неограниченно — *левитация*, *чтение мыслей* (СЛ 16);

3/день — *внушение* (СЛ 17), *замешательство* (СЛ 18), *рассеивание магии*;

1/день — *туман безволия* (СЛ 19), *убийственный фантазм* (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 16, Лвк: 20, Вын: 17, Инт: 14, Мдр: 17, Хар: 19.

БМА: +6; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 25 (нельзя сбить с ног).

Черты: Боевая магия, Боевые рефлексы, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (безумие), Фехтование.

Навыки: Внимание +15, Изворотливость +17, Использование магических устройств +16, Знание (религия) +14, Проницательность +12, Скрытность +13.

Языки: акло, подземный; телепатия 100 футов.

ОС: использование предметов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

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

Сокровища: удвоенные (искусно сделанный короткий меч, жезл волшебных стрел [УЗ 5, 1d20 + 30 зарядов]).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Безумие (Св): все существа, кроме безумных, в пределах 30 футов от пребывающего в сознании сеугати должны каждый раунд проходить испытание Воли со СЛ 20 — при провале они приходят в замешательство на 1 раунд. Существо, которое провалит 5 испытаний подряд, получает постоянное безумие, как от заклинания *безумие*. Сеугати может подавлять или активировать свою ауру в качестве свободного действия. Это эффект, воздействующий на разум. СЛ испытания зависит от Харизмы сеугати.

Власть над помешанным (Св): в качестве прерывающего действия сеугати может отдать телепатический приказ существу в пределах 30 футов, которое находится в замешательстве. Это позволяет сеугати выбрать по таблице замешательства, как жертва будет действовать в этом раунде (без применения этой способности существо в замешательстве само случайным образом выбирает результат из таблицы).

Использование предметов (Экс): сеугати может использовать предметы для активации заклинаний, как если бы он был заклинателем соответствующего класса. Прикоснувшись к предмету в качестве свободного действия, он может определить все свойства предмета, связанные с активацией заклинаний. Использование магических устройств для сеугати является классовым навыком.

Яд (Экс): укус — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Мудрости и глухота; **Лечение:** 2 испытания подряд. Глухота остаётся, пока не снят урон характеристике от яда. СЛ испытания зависит от Выносливости сеугати.

СКЕДЬЮНАР

КО 7



Опыт 3 200

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (экстрапланарный).

Иниц.: +5. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, сумеречное зрение, чутьё на жизнь, Внимание +17.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 16, враспloh 14 (+4 естественная броня, +5 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 85 (9d10 + 36).

Стойкость +10, **Реакция** +11, **Воля** +5.

Защитные способности: дитя пустоты, сродство к негативной энергии, энтропийное тело. **СУ:** 10 / адамантин или добро. **Невосприимчивость:** болезнь, вытягивание жизни, смертельные эффекты, холод, яд. **Устойчивость:** звук 10, кислота 10, электричество 10. **УкМ:** 18.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 90 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: укус +14 (1d6 + 3, 1d6 урона негативной энергией и вытягивание жизни), 2 удара крыльями +9 (1d6 + 1 и 1d6 урона негативной энергией).

Особые атаки: вытягивание жизни (1 уровень, СЛ 17), прикосновение энтропии.

Псевдозаклинания (УЗ 9; концентрация +12):

постоянные — *невидимость для нежити* (СЛ 14), *щит энтропии*; неограниченно — *дверь в пространстве* (только на себя), *кровотечение* (СЛ 13), *рассеивание магии*;

3/день — *истощение*, *кромешная тьма*, *нанесение тяжёлых ранений* (СЛ 16), *погребальный звон* (СЛ 15), *тишина*;

1/день — *барьер для жизни*, *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *повреждение* (СЛ 19), *сразить живого* (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, Лвк: 20, Вын: 18, Инт: 13, Мдр: 14, Хар: 17.

БМА: +9; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 28.

Черты: Подвижность, Преграда, Уворот, Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +17, Запугивание +15, Знание (планы) +17, Знание (природа) +13, Изворотливость +17, Полёт +9, Проницательность +14, Скрытность +25. **Модификаторы народа:** +4 к Знанию (планы), +8 к Скрытности.

Языки: акло, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Негативной энергии).

Численность: одиночка или отряд (2–11).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дитя пустоты (Экс): скедьюнары невосприимчивы к тем эффектам, которые нацелены на душу (например, *ловушка для души*) или требуют знаний о личности цели (например, *тайновидение*). Если скедьюнар убит, его нельзя вернуть к жизни магией, за исключением желаяния, чуда или божественного вмешательства.

