


PATHFINDER

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™

РАСКОЛОТАЯ ЗВЕЗДА

СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ  Выпуск 6 из 6

МЁРТВОЕ СЕРДЦЕ ЗИНА

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

АТАМАН

КО 11

Опыт 12 800

Человек, воин 8 / плут 4.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +6. Восприятие: Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 18, врасплох 18 (+5 броня, +6 Лвк, +1 отражение, +1 уклонение, +2 щит).

ПЗ: 74 (12 КЗ; 8d10 + 4d8 + 12).

Стойкость +9, Реакция +13, Воля +4; +2 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, храбрость +2, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

Ближний бой: +1 ледяная острая рапира +20/+15/+10 (1d6 + 6 / 15–20 и 1d6 урона холодом) или мягкая дубинка +17/+12/+7 (1d6 + 2 несмертельного урона).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +18/+13/+8 (1d8 + 2 / ×3).

Особые атаки: атака исподтишка +2d6, воровской приём (кровоточащая рана), мастерство владения оружием (лёгкие клинки +1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, Лвк: 22, Вын: 13, Инт: 8, Мдр: 10, Хар: 12.

БМА: +11; МБМ: +13; ЗБМ: 31.

Черты: Бой вслепую, Демонстрация силы, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое кровотечение, Неожиданный выпад, Подвижность, Привычное оружие (рапира), Уверенное владение оружием (рапира), Уворот, Удар на проходе, Улучшенный критический удар (рапира), Фехтование.

Навыки: Акробатика +20, Блеф +10, Верховая езда +10, Внимание +10 (+12 при поиске ловушек), Выживание +4, Дипломатия +5, Дрессировка +5, Запугивание +16, Знание (краеведение) +5, Изворотливость +10, Лазание +6, Механика +12, Оценка +3, Проницательность +5, Скрытность +21.

Языки: всеобщий.

ОС: воровской приём (плут-фехтовальщик), мастерство ношения брони 2, поиск ловушек +2.

Боевой снаряжение: зелье увеличения гуманоида. Прочее снаряжение: +1 кольчужная рубаха, +1 баклер, +1 ледяная острая рапира, искусно сделанный композитный длинный лук

(рейтинг силы +2) с 20 стрелами, мягкая дубинка, пояс невестной ловкости +2, сапоги-скороходы, плащ сопротивляемости +1, кольцо защиты +1, лёгкая лошадь (боевое животное) с седлом, набор отмычек.

ВЕЛИКАН, РУННЫЙ

КО 17



Опыт 102 400

Принципальный злой гигантский гуманоид (великан).

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

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 270 (20d8 + 180).

Стойкость +15, Реакция +6, Воля +20.

Невосприимчивость: огонь, холод, электричество.

АТАКА

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

В ближнем бою: искусно сделанный длинный меч +27/+22/+17 (4d6 + 22/17–20) или

2 крушащих удара +26 (2d6 + 15).

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

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

Особые атаки: подчинение великанов, руны, снап искр.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +24):

постоянные — хождение по воздуху;

неограниченно — внушение (СЛ 17), приворот (гуманоид) (СЛ 15);

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

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

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +15; МБМ: +34; ЗБМ: 44.

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

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

Языки: великаний, всеобщий, терран.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: холодные горы.

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

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

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

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

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

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

ВИДРАРХ

КО 14



Опыт 38 400

Хаотичный злой гигантский волшебный зверь.

Иници.: +3. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +23.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 9, врасплох 26 (+20 естественная броня, +3 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 199 (19d10 + 95).

Стойкость +16, **Реакция** +14, **Воля** +12.

СУ: 10/магия. **Невосприимчивость:** сон, яд.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 60 футов.

В ближнем бою: 2 укуса +26 (2d8 + 10/19–20 и захват), удар хвостом +23 (2d8 + 5 и ядовитые шипы).

Занимаемое пространство: 20 футов. **Зона досягаемости:** 20 футов (30 футов для укуса).

Особые атаки: вуаль тумана, опрокидывание, проглатывание (4d6 + 15 дробящего урона, КБ 20, 19 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, **Лвк:** 17, **Вын:** 20, **Инт:** 7, **Мдр:** 22, **Хар:** 15.

БМА: +19; **МБМ:** +33 (+37 при захвате); **ЗБМ:** 46 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бойня, Жестокий удар, Критическая точность, Критическое ошеломление, Мультиатака, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Уверенное владение оружием (укус), Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: **Внимание** +23, **Плавание** +26.

Языки: акван.

ОС: амфибия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: океаны с умеренным климатом.

Организация: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вуаль тумана (Св): в качестве основного действия видрарх может создать вокруг себя облако тумана радиусом 100 футов.

В остальном оно идентично эффекту заклинания *облако тумана*.

Опрокидывание (Экс): видрарх может попытаться перевернуть лодку или корабль, атаковав его с разбега и совершив проверку МБМ (СЛ 25 или результат проверки Профессии [матрос] капитана судна, в зависимости от того, что окажется выше). Если корабль больше видрарха, он получает -10 к проверке МБМ за каждую категорию разницы в размерах.

Ядовитые шипы (Экс): видрарх покрыт зазубренными шипами, выделяющими смертельный яд. Существо, поражённое ударом хвостом видрарха или поразившее видрарха оружием ближнего боя без свойства «длинное», безоружным ударом или естественным оружием, получает 1d6 колющего урона и рискует попасть под действие яда. Любое существо, которое берёт видрарха в захват, получает 2d6 колющего урона и рискует попасть под действие яда каждый раунд.

Яд видрарха: шипы — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 24; **Частота:** 1/раунд до 4 раундов; **Действие:** 1d2 урона Вын, 1d2 урона Мдр; **Лечение:** 2 испытания подряд. СЛ испытания зависит от Выносливости видрарха.

ГОЛЕМ, МИФРАЛЬНЫЙ

КО 16



Опыт 76 800

Нейтральная огромная конструкция.

Иници.: +7. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +0.

ЗАЩИТА

КБ: 32, касание 16, врасплох 24 (+16 естественная броня, +7 Лвк, -2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 172 (24d10 + 40).

Стойкость +8, **Реакция** +15, **Воля** +8.

Защитные способности: уклонение. **СУ:** 15/адамантин. **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +33 (4d10 + 11).

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

Особые атаки: проворство, форма жидкости.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 33, **Лвк:** 24, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 11, **Хар:** 1.

БМА: +24; **МБМ:** +37; **ЗБМ:** 55.

Черты: Бегун^А, Подвижность^А, Уворот^А, Удар на проходе^А.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка или банда (2–4).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивость к магии (Экс): мифральный голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Заклинание *замедление*, сотворённое на голема, приводит к тому, что он теряет проворство на 1d6 раундов.
- Заклинание *ускорение* исцеляет голема на 1d6 за УЗ (максимум 10d6).
- Попадание по мифральному голему в форме жидкости любым заклинанием 6-го круга или выше с дескриптором *холод* приводит к тому, что голем получает 10d6 урона (без испытаний) и теряет способность форма жидкости на 24 часа.

Проворство (Экс): мифральный голем невероятно проворен.

Каждый раунд он может совершить дополнительное сопутствующее действие в свой ход. Это означает, что он может переместиться на расстояние вплоть до своей скорости (50 футов) и совершить полную атаку.

Форма жидкости (Экс): тело мифрального голема может в качестве быстрого действия принять форму, напоминающую жидкое серебро. В этой форме зона досягаемости голема увеличивается до 30 футов, а его СУ становится 15/дробящий и алмаз. В этой форме голем также может пройти через любую трещину или отверстие в стене или двери независимо от того, насколько она мала, без препятствия для движения. Мифральный голем может поддерживать эту форму до 10 раундов в день, необязательно подряд. Он может вернуться к обычной форме в качестве свободного действия.

ГОРАЗАХ

КО 13



Опыт 25 600

Нейтральная злая крупная aberrация.

Иниц.: +3. **Восприятие:** ночное зрение 30 футов, чутьё крови; Внимание +21.

ЗАЩИТА

КБ: 26, касание 12, врасплох 23 (+14 естественная броня, +3 Лвк, -1 размер).

ПЗ: 187 (15d8 + 120).

Стойкость +15, **Реакция** +10, **Воля** +12.

