

DUNGEONS & DRAGONS

12+



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В

КЛУБ АДСКОГО ПЛАМЕНИ

NETFLIX

**STRANGER
THINGS**

NETFLIX

DUNGEONS
& DRAGONS

STRANGER
THINGS

WELCOME TO THE HELLFIRE CLUB



Авторы

Ведущий дизайнер: Justice Ramin Arman

Дизайнеры: Jeremy Crawford, Anthony Joyce-Rivera, Ron Lundeen, Taylor Navarro

Разработчики правил: Jeremy Crawford (ведущий), Makenzie De Armas

Редакторы: Janica Carter (ведущая), Judy Bauer

Арт-директора: Kate Irwin (ведущая), Kara Kenna (ведущая), AJ Hanneld

Графические дизайнеры: Trish Yochum (ведущая), Jino Choi, Shaun Doniger, Meagan Kenreck

Иллюстраторы книги: Justine Mara Andersen, Justice Ramin Arman, Butcher Billy, Christopher Burdett, Conceptopolis & Sergio Jaramillo, DZO, Steve Ellis, Fraktal Limited, Trevor Girard, John Grello, Ralph Horsley, Justine Jones, Daria Khlebnikova, Indra Nugroho, Alejandro Pacheco,

Pig Hands, Mark Riddick, Phil Stone, Paolo Vacala, Richard Whitters

Иллюстратор обложки: Butcher Billy

Картографы: Stacey Allan & William Doyle

Арт-директора по концептам: Kate Irwin (ведущая), Josh Herman, Kara Kenna

Концепт-художник: Ekaterina Burmak

Консультанты: Basheer Ghouse, Sameer Joseph, Pam Punzalan

Дополнительные консультации: Christopher Perkins, F. Wesley Schneider

Продюсеры: Rob Hawkey (ведущий), Bill Benham, Siera Bruggeman, Vanessa Hoskins, Dan Tovar



Дисклеймер: Крики в сторону Долины Теней или проникновение в неё, может привлечь (а может и не привлечь) внимание опасных существ из-за пределов вашего родного плана бытия. Взаимодействие с этими существами может привести к опасным столкновениям или даже к приключению. Пожалуйста, проконсультируйтесь с вашим Мастером, прежде чем отправляться туда. Ни один член «Клуба Адского Пламени» при создании этой книги не пострадал.

Перевод: Натали Эмха, Александр Поляков

Редактура: Александр Поляков, Денис Безыкорнов

Вёрстка: Александр Поляков



Содержание

Введение	4	Отродье Демогоргона [Demogorgon Spawn].....	68
Выберите вашу роль.....	4	Пугало [Scarecrow].....	69
Отыгрыш персонажа.....	4	Рилли Джун [Rilly June].....	69
Станьте Мастером.....	4	Рой осквернённых крыс [Swarm of Corrupted Rats].....	70
Обмен ролями.....	4	Страж [Guard].....	70
Начинаем.....	5	Тень [Shadow].....	71
Если вы играете за персонажа.....	5	Флиззлбин [Flizzlebin].....	71
Если вы Мастер.....	5	Шипастый дьявол [Barbed Devil].....	72
Проведение приключений.....	5	Приложение С:	
Книга 1:Исчезающий гном	9	Раздаточные материалы	73
Ключевые моменты сюжета.....	9		
Подготовка Мастера.....	9		
Участие игрока.....	9		
Предыстория приключения.....	9		
Игра в прятки.....	10		
Начало приключения.....	10		
Подземелье теней.....	11		
Прибытие в подземелье.....	11		
Особенности подземелья.....	11		
Локации подземелья.....	11		
Теневое подземелье.....	15		
Особенности Теневого подземелья.....	16		
Области Теневого подземелья.....	16		
Заключение.....	18		
Развитие персонажей.....	18		
Приложение А: Магические предметы	53		
Адамантиновая кираса.....	53		
Волшебная палочка секретов.....	53		
Говорящие камни.....	53		
Дротик +1.....	53		
Зелье лечения.....	54		
Зелье сопротивления (яд).....	54		
Медальон здоровья.....	54		
Отравленный кукри.....	54		
Развешиваемый плащ.....	54		
Свиристель.....	55		
Удобный рюкзак Холли.....	55		
Цеп +1.....	55		
Шапка-невидимка.....	55		
Шипастый щит.....	56		
Шлем ужаса.....	56		
Язык пламени (двуручный меч).....	56		
Приложение В: Чудовища	57		
Адская гончая [Hell Hound].....	57		
Анхер [Ankheg].....	57		
Бес-обманщик [Imp Trickster].....	58		
Бородатый Дьявол [Bearded Devil].....	58		
Взрослый миконид [Myconid Adult].....	59		
Визжащий гриб [Shrieker Fungus].....	59		
Гигантская осквернённая крыса [Giant Corrupted Rat].....	60		
Гигантский Паук [Giant Spider].....	60		
Гнолл-воитель [Gnoll Warrior].....	61		
Гоблин-воитель [Goblin Warrior].....	61		
Дардью [Dardew].....	62		
Демодракон [Demodragon].....	62		
Демолетучая мышь [Demobat].....	63		
Демопёс [Demodog].....	63		
Дретч [Dretch].....	64		
Игольчатая зараза [Needle Blight].....	64		
Корекс [Korex].....	65		
Культист Демогоргона [Cultist of Demogorgon].....	65		
Лиловый гриб.....	66		
Лиловый гриб [Violet Fungus].....	66		
Лоза вьющейся заразы.....	66		
Лоза вьющейся заразы [Vine Blight Tangler].....	66		
Медуза [Medusa].....	67		
Обыватель [Commoner].....	67		
Осквернённая крыса [Corrupted Rat].....	68		

Введение

DUNGEONS & DRAGONS — ЭТО СОВМЕСТНАЯ ролевая игра, в которой игроки создают захватывающие фантастические истории под руководством Мастера. Судьбу персонажей определяют воображение и случайность.

Непрерывная игра. Каждый раз, собираясь поиграть в D&D, вы проводите одну игровую сессию. Эти сессии объединяются, образуя приключения, подобные описанным в данном руководстве. В следующий раз игра продолжится с того места, где вы остановились.

Выберите вашу роль

Для того чтобы играть в «Очень странные дела: Добро пожаловать в клуб Адского пламени», вам необходимо от 2 до 5 участников и один человек в роли Мастера Подземелья.

Отыгрыш персонажа

Если вы хотите стать одним из героев приключения, возьмите на себя роль игрока. Ваш персонаж — это ваше альтер-эго в фантастическом мире игры. Вот что делают игроки.

Выберите персонажа

Выберите одного из 5 основных персонажей мира *Очень странных дел*:

Леди Эпплджек. Леди Эпплджек — персонаж, которого отыгрывает Эрика Синклер, Эльфийка-Плут с хаотично-добрым мировоззрением, способная подкрасться к любому монстру, ранить его своим кукри и с улыбкой наблюдать за его медленной и мучительной смертью.

Гном Ног. Ног, крепкий Жрец Дастина Хендерсона, бесчисленное множество раз выручал своих спутников из беды. Ног посвятил свою жизнь Хейронеусу, богу рыцарства, справедливости и войны.

Сундар Храбрый. Отважный и непоколебимый воин Сундар Храбрый смело защищает своих товарищей — точно также же как и Лукас Синклер, отыгрывающий этого персонажа.

Тайр Паладин. Когда Майк Уилер не находится за ширмой Мастера в подвале своих родителей, он стряхивает пыль со своего Паладина Тайра. Являясь душой команды, Тайр объединяет товарищей и возглавляет их в борьбе против зла.

Уилл Мудрый. Волшебник Уилла Байерса — неизменный член отряда, всегда готовый к новым приключениям. Когда Уилл Мудрый произносит заклинание, его магия порой проявляется в неожиданных цветах.

Объединитесь

Ваш персонаж и персонажи других игроков объединяются в группу искателей приключений. Эти искатели приключений — верные союзники, которые вместе бросают вызов испытаниям и фантастическим событиям. Каждый персонаж обладает отличительными способностями, которые дополняют таланты других героев.

Отправляйтесь в приключения

Ваша команда персонажей исследует земли и участвует в событиях, представленных Мастером. Вы можете реагировать на них так, как считаете нужным, руководствуясь Базовыми правилами D&D. Несмотря на то, что Мастер управляет всеми чудовищами, с которыми вам предстоит столкнуться, он не является вашим противником. Он направляет путь вашей группы, и с каждым шагом ваши персонажи становятся всё более могущественными.

Станьте Мастером

Если вы хотите быть создателем и проводником игры, подумайте о роли Мастера. Вот чем занимается Мастер:

Проводит приключение. Вы ведете одну или несколько игровых сессий.

Управляет сюжетом. Вы рассказываете о большей части происходящего в игре, описывая места и существ, с которыми сталкиваются искатели приключений. Игроки решают, как их персонажи преодолевают опасности, и выбирают, куда они направятся дальше. После этого при помощи воображения и правил игры вы определяете результаты решений искателей приключений.

Разъясняет правила. Вы следите за использованием группой правил игры, которые в первую очередь должны служить для всеобщего развлечения. Вам следует ознакомиться с Базовыми правилами D&D, а также с глоссарием терминов.

Обмен ролями

Отыгрывать персонажа или быть Мастером — это не постоянные роли. Каждое приключение — самостоятельная история. В начале каждого приключения определите, кто будет Мастером в этой истории.

Если ваша группа состоит из пяти игроков или меньше, предыдущий Мастер может либо выбрать одного из оставшихся персонажей, либо играть за старого персонажа нового Мастера. Для групп из шести человек предыдущий Мастер всегда наследует доступного персонажа. В любом случае убедитесь, что уровень героя соответствует предстоящему приключению. Приключения охватывают 1–3 уровни.

Не переживай, Хендерсон. Я не оставлю тебя на произвол судьбы. Папа Медведь с тобой. Я оставил тебе повсюду записки, похожие на эту, чтобы найти тебя за завесу приключения и помочь пройти все испытания, но ты должен привести в них что-то своё. Ты справишься. Я верю в тебя.



Начинаем

Как только вы выбрали Мастера, следуйте инструкциям ниже, чтобы начать играть.

Если вы играете за персонажа

Выполните следующие шаги, чтобы подготовиться:

Выберите персонажа. Выберите одного из Персонажей 1 уровня, описанных в Приложении D. **Изучите характеристики.** Уделите немного времени, чтобы просмотреть свой лист персонажа. Когда будете готовы, представьтесь другим игрокам.

Если вы Мастер

Выполните следующие шаги, чтобы подготовиться:

Изучите Базовые правила D&D. Ознакомьтесь с Базовыми правилами D&D. Вам не нужно заучивать каждое правило перед игрой, но вы должны понимать ритм игры и где вы можете найти нужную информацию, когда понадобится.

Подготовьте первое приключение. «Исчезающий гном» — это приключение для игроков

1-го уровня. Ознакомьтесь с разделами «Ключевые моменты сюжета» и «Предыстория приключения». Эти разделы содержат важный контекст приключения, хотя в итоге вырисовывается именно та история, которую переживает ваша группа.

Теперь вы готовы играть в D&D. О, да!

Проведение приключений

Следующая информация имеет решающее значение для проведения приключений.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое место или при определённых обстоятельствах, как описано в тексте.

Когда имя монстра выделено **жирным** шрифтом, это визуальный сигнал: «Эй, Мастер, здесь тебе нужно подготовить блок статистики. Он тебе понадобится».

Магические предметы описаны в приложении А, а неигровые персонажи и монстры — в приложении В.





E.M.

DUNGEONS & DRAGONS®

12+

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ГО УРОВНЯ

ИСЧЕЗАЮЩИЙ ГНОМ



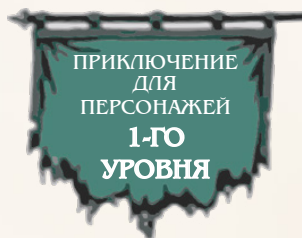
NETFLIX

STRANGER THINGS



Исчезающий гном

GNOMES ARE
BICKIN



ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ РАССЧИТАНО НА ОДНУ ИЛИ ДВЕ ИГРОВЫЕ ВСТРЕЧИ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТЕ КАРТУ ГРЕЙХОКИНСА, ПРИКЛЮЧЕНИЕ МОЖЕТ ПРОИСХОДИТЬ В ЛЮБОМ МРАЧНОМ ПОДЗЕМЕЛЬЕ.