Прикосновение энтропии (Экс): естественные атаки скедьюнара поражают бестелесных существ, как если бы это было оружие *призрачного касания*. Все естественные атаки скедьюнара наносят цели +1d6 урона негативной энергией. Эта энергия не исцеляет существ, которых лечат заклинания *нанесения ранений*.

Сродство к негативной энергии (Экс): скедьюнары реагируют на позитивную и негативную энергию, как если бы они были нежитью. Позитивная энергия наносит им вред, а негативная — лечит.

Энтропийное тело (Экс): любое существо, которое поражает скедьюнара атакой ближнего боя, получает 1d6 урона негативной энергией. Атака длинным оружием позволяет избежать этого урона.

СКРЫТЫЙ В СВЕТЕ

КО 5



Опыт 1 600

Нейтральная злая небольшая фея (экстрапланарный).

Иниц.: +8. **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 15, враспloh 14 (+3 естественная броня, +4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 44 (8d6 + 16).

Стойкость +4, **Реакция** +10, **Воля** +9.

Защитные способности: раствориться в свете. **Невосприимчивость:** слепота. **СУ:** 5 / холодное железо.

АТАКА

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

В ближнем бою: 2 удара когтями +9 (1d3 + 1) или кинжал +9 (1d3 + 1 / 19–20 и яд).

Особые атаки: атака исподтишка +3d6.

Псевдозаклинания (УЗ 8; концентрация +11): неограниченно — *вспышка* (СЛ 13), *магическая рука*, *пляшущие огоньки*, *призрачный звук* (СЛ 13), *свет*; 3/день — *дневной свет*, *слепота/глухота* (СЛ 16).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 18, **Вын:** 15, **Инт:** 14, **Мдр:** 16, **Хар:** 17.

БМА: +4; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 18.

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Акробатика +15, **Внимание** +16, **Выживание** +11, **Знание** (магия) +10, **Знание** (планы) +10, **Изворотливость** +15, **Полёт** +17, **Скрытность** +19.

Языки: акло, всеобщий, сильван.

ОС: дверь дневного света, ритуальные врата, специалист по ядам.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша (экстрапланарная).

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

Сокровища: обычные (кинжал, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Дверь дневного света (Пс): один раз в день скрытый в свете может перенести себя и до 50 фунтов снаряжения (но не других существ), используя *дверь в пространстве*. Начальная и конечная точки телепортации должны быть в зонах с высоким уровнем освещённости. Если в точке назначения недостаточно света, телепортация не сработает и способность не потратится.

Раствориться в свете (Св): в зонах с высоким уровнем освещённости скрытые в свете невидимы. Как и при использовании *высшей невидимости*, они могут атаковать и при этом оставаться невидимыми. При низком уровне освещённости скрытый в свете теряет невидимость, хотя, как и все существа, в тени он обладает преимуществами плохой видимости, если у смотрящего нет ночного зрения. Когда скрытый в свете летит, его трепещущие крылья частично сводят на нет этот

эффект, давая ему только частичную плохую видимость (20%), а не отсутствие видимости.

Ритуальные врата (Св): принеся в жертву одного или нескольких гуманоидов, скрытый или группа скрытых могут создать *врата* на Материальный план, на один из стихийных планов или в царство фей, чтобы вернуться домой или вызвать союзников. Создание *врат* для собственного перемещения требует пяти жертв — такие врата закрываются через 1 минуту. Создание *врат* для того, чтобы привести союзников на Материальный план, требует одной жертвы за каждую КЗ существа, которое пройдёт через *врата* (таким образом, за пять жертв можно привести одного скрытого в свете или среднего элементаля воздуха, за восемь — крупного элементаля земли и так далее). Жертвоприношения необязательно совершать одновременно. Если приносить жертвы во время часового ритуала, магия будет накапливаться, пока её не хватит для открытия *врат*.

Яд (Экс): скрытые в свете обычно покрывают свои кинжалы эссенцией тени.

Эссенция тени: ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 17; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Первичное действие:** потеря 1 Силы; **Вторичное действие:** 1d3 урона Силе; **Лечение:** 1 испытание.

СТРАННИК

КО 2

Опыт 600

Человек, бард 1 / плут 2.

Нейтральный средний гуманоид (человек).