Слабые стороны: уязвимость к звуку.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 40 футов, полёт 40 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: укусы +16 (2d6 + 6), 2 удара когтями +16 (1d8 + 6), 4 щупальца +14 (1d6 + 3 и захват).

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

Особые атаки: кровавый душ, кровопийца (1d4 Вын).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 22, **Лвк:** 17, **Вын:** 26, **Инт:** 15, **Мдр:** 17, **Хар:** 16.

БМА: +11; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 31.

Черты: Атака в полёте, Внушительная стойкость, Критическая точность, Критическое кровотечение, Молниеносная реакция, Мультиатака, Сокрушительный удар, Таран+.

Навыки: Блеф +18, Внимание +21, Выживание +21, Знание (подземелья) +17, Лазание +14, Полёт +27, Скрытность +17.

Языки: акло; химическая связь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое подземелье.

Организация: одиночка, пара, колония (3–9) или улей (10–40, включая 6 охранников выводка с 17 КЗ и 1 повелителя улья с 21 КЗ).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кровавый душ (Св): один раз в 1d4 раунда горазах может выпустить 20-футовый конус крови и странных ферментов. Любое живое существо, попавшее под кровавый душ горазаха, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или попасть под действие заклинания *замедление*. Замедленное существо, поражённое кровавым душем горазаха во второй раз, должно пройти ещё одно испытание или быть парализованным. Эти эффекты длятся 2d6 раундов. Горазах также может сознательно изменить свои ферменты, создав конус, который устраняет все эффекты этой способности. СЛ испытания зависит от Выносливости горазаха.

Кровопийца (Экс): пока горазах держит существо в захвате, он пьёт кровь в конце каждого своего хода, нанося урон Выносливости.

Химическая связь (Экс): горазахи могут общаться с другими горазахами в пределах 60 футов с помощью передачи феромонов. В улье горазахов расстояние увеличивается до всего улья. Этот бесшумный и мгновенный способ общения, его могут понимать только горазахи.

Чутьё крови (Св): горазах замечает живых существ в пределах 60 футов, как если бы обладал слепозрением.

ДАЙМОН, ГИДРОДАЙМОН

КО 8



Опыт 4 800

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

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

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 11, врасплох 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. скольжение по воздуху).

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

Дистанционная: плевков сна +11 (сон).

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, крошечная 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 гидродайдмон 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.

ДАЙМОН, ПИСКОДАЙМОН КО 10



Опыт 9 600

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

Иници.: +8. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), увидеть невидимое; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 14, врасплох 20 (+10 естественная броня, +4 Лвк). **ПЗ:** 137 (11d10 + 77).

Стойкость +14, **Реакция** +7, **Воля** +9.

СУ: 10/добро. **Невосприимчивость:** болезни, кислота, смертельные эффекты, яд. **Устойчивость:** огонь 10, холод 10, электричество 10. **УКМ:** 21.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +18 (2d6 + 7/18-20/×3, захват и 1d6 урона от кровотечения), щупальца +16 (1d10 + 3 и яд).

Особые атаки: сдавливание (2d6 + 10).

Псевдозаклинания (УЗ 11; концентрация +14):

постоянные — обнаружение магии, определение мировоззрения (добро), увидеть невидимое;

неограниченно — высшая телепортация (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), рассеивание магии;

3/день — полёт, смрадное облако (СЛ 16);

1/день — призыв (4 круг, 1d3 гидродаймона с шансом 35%);

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 18, **Вын:** 24, **Инт:** 14, **Мдр:** 15, **Хар:** 17.

БМА: +11; **МБМ:** +18 (+22 при захвате); **ЗБМ:** 32.

Черты: Жестокий удар, Критическая дезориентация, Критическая точность, Мультиатака, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +16, Выживание +16, Запугивание +17, Знание (планы) +16, Изворотливость +18, Плавание +29, Проницательность +16, Скрытность +18.

Языки: демонический, драконий, дьявольский; телепатия 100 футов.

ОС: амфибия, усиленный критический удар.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Абаддон).

Организация: одиночка, пара или связка (3–5).

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Усиленный критический удар (Экс): у ударов пискодаймона критический диапазон 18–20, они наносят тройной урон при критическом ударе.

Яд (Экс): щупальца — ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 22; **Частота:** 1/раунд до 6 раундов; **Действие:** 1d2 урона Вын и ошеломление на 1 раунд; **Исцеление:** 2 испытания подряд.

ДЕМИЛИЧ

КО 14



Опыт 38 400

Нейтральная злая маленькая нежить.

Иници.: +7. **Восприятие:** истинное зрение, ночное зрение 60 футов; **Внимание** +27.

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 21, врасплох 21 (+4 естественная броня, +3 Лвк, +5 нечистый, +2 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 142 (15d8 + 75).

Стойкость +15, **Реакция** +15, **Воля** +21.

Защитные способности: возрождение, нечестивая милость, сопротивление проводимой энергии +5. **СУ:** 20/—. **Невосприимчивость:** кислота, магия, особенности нежити, полиморфизм, холод, электричество.

Слабые стороны: спячка, уязвимость к стрижающему.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная маневренность).

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

Особые атаки: поглощение души.

Псевдозаклинания (УЗ 20; концентрация +25):

постоянные — истинное зрение;

неограниченно — вой баньши (СЛ 24, облако радиусом 20 футов с центром на демилече), высшее проклятие (СЛ 21), телекинез (СЛ 20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 6, **Лвк:** 17, **Вын:** —, **Инт:** 21, **Мдр:** 20, **Хар:** 21.

БМА: +11; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 30.

Черты: Атака в полёте^А, Бдительность, Молниеносная реакция, Подвижность, Самооборона, Стальная воля, Уворот, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (поглощение души).

Навыки: Блеф +20, Внимание +27, Знание (история) +15, Знание (магия) +23, Знание (планы) +15, Знание (подземелья) +20, Знание (религия) +18, Колдовство +23, Полёт +23, Проницательность +27, Скрытность +24.

Языки: акло, великаний, всеобщий, демонический, драконий, дьявольский.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка.

Сокровища: удвоенные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Возрождение (Св): уничтоженный демилеч восстанавливается через 2d6 дней. Чтобы уничтожить его навсегда, нужно полить

его останки святой водой в области действия заклинания посвящение добру. Для завершения уничтожения нужно сотворить рассеивание добра или святое слово. Если заклинатель успешно пройдёт проверку УЗ со СЛ, равной 10 + число КЗ демилеча, демилеч будет уничтожен навсегда.

Высшее проклятие (ПС): это псевдозаклинание аналогично проклятию, но у него может быть один из следующих эффектов: -12 к значению одной характеристики; -6 к значениям двух характеристик; штраф -8 ко всем испытаниям и проверкам (включая проверки атаки); возможность действовать с вероятностью 25% (при провале броска d% существо не может ничего делать). Эта способность аналогична заклинанию 6 круга.

Невосприимчивость к магии (Св): демилеч невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме того, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо:

- Заклинание *рассеивание зла* наносит 2d6 урона без испытаний.
- Священный гнев действует на демилеча обычным образом.
- Слово силы: смерть, сотворённое эфирным заклинателем, наносит 50 урона, если демилеч провалит испытание Стойкости (СЛ определяется так, как если бы заклинание позволяло его пройти).
- Заклинание *разбивающий звук* наносит по 1d6 урона за 2 УЗ (максимум 10d6) без испытаний.

Нечестивая милость (Св): демилеч получает бонус к испытаниям и нечистый бонус к КБ, равный его модификатору Харизмы.

Поглощение души (Св): в качестве основного действия с дистанцией 300 футов демилеч может заточить душу живого существа в один из 10 особых самоцветов в своём черепе. Если цель успешно пройдёт испытание Стойкости со СЛ 24, она получит два постоянных отрицательных уровня. При провале испытания её душа будет немедленно заточена в один из самоцветов в черепе демилеча и останется там. Душу в самоцвете можно заметить только истинным зрением. Тело без души быстро разлагается, обращаясь в прах за один раунд. Пока душа мёртвого существа остаётся в самоцвете, её нельзя вернуть к жизни никаким образом, кроме прямого божественного вмешательства. Самоцветы с душами можно собрать из останков уничтоженного демилеча и либо разрушить, отпустив душу в посмертие, либо использовать вместо обычных реагентов для *воскрешения* или *истинного воскрешения*, восстанавливая тело и душу. Спустя 24 часа демилеч может решить поглотить душу в самоцвете, восстанавливая по 1d6 ПЗ за каждую КЗ души. После этого существо можно вернуть к жизни только желанием или чудом. СЛ испытания зависит от Харизмы демилеча.