Ключевые моменты сюжета

Эта информация критически важна для сюжета:

Ключевой момент 1. Флиزلбин волшебным образом связывается с персонажами и предлагает им найти его в Подземелье теней.

Ключевой момент 2. Персонажи путешествуют по Подземелью теней в поисках Флиزلбина, который зовёт их из своего укрытия в искажённом отражении подземелья, связанном с таинственным царством, известным как долина Теней.

Ключевой момент 3. Отродье Демогоргона, повелителя демонов, сбежало из долины Теней. Персонажи сначала сталкиваются с созданием в Подземелье теней, но ему, скорее всего, удастся сбежать.

Ключевой момент 4. После победы над Отродьем Демогоргона герои находят Флиزلбина и получают награду гнома.

Подготовка Мастера

Прежде чем проводить приключение, подготовьтесь следующим образом:

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория приключения».

Шаг 2. Прочтите раздел «Игра в прятки» и тайно отметьте место, где спрятан Флиزلбин.

Шаг 3. Ознакомьтесь с существами, которые встречаются в приключении:

2 Взрослых миконида
[Myconid Adult]

1 Гигантский паук [Giant Spider]

3 Гнолла-воителя [Gnoll Warrior]

3 Гоблина-воителя
[Goblin Warrior]

4 Визжащих гриба
[Shrieker Fungi]

1 Отродье Демогоргона
[Demogorgon Spawn]

1 Тень [Shadow]

Флиزلбин

Шаг 4. Ознакомьтесь с магическими предметами, которые встречаются в приключении:

Волшебная палочка секретов [Wand of Secrets]

2 Зелья лечения [Potion of Healing]

Цепь +1 [+1 Flail]

Шапка-невидимка [Cap of Vanishing]

Язык пламени (двуручный меч) [Flame Tongue]

Участие игрока

Вы можете упростить роль Мастера, поручив игроку выполнять задачи, обычно возлагаемые на него. Прежде чем начать игру, узнайте, хочет ли кто-то из игроков быть консультантом по правилам. Этот игрок при необходимости обращается к Базовым правилам D&D.

Предыстория приключения

Флиزلбин, Исчезающий гном, испытывает стойкость потенциальных героев в опасной игре в прятки в подземельях по всей стране. Годами неуловимый гном магическим образом связывается с бесчисленным количеством странников, но лишь немногие осмеливаются принять его задание — и ещё меньше тех, кто может его выполнить. Удачливые искатели выйдут из подземелья с несметными сокровищами и карманами, набитыми золотом.

Недавно Флиزلбин исчез в Подземелье теней, лабиринте, граничащем с мрачным, кишасим монстрами царством. Там его призывы к искателям приключений пробудили мерзкое существо: Отродье повелителя демонов Демогоргона! Пока Флиزلбин с энтузиазмом призывает выполнить его квест, ненасытный демон рыщет по подземелью, усложняя игру гнома и подвергая опасности всех, кто его ищет.

Не позволяйте никому из полиции Хоккинса застать вас за этим. Офицер Каллахан до сих пор думает, что я украл всех тех садовых гномов, которые пропали несколько лет назад. Исследуйте улику — буклет.

Игра в прятки

Флизлбин прячется в Теневом подземелье, зеркальной области Подземелья теней. Совершите бросок по таблице «Место укрытия Флизлбина», чтобы определить, где персонажи могут найти гнома в подземелье (подробности приведены далее в этом приключении). Находясь в укрытии, Флизлбин избегает урона благодаря своей *Шапке-невидимке* [Cap of Vanishing].

УКРЫТИЕ ФЛИЗЛБИНА

1к6 Расположение

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | Комната плохих решений (область S1) |
| 2 | Пустошь грязных лоз (область S2) |
| 3 | Лабиринт мрака (область S3) |
| 4 | Кузня уничтожения (область S4) |
| 5 | Логово Битси (область S5) |
| 6 | Алтарь Векны (область S6) |

Начало приключения

Когда вы будете готовы начать приключение, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Вы едете по проторенной дороге через скалистую и лесистую местность. Когда вы проходите густые заросли, вас радостно окликает чей-то голос.

«Приветствую вас, искатели приключений! Это я, Флизлбин, Исчезающий Гном, прославленный бродяга, посланник бегства! Я уединился глубоко в легендарном Подземелье теней, где жду вместе с волшебной наградой только достойных. Найдите меня, и сокровище ваше! Двигайтесь на восток, чтобы найти вход в подземелье. Берегитесь! Ужасные твари таятся в самых тёмных уголках подземелья... также как и я».

Голос затихает. Вы принимаете задание?

По вашему усмотрению, один или несколько персонажей могли слышать о Флизлбине из историй, рассказываемых в тавернах по всей стране. Если персонажи будут следовать указаниям гнома, они быстро доберутся до Подземелья теней.

Я проводил это приключение уже несколько раз. Времени от времени мне попадаются игроки, которые уже играли в эту чёртову игру, и вы тоже с этим столкнётесь. Совет от меня? Никогда не проводите её одинаково дважды. Спрячьте Флизлбина где-нибудь ещё. Добавьте пару бьющихся зараз в Теневое подземелье. Это позволит всем быть начеку и не даст болтунам испортить удовольствие новичкам — и самим себе.



Вход в Подземелье теней отмечен воющим каменным туннелем

Подземелье теней

Подземелье теней — это мост между Грейхокинсом и Теневым подземельем, зеркальным миром в мире теней. Кровожадные гноллы, гигантские арахниды, смертельные ловушки и другие ужасы поджидают посетителей подземелья.

Искажённая версия подземелья отражается в долине Теней. Флизлбин скрывается в тени подземелья, доступ к которому возможен только через порталы, спрятанные по всему подземелью.

Прибытие в подземелье

Когда герои придут в Подземелье теней, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы прибыли ко входу в Подземелье теней. Чёрные терновники оплетают вход, напоминающий кричащее каменное лицо. За входом грубо вытесанная лестница спускается в темноту.

Персонаж может осмотреть вход и совершить одну из следующих проверок, чтобы вспомнить сведения о подземелье и мрачном царстве, с которым оно граничит:

Проверка Интеллекта (История) Сл 12. В этом подземелье, пронизанном таинственной магией, водятся чудовища. Подземелье когда-то было храмом, посвящённым давно забытому богу, и его репутация также темна, как и его вход. По слухам, есть и второе, более злое, подземелье, связанное с этим.

Проверка Интеллекта (Тайная магия) Сл 12. Подземелье магическим образом связано с долиной Теней, мрачным отражением обычного мира. Ужасающие существа и живые тени скрываются в этой мрачной и извращённой реальности; иногда некоторые из этих существ вырываются из долины, чтобы досажать жителям Грейхокинса.

Лестница спускается на 60 футов в область D1. Когда персонажи спустятся в подземелье, используйте карту Подземелья теней, чтобы понять, откуда они начнут приключение.

Флизлбин может разговаривать с персонажами, когда вы этого хотите. Если ваши игроки совсем неопытны, он также может быть голосом Мастера, так сказать голосом разума. Он может выйти на связь с персонажами, чтобы дать подсказку, пободришь... или предупредить их о НЕМИНУЕМОЙ ТИФЕЛИ.

Секрет Мастера! Карта этого приключения изображает Подземелье теней и его отражение в долине Теней. Придержите долину Теней в секрете от игроков, пока они не войдут в неё, как подробно описано далее.

Особенности подземелья.

У подземелья есть ряд особенностей:

Потолки. Высота потолков в комнатах составляет 20 футов, а в проходах — 10 футов.

Двери и потайные двери. Двери не заперты и сделаны из базальта. Потайные двери выглядят как тонкие похожие на паутину, эластичные трещины, сливающиеся с окружением. Действием Поиск, персонаж может осмотреть стену с потайной дверью и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, находя её при успехе. Потайная дверь открывается также легко, как любая обычная дверь.

Свет. Факелы в железных настенных держателях освещают подземелье Ярким светом.

Локации подземелья

Следующие локации обозначены на карте Подземелья теней. На карте также указано, где каждый персонаж начинает прохождение.

D1: Зал выбора

В этом зале пять каменных дверей, на каждой из которых выгравировано уникальное изображение и надпись.

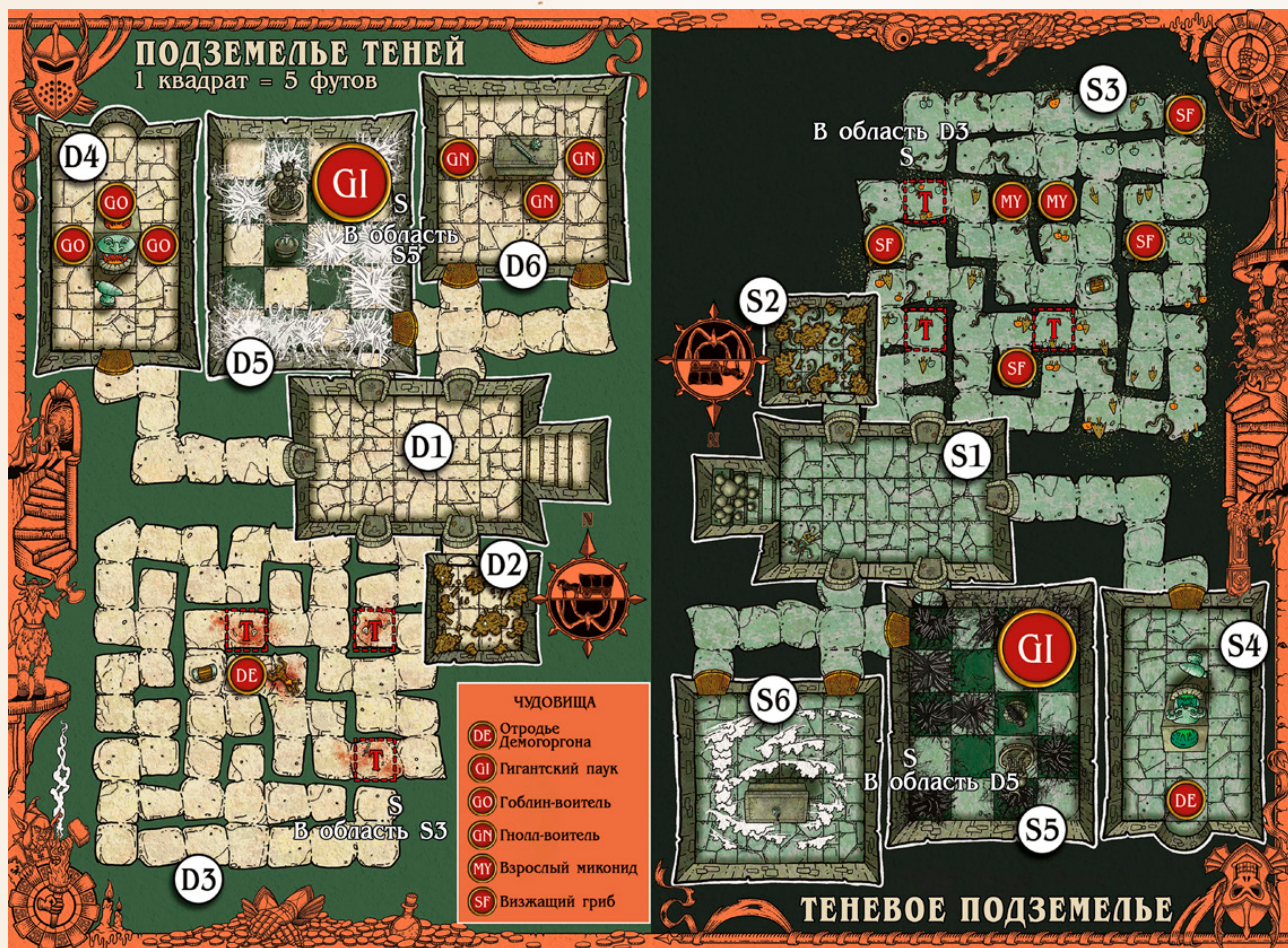
Факелы в зале мерцают, когда слабый, бестелесный голос обращается к вам. Я польщён, что вы приняли моё задание, — говорит Флизлбин. — Я здесь, но в то же время меня здесь нет. Найдите меня, и я щедро вас награжу. Будьте осторожны! Вы не единственные существа, которые ищут меня в этом проклятом месте». Чудовищный рёв разносится по подземелью.