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) +10, **Ловкость рук** +10, **Маскировка** +13, **Механика** +12, **Скрытность** +8.

Языки: всеобщий.

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

Боевое снаряжение: *свитки исцеления лёгких ранений*, *изменения облика*, *невидимости* (2), дымовые шашки (2), смоляной кулёк, громовые камни (2). **Прочее снаряжение:** кожаный доспех, кинжалы (5), гримёрный набор, искусно сделанный тамбурин, искусно сделанный набор отмычек, мул и телега, 25 зм.

ТЕНЕВОЙ МАСТИФ

КО 5



Опыт 1 600

Нейтральное злое среднее потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +6. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, нюх; Внимание +10.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 51 (6d10 + 18).

Стойкость +8, Реакция +7, Воля +5.

Защитные способности: слияние с тенями.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +10 (1d8 + 4 и сбивание с ног), удар хвостом +5 (1d6 + 2).

Особые атаки: лай.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 19, Лвк: 15, Вын: 17, Инт: 4, Мдр: 12, Хар: 13.

БМА: +6; **МБМ:** +10; **ЗБМ:** 22 (26 против сбивания с ног).

Черты: Сокрушительный удар, Стальная воля, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +10, Выживание +10, Скрытность +11.

Языки: всеобщий (не может говорить).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

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

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Лай (Св): когда теневой мастиф воет или лает, все существа в пределах 300-футового облака, кроме злых потусторонних, должны пройти испытание Воли со СЛ 16. При провале они впадают в панику на 1d4 раунда. Это звуковой эффект ужаса, воздействующий на разум. Существо, которое успешно прошло испытание, невосприимчиво к лаю того же мастифа на 24 часа. СЛ испытания зависит от Харизмы мастифа и уже включает бонус народа +2.

Слияние с тенями (Св): при любом освещении, кроме дневного, теневой мастиф растворяется в тени, получая шанс промаха 50% из-за плохой видимости. Искусственное освещение, включая заклинания *свет* и *вечный свет*, не подавляет эту способность, однако заклинание *дневной свет* способно её подавить. Теневой мастиф может приостановить или возобновить эту способность в качестве свободного действия.

ТЁМНЫЙ УБИЙЦА

КО 3



Опыт 800

Хаотичный злой небольшой гуманоид (тёмный народ).

Иниц.: +4. **Восприятие:** обнаружение магии, темновидение; Внимание +4.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 11 (+4 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 22 (4d8 + 4).

Стойкость +2, Реакция +8, Воля +1.

Слабые стороны: световая слепота.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: укусы +8 (1d3 – 1 / 18–20 и яд чёрной кляксы).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, жатва душ, предсмертная агония, специалист по ядам.

Псевдозаклинания (УЗ 4; концентрация +6):

постоянные — *обнаружение магии*;

неограниченно — *кровотечение* (СЛ 12), *ледяное прикосновение* (СЛ 13), *призрачная рука, тьма*;

3/день — *нанесение серьёзных ранений* (СЛ 14), *погребальный звон* (СЛ 14), *ступор (чудовище)* (СЛ 14).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 9, Лвк: 18, Вын: 12, Инт: 10, Мдр: 11, Хар: 15.

БМА: +3; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 15.

Черты: Фехтование, Эксперт (Использование магических устройств).

Навыки: Внимание +4, Использование магических устройств +12, Колдовство +7, Лазание +3, Скрытность +12. **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию, +4 к Лазанию, +4 к Скрытности.

Языки: язык тёмного народа.

ОС: магическая сноровка.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые подземелья.

Численность: одиночка, банда (1 тёмный убийца и 2–5 тёмных охотников) или клан (1 тёмный убийца и 20–80 тёмных проныр или по 1 тёмному убийце на каждые 20 тёмных проныр).

Сокровища: обычные (кукри, яд чёрной кляксы [2 дозы, см. «Бестиарий», стр. 254]).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Жатва душ (Св): когда тёмный убийца наносит урон застигнутому врасплох или взятому в тиски врагу заклинанием ближнего боя с дистанцией «касание» или псевдозаклинанием, наносящим урон ПЗ, жертва получает дополнительно 1d6 урона, а тёмный убийца приобретает столько же временных ПЗ. Эти временные ПЗ действуют не более 1 часа.

Магическая сноровка (Экс): для тёмных убийц Колдовство и Использование магических устройств — всегда классовые навыки.