Спячка (Экс): демилеч не совершает действий против нарушителей, пока те не потревожат его останки или сокровища.

Телекинетический вихрь (Св): демилеч может особым образом использовать псевдозаклинание телекинез, поднимая в воздух сокровища, пыль, кости и прочие незакреплённые мелкие объекты и образуя вихрь вокруг черепа. Вихрь затрудняет видимость в облаке радиусом 20 футов с центром на черепе демилеча аналогично облаку тумана. Существа в вихре получают по 12d6 дробящего урона за раунд в ход демилеча (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое). Демилеч может неограниченно поддерживать вихрь, концентрируясь.

Уязвимость к стрижающему (Экс): стрижающее оружие игнорирует СУ демилеча.

ДИББУК

КО 15



Опыт 51 200

Нейтральная злая средняя нежить (бестелесный).

Иници.: +15. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +29.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 28, врасплох 17 (+11 Лвк, +7 отражение).

ПЗ: 207 (18d8 + 126).

Стойкость +13, **Реакция** +17, **Воля** +17.

Защитные способности: бестелесный, сопротивление проводимой энергии +4. **СУ:** 10/добро. **Невосприимчивость:** особенности нежити. **УкМ:** 26.

АТАКА

Скорость: полёт 60 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: касание боли +25 (атака касанием, 7d6).

Особые атаки: зависть.

Псевдозаклинания (УЗ 18; концентрация +25):

неограниченно — телекинез (СЛ 22), чтение мыслей (СЛ 19);

3/день — нанесение тяжёлых ранений (СЛ 20), подчинение чудовища (СЛ 26), слабоумие (СЛ 22);

1/день — высший героизм, манипуляция памятью (СЛ 21), полиглот.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 32, **Вын:** —, **Инт:** 15, **Мдр:** 18, **Хар:** 25.

БМА: +13; **МБМ:** +24; **ЗБМ:** 41.

Черты: Атака в полёте, Бдительность, Боевые рефлексы, Бой вслепую, Выпад, Преграда, Стальная воля, Уверенное владение оружием (касание боли), Улучшенная инициатива.

Навыки: Блеф +25, Внимание +29, Дипломатия +25, Запугивание +28, Полёт +19, Проницательность +29, Скрытность +32.

Языки: всеобщий, демонический, небесный.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вселение в объект (Св): диббук может использовать зависть, чтобы захватить контроль над крупным (или меньшего размера) бесхозным объектом. Он оживляет его как при использовании *оживить предметы*, за исключением того, что диббук сливается с объектом и управляет им, как если бы тот считался живым существом. Во время вселения в объект диббук не может говорить или использовать другие особые способности.

Зависть (Св): один раз за раунд диббук может слиться с существом на Материальном плане. Эта способность похожа на заклинание *колдовской сосуд* (УЗ 18), за исключением того, что сосуд не нужен. Для применения способности диббук должен находиться рядом с целью, а та может противостоять ей испытанием Воли со СЛ 26. При успехе испытания существо невосприимчиво к зависти того же диббука в течение 24 часов. СЛ испытания зависит от Харизмы диббука.

Касание боли (Св): при успешной атаке касанием диббук вызывает болезненные спазмы во всём теле цели, нанося ей 7d6 урона. Существа, невосприимчивые к боли, не получают урона.

КЛИПОТ, ОГНАГАР

КО 14



Опыт 38 400

Хаотичное злое огромное потустороннее существо (злой, клипот, хаотичный, экстрапланарный).

Иници.: +3. Восприятие: истинное зрение, ночное зрение 60 футов, нюх, слепозрение 30 футов; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 7, врасплох 29 (+22 естественная броня, -1 Лвк, -2 размер).

ПЗ: 203 (14d10 + 126).

Стойкость +18, Реакция +10, Воля +9.

СУ: 10/принципиальность. Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты, холод, яд. Устойчивость: кислота 10, огонь 10, электричество 10.

АТАКА

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

В ближнем бою: укусы +23 (2d6 + 11, 1d8 урона от кровотечения и проклятие гниения), 3 удара когтями +23 (1d8 + 11 и 1d8 урона от кровотечения).

Занимаемое пространство: 15 футов. Зона досягаемости: 15 футов (30 футов для удара когтями).

Особые атаки: ужасная внешность (СЛ 21).

Псевдозаклинания (УЗ 14; концентрация +18):

постоянные — истинное зрение.

3/день — дверь в пространстве, защита от принципиальности.

1/день — волна бессилия.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 32, Лвк: 9, Вын: 28, Инт: 5, Мдр: 20, Хар: 19.

БМА: +14; МБМ: +27; ЗБМ: 36 (44 против сбивания с ног).

Черты: Атака в полёте, Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Парение, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +22, Лазание +19, Полёт +12, Скрытность +24.

Модификаторы народа: +16 к Скрытности.

Языки: демонический; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Бездна).

Организация: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Проклятие гниения (Св): укусы — ранение; *Испытание:* Стойкости со СЛ 26; *Частота:* 1/день; *Действие:* потеря 1d6 Вын и постоянный смрад. У существа, страдающего от проклятия гниения огнагара, появляются отвратительные гноящиеся раны, которые источают жуткий смрад. Это действует как особенность смрада (см. «Бестиарий», стр. 306), за исключением того, что запах влияет на всех существ, кроме тех, кто невосприимчив к яду. Жертва этого проклятия не проходит испытаний, чтобы избежать дезориентации от смрада, но другие существа могут пройти испытание Стойкости со СЛ 26 — провалившие испытание дезориентированы, пока находятся в 30 футах от проклятой жертвы. Смрад также даёт штраф -8 ко всем проверкам Скрытности жертвы. СЛ испытания зависит от Выносливости огнагара.

Ужасная внешность (Св): существа, на которых подействовала ужасная внешность огнагара, на мгновение сходят с ума. Они получают 2 урона Харизме и замешательство на 1d3 раунда.

КРАБ-КОРАБЛЕКРУШИТЕЛЬ КО 13



Опыт 25 600

Нейтральный колоссальный вредитель (подводный).

Иници.: +3. Восприятие: ночное зрение 60 футов; Внимание +10.

ЗАЩИТА

КБ: 27, касание 5, врасплох 24 (+22 естественная броня, +3 Лвк, -8 размер).

ПЗ: 189 (14d8 + 126).

Стойкость +18, Реакция +7, Воля +6.

Невосприимчивость: воздействующие на разум эффекты.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 40 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +16 (2d8 + 21 и захват).

Занимаемое пространство: 30 футов. Зона досягаемости: 30 футов.

Особые атаки: сдавливание (2d8 + 21).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 38, Лвк: 16, Вын: 28, Инт: —, Мдр: 14, Хар: 5.

БМА: +10; МБМ: +32 (+36 при захвате); ЗБМ: 45 (61 против сбивания с ног).

Навыки: Внимание +10, Плавание +22. Модификаторы народа: +8 к Вниманию.

ОС: мощные когти.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая вода.

Организация: одиночка или стая (2-12).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Мощные когти (Экс): удары когтями краба-кораблекрушителя добавляя к наносимому урону 1,5 модификатора Силы. Кроме того, краб-кораблекрушитель игнорирует до 5 твёрдости при нанесении урона объектам.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ГОЛИАФ КО 19



Опыт 204 800

Нейтральная гигантская конструкция (механический).

Иници.: +9. Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 35, касание 13, врасплох 28 (+22 естественная броня, +5 Лвк, -4 размер, +2 уклонение).

ПЗ: 214 (28d10 + 60).

Стойкость +9, Реакция +16, Воля +9.

СУ: 15/адамантин. Невосприимчивость: особенности конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: 4 крушащих удара +41 (3d6 + 17).

Дистанционная: пушка +29/+24/+19/+14 (6d6/x4).

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

Особые атаки: затапывание (3d6 + 25, СЛ 41), самоуничтожение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 45, Лвк: 20, Вын: —, Инт: —, Мдр: 11, Хар: 1.

БМА: +28; МБМ: +49; ЗБМ: 66.

Черты: Молниеносная реакция^А, Улучшенная инициатива^А.