Флизлбин говорит с персонажами из Теневого подземелья (подробнее вы прочитаете дальше в приключении). Гном магическим образом связывается с героями, пока они исследуют подземелье, но больше ничего не говорит персонажам в этой области, если вы не решите иначе. Флизлбин выяснил, что его сообщения привлекли Отродье Демогоргона (см. область D3), и он не хочет больше навлекать на себя его гнев.

Двери. Каждая из пяти дверей украшена рельефной скульптурой и надписью следующего содержания:

Дверь в область D2. На двери изображена дымящаяся урна. Надпись гласит: «Пустошь Грязи».





Карта 1: Подземелье теней и Теневое подземелье

Дверь в область D3. На двери изображён рельеф свирепого многорогого минотавра над каменным лабиринтом. Надпись гласит: «Лабиринт судьбы».

Дверь в область D4. На рельефе этой двери три озорных существа с заострёнными ушками и острыми зубами окружают наковальню. Надпись гласит: «Кузница Гибблтракса».

Дверь в область D5. На двери выгравирована паутина. Надпись гласит: «Логово Итси».

Дверь в область D6. Гравировка на этой двери изображает хмурого, двуногого гиеновидного воина. Надпись гласит: «Алтарь Йеногу».

D2: Пустошь грязи

В этой комнате витает отвратительный смрад. Обглоданные кости, испорченная еда и старый хлам валяются на каменном полу.

В этой комнате хранятся отходы, выброшенные обитателями подземелья.

Сокровища. Действием Поиск, персонаж может осмотреть мусор, совершив проверку Мудрости (Восприятие) Сл 12. Первый преуспевший в проверке персонаж найдёт пять урн из слоновой кости. Каждая урна стоит 10 ЗМ. Четыре урны пусты, а в пятой содержится Зелье лечения [Potion of Healing] и крошечная оловянная

статуэтка двухглавого демона (90 ЗМ). Персонаж, который осмотрит статую и преуспеет в проверке Интеллекта (Религия) Сл 13, узнает в статуе идола повелителя демонов Демогоргона.

D3: Лабиринт судьбы

Факелы вдоль стен этого лабиринта начинают мерцать, и знакомый бесплотный голос произносит: «Многие искатели приключений нашли свою смерть в этих коридорах. Берегитесь бесстрашного минотавра!»

До недавнего времени кровожадный минотавр правил этим лабиринтом, полным ловушек. Однако ещё более свирепое существо — Отродье Демогоргона, повелителя демонов, — сбежало из долины Теней и убило минотавра. Отродье поедает труп минотавра посреди лабиринта.

Ловушки с копиями. В лабиринте находятся три ловушки с копиями, срабатывающие от нажимных плит, спрятанных в полу, обозначенных буквой «Т» на карте Подземелья теней. Паутина и пыль скрывают отверстия, в которые вставлены эти копия.

Каждая ловушка отвечает следующим правилам:

Столько не будет
довольно жестоким.
Не будьте к ним
слишком строги...
если только они
не ведут себя как
полнейшие *****
в таком случае выбейте
из них всю гурь.



Отродье Демогоргона поедает свою последнюю жертву

Обнаружение и обезвреживание. Действием Поиск игрок может осмотреть стены, совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15 и обнаружить отверстия при успехе. Либо же игрок может действием Изучение исследовать пол, совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 и обнаружить нажимные пластины при успехе.

Срабатывание ловушки. Когда существо впервые за ход наступает на нажимную плиту, из стен вырываются копыя. Каждое существо на нажимной плите должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 13, иначе будет поражено копьём и получит 1к6 Колющего урона. Затем копыя убираются, и ловушка немедленно возвращается в исходное положение.

Ужас в лабиринте. Когда персонажи достигнут центра лабиринта, прочтите или перефразируйте следующий текст:

Факелы в этом залитом кровью коридоре беспрерывно потрескивают. Худое, жилистое существо со скользкой серой кожей и удлинёнными конечностями склонилось над убитым минотавром. Труп издаёт пугающие хлюпающие и трещащие звуки, пока существо пожирает его. Рядом с изувеченным минотавром лежит небольшой сундук.

Отродье Демогоргона продолжает пожирать минотавра в течение 1 минуты или до тех пор, пока не обнаружит персонажей. Отродье настроено Враждебно по отношению к героям.

Чтобы незаметно проскользнуть мимо отродья, пока оно питается, персонаж должен преуспеть в проверке Ловкости (Скрытность) Сл 13. При провале, либо если персонажи как-то побеспокоят отродье, оно оборачивается к искателям приключений. Когда это произойдёт, прочитайте или переформулируйте следующий текст:

Существо поворачивается к вам, и его безликая голова откидывается назад, обнажая пять зубастых мясистых лепестков вокруг зияющей пасти. Оно визжит и несётся к вам.

Бросайте инициативу!

Отродье Демогоргона сражается до тех пор, пока у него не останется 25 или меньше Хитов, после чего оно отступает через потайную дверь в область S3 Теневого подземелья (подробнее об этой области позже в приключении). Если персонажам удастся победить Отродье Демогоргона, приключение не закончится; им ещё предстоит найти Флизибину, чтобы завершить его задание.

Если персонажи не беспокоят отродье и не выдадут себя, то существо закончит свою трапезу и затем переместится в область S4 Теневого подземелья.

Потайная дверь. Потайная дверь (подробнее в разделе «Особенности подземелья») находится в стене в юго-восточном углу лабиринта. Дверь ведёт в область S3. Персонажи, которые видели, как отродье Демогоргона воспользовалось потайной дверью, автоматически преуспевают в поиске этой двери.

Сокровища. Сундук посередине лабиринта содержит Волшебную палочку секретов [Wand of Secrets] и 25 ЗМ.

D4: Кузница Гибблтракса

Лязг молотков раздаётся в этой душной комнате. Три гоблина-кузнеца собрались вокруг светящейся кузницы в центре комнаты. Во время работы гоблины поют хриплыми голосами:

*«В глубине Подземелья теней
Закаляем мы сталь против зверей.
В долине Теней, где мир вверх дном,
Герои идут — хранить свободу кругом».*

Благословлённая давно забытым богом Кузница Гибблтракса — это волшебная кузница, которой управляют три **Гоблина-воителя** по имени Бл, Гиб и Тракс. Эти кузнецы изготавливают снаряжение для защиты от угроз подземелья.

Изначально гоблины Дружелюбны по отношению к персонажам, но при необходимости могут защищаться. Если персонажи мирно приближаются к гоблинам, то гоблины тепло приветствуют их и спрашивают, что привело их в подземелье.

Бл, Гиб и Тракс обычно держатся особняком, но недавно они столкнулись с гноллами в области D6, чьи кощунственные ритуалы угрожают неприкосновенности кузницы. Если персонажи согласятся положить конец мерзким обрядам гноллов, гоблины поклонятся наделять оружие персонажей магией кузницы.

Кузница Гибблтракса. Магическая кузница гоблинов может временно раскалить оружие и боеприпасы до невероятных температур. Бонусным действием, персонаж может опустить одно оружие или боеприпас в кузницу, покрыв его тонким слоем расплавленной руды. Существо, получившее урон от оружия или боеприпаса, покрытого рудой, получает дополнительно 1к6 урона Огнём. После покрытия оружие сохраняет жар в течение 10 минут или до момента нанесения урона, в зависимости от того, что наступит раньше.

Персонаж может воспользоваться благами кузницы только один раз, если только гоблины не разрешат ему сделать это снова. Если всех трёх гоблинов убить или вытащить кузню из этой области, её магия перестанет действовать.

Конечно, эти кузнецы могли бы быть гварфами, но это было бы очень **СКУЧНО**. Кто угодно может быть кузнецом, равно как и Мастером.

Вы можете сделать это!

D5: Логово Итси

Густая, липкая паутина покрывает эту некогда величественную комнату. Скелеты в коконах свисают с паутины на потолке, служа мрачным предупреждением всем входящим.

Покрытая паутиной статуя восьмифутового рыцаря в доспехах возвышается над залом. Перед ней находится каменный постамент, на вершине которого покоится сверкающий хрустальный паук диаметром примерно полтора метра. Двуручный огненный меч пылает внутри тела хрустального паука, отбрасывая тёплое оранжевое свечение на запутанное гнездо.

Секрет Мастера! Не раскрывайте сразу **Гигантского паука [Giant Spider]**. Этот монстр пока прячется.

Эта комната — гнездо Итси, **Гигантского паука**, который охотится на всякого, кто войдёт в его логово. Враждебный паук цепляется за потолок, охраняя потайную дверь и сокровища в этой комнате (подробности ниже). Если персонажи откроют потайную дверь или побеспокоят хрустального паука, Итси идет в атаку.

Хрустальный паук. Хрустальный паук — это средний объект с КЗ 13, 50 Хитами, Спротивлением к Колющему и Рубящему урону, Иммунитетом к урону Ядом и Психической энергией. Уничтожение хрустального паука даёт доступ к находящемуся внутри сокровищу (подробности ниже).

Потайная дверь. В восточной стене этой комнаты расположена потайная дверь (см. раздел «Особенности подземелья»), ведущая в область S5.

Статуя. Статуя изображает рыцаря в доблестной позе. Действием Изучение, персонаж может осмотреть статую, совершив проверку Интеллекта (Расследования) Сл 12. При успехе персонаж понимает, что основание статуи неустойчиво; сильный толчок может опрокинуть статую.

Действием персонаж, в пределах 5 футов от статуи, может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы опрокинуть статую в пространство в пределах 5 футов при успехе. Когда статуя опрокидывается, каждое существо под ней получает 4к6 Дробящего урона и становится Сбитым с ног. Статуя рассыпается при ударе, обнажая спрятанное внутри сокровище (см. раздел «Сокровище» ниже).

Паутина. Участки, покрытые паутиной, представляют собой Труднопроходимую местность.

Существо, которое впервые за ход попадает в область, заполненную паутиной, или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе станет Опутанным. Опутанное паутиной существо может попытаться освободиться действием, преуспев в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12.



Три гоблина кузнеца — Бл, Гиб и Тракс — радостно трудятся в своей волшебной кузнице, распевая рабочую песню

Каждый Куб паутины со стороной 5 футов имеет КЗ 10; 7 Хитов; Уязвимость к урону Огнём; и Иммунитет к Колющему урону, урону Психической энергией и Ядом.

Сокровища. Внутри статуи находится изумруд в форме сердца (30 ЗМ). Меч, заключённый внутри хрустального паука, — это *Язык пламени* [Flame Tongue] (двуручный меч).

D6: Алтарь Йеногу

В этом квадратном зале три гиеноподобных воина преклонили колени перед алтарём, на котором лежит зловеще выглядящий цеп. Двое из этих существ маниакально хихикают, а третье — самое облезлое из троих, почти без шерсти, — выкрикивает: «Йеногу! Услышите наш смех, и пусть будет кровопролитие и резня!» Цеп светится слабым светом.

Эти три **Гнолла-воителя** поклоняются Йеногу, безжалостному повелителю демонов, который получает удовольствие от резни. Враждебные гноллы сражаются со всеми существами на своём пути.

Завершение ритуала. Если персонажи не прерывают гноллов, они продолжают свой ритуал. Через минуту с алтаря раздаётся громкий смех. Все существа в этой области, кроме гноллов, должны совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 1к8 урона Звуком при провале или половину этого урона при успехе.

После ритуала гноллы отправляются сражаться с гоблинами в области D4. Если персонажи не вмешаются, гноллы одолеют гоблинов, и Кузня Гибблтракса навсегда утратит свою магию.

Сокровища. Цеп на алтаре — это Цеп +1 [+1 Flail].

Теневое подземелье

Под Подземельем теней скрывается Теневое подземелье, мрачное отражение подземелья, граничащее с долиной Теней. Хотя его залы и отражают пространства над ним, их содержимое отличается, искажённое зловещим царством, с которым они граничат.

Обнаружение Флизлбина

Чтобы найти Флизлбина, персонажи должны победить отродье Демогоргона и всех Враждебных существ, скрывающихся в укрытии Флизлбина (см. раздел «Игра в прятки» в начале этого приключения). Когда оба условия выполнены, гном появляется перед персонажами; можно переходить к завершению этого приключения.