Предсмертная агония (Св): когда тёмного убийцу убивают, его тело резко схлопывается, оставляя после себя лишь снаряжение. При этом все существа в пределах 10-футового взрыва получают 1d8 урона звуком и должны пройти испытание Стойкости со СЛ 13. При провале они глохнут на 2d4 раунда. СЛ испытания зависит от Выносливости тёмного убийцы.

ТОТЕМНАЯ МАСКА

КО 7



Опыт 3 200

Нейтральная злая средняя нежить (перевёртыш).

Иниц.: +10. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 16, врасплох 14 (+4 естественная броня, +6 Лвк).

ПЗ: 85 (10d8 + 40).

Стойкость +7, Реакция +9, Воля +9.

Невосприимчивость: особенности нежити. **Устойчивость:** холод 20.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укусы +13 (1d8 + 4 и потеря 1d4 Хар), 2 удара когтями +13 (1d6 + 4).

Особые атаки: всасывание, преобразование плоти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, Лвк: 23, Вын: —, Инт: 16, Мдр: 15, Хар: 19.

БМА: +7; МБМ: +11; ЗБМ: 27.

Черты: Боевые рефлексы, Защитная стойка, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (потеря Харизмы), Фехтование.

Навыки: Акробатика +16 (+24 при прыжках), Блеф +14, Внимание +15, Дипломатия +14, Маскировка +17, Проницательность +15, Скрытность +19.

Языки: всеобщий, демонический, дьявольский, небесный.

ОС: смена формы (последний гуманоид, к которому тотемная маска успешно применила всасывание; *иной облик*).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша или подземелье.

Численность: одиночка или пара.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Всасывание (Св): когда тотемная маска поражает одно существо двумя атаками когтями, полые когти вытягивают у жертвы часть тканей, нанося ей 1d6 урона Выносливости и вызывая дезориентацию на 1d4 раунда. Успешное испытание Стойкости со СЛ 19 отменяет урон Выносливости и сокращает длительность дезориентации до 1 раунда. СЛ испытания зависит от Харизмы тотемной маски.

Потеря Харизмы (Св): тотемная маска может съесть надежды и мечты существа, которое она укусила. В результате жертва теряет 1d4 Харизмы, если не сможет успешно пройти испытание Воли со СЛ 21. СЛ испытания зависит от Харизмы тотемной маски.

Преображение плоти (Св): проведя 1 минуту в контакте с беспомощным существом, тотемная маска способна скрыть его черты лица, зарастив их кожей. Цель может пройти испытание Стойкости со СЛ 19, чтобы противостоять эффекту. Это постоянные изменения, но их можно отменить *излечением, восстановлением или регенерацией* или сделав хирургический надрез с проверкой Лечения со СЛ 15. Эта проверка занимает 1d3 раунда и наносит пострадавшему 1d4 урона даже при провале.

За один раз тотемная маска может применить эту способность к одной из четырёх частей лица: ушам (цель глухнет), глазам (цель слепнет), рту (цель не может говорить и есть) или носу (цель теряет обоняние). Повторное применение может иметь более серьёзные последствия (например, запечатывание рта и носа ведёт к удушью). СЛ испытания зависит от Харизмы тотемной маски.

УБИЙЦА

КО 8

Опыт 4 800

Человек, следопыт 5 / ассасин 4.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +8. **Восприятие:** Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 18, касание 14, врасплох 18 (+4 броня, +4 Лвк).

ПЗ: 63 (9 КЗ; 5d10 + 4d8 + 18).

Стойкость +7, **Реакция** +10, **Воля** +1; +2 против яда.

Защитные способности: невероятное уклонение.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 кукри +13/+8 (1d4 + 3 / 15–20) или +1 кукри +11/+6 (1d4 + 3 / 15–20) и искусно сделанный кукри +11/+6 (1d4 + 1 / 15–20).

Дистанционная: +1 композитный короткий лук +13/+8 (1d6 + 3 / ×3), или сюрикен +12/+7 (1d2 + 2), или сюрикен +10/+5 (1d2 + 2) и сюрикен +10/+5 (1d2 + 1).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, заклятый враг (люди +4, эльфы +2), истинная смерть, смертельная атака (СЛ 15).

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +8; МБМ: +10; ЗБМ: 24.

Черты: Двужильный, Парное оружие, Парное оружие+, Стрельба вблизи, Убийственная меткость, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (кукри), Фехтование.