ОС: быстрая реакция, требует подзавода.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка, пара или осадный отряд (3-6).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрая реакция (Экс): как правило, механические конструкции подвижнее остальных. Они получают дополнительные черты Улучшенная инициатива и Молниеносная реакция, а также бонус +2 (уклонение) к КБ.

Пушка (Экс): одна из рук голиафа заканчивается пушкой. Голиаф может использовать её для одного из своих четырёх крушащих ударов или для стрельбы пушечными ядрами. У пушки шаг дистанции 100 футов, она наносит 6d6 дробящего и колющего урона с критическим модификатором ×4. Пушка механического голиафа может вместить до 12 пушечных ядер — перезарядка одного ядра требует основное действие.

Самоуничтожение (Св): при уменьшении ПЗ до 10% от максимума (21 ПЗ для большинства механических голиафов), но выше 0 голиаф самоуничтожается в свой следующий ход, выпуская металлические обломки и облака пара, наносящие 12d6 режущего урона и 12d6 урона огнём всем существам во взрыве радиусом 20 футов. Испытание Реакции со СЛ 24 уменьшает урон вдвое. СЛ испытания зависит от Выносливости механического голиафа.

МОГИЛЬНЫЙ РЫЦАРЬ

КО 11



Опыт 12 800

Человек, могильный рыцарь, воин 10.

Принципиальная злая средняя нежить (изменённый гуманоид).

Иниц.: +5. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание:** +19.

Аура: святотатственная аура (30 футов, СЛ 19).

ЗАЩИТА

КБ: 25, касание 11, врасплох 24 (+10 броня, +4 естественная броня, +1 Лвк).

ПЗ: 139 (10d10 + 80).

Стойкость +13, **Реакция** +6, **Воля** +6; +3 против ужаса.

Защитные способности: возрождение, сопротивление проводимой энергии +4, храбрость +3. **СУ:** 10/магия. **Невосприимчивость:** кислота, особенности нежити, холод, электричество. **УкМ:** 22.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 двуручный меч +25/+20 (2d6 + 19 и 2d6 урона кислотой).

Дистанционная: композитный длинный лук +14/+9 (1d8 + 11/×3).

Особые атаки: господство над нежитью (СЛ 19), мастерство владения оружием (луки +1, тяжёлые клинки +2), проводник разрушения (кислота), разрушительный разряд (6d6 урона кислотой, СЛ 19).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 27, **Лвк:** 12, **Вын:** —, **Инт:** 15, **Мдр:** 12, **Хар:** 18.

БМА: +10; **МБМ:** +20; **ЗБМ:** 29.

Черты: Бой верхом^А, Бойня, Выбивание из седла, Демонстрация силы, Жестокий удар, Живучесть^А, Затапывание, Критическая точность, Лихой натиск, Неожиданный выпад, Привычное оружие (двуручный меч), Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (двуручный меч), Уверенное владение оружием+ (двуручный меч), Удар на скаку^А, Улучшенная инициатива^А.

Навыки: Верховая езда +19, **Внимание** +19, **Запугивание** +25, **Знание** [высший свет] +12, **Лазание** +13, **Плавание** +13. **Модификаторы народа:** +8 к Верховой езде, +8 к Вниманию, +8 к Запугиванию.

Языки: всеобщий, дварфийский, дьявольский.

ОС: мастерство ношения брони 2, призрачный скакун, разрушительное возрождение (кислота).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша.

Организация: одиночка или отряд (могильный рыцарь и 12–24 скелетов-воителей).

Сокровища: снаряжение ПВ (+1 полный латный доспех, +1 двуручный меч, композитный длинный лук (рейтинг силы +8) с 20 стрелами, пояс силы великана +2, другие сокровища).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Возрождение (Св): через день после того, как могильный рыцарь уничтожен, доспехи начинают восстанавливать его тело. Процесс занимает 1d10 дней. Если до истечения времени тело уничтожено, процесс начинается заново. По окончании времени могильный рыцарь возрождается, полностью восстановив ПЗ.

Господство над нежитью (Св): в качестве основного действия могильный рыцарь может попытаться подчинить любое существо-нежить в пределах 50 футов своей воле, если оно провалит испытание Воли со СЛ 19. Неразумная нежить остаётся под контролем неограниченно долго. Нежить, у которой есть значение Интеллекта, может проходить новое испытание каждый день, чтобы избавиться от эффекта. При успехе испытания существо не может стать целью этой способности того же могильного рыцаря следующие 24 часа. Могильный рыцарь не может одновременно контролировать больше 50 КЗ нежити. Если он в какой-то момент превышает это число, последняя нежить остаётся под его контролем и он может выбрать, какими из ранее подчинённых мертвецов больше не управляет (аналогично заклинанию оживить мертвецов).

Призрачный скакун (Св): один раз в час могильный рыцарь может призвать скелет лошади, схожий с фантомным скакуном (УЗ 10). Он более материален и может нести одного дополнительного наездника. Если его уничтожат, его можно призвать повторно через 1 час.

Проводник разрушения (Св): любое оружие, используемое могильным рыцарем, дополнительно наносит 2d6 урона указанного для способности разрушительное возрождение типа.

Разрушительное возрождение (Св): во время своего создания могильный рыцарь выбирает один из следующих типов энергии: кислота, огонь, холод или электричество. Этот тип энергии должен иметь отношение к жизни или смерти рыцаря и по умолчанию считается огнём, если другие виды не подходят. Тип энергии влияет на эффекты нескольких особых способностей могильного рыцаря.

Разрушительный разряд (Св): три раза в день в качестве основного действия могильный рыцарь может выпустить 30-футовый конус энергии. Этот взрыв наносит 6d6 урона (испытание Реакции со СЛ 19 уменьшает урон вдвое). Тип урона определяется свойством разрушительное возрождение.

Святотатственная аура (Св): от могильного рыцаря постоянно исходит аура зла и негативной энергии в радиусе 30 футов. Её эффект аналогичен заклинанию осквернение, причём броня рыцаря служит своего рода алтарём, удваивая эффекты. Могильный рыцарь постоянно получает преимущества этого эффекта (включая дополнительные ПЗ). Кроме того, аура затрудняет применение позитивной энергии. Любое

существо, пытающееся применить позитивную энергию, будь то божественная сила жреца, возложение рук палача или заклинание с подтипом «исцеление», должно пройти проверку концентрации со СЛ 19. При провале эффект будет потрачен впустую.

МОРСКОЙ БОДЗУ

КО 15



Опыт 51 200

Нейтральная злая гигантская нежить (подводный).

Иници.: +4. **Восприятие:** слепозрение 120 футов; Внимание +33.

ЗАЩИТА

КБ: 30, касание 6, врасплох 30 (+24 естественная броня, -4 размер).

ПЗ: 231 (22d8 + 132).

Стойкость +13, Реакция +9, Воля +19.

СУ: 10 / магия и режущее. **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод, электричество. **Устойчивость:** кислота 10, огонь 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов, плавание 80 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара +22 (4d10 + 10).

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

Особые атаки: взгляд погибели (60 футов, СЛ 27), опрокидывание.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 30, Лвк: 11, Вын: —, Инт: 13, Мдр: 18, Хар: 23.

БМА: +16; МБМ: +30; ЗБМ: 40 (нельзя сбить с ног).

Черты: Бдительность, Боевые рефлексы, Внушительный вид, Жестокий удар, Задержание, Критическая точность, Молниеносная реакция, Сокрушительный удар, Стальная воля, Стальная воля+, Улучшенная инициатива.

Навыки: Внимание +33, Запугивание +41, Плавание +47, Проницательность +33, Скрытность +13. **Модификаторы народа:** +4 к Плаванию.

Языки: акван, всеобщий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Организация: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Взгляд погибели (Св): атака взглядом, паралич от ужаса на 1 раунд, 60 футов, Воля со СЛ 27 отменяет. Существо, уже парализованное этой атакой взглядом и провалившее испытание, парализуется ещё на 1 раунд и получает 1 отрицательный уровень (Стойкость со СЛ 27 для снятия через 24 часа). Эффект паралича от взгляда — это воздействующий на разум эффект ужаса, а отрицательный уровень — нет. СЛ испытания зависит от Харизмы морского бодзу.