Если персонажи доберутся до места укрытия Флизлбина прежде, чем они уничтожат отродье Демогоргона, прочитайте или перефразируйте следующий текст:

«Ах! Вы нашли моё укрытие! Но ваша работа здесь ещё не закончена, — слышат герои знакомый голос. — Чтобы получить свой приз, ты должен убить ужасное существо, которое охотится на меня».

Флизлбин не завещает свою награду, пока персонажи не выполнят его указания. По вашему усмотрению, он может раскрыть местонахождение отродья Демогоргона — скорее всего, это область S4.

Особенности Теневого подземелья

У Теневого подземелья есть ряд особенностей:

Потолки. Высота потолков в комнатах составляет 20 футов, а в проходах — 10 футов.

Свет. Подземелье не освещено. Описания областей предполагают, что у персонажей есть свои источники света или другие возможности видеть в темноте. Вдоль стен висят настенные светильники из необработанного железа.

Двери и потайные двери. Двери не заперты и сделаны из базальта. Потайные двери представляют собой паукообразные, гибкие трещины, которые сливаются с окружающей средой и при открытии излучают слабые лучи естественного света. Действием Поиска, персонаж может осмотреть стену с потайной дверью и совершить проверку Мудрости (Восприятие) Сл 15, находя её при успехе.

Области Теневого подземелья

Персонажи могут войти или покинуть Теневое подземелье через потайную дверь между областями D3 и S3 или через потайную дверь между областями D5 и S5. Следующие локации соответствуют перевёрнутой части карты Подземелья теней.

S1: Зал плохих решений

В этой зловещей камере расположены пять каменных дверей, каждая украшена мерзким изображением и надписью. В тёмном углу ссутулился мёртвый карлик. Труп сжимает в окоченевшей руке разорванный лист пергамента. Рядом с гномом каменная лестница, заваленная обломками, ведёт в темноту.

Эта комната является зеркальным отражением Зала выбора (область D1). Это труп гнома-исследователя, погибшего четыре дня назад во время поисков Флизлбина. Дварф был убит тенью-Нежитью.

Тело дварфа выглядит неестественно худым, а одежда слишком велика. Персонаж может исследовать труп, совершив проверку Мудрости (Медицина) Сл 12. При успехе персонаж понимает, что жизненные силы дварфа были высосаны сверхъестественной силой.

Дварф вцепился в записку. Если персонажи снимают её с трупа, покажите игрокам **раздаточный материал «Предупреждение подземелья»**. После прочтения записки персонажами из трупа дварфа поднимается **Тень [shadow]** и вступает в бой.

Двери. Каждая из пяти дверей украшена рельефной скульптурой и надписью следующего содержания:

Дверь в S2 (Урна). Эта дверь украшена изображением урны, опутанной чернильно-чёрными лозами. Надпись гласит: «Пустошь грязных лоз».

Дверь в область S3 (Лабиринт). Рельеф на этой двери изображает грибной лабиринт. Надпись гласит: «Лабиринт мрака».

Дверь в область S4 (Шипастая наковальня). Рельеф этой двери изображает теневую фигуру, нависающую над наковальней с шипами. Надпись гласит: «Кузня уничтожения».

Дверь в область S5 (Паутина). На двери выгравирована чёрная паутина. Надпись гласит: «Логово Итси».

Дверь в область S6 (Рука и Глаз). Дверь украшена изображением иссохшей руки, сжимающей глаз. Глубокие царапины делают надпись неразборчивой.

Лестница. Лестница, заваленная обломками, ведёт в долину Теней. Этот мир и всё, что в нём находится, выходят за рамки данного приключения, но вы можете проработать их по своему усмотрению. В противном случае лестница может быть непроходимой.

S2: Пустошь грязных лоз

Скользкие чёрные лозы извиваются по полу этой заваленной мусором комнаты.

Эта комната является отражением Пустоши грязи (область D2). Пол здесь представляет собой Труднопроходимую местность.

Сокровища. Первый персонаж, который начнёт рыться в мусоре и преуспеет в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 12, обнаруживает пять треснувших урн, высеченных из чёрного гранита. Урны ничего не стоят. Четыре урны пусты, но в одной хранится *Зелье лечения [Potion of Healing]* и стеклянный глаз с изумрудным зрачком, стоящий 10 ЗМ.

S3: Лабиринт мрака

Облака спор витают в этом каменном лабиринте. Лабиринт зарос грибами, из стен и пола прорастают грибы высотой в фут.

Каменный лабиринт является отражением Лабиринта судьбы (область D3). Лабиринт — это дом для ядовитых растений и четырёх **Визжащих грибов [Shrieker Fungus]**. Два **Враждебных Взрослых миконида [Myconid Adult]** бродят по лабиринту, нападая на любых существ, не являющихся растениями.

Если визжащие грибы поднимают шум, микониды отправляются исследовать источник беспокойства. Грибы не издают крика, если микониды подходят к ним на расстояние 30 футов.

Потайная дверь. Потайная дверь (раздел «Особенности Теневого подземелья») установлена в стене возле южного угла лабиринта. Дверь ведёт в область D3.

Споровые ловушки. В лабиринте находятся три споровые ловушки — раздутые растительные луковицы, выдыхающие облачка ядовитых спор; ловушки срабатывают, когда кто-то наступит на нажимные пластины из надутых грибов.

Эти ловушки помечены на карте Подземелья теней буквой «Т». Покрытые грибами стены скрывают луковицы, распыляющие эти споры.

Каждая споровая ловушка отвечает следующим правилам:

Обнаружение и обезвреживание. Действием Изучение персонаж может осмотреть стены и совершить проверку Интеллекта (Природа) Сл 15, распознавая ядовитые луковицы при успехе. В качестве альтернативы, игрок может действием Изучение исследовать пол, совершить проверку Интеллекта (Расследование) Сл 15 и обнаружить грибные нажимные пластины при успехе. Обрезка стеблей, соединяющих луковицы с прижимной пластиной, предотвращает срабатывание ловушки.

Срабатывание ловушки. Когда существо впервые за ход перемещается на нажимную плиту, из лукович вылетают токсичные споры, заполняющие Куб со стороны 5 футов, с центром на нажимной плите. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станут Отравленными на 1 час. Ловушка перезаряжается моментально.

Сокровища. В центре лабиринта находится полуразрушенный сундук, в котором лежат сложенная волшебная палочка и 25 ЗМ. Волшебная палочка бесполезна.

S4: Кузня уничтожения.

В этой мрачной камере господствует нечестивая кузня. Из ледяного очага доносятся едкие пары, а в нем бурлит слабо светящаяся бледно-зелёная пульпа. Черепа покачиваются на поверхности жидкости.

Комната является отражением Кузницы Гибблтракса (область D4). Если **Отродье Демогоргона** выжило в предыдущей схватке с персонажами (см. область D3), оно таится здесь. Прочтите или перефразируйте следующий текст:

Знакомое, ужасное существо — то же самое чудовище, с которым вы сражались в лабиринте выше — поднимается из тени кузни. Оно снова расправляет свою безликую голову и вибрирует в предвкушении.

Бросайте инициативу!

Отродье Демогоргона сражается до смерти.

Кузня уничтожения. В отличие от благоденственной кузни гоблинов в подземелье выше, эта кузня — проклятое устройство, способное лишь разрушать. Кузня уничтожения заставляет живых существ увядать и умирать. Действием Изучение, персонаж может исследовать кузню и совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 13. При успехе персонаж определяет потустороннюю опасность и угрозу, которую она представляет.

Существо, впервые входящее в кузню или начинающее там свой ход, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 4к8 урона Некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

S5: Логово Битси

В этой камере стоит статуя восьмифутового рыцаря в рогатом багровом шлеме; помещение покрыто густой чёрной паутиной. На алтаре в центре комнаты огромный паук с сочащимися клыками опутывает паутиной мёртвого эльфа.

По всей камере висят коконы гуманоидной формы — жуткая кладовая паука.

Эта комната является отражением Логова Итси (область D5). Она принадлежит Битси, такому же территориальному **Гигантскому пауку**. Битси сражается со всеми персонажами на своём пути.

Потайная дверь. В восточной стене этой комнаты расположена потайная дверь (см. раздел «Особенности Теневого подземелья»), ведущая в область S5.

Статуя. Статуя изображает рыцаря в грозном шлеме. Действием Изучение, персонаж может осмотреть статую, совершив проверку Интеллекта (Расследования) Сл 12. При успехе, персонаж понимает, что основание статуи неустойчиво; сильный толчок может опрокинуть статую.

Действием персонаж, в пределах 5 футов от статуи, может совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы опрокинуть статую в пространство в пределах 5 футов при успехе. Когда статуя опрокидывается, каждое существо под ней получает 4к6 Дробящего урона и становится Сбитым с ног. Статуя рассыпается при ударе, открывая спрятанное внутри сокровище (см. раздел «Сокровища» ниже), но её шлем остаётся целым.

Паутина. Участки, покрытые паутиной, представляют собой Труднопроходимую местность.

Существо, которое впервые за ход попадает в область, заполненную паутиной, или начинает там свой ход, должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе станет Опутанным. Опутанное паутиной существо может попытаться освободиться действием, преуспев в проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 12.

Каждый Куб паутины со стороны 5 футов имеет КЗ 10; 7 Хитов; Уязвимость к урону Огнём; и Иммунитет к Колющему урону, урону Психической энергией и Ядом.

Сокровища. Шлем статуи — это багровый *Шлем ужаса [Dread Helm]*, напоминающий голову рогатого дьявола. Внутри статуи находится чёрный турмалин в форме сердца (30 ЗМ).

S6: Алтарь Векны

Низкий туман окутывает эту зловеще тихую комнату. В центре пола возвышается каменный алтарь. На алтаре отрубленная рука сжимает песочные часы, наполовину заполненные чёрным песком и украшенные костяными веретёнами. Песок, бросая вызов гравитации, стекает к верхней части купола.





Кузница уничтожения — зловещее отражение Кузницы Гибблтракса — маячит в Теневом подземелье

Эта комната повторяет Алтарь Йеногу (область D6), но этот алтарь прославляет зло более гнусного масштаба.

Первый персонаж, осмотревший песочные часы, слышит тиканье часов, за которым следует зловещий перезвон. Затем песочные часы трескаются, песок высыпается, обнажая мумифицированный глаз внутри нижней части песочных часов. Другие персонажи не слышат этих звуков.

После этого персонаж может осмотреть содержимое алтаря и совершить проверку Интеллекта (Религия) Сл 12. При успехе персонаж узнаёт в руке и глазе символ Векны, могущественного лича, которого бояться по всему Грейхокинсу. Песочные часы — это церемониальный предмет, используемый членами культа Векны, символизирующий ужасающее — и неизбежное — возвращение лича.

Заклучение

После того, как персонажи побеждают отродье Демогоргона и находят Флизлбина, гном награждает их. Прочитайте или перефразируйте следующий текст:

Бородатый гном в нарядной шапке с энтузиазмом обращается к вам. «Храбрость, величие и командная работа! — восклицает он. — Как же замечательно было вести вас в вашем путешествии! — Он снимает свою шляпу.

— За ваш героизм я дарю вам свою волшебную шапку. Но знайте: настоящими сокровищами были узы, которые вы обрели на этом пути.

Вперёд! Вас ждёт множество великих приключений!»

За свои старания Флизлбин дарит персонажам Шапку-невидимку [Cap of Vanishing]. Если кто-то из персонажей не находит волшебный предмет во время приключения, гном вручает эту шапку именно ему.

Флизлбин Дружелюбен и охотно общается с отрядом. Во время разговора он с теплотой вспоминает подвиги героев и хвалит их за креативность, героизм или другие качества, которые вы сочтёте уместными. Затем он прощается с ними и снова исчезает, пробираясь в далёкое подземелье, чтобы бросить вызов новой группе искателей приключений.

Развитие персонажей

После того как персонажи получают награду от Флизлбина, каждый член отряда получает 1 уровень. Поручите каждому игроку записать все сокровища, найденные им за время этого приключения.

Вы можете вернуть Флизлбина в следующий раз, когда захотите отправить персонажей в подземелье или наградить игрока предметом, о котором он вас постоянно просит. Майк в этом плане самый худший.