Навыки: Акробатика +15, Блеф +5, Внимание +10, Выживание +10 (+12 для выслеживания), Запугивание +10, Изворотливость +10, Лазание +15, Ловкость рук +15 (+19, чтобы спрятать оружие), Маскировка +10, Механика +10, Плавание +6, Ремесло (алхимик) +5, Скрытность +21.

Языки: всеобщий, эльфийский.

ОС: выслеживание +2, излюбленная местность (города +2), понимание животных +5, совместная охота (союзники), специалист по ядам, спрятанное оружие.

Боевое снаряжение: зелья исцеления лёгких ранений (2), зелье прыжка, зелье газообразности. **Прочее снаряжение:** +1 клепаный кожаный доспех, +1 кукри, +1 композитный короткий лук (рейтинг силы +2) с 20 стрелами, искусно сделанный кукри, сюрикены (20), эльфийский плащ, набор верхолаза, гримёрный набор, яд гигантской осы (2), яд крупного скорпиона (2), искусно сделанный набор отмычек.

УЛИЧНЫЙ ГОЛОВРЕЗ

КО 1

Опыт 400

Человек, воин 1 / плут 1.

Нейтральный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2. **Восприятие:** Внимание +5.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 12, врасплох 13 (+3 броня, +2 Лвк).

ПЗ: 16 (2 КЗ; 1d10 + 1d8 + 6).

Стойкость +3, **Реакция** +4, **Воля** +0.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: боевой посох +4 (1d6 + 3), или боевой посох +2/+2 (1d6 + 3 / 1d6 + 1), или кинжал +4 (1d4 + 3 / 19–20), или мягкая дубинка +4 (1d6 + 3 несмертельного урона).

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

Особые атаки: атака исподтишка +1d6.

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +1; МБМ: +4; ЗБМ: 16.

Черты: Живучесть, Парное оружие, Эксперт (Запугивание).

Навыки: Внимание +5 (+6 для обнаружения ловушек), Запугивание +9, Знание (краеведение) +4, Лазание +8, Скрытность +7.

Языки: всеобщий.

ОС: поиск ловушек +1.

Снаряжение: искусно сделанный клепаный кожаный доспех, кинжалы (2), боевой посох, мягкая дубинка, кандалы (2).

УСИЛЕННЫЙ ГОЛОДНЫЙ ТУМАН

КО 7



Опыт 3 200

Нейтральная огромная жижка.

Иниц.: -1. Восприятие: слепозрение 60 футов; Внимание -3.

Аура: чарующий морок (10 футов, СЛ 10).

ЗАЩИТА

КБ: 9, касание 7, врасплох 9 (+2 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 73 (7d8 + 42).

Стойкость +8, Реакция +1, Воля -1.

Защитные способности: газообразность, сродство к негативной энергии. **СУ:** 10/магия. **Невосприимчивость:** звук, кислота, особенности жиж, электричество. **Устойчивость:** холод 10.

Слабые стороны: уязвимость к ветру.

АТАКА

Скорость: полёт 15 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: +7 (атака касанием, 6d6 урона негативной энергией).

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

Особые атаки: обволакивающая дымка (СЛ 19, 3d6 урона негативной энергией и ошеломление).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, Лвк: 8, Вын: 22, Инт: —, Мдр: 5, Хар: 5.

БМА: +5; МБМ: +5; ЗБМ: 14 (нельзя сбить с ног).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая с умеренным климатом.

Численность: одиночка, пара или группа (3–10).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Газообразность (Экс): тело голодного тумана состоит из сверхъестественной дымки. Он может проходить через небольшие отверстия, узкие ходы и даже просто сквозь трещины, но не может погружаться в воду и другие жидкости. Из-за этой особенности у голодного тумана нет характеристики Сила и он не может манипулировать предметами.

Обволакивающая дымка (Экс): в качестве части основного действия голодный туман может поглотить существо, которое окажется у него на пути. Для этого голодному туману нужно просто пройти по клеткам противников, поглощая всех, кого он накроет. Туман не может совершать никаких других атак в тот же раунд. Цели могут провести против голодного тумана внеочередные атаки, но при этом они лишаются права на испытание против поглощения. Тот, кто не совершал внеочередной атаки, может пройти испытание Реакции, чтобы избежать поглощения. При успехе проходящий через клетку голодный туман отталкивает цель назад или вбок (по выбору цели). Цель, провалившая проверку, оказывается заключена в тело голодного тумана. Она может перемещаться обычным образом и не рискует задохнуться. Если цель на начало своего хода поглощена голодным туманом, то помимо урона, нанесённого атакой, она получает ошеломление. СЛ испытания зависит от Выносливости голодного тумана.