Опрокидывание (Экс): морской бодзу может попытаться перевернуть лодку или корабль, атаковав его с разбега и совершив проверку МБМ (СЛ 25 или результат проверки Профессии [матрос] капитана судна, в зависимости от того, что окажется выше). Если корабль больше морского бодзу, он получает -10 к проверке МБМ за каждую категорию разницы в размерах.

НАЛЁТЧИК

КО 5

Опыт 1 600

Человек, варвар 6.

Хаотичный нейтральный средний гуманоид.

Иници.: +2. **Восприятие:** Внимание +8.

ЗАЩИТА

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

ПЗ: 67 (6d12 + 28).

Стойкость +9, Реакция +4, Воля +5.

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

АТАКА

Скорость: 40 футов.

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

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

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

ТАКТИКА

Базовые параметры: вне ярости параметры налётчика изменяются:

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

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

ПАРАМЕТРЫ

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

БМА: +6; МБМ: +11; ЗБМ: 22.

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

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

Языки: всеобщий.

ОС: быстрое перемещение.

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

НЕОТВРАТИМЫЙ, ЗЕЛЕКУТ

КО 9



Опыт 6 400

Принципиально нейтральное крупное потустороннее существо (неотвратимый, принципиальный, экстрапланарный).

Иници.: +9. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, истинное зрение; Внимание +20.

ЗАЩИТА

КБ: 24, касание 15, врасплох 18 (+9 естественная броня, +5 Лвк, -1 размер, +1 уклонение).

ПЗ: 115 (10d10 + 60); регенерация 5 (хаос).

Стойкость +10, Реакция +8, Воля +10.

Защитные способности: построенный. СУ: 10/хаос. УкМ: 20.

АТАКА

Скорость: 50 футов, полёт 60 футов (средняя маневренность).

В ближнем бою: 2 цепи +17 (2d7 + 7, 1d6 урона электричеством и сбивание с ног).

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

Псевдозаклинания [УЗ 10; концентрация +13]:
 постоянные — истинное зрение;
 неограниченно — паралич (гуманоид) [СЛ 16], поиск существа, пространственный якорь, рассеивание магии, ужас [СЛ 17], ясновидение/яснослышание;
 3/день — метка справедливости, паралич (чудовище) [СЛ 18];
 1/неделя — низший гейс [СЛ 17].

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 25, **Лвк:** 20, **Вын:** 16, **Инт:** 10, **Мдр:** 17, **Хар:** 17.
БМА: +10; **МБМ:** +18; **ЗБМ:** 34 (38 против сбивания с ног).
Черты: Жестокий удар, Подвижность, Уверенное владение оружием (цепь), Уворот, Улучшенная инициатива.
Навыки: Акробатика +18 (+26 при прыжках), Внимание +20, Выживание +16, Дипломатия +16, Полёт +16, Проницательность +20.
Модификаторы народа: +4 к Вниманию, +4 к Проницательности.
Языки: истинная речь.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша (принципиальные планы).
Организация: одиночка.
Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Построенный (Экс): хотя неотвратимые являются живыми потусторонними существами, их тела построены из материальных компонентов и во многих отношениях они функционируют как конструкции. Для эффектов, использующих типы существ (таких как заклятый враг следопыта и оружие убийцы), неотвратимые считаются как потусторонними существами, так и конструкциями. Они невосприимчивы к смертельным эффектам, болезням, воздействию на разум эффектам, эффектам некромантии, параличу, яду, сну, шоку и любому эффекту, требующему испытания Стойкости (если только эффект не влияет на объекты или не является безвредным). Неотвратимые невосприимчивы к несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию и вытягиванию жизни. Их невозможно уничтожить массированным уроном. Они получают дополнительные ПЗ как конструкции того же размера.
Цепи (Экс): руки зелекута оканчиваются длинными зазубренными цепями. Они наносят режущий урон и 1d6 дополнительного урона электричеством при попадании.

НОЧНАЯ ТЕНЬ, НОЧЕКРЫЛ КО 14



Опыт 38 400
 Хаотичная злая огромная нежить (ночная тень, экстрапланарный).
Иниц.: +8. **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение, тёмное зрение, обнаружение магии; **Внимание** +25.
Аура: оскверняющая аура (30 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 29, касание 12, врасплох 25 (+17 естественная броня, +4 Лвк, -2 размер).
ПЗ: 195 (17d8 + 119).
Стойкость +12, **Реакция** +11, **Воля** +17.
СУ: 15 / добро и серебро. **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод. **УкМ:** 25.
Слабые стороны: светонепереносимость.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 60 футов (хорошая манёвренность).
В ближнем бою: укусы +23 (4d10 + 18/19-20, 4d6 урона холодом и вытягивание магии).

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

Особые атаки: божественная сила (8/день, негативная энергия, 7d6, СЛ 28).

Псевдозаклинания [УЗ 14; концентрация +19]:
 постоянные — волшебный клык, обнаружение магии;
 неограниченно — болезнь [СЛ 19], кромешная тьма, нечестивая погибель [СЛ 19];
 3/день — высшее рассеивание магии, замешательство [СЛ 19], невидимость, паралич (чудовище) [СЛ 20], ускорение;
 1/день — конус холода [СЛ 20], палец смерти [СЛ 22], планарный переход [СЛ 22], призыв (6 круг, 2 высших тени).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 31, **Лвк:** 18, **Вын:** —, **Инт:** 18, **Мдр:** 21, **Хар:** 21.
БМА: +12; **МБМ:** +24; **ЗБМ:** 38.
Черты: Боевые рефлексy, Бойня, Бойня+, Подчинение нежити, Разрушение+, Сильная хватка, Сокрушительный удар, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).
Навыки: Внимание +25, Знание (магия) +24, Знание (религия) +24, Колдовство +24, Плавание +27, Полёт +24, Проницательность +25, Скрытность +16 (+24 в темноте). **Модификаторы народа:** +8 к Скрытности в темноте и при тусклом свете.
Языки: всеобщий, демонический, дьявольский; телепатия 100 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (план Негативной энергии).
Организация: одиночка, пара или стая (3-6).
Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Божественная сила (Св): ночная тень может проводить негативную энергию, как и жрец такого же уровня, как её базовый КО. Ночная тень может использовать эту способность 3+ модификатор Харизмы раза в день.
Вытягивание магии (Св): укусы ночекрыла вытягивают магическую энергию. Когда ночекрыл кусает противника, жертва должна пройти испытание Воли со СЛ 23, или один магический эффект, действующий на неё, немедленно заканчивается — определите эффект случайным образом, если их несколько. Ночекрыл исцеляет ПЗ в количестве, равном двойному кругу заклинания, которое он вытянул, — ПЗ выше максимального значения он получает в качестве временных на 1 час. Если ночекрыл попытается разрушить магический предмет с помощью укуса, предмет становится немагическим на 1d4 раунда (если это постоянный магический предмет), теряет 1d8 зарядов (если у предмета есть заряды) или становится немагическим навсегда (если предмет одноразовый). Предмет (или его носитель, если таковой есть) может сопротивляться эффекту укуса, пройдя испытание Воли со СЛ 23. Урон, наносимый предмету, применяется после эффекта вытягивания магии. СЛ испытания зависит от Харизмы ночекрыла.
Оскверняющая аура (Св): все ночные тени источают ауру на 30 футов, эквивалентную заклинанию осквернение, сотворённому на алтарь тёмных сил. Нежить в радиусе действия ауры (включая ночную тень) получает нечистый бонус +2 ко всем испытаниям, проверкам атаки и урона, а также +2 ПЗ за каждую КЗ. Также СЛ божественной силы (проведение негативной энергии) увеличивается на +6 (данные бонусы включены в блок параметров). Эта аура

может быть рассеяна при помощи заклинания *рассеивание зла*, но ночная тень может активировать её вновь в свой ход в качестве свободного действия. Оскверняющая аура подавляет и подавляется заклинаниями *освящение* и *посвящение добру*. Оба эффекта отменяются в пределах пересечения областей действия.

Призыв (Пс): ночные тени могут призывать нежить. Нежить призывается только в тёмных областях и не может создавать отродий. Количество и тип призываемой нежити зависит от конкретной ночной тени.

Светонепереносимость (Экс): при ярком свете ночная тень дезориентирована. Все штрафы данного состояния для ночной тени удваиваются при естественном солнечном свете.