«Эдди! Когда мы повысим уровень?»
«Эдди! Когда я получу Застывший Меч?»
Наггу. Пусть пойдёт своим.



Приложение А: Магические предметы

Адамантиновая кираса

Средний доспех (кираса), Необычный
20 фунтов, КЗ 14 + ЛОВ (максимум 2)

Этот комплект доспехов усилен адамантином, одним из самых твёрдых веществ во вселенной. Пока вы его носите, все Критические попадания по вам становятся обычными попаданиями.

Волшебная палочка секретов

Волшебная палочка, Необычная, 1 фунт

Эта палочка имеет 3 заряда и ежедневно восстанавливает 1к3 потраченных зарядов на рассвете. Пока вы её держите, вы можете действием Магия потратить 1 заряд, и если в пределах 60 футов находится скрытая дверь или ловушка, палочка дрожит и указывает на ближайшую из них.

Говорящие камни

Чудесный предмет, Редкий

Говорящие камни существуют в паре, оба камня вытесаны так, чтобы подходить друг к другу.

Касаясь одного камня, вы можете действием Магия отправить короткое сообщение длиной до 25 слов обладателю второго камня. Это существо слышит послание в своем сознании, распознаёт вас как отправителя, если знает вас, и может тут же ответить аналогичным образом. Камни позволяют существам понимать смысл вашего послания.

Вы можете отправить сообщение на любое расстояние. Если другой камень никто не несёт, вы узнаете об этом, как только используете камень, при этом сообщение не отправляется.

Как только один из камней использован для отправки сообщения, вы не можете использовать его до следующего рассвета. Если один

из камней в паре уничтожен, другой становится немагическим.

Дротик +1

Оружие (Дротик), Необычное
Простое оружие, Дальнобойное оружие
¼ фунта, 1к4 Колющего урона
Фехтовальное, Метательное (20/60 футов)
Искусность: Отвлекающее

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

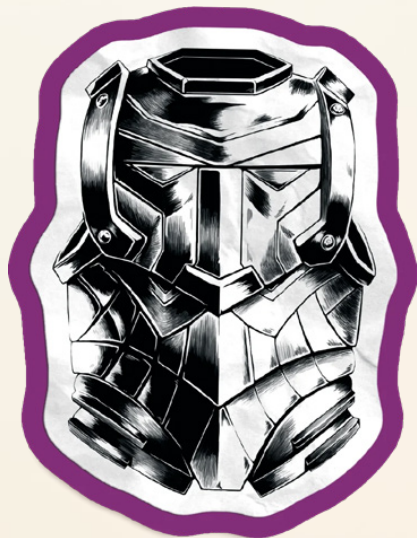
Дистанция. У Дальнобойного оружия в скобках после свойства Боеприпас или Метательное указан диапазон. Он состоит из двух чисел. Первое — это нормальная дистанция оружия в футах, а второе — максимальная дистанция. Броски атаки по цели за пределами нормальной дистанции совершаются с Помехой. Вы не можете атаковать цель за пределами максимальной дистанции.

Фехтовальное. При совершении атаки Фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — Силы или Ловкости. Вы должны использовать один и тот же модификатор для обоих бросков.

Метательное. Если оружие обладает свойством Метательное, вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его, при этом вы вынимаете такое оружие частью атаки. Если это Рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона модификатор той же характеристики, что и для рукопашных атак этим оружием.

Искусность: Отвлекающее. Если вы попадаете по существу таким оружием и наносите урон, вы совершаете с Преимуществом следующий бросок атаки по этому существу до конца вашего следующего хода.

Адамантиновая кираса



Волшебная палочка секретов



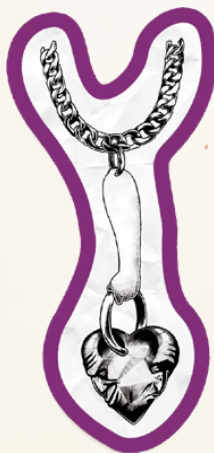
Дротик +1



Зелье лечения



Зелье сопротивления



Медальон здоровья



Отравленный кукри

Зелье лечения

Зелье, Обычное
50 ЗМ, ½ фунта

Это зелье — магический предмет. Бонусным действием вы можете выпить его или влить в рот другому существу в пределах 5 футов от вас. Существо, выпивающее волшебную красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 Хита. Зелье представляет собой красную жидкость, мерцающую при встряхивании.

Зелье сопротивления (яд)

Зелье, Необычное
½ фунта

Когда вы выпиваете это зелье, вы получаете Сопротивление к урону Ядом на 1 час.

Медальон здоровья

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)
1 фунт

Пока вы носите этот амулет, вы можете действием Магия восстановить 2к4 + 2 Хитов. Вы не можете повторно использовать это свойство до следующего рассвета.

Кроме того, пока вы носите этот амулет, вы совершаете с Преимуществом спасброски, чтобы избежать или закончить состояние Отравленный.

Отравленный кукри

Оружие, Необычное (требуется Настройка)
Простое оружие, рукопашное оружие
1к4 Колющего урона
Фехтовальное, Лёгкое, Метательное (20/60 футов)
Искусность: Быстрое

Бонусным действием вы можете магическим образом покрыть лезвие этого оружия ядом. Этот яд остаётся на оружии в течение 1 минуты или пока атака этим оружием не попадёт по существу. Существо, по которому попала атака, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе получит 2к8 урона Ядом и станет Отравленным на 1 минуту. Это Бонусное дей-

ствие нельзя использовать повторно до следующего рассвета.

Фехтовальное. При совершении атаки Фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

Лёгкое. Когда в свой ход вы совершаете действие Атака и атакуете Лёгким оружием, вы можете совершить одну дополнительную атаку Бонусным действием позже в тот же ход. Эта дополнительная атака должна быть совершена другим Лёгким оружием, и вы не добавляете модификатор характеристики к урону этой атаки, если только он не отрицательный. Например, действием Атака вы можете атаковать Коротким мечом в одной руке и Бонусным действием атаковать Кинжалом в другой руке, но вы не добавляете ваш модификатор Силы или Ловкости к броску урона Бонусного действия, если только этот модификатор не отрицательный.

Метательное. Если оружие обладает свойством Метательное, вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его, при этом вы извлекаете это оружие в ходе атаки. Если это Рукопашное оружие, используйте для бросков атаки и урона модификатор той же самой характеристики, что и для рукопашных атак этим оружием.

Искусность: Быстрое. Когда вы совершаете дополнительную атаку от свойства Лёгкое, то можете совершить её не Бонусным действием, а частью действия Атака. Вы можете совершить эту дополнительную атаку только один раз за ход.

Развевающийся плащ

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы носите этот плащ, вы можете Бонусным действием заставить его драматически развеиваться в течение 1 минуты.

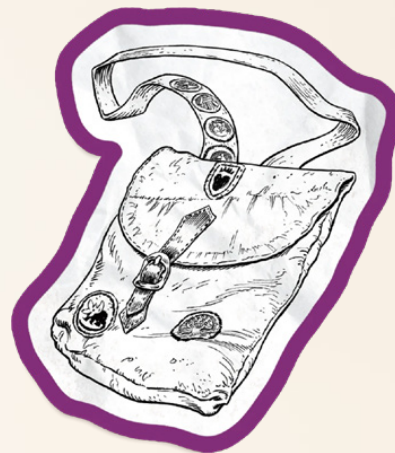
Особое использование. Пока плащ развеивается, вы совершаете с Преимуществом проверки Харизмы (Выступление), направленные на развлечение гуманоидных зрителей.



Развевающийся плащ



Свирели моря



Удобный рюкзак Холли

Свирели моря

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Если вы действием Магия играете на этих свирелях, вы призываете **Рой осквернённых крыс** в незанятое пространство в пределах 60 футов от себя. Рой Дружелюбно настроен по отношению к вам и вашим союзникам до тех пор, пока вы каждый раунд действием Магия продолжаете играть на свирелях. Пока крысы Дружелюбны, они находятся под вашим контролем, подчиняются вашим командам и не предпринимают никаких действий, кроме самозащиты, если вы не отдаёте им команды. Как только ваш контроль над крысами заканчивается, они исчезают, и вы не можете использовать свирели до следующего рассвета.

Удобный рюкзак Холли

*Чудесный предмет, Редкий
5 фунтов*

Этот рюкзак имеет центральное отделение и два боковых кармана, каждый из которых является межпространством. В каждый боковой карман можно поместить не более 200 фунтов веса, не превышая объёма в 25 кубических футов. Центральное отделение может вместить не более 500 фунтов веса, не превышая объёма в 64 кубических фута. Рюкзак всегда весит 5 фунтов независимо от его содержимого.

Извлечение предмета из рюкзака требует действия Использование или Бонусного действия (по вашему выбору). Когда вы достаёте предмет из рюкзака, он всегда магическим образом оказывается наверху.

Если любой из карманов перегружен, проколот или порван, рюкзак рвётся и уничтожается. Если рюкзак уничтожен, его содержимое теряется навсегда, но Артефакт всегда появляется где-то ещё. Если рюкзак вывернуть наизнанку, всё содержимое высыпается наружу невредимым, но рюкзак необходимо вывернуть обратно, прежде чем его можно будет снова использовать.

В каждом отделении рюкзака содержится достаточно воздуха для дыхания в течение 10 минут, разделённых на количество дышащих существ внутри.

Если поместить рюкзак в межпространство, созданное *Сумкой хранения*, *Переносной дырой* или подобным предметом, оба предмета немедленно уничтожаются, и открываются врата на Астральный план. Врата появляются в том месте, где один предмет был помещён внутрь другого. Любое существо в пределах 10 футов от врат, не находящееся за Полным укрытием, затягивается внутрь и оказывается в случайном месте Астрального плана. После этого врата закрываются. Врата работают только в одну сторону и не могут быть открыты вновь.

Цеп +1

*Оружие (Цеп), Необычное
Воинское оружие, Рукопашное оружие
2 фунта, 1к4 Дробящего урона
Искусность: Ослабляющее*

Вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона этим магическим оружием.

Искусность: Ослабляющее. Если вы попадаете по существу таким оружием, это существо совершит с Помехой следующий бросок атаки до начала вашего следующего хода.

Шапка-невидимка

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

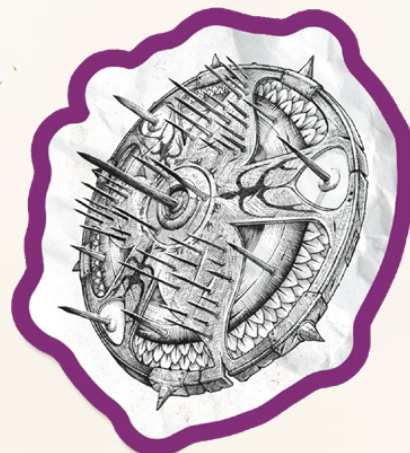
Эта шапка имеет 3 заряда и ежедневно на рассвете восстанавливает все израсходованные заряды. Надев шапку, вы можете совершить действием Магия потратить 1 заряд, чтобы получить состояние Невидимый на 10 минут. Эффект заканчивается раньше, если шапка снята, либо сразу после того, как вы совершите бросок атаки, нанесёте урон или произнесёте заклинание.



Цеп +1



Шапка-невидимка



Шипастый щит

Шипастый щит

Щит, Необычный (требуется Настройка)
6 фунтов, КЗ +2

Этот магический Щит украшен грубыми металлическими шипами. Он обладает следующими свойствами, которые вы можете использовать, пока его держите.

Удар щитом. Когда вы совершаете действие Атака, вы можете совершить один бросок атаки этим Щитом по цели в пределах 5 футов от вас. Вы добавляете ваши Бонус владения и модификатор Силы к этому броску атаки. При попадании Щит наносит 2к6 Колющего урона плюс ваш модификатор Силы.

Залп шипов. Действием Магия вы можете заставить шипы вырваться из Щита 30-футовым Конусом. Все существа в Конусе совершают спасбросок Ловкости Сл 13, получая 3к6 Колющего урона при провале или половину этого урона при успехе. Как только это свойство будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

Шлем ужаса

Чудесный предмет, Обычный

Пока вы носите этот жуткий стальной шлем, ваши глаза светятся красным светом, а остальная часть лица скрыта в тени.