Сродство к негативной энергии (Экс): голодный туман реагирует на позитивную и негативную энергию, как если бы он был нежитью. Позитивная энергия наносит ему вред, а негативная — лечит.

Уязвимость к ветру (Экс): при определении воздействия ветра голодный туман считается маленьким существом (см. стр. 472 «Основной книги правил»).

Чарующий морок (Св): каждое существо в пределах 10 футов от голодного тумана или находящееся под действием его обволакивающей дымки должно в начале своего хода пройти испытание Воли со СЛ 10. При провале оно на 1 раунд потрясено видениями, возникающими внутри тумана. Это воздействующий на разум эффект ужаса. СЛ испытания зависит от Харизмы голодного тумана.

УСИЛЕННЫЙ ТУПИЛАК

КО 8



Опыт 4 800

Нейтральная небольшая конструкция.

Иниц.: +6. Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +2.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 17, врасплох 18 (+7 естественная броня, +6 Лвк, +1 размер).

ПЗ: 77 (9d10 + 28).

Стойкость +5, Реакция +9, Воля +5.

СУ: 10/дробящий. **Невосприимчивость:** особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: укус +17 (1d8 + 14 / 19–20 и захват), 2 удара когтями +17 (1d4 + 7).

Особые атаки: поиск жертвы, рвущие челюсти.

Псевдозаклинания (УЗ 7, концентрация +4):

3/день — невидимость.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, Лвк: 22, Вын: —, Инт: —, Мдр: 15, Хар: 9.

БМА: +9; МБМ: +15 (+19 при захвате); ЗБМ: 31.

Навыки: Плавание +15.

ОС: магия резьбы.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Магия резьбы (Пс): вырезая тупилака, мастер может начертать на нём одно известное ему заклинание (оно должно быть не выше 2 круга и не требовать реагентов), вписав его в сложный узор. Тупилак получает возможность использовать это заклинание три раза в день в качестве псевдозаклинания (УЗ 7). Создатель тупилака может при желании вырезать на нём новое заклинание, заменив предыдущую резьбу. Начертание нового заклинания занимает 24 часа и расходует реагенты стоимостью 500 эм. Данный тупилак пользуется заклинанием невидимость. Стирание может уничтожить резьбу тупилака, если он провалит испытание Стойкости против этого заклинания. Если удалить таким способом резьбу тупилака, он не сможет пользоваться псевдозаклинанием и отправится искать своего создателя, чтобы напасть на него и убить. Создатель тупилака становится целью способности «поиск жертвы». Если создатель уже мёртв, тупилак находит ближайшее живое существо и тут же на него нападает. В этом случае тупилак будет убивать снова и снова, пока его не уничтожат.

Поиск жертвы (Св): создатель тупилака может в качестве основного действия поместить в пасть тупилака каплю крови, клоч волос или другой фрагмент какого-либо существа. С этого момента тупилак всегда будет знать, в каком направлении находится это существо, и совершать все проверки Внимания для его поиска с интуитивным бонусом +20. Таким способом нельзя назначить тупилаку новую жертву, пока не умрёт предыдущая.

Рвущие челюсти (Экс): всех тупилаков оснащают громадными челюстями, способными рвать и крушить. Тупилак прибавляет удвоенный модификатор Силы к урону успешной атаки укусом и может нанести критический удар в диапазоне 19–20. При всех проверках для перемещения врага в захвате тупилак считается крупным существом.

В данном продукте использованы материалы из *Pathfinder RPG Bestiary 2*, *Pathfinder RPG Bestiary 3*, *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Bestiary* и *Pathfinder RPG GameMastery Guide*. Эти правила можно найти в *Pathfinder Roleplaying Game Reference Document* на сайте prfd.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.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3*, *Pathfinder RPG GameMastery Guide*, *Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Bestiary* are published by Paizo Inc under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2020 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.

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 Kenyon, 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 Kenyon, 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: Inner Sea Bestiary © 2012, Paizo Inc.; Authors: Jim Groves, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, Greg A. Vaughan.

Ascomoid 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.

Hydrodaemon 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.

Lurker Above 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.

Phycomid 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.