Тёмное зрение (Экс): все ночные тени имеют *истинное зрение* в темноте и при тусклом свете. Вне зависимости от уровня освещения, ночные тени могут обнаруживать живых существ и видеть их состояние в пределах 60 футов, как при помощи слепого чутья и *зрения некроманта*. *Сокрытие разума* и *необнаружимость* отменяют второй эффект, но не влияют на *истинное зрение* ночной тени.

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 рефлексы, 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 пообщаться с ним телепатически, получает 5d6 смертельного 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.

ПИРАТСКИЙ КАПИТАН

КО 11

Опыт 12 800

Человек, воин 7 / плут 5.

Нейтральный средний гуманоид.

Иниц.: +10. **Восприятие:** **Внимание** +13.

ЗАЩИТА

КБ: 21, касание 16, врасплох 15 (+5 броня, +6 Лвк).

ПЗ: 80 (12 КЗ; 7d10 + 5d8 + 19).

Стойкость +7, **Реакция** +12, **Воля** +4; +2 против ужаса.

Защитные способности: невероятное уклонение, уклонение, храбрость +2, чутьё на ловушки +1.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: +1 кинжал +19/+14 (1d4 + 6/17–20) или 2 +1 кинжала +17/+12 (1d4 + 6/17–20) и +17/+12 (1d4 + 5/17–20) или +1 кинжал +17/+12 (1d4 + 6/17–20) и искусно сделанный кнут +17/+12 (1d3 + 1 смертельного урона).

Дистанционная: искусно сделанный композитный длинный лук +17/+12 (1d8 + 2/×3).

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

Особые атаки: атака исподтишка +3d6, мастерство владения оружием (лёгкие клинки +1).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 14, **Лвк:** 22, **Вын:** 13, **Инт:** 12, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +10; **МБМ:** +12; **ЗБМ:** 28.

Черты: Демонстрация силы, Неожиданный выпад, Обращение с экзотическим оружием, Парное оружие, Парное оружие+, Привычное оружие (кинжал), Стальная воля, Уверенное владение оружием (кинжал), Улучшенная инициатива,

Улучшенный критический удар (кинжал), Фехтование, Эксперт (Акробатика), Эксперт (Запугивание).

Навыки: Акробатика +30, Блеф +10, Верховая езда +10, Внимание +13 (+15 при поиске ловушек), Выживание +5, Дипломатия +4, Запугивание +20, Знание (краеведение) +5, Изворотливость +10, Лазание +10, Ловкость рук +10, Маскировка +5, Механика +14, Оценка +5, Плавание +10, Профессия (матрос) +10, Ремесло (корабел) +5, Скрытность +20.

Языки: акван, всеобщий.

ОС: воровские приёмы (плут-фехтовальщик, мастерство владения оружием), мастерство ношения брони 2, поиск ловушек +2.

Боевое снаряжение: зелье исцеления лёгких ранений, зелье паучьих лап. **Прочее снаряжение:** +1 кольчужная рубаха, +1 кинжал (2), кинжалы (2), искусно сделанный композитный длинный лук (рейтинг силы +2) с 20 стрелами, искусно сделанный кнут, пояс невероятной ловкости +2, эльфийские сапоги, плащ ската, увеличительное стекло, подзорная труба, искусно сделанный набор отмычек.

ПЛАЗМЕННАЯ ЖИЖА

КО 16



Опыт 76 800

Нейтральная гигантская жижка.

Иници.: +0. **Восприятие:** слепозрение 60 футов; Внимание -5.

Аура: магнитный импульс (30 футов, СЛ 27).

ЗАЩИТА

КБ: 6, касание 6, врасплох 6 (-4 размер).

ПЗ: 241 (21d8 + 147).

Стойкость +14, **Реакция** +7, **Воля** +2.

Защитные способности: разделение (режущее или звук, 46 ПЗ).

СУ: 15/—. **Невосприимчивость:** дробящий урон, кислота, колющий урон, огонь, особенности жиж, электричество. **Устойчивость:** холод 30.

АТАКА

Скорость: полёт 30 футов (безупречная маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +24 (4d6 + 19, 4d6 урона огнём, 4d6 урона электричеством и захват).

Дистанционная: 1d4 плазменных луча +11 (атака касанием, 4d6 урона огнём, 4d6 урона электричеством).

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

Особые атаки: поглощение (СЛ 33, 4d6 урона огнём, 4d6 урона электричеством), сдавливание (4d6 + 19, 4d6 урона огнём, 4d6 урона электричеством).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 36, **Лвк:** 11, **Вын:** 24, **Инт:** —, **Мдр:** 1, **Хар:** 1.

БМА: +15; **МБМ:** +32 (+36 при захвате); **ЗБМ:** 42 (нельзя сбить с ног).

Навыки: Полёт +2.

ОС: недышащий.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка.

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Магнитный импульс (Св): плазменная жижка окружена аурой магнетизма, которая позволяет ей притягивать металлические объекты и существ. В начале своего хода жижка в качестве свободного действия выполняет проверку боевого манёвра против всех металлических существ, существ

в металлической броне и существ, использующих металлическое оружие, в пределах 30 футов. Если проверка не меньше ЗБМ металлического или бронированного существа, существо притянется на 10 футов ближе к жижке и оно не сможет отойти от неё в течение 1 раунда. Если это приведёт к тому, что существо переместится в клетку плазменной жижи, жижка может попытаться применить поглощение в качестве свободного действия. Если проверка не меньше ЗБМ существа, использующего металлическое оружие, жижка разоружит его и притянется оружие на 10 футов. Бесхозные металлические объекты крупного или меньшего размера автоматически притягиваются к плазменной жижке. Этот импульс сверхъестественен по своей природе и действует на все металлические объекты.

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

Плазменный луч (Св): в качестве основного действия плазменная жижка может выстрелить 1d4 плазменными лучами, выбрав до 4 отдельных целей в пределах 60 футов (не более одного луча на существо). Каждый луч при попадании наносит 4d6 урона огнём и 4d6 урона электричеством.

ПЛОТОЯДНЫЙ КРИСТАЛЛ

КО 11



Опыт 12 800

Нейтральная средняя жижка (земляной, экстрапланарный).

Иници.: -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 (СЛ 22, 1d10 раундов, прочность 10, твёрдость 10).

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

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

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая подземная (план Земли).

Численность: одиночка, колония (2-4) или формация (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.

СИЯЮЩЕЕ ДИТЯ

КО 12



Опыт 19 200

Хаотичное злое потустороннее существо (злой, экстрапланарный).

Иниц.: +7. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов; Внимание +25.

Аура: ослепительный свет (60 футов).

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 21, врасплох 24 (+7 естественная броня, +3 Лвк, +7 отражение, +1 уклонение).

ПЗ: 152 (16d10 + 64).

Стойкость +14, **Реакция** +10, **Воля** +10.

Невосприимчивость: огонь, слепота, яд. **Устойчивость:** звук 10, холод 10.

АТАКА

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

В ближнем бою: 2 касания +19 (4d10 урона огнём и обжигающее прикосновение).

Дистанционная: луч испепеления +19 (дистанционная атака касанием, 10d6 урона огнём).

Псевдозаклинания (УЗ 12; концентрация +19):

неограниченно — *высшая телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов), *полноценный образ* (СЛ 20), свет:

3/день — *высшее рассеивание магии*, *мистический мираж* (СЛ 20), *отражение заклинаний*, *радужный узор* (СЛ 22), *силовая стена*, *солнечный луч*:

1/день — *блистающий узор* (СЛ 25), *завеса* (СЛ 25), *символ безумия* (СЛ 25).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 10, **Лвк:** 17, **Вын:** 18, **Инт:** 15, **Мдр:** 11, **Хар:** 24.

БМА: +16; **МБМ:** +16; **ЗБМ:** 37.

Черты: Молниеносная реакция, Подвижность, Уворот, Удар на проходе, Улучшенная инициатива, Усиленная способность (ослепительный свет), Фехтование, Эксперт (Внимание).

Навыки: Блеф +26, Внимание +25, Дипломатия +23, Запугивание +26, Знание (магия) +21, Знание (планы) +21, Использование магических устройств +26, Колдовство +21, Полёт +11.

Языки: телепатия 120 футов.

ОС: сияющая броня.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая суша (экстрапланарная).

Численность: одиночка, посольство (2–9) или вторжение (11–20).