Особое использование. Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание), если пытаетесь запугать гуманоидов, пока носите шлем.

Язык пламени (двуручный меч)

Оружие (двуручный меч), Редкое (требуется Настройка)

Воинское оружие, Рукопашное оружие
6 фунтов, 2к6 Рубящего урона

Тяжелое, Двуручное

Искусность: Задающее

Пока вы держите это магическое оружие, вы можете Бонусным действием произнести командное слово, и тогда пламя покроет атаковую часть оружия. Это пламя испускает Яркий свет



Шлем ужаса



Язык пламени

в пределах 40 футов и Тусклый свет в пределах ещё 40 футов. Пока оружие объято огнём, оно наносит дополнительно 2к6 урона Огнём при попадании. Пламя существует, пока вы Бонусным действием снова не произнесёте командное слово, пока не бросите оружие, не накроете его или не уберёте в ножны.

Тяжёлое. Вы совершаете с Помехой броски атаки Тяжёлым оружием, если это Рукопашное оружие, и значение вашей Силы меньше 13, либо это Дальнобойное оружие, и значение вашей Ловкости меньше 13.

Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

Искусность: Задающее. Если вы не попадаете по существу броском атаки таким оружием, вы можете нанести этому существу урон, равный модификатору характеристики, использованной для броска атаки. Этот урон того же типа, что и наносимый оружием, и этот урон может быть увеличен только с ростом модификатора характеристики.

Приложение В: Чудовища

Адская гончая [HELL HOUND]

Среднее Исчадие, Принципиально-злое

КЗ 15

Инициатива +1 (11)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 50 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	17	+3 +3	Лов	12	+1 +1	Тел	14	+2 +2
Инт	6	-2 -2	Мдр	13	+1 +1	Хар	6	-2 -2

Навыки Восприятие +5

Иммунитеты Огонь

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 15

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить

ПО 3 (700 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Гончая совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один её не-дееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гончая совершает две атаки Укусом.

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Колющего урона плюс 3 (1к6) урона Огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5-6). Саброскок **Ловкости:** Сл 12, каждое существо в 15-футовом Конусе. **Провал:** 17 (5к6) урона Огнём. **Успех:** Половина урона.



Анхег

Анхег — это гигантские насекомые, которые роют ходы близко к поверхности, создавая обширные подземные лабиринты. Из этих туннелей они внезапно вырываются наружу, чтобы растворить и пожрать более мелких существ с помощью своих сочащихся кислотой жвал и струй пищеварительных ферментов.

АНХЕГ [ANKHEG]

Большой Монстр, Без мировоззрения

КЗ 14

Инициатива +0 (10)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 30 футов, Копания 10 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	17	+3 +3	Лов	11	+0 +0	Тел	14	+2 +2
Инт	1	-5 -5	Мдр	13	+1 +1	Хар	6	-2 -2

Чувства Тёмное зрение 60 футов, Чувство вибрации 60 футов, пассивное Восприятие 11

Языки —

ПО 2 (450 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Прокладывание туннеля. Анхег может перемещаться сквозь сплошную породу со скоростью, равной половине своей Скорости копания, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5 (совершается с Преимуществом, если цель Схвачена анхегом), досягаемость 5 футов. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) Рубящего урона плюс 3 (1к6) урона Кислотой. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 13).

Кислотные брызги (перезарядка 6). Саброскок **Ловкости:** Сл 12, каждое существо в Линии длиной в 30 футов и шириной 5 футов. **Провал:** 14 (4к6) урона Кислотой. **Успех:** Половина урона.





БЕС-ОБМАНЩИК [IMP TRICKSTER]

Крошечное Исчадие, Принципиально-злое

КЗ 13

Инициатива +3 (13)

Хиты 21 (6к4)

Скорость 20 футов, Лазания 20 футов, Полёта 40 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	6	-2	-2	Лов	17	+3	+3	Тел	13	+1	+1												
Инт	11	+0	+0	Мдр	12	+1	+1	Хар	14	+2	+2												

Навыки Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5

Сопротивления Холод

Иммунитеты Огонь, Яд; Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Инфернальный

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Бес совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Жало. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 1к6 + 3 Колющего урона плюс 2к6 урона Ядом.

Невидимость. Бес становится Невидимым на 1 минуту. Этот эффект немедленно заканчивается раньше, если бес совершает бросок атаки, наносит урон или становится Недееспособным.

Изменение облика. Бес принимает облик крысы (Скорость 20 футов), ворона (20 футов, Полёта 60 футов), паука (20 футов, Лазания 20 футов) или возвращается в свой истинный облик. Его статистика в каждом облике одинакова, за исключением Скорости. Все снаряжение, которое он носит или несёт, не превращается.



Бородатый дьявол

Бороды бородатых дьяволов, давшие им название, состоят из щупальцевидных наростов, препятствующих магическому лечению.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ [BEARDED DEVIL]

Среднее Исчадие (Дьявол), Принципиально-злое

КЗ 13

Инициатива +2 (12)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	16	+3	+5	Лов	15	+2	+2	Тел	15	+2	+4	Инт	9	-1	-1	Мдр	11	+0	+0	Хар	14	+2	+4

Сопротивления Холод

Иммунитеты Огонь, Яд; Испуганный, Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов (магическая Тьма не мешает зрению), пассивное Восприятие 10

Языки Инфернальный; телепатия 120 футов

ПО 3 (700 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Дьявол совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает одну атаку Бородой и одну атаку Дьявольской глефой.

Борода. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Колющего урона, и цель становится Отравленной до начала следующего хода дьявола. Пока действие этого яда не закончится, цель не может восстанавливать Хиты.

Дьявольская глефа. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 10 футов. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) Рубящего урона. Если цель — существо и у него ещё нет инфернальной раны, он подвергается следующему эффекту. **Спасбросок Телосложения:** Сл 12. **Провал:** Цель получает инфернальную рану. Будучи раненной, цель теряет 5 (1к10) Хитов в начале каждого своего хода. Рана затягивается через 1 минуту, после того, как Хиты цели будут восстановлены заклинанием, либо если сама цель или существо в пределах 5 футов от неё потратит действие, чтобы остановить кровотечение, успешно пройдя проверку Мудрости (Медицина) Сл 12.



Взрослый миконид [MYCONID ADULT]

Среднее Растение, Принципиально-нейтральное

КЗ 12

Инициатива +0 (10)

Хиты 16 (Зк8 + 3)

Скорость 20 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	10	+0 +0	Лов	10	+0 +0	Тел	12	+1 +1
Инт	10	+0 +0	Мдр	13	+1 +1	Хар	7	-2 -2

Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 11

Языки Телепатия 240 футов

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свете, миконид совершает с Помехой все Тесты к20. Миконид умирает, если проводит на солнце больше 1 часа.

ДЕЙСТВИЯ

Размашистый удар. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 4 (1к8) Дробящего урона плюс 3 (1к6) урона Ядом.

Усыряющие споры (1/день). Спасбросок Телосложения: Сл 11, одно существо, которое миконид видит в пределах 10 футов. **Провал:** Цель становится Ошеломлённой и повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая этот эффект на себе при успехе. Спустя 1 минуту цель автоматически преуспевает.

Споры взаимопонимания. Миконид выпускает споры в 30-футовой Эманиции, исходящей от себя. Существа в этой области с показателем Интеллекта 2 или выше, не являющиеся Конструктами, Элементариями или Нежитью, получают телепатию с дальностью 30 футов на 1 час.



Визжащий гриб

Если на визжащие грибы попадает свет или их потревожить каким-либо другим образом, они издают пронзительный звук, из-за которого они и получили своё название. Этот вопль может встревожить других существ или привлечь хищников.

ВИЗЖАЩИЙ ГРИБ [SHRIEKER FUNGUS]

Среднее Растение, Без мировоззрения

КЗ 5

Инициатива -5 (5)

Хиты 13 (Зк8)

Скорость 5 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	1	-5 -5	Лов	1	-5 -5	Тел	10	+0 +0
Инт	1	-5 -5	Мдр	3	-4 -4	Хар	1	-5 -5

Иммунитеты Ослеплённый, Очарованный, Оглуший, Испуганный

Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 6

Языки —

ПО 0 (БВ +2)

РЕАКЦИИ

Визг. Условие: Существо или источник Яркого света оказывается в пределах 30 футов от гриба. **Эффект:** Гриб издаёт пронзительный вопль, слышимый в пределах 300 футов, в течение 1 минуты или до тех пор, пока не погибнет.



Гигантская оскверненная крыса

Крысы Элмшира иногда вырастают до невероятных размеров. Эти грызуны размером с собаку были не столько опасны, сколько доставляли неудобства местным жителям, пока магия бывшего искателя приключений не превратила их в диких чудовищ. С их клацающих резцов капает едкая слюна, а на раздутых, жутких шкурах виднеются светящиеся гнойники.

ГИГАНТСКАЯ ОСКВЕРНЁННАЯ КРЫСА [GIANT CORRUPTED RAT]

Маленький Монстр, Без мировоззрения

КЗ 13 **Инициатива +3 (13)**

Хиты 18 (4к6)

Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	7	-2 -2	Лов	16	+3 +3	Тел	12	+1 +1
Инт	2	-4 -4	Мдр	10	+0 +0	Хар	4	-3 -3

Навыки Восприятие +12, Скрытность +5

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 12

Языки —

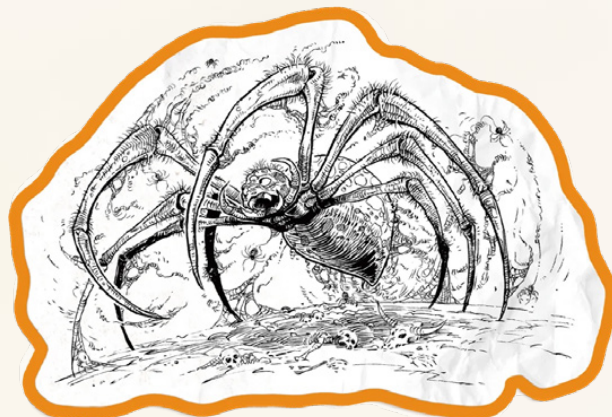
ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. Крыса взрывается, когда умирает. **Спасбросок Телосложения:** Сл 11, каждое существо в 5-футовой Эмании, исходящей от крысы. **Провал:** 5 (2к4) урона Кислотой. **Успех:** Половина урона.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Колющего урона плюс 5 (2к4) урона Кислотой.



Гигантский паук

Бывают большие пауки, а бывают реально большие.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК [GIANT SPIDER]

Большой Зверь, Без мировоззрения

КЗ 14 **Инициатива +3 (13)**

Хиты 26 (4к10 + 4)

Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	14	+2 +2	Лов	16	+3 +3	Тел	12	+1 +1
Инт	2	-4 -4	Мдр	11	+0 +0	Хар	4	-3 -3

Навыки Восприятие +4, Скрытность +7

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 14

Языки —

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Паучье лазание. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Хождение по паутине. Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной, и знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом.

Паутина (перезарядка 5–6). **Спасбросок Ловкости:** Сл 13, одно существо, которое паук видит в пределах 60 футов. **Провал:** Цель становится Опутанной, пока паутина не будет уничтожена (КЗ 10; 5 Хитов; Уязвимость к урону Огнём; Иммунитет к урону Психической энергией и Ядом).



Гнолл-воитель

Гноллы-воители жаждут бесконечной резни, но им быстро надоедает убивать и грабить. Тем не менее их приводит в ярость мысль о том, что кто-то другой может завладеть тем, что принадлежит им, и это вынуждает их уничтожать то, что они не могут забрать с собой.

ГНОЛЛ-ВОИТЕЛЬ [GNOLL WARRIOR]

Среднее Исчадие, Хаотично-злое

КЗ 15

Инициатива +1 (11)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	14	+2 +2	Лов	12	+1 +1	Тел	11	+0 +0
Инт	6	-2 -2	Мдр	10	+0 +0	Хар	7	-2 -2

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки Гноллий

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Раздиранье. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона.

Костяной лук. Бросок дальнобойной атаки: +3, дистанция 150/600 футов. **Попадание:** 6 (1к10 + 1) Колющего урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Буйство (1/день). Сразу после нанесения урона Окровавленному существу гнолл перемещается на расстояние вплоть до половины своей Скорости и совершает одну атаку Раздираньем.



Гоблин-воитель

Гоблины — воплощение безрассудства и разрушения. Они наслаждаются разрушениями — чем громче, стремительнее и изощрённее, тем лучше. Набеги гоблинов — это не только возможность насладиться поджогами и мучениями скота, но и часть более масштабных разрушительных планов.

Гоблины-воители отлично умеют пакостить, но некоторые из них посвящают себя более выдающимся делам.

ГОБЛИН-ВОИТЕЛЬ [GOBLIN WARRIOR]

Маленькая Фея (Гоблиноид), Хаотично-нейтральная

КЗ 15

Инициатива +2 (12)

Хиты 10 (3к6)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	8	-1 -1	Лов	15	+2 +2	Тел	10	+0 +0
Инт	10	+0 +0	Мдр	8	-1 -1	Хар	8	-1 -1

Навыки Скрытность +6

Снаряжение Кожаный доспех, Скимитар, Щит, Короткий лук

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 9

Языки Общий, Гоблинский

ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Рубящего урона плюс 2 (1к4) Рубящего урона, если атака совершается с Преимуществом.

Короткий лук. Бросок дальнобойной атаки: +4, дистанция 80/320 футов. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) Колющего урона плюс 2 (1к4) Колющего урона, если атака совершается с Преимуществом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ловкий побег. Гоблин совершает действие Засада или Отход.



Дардью

Изгнанник Дардью — дьявольски обаятельный шоумен с непомерными амбициями. Он знает, как привести публику в восторг, даже если для этого придётся заключить несколько дьявольских сделок, чтобы устроить по-настоящему захватывающее представление.

Дардью — камбион, бывший смертный, раз-вращённый потусторонней силой. Его красная кожа и кожистые крылья выдают его демоническую сущность, а громкий, но мягкий голос приковывает внимание. Когда это не помогает, он подкрепляет свои слова дерзкими аккордами на своей зловещей лютне.

ДАРДЬЮ [DARDEW]

Средний Демон, Хаотично-нейтральный

КЗ 19

Инициатива +4 (14)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 футов, Полёта 60 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	18	+4	+4	Лов	18	+4	+4	Тел	16	+3	+3				
Инт	14	+2	+5	Мдр	12	+1	+1	Хар	16	+3	+6				

Навыки Восприятие +4, Выступление +9, Обман +6

Сопротивления Холод, Огонь, Молния, Яд

Иммунитеты Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 14

Языки Бездны, Инфернальный, Общий

ПО 5 (1 800 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дардью совершает две атаки, используя Огненный Коготь или Мощный аккорд в любой комбинации.

Огненный коготь. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) Рубящего урона плюс 7 (2к6) урона Огнём.

Мощный аккорд. Спасбросок Телосложения: Сл 14, одно существо, которое Дардью видит в пределах 120 футов. **Провал:** 13 (3к6 + 3) урона Звуком.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Златоуст. Спасбросок Харизмы: Сл 14, одно существо, которое Дардью может видеть в пределах 60 футов. **Провал:** Существо становится Очарованным до начала следующего хода Дардью.

Демодракон

Демодракон, когда-то любимый питомец Демо-горгона, Принца демонов, теперь обитает в Де-вяти Преисподних, где служит хранителем врат финального испытания Игр Адского Пламени.

Демодракон, созданный с помощью мерзкой магии из трупа обезглавленного чёрного дра-кона, является точной копией своего создателя: отвратительное существо с тремя извивающи-мися хвостами, чудовищными крыльями и дву-мя жуткими головами. Поначалу каждая голова кажется лишённой черт и выглядит как пугаю-щий, сверхъестественный бутон, которому ещё предстоит распуститься. Однако при угрозе каждая из них раскрывается, обнажая похожую на цветок структуру из блестящей плоти и зубов вокруг двух мощных челюстей.

Хотя голова дракона, от которого произошёл демодракон, давно исчезла, его дыхание оста-лось. Демодракон без предупреждения может обрушить поток расплавляющей кости кислоты на любого, кто осмелится бросить ему вызов.

ДЕМОДРАКОН [DEMODRAGON]

Огромное Исчадие (Демон)

КЗ 16

Инициатива +3 (13)

Хиты 102 (12к12 + 24)

Скорость 40 футов, Полёта 60 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	19	+4	+4	Лов	10	+0	+0	Тел	15	+2	+5	Инт	8	-1	-1	Мдр	12	+1	+4	Хар	10	+0	+0

Сопротивления Кислота, Холод, Молния

Иммунитеты Яд: Очарованный, Испуганный, Отравленный

Чувства Слепое зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 11

Языки —

ПО 5 (1 800 опыта; БВ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Губительное присутствие. Источники света в 120-фу-товой Эманиции, исходящей от демодракона, начинают яростно мерцать. Немагические источники Яркого света в этой области вместо этого испускают Тусклый свет.

Регенерация. Демодракон восстанавливает 10 Хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Демодракон совершает две атаки Уку-сом.

Укус. Бросок рукопашной атаки: +7, досягаемость 10 фу-тов. **Попадание:** 11 (2к6 + 4) Коллющего урона плюс 4 (1к8) урона Кислотой.

Кислотное дыхание (перезарядка 5–6). Спасбросок Лов-кости: Сл 13, каждое существо в Линии длиной 30 футов и шириной 5 футов. **Провал:** 22 (4к10) урона Кислотой. **Успех:** Половина урона.



Демолетучая мышь

Демолетучие мыши — это склизкие крылатые вредители, эндемичные для демонических миров. У демолетучей мыши четыре зазубренных щупальца, которые волочатся за ней во время полёта, а её лишённая глаз голова широко раскрывается, обнажая зубастую пасть. Демолетучие мыши охотятся стаями, используя свои хвосты, чтобы задушить и обездвигить добычу во время кормёжки.

ДЕМОЛЕТУЧАЯ МЫШЬ [ДЕМОВАТ]

Крошечное Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 13 **Инициатива** +3 (13)

Хиты 21 (6к4 + 6)

Скорость 10 футов, Полёта 40 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	4	-3	-3	Лов	16	+3	+3	Тел	12	+1	+1				
Инт	2	-4	-4	Мдр	10	+0	+0	Хар	6	-2	-2				

Сопротивления Холод, Молния

Иммунитеты Яд; Отравленный

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5 (с Преимуществом, если цель Схвачена Демолетучей мышью), досягаемость 5 футов. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) Колющего урона.

Щупальца. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) Рубящего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 13) всеми четырьмя щупальцами.



Демопёс

Демопсы — зловещие четвероногие хищники, рождающиеся из слизневидных личинок. Изда- лека они чем-то напоминают лишённых шерсти собак с грубой, морщинистой шкурой и безли- кими, похожими на цветы головами. Когда демо- пёс атакует, его голова раскрывается, обнажая мощные челюсти, обрамлённые «лепестками» с зубами.

Подобно волкам, демопсы обычно охотятся стаями, нападая на добычу в тёмных местах. Их вой вселяет страх даже в самых закалённых искателей приключений.

ДЕМОПЁС [ДЕМОДОГ]

Маленькое Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 14 **Инициатива** +2 (12)

Хиты 27 (6к6 + 6)

Скорость 50 футов

МОД				СПАС				МОД				СПАС				МОД				СПАС			
Сил	16	+3	+3	Лов	15	+2	+2	Тел	12	+1	+1												
Инт	6	-2	-2	Мдр	12	+1	+1	Хар	6	-2	-2												

Навыки Скрытность +4

Сопротивления Холод, Молния

Иммунитеты Яд; Отравленный

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 11

Языки —

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Тактика стаи. Демопёс совершает с Преимуществом броски атаки по цели, если как минимум один его не Не- дееспособный союзник находится в пределах 5 футов от этой цели.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 8 (1к10 + 3) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Сбитой с ног.



ДРЕТЧ [DRETCH]

Маленькое Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 11

Инициатива +0 (10)

Хиты 18 (4к6 + 4)

Скорость 20 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	12	+1 +1	Лов	11	+0 +0	Тел	12	+1 +1
Инт	5	-3 -3	Мдр	8	-1 -1	Хар	3	-4 -4

Сопротивления Холод, Огонь, Молния

Иммунитеты Яд; Отравленный

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 9

Языки Бездны; телепатия 60 футов (работает, только если существо понимает язык Бездны)

ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Раздираание. Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) Рубящего урона.

Зловонное облако (1/день). Спасбросок Телосложения: Сл 11, каждое существо в 10-футовой Эмании, исходящей от дретча. **Провал:** цель становится Отравленной до конца своего следующего хода. Будучи Отравленным таким образом, существо может совершить либо действие, либо Бонусное действие в свой ход, но не оба, и не может совершать Реакции.



Игольчатая зараза

Заразы — это злобные растения, порождённые глубоко укоренившимся злом. Их скрюченные тела извиваются, а в их устрашающих чертах угадываются человеческие конечности и злобные пасти. Заразы прячутся в засаде среди обычной растительности и нападают на существ, которые не являются Растениями.

Игольчатые заразы имеют нечётко выраженную двуногую форму с тощими, деформированными конечностями. Независимо от того, стоят ли эти заразы неестественно неподвижно или ковыляют своей неуклюжей походкой, они не могут сойти ни за обычные растения, ни за лесных обитателей. Заметив врагов, игольчатые заразы атакуют своими покрытыми шипами когтями или стремительно отращивают и метают залпы зазубренных иглоподобных снарядов.

ИГОЛЬЧАТАЯ ЗАРАЗА [NEEDLE BLIGHT]

Среднее Растение, Нейтрально-злое

КЗ 12

Инициатива +1 (11)

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	12	+1 +1	Лов	12	+1 +1	Тел	13	+1 +1
Инт	4	-3 -3	Мдр	8	-1 -1	Хар	3	-4 -4

Иммунитеты Оглохший

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 9

Языки Понимает Общий, но не может говорить

ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Когти. Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (2к4 + 1) Рубящего урона.

Иглы. Бросок дальнбойной атаки: +3, дистанция 30/60 футов. **Попадание:** 6 (2к4 + 1) Колющего урона.



КОРЕКС [KOREX]

Средний Гуманоид (Эльф), Хаотично-злой

КЗ 13

Инициатива +3 (13)

Хиты 52 (8к8)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	13	+1 +1	Лов	16	+3 +3	Тел	14	+2 +2
Инт	8	-1 -1	Мдр	12	+1 +1	Хар	15	+2 +2

Навыки Восприятие +3, Выступление +4, Скрытность +5

Иммунитеты Яд; Отравленный

Снаряжение Свирели мора

Чувства Тёмное зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки Общий, Эльфийский

ПО 2 (450 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Канализационная речь. Корекс может понимать Монстров и устно общаться с ними.

ДЕЙСТВИЯ

Протухший нож. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 8 (2к4 + 3) Колющего урона плюс 7 (2к6) урона Ядом, и цель становится Отравленной до начала следующего хода Корекса.

Завораживающая свирель. Спасбросок Мудрости: Сл 12, одно существо, которое Корекс может видеть в пределах 120 футов. **Провал:** 14 (4к6) урона Психической энергией, и цель становится Очарованной до начала следующего хода Корекса. **Успех:** Только половина урона.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Нырок. Корекс совершает действие Рывок или Отход.



Культист Демогоргона

Культисты прибегают к крайним мерам для распространения радикальных убеждений. Они часто следуют малоизвестным мистическим традициям или одержимы толкованиями древних пророчеств. Они могут поклоняться сверхъестественным покровителям — божествам, потусторонним существам, манипулятивным инопланетным разумам или ещё более странным силам.

Некоторые культисты поклоняются Демогоргону, самопровозглашённому Принцу демонов. Эти культисты облачаются в костюмы, напоминающие двуглавого зверя, которому они поклоняются. Их двуликие чудовищные маски и рукава со щупальцами вселяют страх в тех, кого они стремятся подчинить. Культисты Демогоргона, подобно повелителю демонов, наслаждаются хаосом, господством и разрушением.

КУЛЬТИСТ ДЕМОГОРГОНА [CULTIST OF DEMOGORGON]

Маленький или Средний Гуманоид, Хаотично-злой

КЗ 12

Инициатива +2 (12)

Хиты 9 (2к8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	11	+0 +0	Лов	14	+2 +2	Тел	10	+0 +0
Инт	10	+0 +0	Мдр	11	+0 +2	Хар	10	+0 +0

Навыки Обман +2, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Ритуальный серп. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 1к4 + 2 Рубящего урона плюс 1 урона Некротической энергией.