Сокровища: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Луч испепеления (Св): основная атака сияющего дитя — это луч испепеляющего света. Максимальная дистанция этой атаки — 120 футов. Луч наносит двойной урон нежити.

Обжигающее прикосновение (Св): сияющее дитя искажает позитивную энергию живого существа, превращая её в неестественный обжигающий свет. В течение следующих 5 раундов после успешной атаки касанием цель этой атаки получает 2d6 урона огнём. Обжигающий свет можно «потушить», сотворив на цель тьму или *кромешную тьму* или войдя в область естественной тьмы (не учитывая свет от горящей цели).

Ослепительный свет (Экс): сияющее дитя может создать ауру ослепительного света в радиусе 60 футов в качестве свободно-го действия. Существа в области ауры должны пройти испытание Стойкости со СЛ 25 или навсегда ослепнуть. Существо, прошедшее испытание, не подпадает под действие ауры этого сияющего дитя в течение следующих 24 часов. СЛ испытания зависит от Выносливости сияющего дитя.

Сияющая броня (Св): свет, окружающий сияющее дитя, даёт ему бонус отражения к КБ, равный его бонусу Харизмы. Бонус исчезает, если сияющее дитя окажется в области действия заклинания как минимум 3 круга с дескриптором «тьма».

ХАРИБДА

КО 13



Опыт 25 600

Хаотичная нейтральная гигантская аберрация (подводный).

Иниц.: +3. **Восприятие:** ночное зрение 120 футов, слепозрение 60 футов; Внимание +23.

ЗАЩИТА

КБ: 28, касание 5, врасплох 28 (+23 естественная броня, -1 Лвк, -4 размер).

ПЗ: 184 (16d8 + 112); быстрое исцеление 10.

Стойкость +12, Реакция +6, Воля +14.

Невосприимчивость: кислота. Устойчивость: холод 20.

АТАКА

Скорость: 20 футов, плавание 50 футов.

В ближнем бою: укусы +20 (2d8 + 12/19-20 и захват), 2 удара когтями +20 (2d6 + 12).

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

Особые атаки: быстрое проглатывание, водоворот, проглатывание (6d6 дробящего урона и 6d6 урона кислотой, КБ 21, 18 ПЗ), раздражающие когти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 34, Лвк: 9, Вын: 25, Инт: 4, Мдр: 19, Хар: 6.

БМА: +12; МБМ: +28 (+32 при захвате); ЗБМ: 37 (нельзя сбить с ног).

Черты: Жестокий удар, Жестокий удар+, Молниеносная реакция, Сметающий удар, Сокрушительный удар, Таран+, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус).

Навыки: Внимание +23, Плавание +20.

Языки: акван.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны.

Организация: одиночка.

Сокровища: обычные.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Быстрое проглатывание (Экс): существо может использовать проглатывание в качестве свободного действия в любой момент своего хода, а не только в начале.

Водоворот (Св): харибда может неограниченно создавать водоворот в качестве основного действия. Эта способность работает аналогично способности вихрь («Бестиарий», стр. 299), за тем лишь исключением, что может быть использована только под водой и не может покинуть пределов воды. Чтобы избежать водоворота, нужно пройти испытание реакции со СЛ 25. Диаметр водоворота — 20 футов, высота — 120 футов, он наносит 2d6 + 12 урона за раунд. СЛ испытания зависит от Выносливости харибды.

Раздражающие когти (Экс): когти харибды особенно разрушительны при атаке объектов. Они игнорируют 10 твёрдости объекта.

ХОДЯЧИЙ РОЙ

КО 14



Опыт 38 400

Человек, ходячий рой, волшебник (школа воплощения) 13.

Нейтральный злой средний вредитель (изменённый человек).

Иниц.: +8. Восприятие: ночное зрение 60 футов, слепозрение 30 футов; Внимание +22.

ЗАЩИТА

КБ: 23, касание 17, врасплох 18 (+6 броня, +2 интуитивный, +4 Лвк, +1 уклонение).

ПЗ: 113 (13d6 + 65); быстрое исцеление 14.

Стойкость +11, Реакция +12, Воля +13.

Защитные способности: особенности ходячего роя. СУ: 15/—.

Невосприимчивость: болезнь, критические удары, паралич, сон, яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +10 (1d4 - 1 и захват).

Особые атаки: ползучие объятия (3d6 - 1), захват (крупный), распад.

Псевдозаклинания мистической школы (УЗ 13; концентрация +18):

неограниченно — шаги сквозь пространство (390 футов/день); 8/день — кислотный дротик (1d6 + 6 урона кислотой).

Подготовленные заклинания волшебника (УЗ 13; концентрация +18):

7 — планарный переход (СЛ 22), собственный образ;

6 — дезинтеграция (СЛ 21), кислотный туман, призыв чудовища VI;

5 — возвращение (СЛ 20), смертельное облако (СЛ 20), телекинез (СЛ 20), теневое разрушение (СЛ 20), телепортация;

4 — дверь в пространстве (2), замешательство (СЛ 19), призыв чудовища IV, убийственный фантазм (СЛ 19), чёрные щупальца;

3 — замедление (СЛ 18), защита от стихии, полёт, призыв чудовища III, рассеивание магии, смрадное облако (СЛ 18);

2 — блёстки (СЛ 17), кислотная стрела, невидимость, облако тумана, призыв стаи тварей, чтение мыслей (СЛ 17);

1 — защита от добра, масло (СЛ 16), непроглядный туман, плавное падение, приворот (гуманоид) (СЛ 16), уменьшение гуманоида (СЛ 16), щит;

0 (неограниченно) — магическая рука, мелкие фокусы, обнаружение магии, чтение магических текстов.

Исключённые школы: некромантия, разрушение.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 8, Лвк: 18, Вын: 17, Инт: 20, Мдр: 12, Хар: 10.

БМА: +6; МБМ: +5 (+13 при захвате); ЗБМ: 26.

Черты: Боевая магия, Боевые рефлексy, Живучесть, Крепкий орешек^А, Мистический доспех, Написание свитков, Ношение лёгкой брони, Создание волшебного оружия и доспехов, Создание волшебных вещей, Уворот, Улучшенная инициатива, Фехтование.

Навыки: Внимание +22, Запугивание +13, Знание (магия, планы, подземелья) +21, Колдовство +21, Полёт +20, Проницательность +9, Ремесло (алхимик) +21, Скрытность +12. Модификаторы народа: +8 к Вниманию, +8 к Проницательности, +8 к Скрытности.

Языки: акло, всеобщий, демонический, дьявольский.

ОС: долговременный призыв (6 раундов), мистическая связь (посох).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Организация: одиночка.

Сокровища: снаряжение ПВ (+4 кожаный доспех, плащ сопротивляемости +4, посох оболыщения).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особенности ходячего роя: ходячий рой не имеет чёткой анатомии и не подвержен критическим ударам или взятию в тиски. Уменьшение ПЗ до 0 приводит к распаду роя (см. ниже) — ходячий рой с 0 ПЗ ошеломлён, а рой с отрицательными ПЗ находится при смерти. Ходячий рой невосприимчив к физическим заклинаниям и эффектам, нацеленным на определённое количество существ (включая заклинания с одной целью,

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ВЕРЕТЕНО СОВЕРШЕННОГО ЗНАНИЯ (МАЛЫЙ АРТЕФАКТ)

Аура: сильное превращение. УЗ: 20.
Категория: нет. Цена: —. Вес: —.

ОПИСАНИЕ

Веретено совершенного знания — это большой и яркий бриллиантовый камень иуна безупречной огранки, схожий по размеру с кулаком полурослика. Драгоценность считалась бы сокровищем и без магии, но она также является и мощным камнем иуна. *Веретено совершенного знания* работает как *тиара гениальности +4* и даёт 5 пунктов в двух случайных навыках Знания. Носитель может общаться и понимать языки, как если бы он использовал *понимание языков*, *полиглот* и *телепатию* на расстоянии 100 футов.

РАЗРУШЕНИЕ

Веретено совершенного знания разрушится, если неразумное существо продолжит носить его в течение целого года.

НАРУЧИ ЗАЩИТЫ ОТ ЧАР

Аура: слабое преграждение. УЗ: 4.
Категория: предплечья. Цена: 5 000 зм. Вес: 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Эти наручи, обычно изготовленные из кожи, окрашенной в синий цвет, и украшенные звездообразными заклёпками, используются заклинателями, которые практикуют своё искусство в пылу боя. Наручи дают владельцу бонус +2 к проверкам концентрации, выполняемым при оборонительном сотворении. Три раза в день владелец может пройти проверку концентрации при оборонительном сотворении дважды, взяв лучший результат.

СОЗДАНИЕ

Требования: Боевая магия, Создание волшебных вещей, *защитное оружие*. **Стоимость:** 2 500 зм.

ОРУЖИЕ РАССЕИВАЮЩЕГО ВЗРЫВА

Аура: сильное преграждение. УЗ: 12.
Категория: свойство оружия. Цена: бонус +2. Вес: —.

ОПИСАНИЕ

Оружие рассеивающего взрыва действует как оружие хранения чар, но может хранить только *высшее рассеивание магии* или *рассеивание магии*. Оно добавляет к проверке УЗ для рассеивания бонус, равный бонусу усиления оружия. Кроме того, хранимые заклинания можно использовать в качестве свободного действия, когда носитель оружия подтверждает критический удар. При этом бонус к проверке УЗ увеличивается на бонус усиления оружия или критический модификатор оружия (смотря что выше).

Если оружие подтверждает критический удар, но не хранит подходящее заклинание, а носитель подготовил *высшее рассеивание магии* или *рассеивание магии* (либо способен их творить спонтанно), он может сотворить это заклинание в оружие в качестве быстрого действия и немедленно применить его на цель в качестве свободного действия.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебного оружия и брони, *высшее рассеивание магии*, УЗ создателя не менее 12. **Стоимость:** —.

ПЛАЩ МОРСКОЙ МЕДУЗЫ

Аура: среднее превращение. УЗ: 7.
Категория: плечи. Цена: 19 200 зм. Вес: 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Этот развевающийся белый плащ делает владельца почти невидимым, когда тот погружается в солёную воду, обеспечивая ему условия плохой видимости (20% шанс промаха), пока он остаётся полностью погружённым. Носитель может дышать под водой и получает скорость плавания 20 футов. Пока носитель под водой, плащ окружает его маленькими жалящими щупальцами. Любое существо, которое заканчивает свой ход рядом с носителем, получает 1 урон электричеством и должно пройти испытание Стойкости со СЛ 16 или оказаться дезориентированным на 1 раунд. Эффект дезориентации — это эффект яда.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных вещей, *дыхание под водой*, *облик зверя II*. **Стоимость:** 9 600 зм.

СФЕРА АБСОЛЮТНОГО ХАОСА

Аура: среднее преграждение. УЗ: 10.
Категория: нет. Цена: 36 000 зм. Вес: 1 фунт.

ОПИСАНИЕ

Этот шар из разноцветного материала постоянно меняет оттенок и текстуру, от твёрдой до губчатой или даже студенистой. Носитель сферы постоянно защищён *щитом энтропии*. Три раза в день, когда носитель держит сферу и сотворяет заклинание с подтипом полиморфизм, дескриптором хаос или заклинание, накладывающее на цель состояние замешательства, он может изменить УЗ для этого заклинания на 1d6 – 2.

Раз в день носитель может взять сферу и приказать ей сотворить *рассеивание магии*. Если проверка рассеивания успешна, носитель поглотит высвободившуюся магическую энергию через сферу и получит преимущество заклинания *помощь*.

Сфера даёт любому принципиальному существу, которое её носит или держит, один постоянный отрицательный уровень. Отрицательный уровень сохраняется, пока сфера у существа, и исчезает сразу же, когда её перестают держать или нести. Этот отрицательный уровень нельзя снять (в том числе с помощью заклинания *восстановление*), пока сфера у носителя.

СОЗДАНИЕ

Требования: Создание волшебных предметов, *помощь*, *рассеивание магии*, *щит энтропии*. **Стоимость:** 18 000 зм.

ЗАКЛИНАНИЯ

ЗАЩИТНОЕ ОРУЖИЕ

Школа: преграждение. **Круг:** волшебник 2, чародей 2.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, Ф (одно оружие ближнего боя, которое вы держите и с которым умелы в обращении).

Дистанция: на себя.

Цель: вы сами.

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ.

Фокусирующий предмет этого заклинания поднимается в воздух над вашей головой и занимает оборонительную позицию в вашем пространстве. Он, словно удерживаемый умелой рукой, отражает нацеленные на вас атаки в ближнем бою, но не атакует врага и не наносит урон. Оружие служит только для защиты. Пока оно защищает вас, вы можете творить заклинания, не провоцируя внеочередных атак и без необходимости оборонительного сотворения.

Существо с чертой Помеха для заклинаний с легкостью преодолевает защиту этого заклинания. Вы провоцируете внеочередные атаки таких существ даже под действием этого заклинания, но всё ещё можете использовать оборонительное сотворение.

МИРОВАЯ ВОЛНА

Школа: превращение [вода, земля]. **Круг:** волшебник 9, друид 9, чародей 9.

Время сотворения: 1 основное действие.

Компоненты: С, Ж, СФ.

Дистанция: см. текст.

Цель: см. текст.

Длит.: 1 раунд / 1 УЗ или 1 час / 1 УЗ; см. текст (П).

Испытание: нет. **Устойчивость к магии:** да.

Вы заставляете любую естественную местность (включая воду, лес, пустыню, тундру и так далее) вздыматься у вас под ногами и безопасно перемещать вас с разрушительной силой на большие расстояния. Эта волна колеблется, проходя по миру, безвредно поднимая или растягивая объекты, существ и явления, связанные с природой, но разрывая и повреждая все остальное, с чем она сталкивается. Когда вы творите заклинание, вы должны выбрать тип волны: цунами или зыбь. Если вы выберете цунами, вы создадите волну земли или воды высотой 30 футов, несущую по местности, которая длится 1 раунд за УЗ. Если вы выберете зыбь, вы создадите более контролируемую и мягкую волну высотой 5 футов, которая длится 1 час за УЗ. Независимо от её формы или состава, гребень волны простирается на 10 футов перед вами и позади вас, и на 5 футов за УЗ слева и справа от вас. Вы можете стоять или сидеть на гребне этой волны, не опасаясь упасть с нее, и даже можете лечь и поспать (или предпринять любые другие действия, которые вы могли бы совершить на твердой земле), пока она движется. Вы можете дать одному дополнительному существу за уровень возможность безопасно сопровождать вас на этой волне.

Когда вы впервые создаете волну, вы должны выбрать ее путь, повернувшись в том направлении, в котором вы хотите, чтобы она двигалась. Приняв это решение, вы не сможете его изменить. Волна в любом варианте движется со скоростью, в восемь раз превышающей вашу наземную скорость. Любой объект, существо или явление, тесно связанные с миром природы или

являющиеся его частью, просто поднимаются и опускаются вместе с проходящей волной, не получая урона. Однако все остальное, соприкасающееся с волной, получает либо 6d6 дробящего урона (цунами), либо 1d6 дробящего урона (зыбь). Волна повреждает любой рукотворный объект или строение. На Материальном плане она также наносит урон любой абстракции, конструкции, нежити, потустороннему существу или существу с подтипом экстрапланарный. Конструкции и нежить получают двойной урон от волны. Другие существа или существа хотя бы с одним уровнем друида (независимо от их типа) считаются частью естественного мира и не подвержены воздействию волны. Обратите внимание, что на других планах бытия то, что считается частью естественного мира, может отличаться по усмотрению ведущего.

Волна может перемещаться вверх или вниз по сторонам природных объектов, пока угол не превышает 45 градусов. Вы не можете изменять размеры волны по мере ее распространения. Если волна сталкивается с местностью, которую она не может включить в себя, она просто обтекает препятствие или огибает его (существа на волне безвредно смещаются в сторону, чтобы избежать препятствия), если только местность не занимает половину или более области гребня волны. В таких случаях заклинание прекращается через 1d6 раундов, когда волна колеблется и разрушается, если только ее длительность на истекла до этого. Волна несет вас вперед по этой новой местности без каких-либо травм, пока она не рухнет, после чего на вас подействуют обычные эффекты местности, в которой вы окажетесь. К местности, которую волна не может включить в себя, относится всё, в основном созданное из огня (например, лава), воздуха (например, обрыв), или что-то рукотворное (например, город).

Вы можете создать волну, только если стоите на земле. Вы не можете создать её, находясь под землей или на местности, которую она не может включить в себя.