Лиловый гриб

Медлительные, но всё же подвижные, лиловые грибы разъедают любую плоть, к которой прикоснутся своими извивающимися усиками.

Лиловый гриб [Violet Fungus]

Среднее Растение, Без мировоззрения

КЗ 5 **Инициатива** -5 (5)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 5 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	3	-4 -4	Лов	1	-5 -5	Тел	10	+0 +0
Инт	1	-5 -5	Мдр	3	-4 -4	Хар	1	-5 -5

Иммунитеты Ослеплённый, Очарованный, Оглохший, Испуганный

Чувства Слепое зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 6

Языки —

ПО 1/4 (50 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гриб наносит две атаки Разлагающим касанием.

Разлагающее касание. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 4 (1к8) урона Некротической энергией.



Лоза вьющейся заразы

Заразы — это злобные растения, порождённые глубоко укоренившимся злом. Их скрюченные тела извиваются, а в их устрашающих чертах угадываются человеческие конечности и злобные пасти. Заразы прячутся в засаде среди обычной растительности и нападают на существ, которые не являются Растениями.

Вьющиеся заразы напоминают людей, опутанных лозами, характерными для тех мест, где они растут, — от плюща до цветущей пуэрарии. Они могут заставить растения вокруг себя вырваться из земли и опутать ближайших врагов.

Лоза вьющейся заразы [VINE BLIGHT TANTLER]

Среднее Растение, Нейтрально-злое

КЗ 12

Инициатива -1 (9)

Хиты 19 (3к8)

Скорость 20 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	15	+2 +2	Лов	8	-1 -1	Тел	14	+2 +2
Инт	5	-3 -3	Мдр	10	+0 +0	Хар	3	-4 -4

Навыки Скрытность +1

Иммунитеты Оглохший

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки Общий

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Сжимающая лоза. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 10 футов. *Попадание:* 1к10 + 2 Дробящего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 12) одной из трёх лоз.

Опутывающие лозы (перезарядка 5–6). Цепкие лозы на мгновение появляются вокруг каждого врага в Сфере радиусом 10 футов, с центром в точке в пределах 60 футов по выбору заразы. Каждая цель должна преуспеть в броске Силы Сл 12, иначе станет Опутанной до начала следующего хода заразы.



МЕДУЗА [MEDUSA]

Средний Монстр, Принципиально-злой

КЗ 15

Инициатива +6 (16)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	10	+0 +0	Лов	17	+3 +3	Тел	16	+3 +3
Инт	12	+1 +1	Мдр	13	+1 +4	Хар	15	+2 +2

Навыки Обман +5, Восприятие +4, Скрытность +6

Чувства Тёмное зрение 150 футов, пассивное
Восприятие 14

Языки Общий, плюс один другой язык

ПО 6 (2 300 опыта; БВ +3)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Медуза совершает две атаки Когтями и одну атаку Змеиными волосами либо совершает три атаки Ядовитым лучом.

Когти. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) Рубящего урона.

Змеиные волосы. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) Колющего урона плюс 14 (4к6) урона Ядом.

Ядовитый луч. Бросок дальнбойной атаки: +5, дистанция 150 футов. **Попадание:** 11 (2к8 + 2) урона Ядом.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Окаменяющий взгляд (перезарядка 5–6). Спасбросок Телосложения: Сл 13, каждое существо в 30-футовом Конусе. Если медуза видит своё отражение в Конусе, она также совершает спасбросок. **Первый провал:** цель становится Опутанной и повторяет спасбросок в конце своего следующего хода, если всё ещё остаётся Опутанной, заканчивая на себе эффект при успехе. **Второй провал:** цель становится Окаменевшей вместо Опутанной.



Обыватель

Обыватели составляют большинство людей, которые не стремятся развивать свои магические способности, не проходят специальную подготовку и не ищет приключений. Некоторые из них — щедрые и отзывчивые, а другие более осторожны в том, чтобы делиться тем, что у них есть.

ОБЫВАТЕЛЬ [COMMONER]

Маленький или Средний Гуманоид, Нейтральный

КЗ 10

Инициатива +0 (10)

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	10	+0 +0	Лов	10	+0 +0	Тел	10	+0 +0
Инт	10	+0 +0	Мдр	10	+0 +0	Хар	10	+0 +0

Снаряжение Дубинка

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Обучение. Обыватель владеет одним навыком по выбору Мастера и совершает с Преимуществом проверки характеристик с использованием этого навыка.

ДЕЙСТВИЯ

Дубинка. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 2 (1к4) Дробящего урона.

Оскверненная крыса

Крысы Элмшира, осквернённые магией злобного бывшего искателя приключений, выглядят пятнистыми и болезненными. Их органы светятся и пузыряются под покрытыми струпами шкурами, словно готовые лопнуть. Эти вредители иногда собираются в стаи и с писком пожирают всё на своём пути.

Отродье Демогоргона

Чудовищные отпрыски Демогоргона повелителя демонов — тощие двуногие существа с выпуклыми лишёнными черт головами. Голова отродья Демогоргона раскрывается, как распускающийся цветок, обнажая зияющую пасть и пять или более мясистых лепестков, усеянных зубами.

В присутствии этих неутомимых хищников мерцает свет, предвещающий их появление. Отродья Демогоргона неустанно преследуют свою добычу.

ОСКВЕРНЁННАЯ КРЫСА [CORRUPTED RAT]

Крошечный Монстр, Без мировоззрения

КЗ 10 **Инициатива** +0 (10)

Хиты 1 (1к4-1)

Скорость 20 футов, Лазания 20 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	2	-4 -4	Лов	11	+0 +0	Тел	9	-1 -1
Инт	2	-4 -4	Мдр	11	+0 +0	Хар	4	-3 -3

Навыки Восприятие +2, Скрытность +2

Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 11

Языки —

ПО 0 (10 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Проворство. Крыса не вызывает Провоцированных атак, когда выходит из досягаемости врага.

Предсмертный взрыв. Крыса взрывается, когда умирает. **Спасбросок Телосложения:** Сл 9, каждое существо в 5-футовой Эманиции, исходящей от крысы. **Провал:** 1 урона Кислотой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +2, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 1 Колющего урона.



ОТРОДЬЕ ДЕМОГОРГОНА [DEMOGORGON SPAWN]

Среднее Исчадие (Демон), Хаотично-злое

КЗ 15

Инициатива +2 (12)

Хиты 44 (8к8 + 8)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	17	+3 +3	Лов	15	+2 +2	Тел	13	+1 +1
Инт	8	-1 -1	Мдр	12	+1 +1	Хар	7	-2 -2

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивления Холод, Молния

Иммунитеты Яд; Очарованный, Испуганный, Отравленный

Чувства Слепое зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки —

ПО 2 (450 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Губительное присутствие. Источники света в 60-футовой Эманиции, исходящей от отродья, начинают яростно мерцать. Немагические источники Яркого света в этой области вместо этого испускают Тусклый свет.

Регенерация. Отродье восстанавливает 5 Хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 Хит.

Прыжок с разбега. При разбеге в 10 футов отродье может совершить Прыжок в длину на расстояние до 30 футов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Отродье совершает две атаки Когтями.

Когти. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 10 футов. **Попадание:** 6 (1к6 + 3) Рубящего урона.

Укус. Бросок рукопашной атаки: +5, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) Колющего урона. Если цель — Среднее существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 13). Будучи Схваченной, цель также становится Ослеплённой.



Пугало

Пугала — это духи мщения, заключённые в грубые каркасы, появившиеся в результате народной магии, молитв отчаявшихся простолюдинов или одержимости духами, которые умерли, не завершив свою жестокую работу. Пугала могут служить тем, кто их создал, или защищать место, семью или общину от угроз — будь то физических или угрожающих их образу жизни.

Пугало [SCARECROW]

Средний Конструкт, Хаотично-злой

КЗ 11 **Инициатива +3 (13)**

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	11	+0 +0	Лов	13	+1 +1	Тел	11	+0 +0
Инт	10	+0 +0	Мдр	10	+0 +0	Хар	13	+1 +1

Уязвимости Огонь

Иммунитеты Яд; Очарованный, Истощение, Испуганный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Бессознательный

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 10

Языки Общий, плюс один другой язык

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Устрашающий коготь. Бросок рукопашной атаки: +3, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (2к4 + 1) Рубящего урона, и цель становится Испуганной до конца следующего хода пугала.

Ужасающий взор. Спасбросок Мудрости: Сл 11, одно существо, которое пугало видит в пределах 30 футов. **Провал:** Цель становится Испуганной до конца следующего хода пугала. Будучи Испуганной, цель также становится Парализованной.



Рилли Джун

Рилли Джун — трудолюбивая полурослик-фермер, привыкшая самостоятельно справляться с тяжёлой работой. Когда ферма её дедушки начала страдать от таинственной напасти, она твёрдо решила выяснить, в чем причина. Рилли Джун сурова и крепка, но у неё есть слабость к животным и другим людям, которые обрабатывают землю её семьи или заботятся о простых людях.

Рилли Джун [RILLY JUNE]

Маленький Гуманоид (Полурослик), Нейтральный

КЗ 12 **Инициатива +2 (12)**

Хиты 13 (3к6)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	14	+2 +2	Лов	14	+2 +2	Тел	13	+1 +1
Инт	10	+0 +0	Мдр	13	+1 +3	Хар	10	+0 +0

Навыки Природа +2, Восприятие +3, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий, язык Полуросликов

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Рилли Джун совершает две атаки Виллами.

Вилы. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) Колющего урона.

Кыш отсюда! (1/день). Спасбросок Мудрости: Сл 11, одно существо, которое Рилли Джун видит в пределах 60 футов. **Провал:** 10 (3к6) урона Психической энергией, и цель становится Испуганной до конца своего следующего хода. **Успех:** Только половина урона.



Рой осквернённых крыс [SWARM OF CORRUPTED RATS]

Средний рой Крошечных Монстров, Без мировоззрения

КЗ 12

Инициатива +2 (12)

Хиты 27 (6к8)

Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	9	-1 -1	Лов	14	+2 +4	Тел	10	+0 +0
Инт	2	-4 -4	Мдр	11	+0 +0	Хар	4	-3 -3

Сопротивления Дробящий, Колющий, Рубящий урон
Иммунитеты Очарованный, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Сбитый с ног, Опутанный, Ошеломлённый

Чувства Тёмное зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

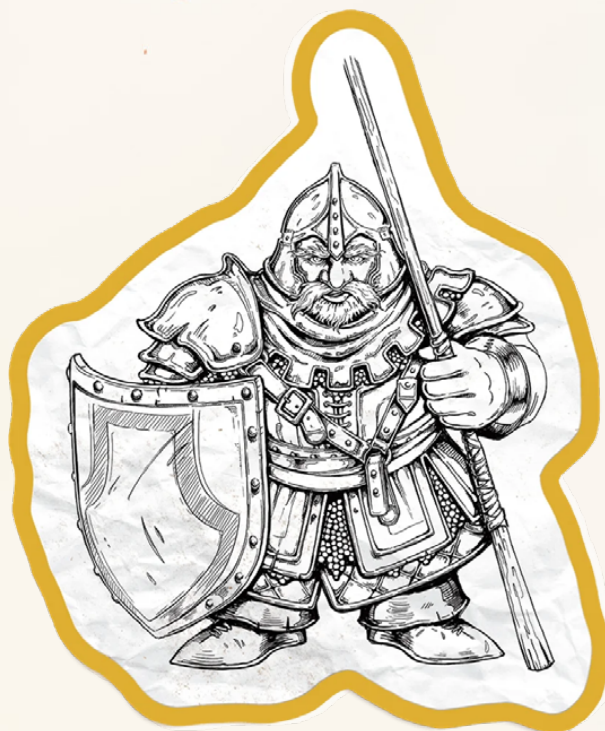
ОСОБЕННОСТИ

Предсмертный взрыв. Крыса взрывается, когда умирает. **Спасбросок Телосложения:** Сл 10, каждое существо в 10-футовой Эмании, исходящей от крысы. **Провал:** 2к4 урона Кислотой. **Успех:** Половина урона.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, а также может перемещаться через любое отверстие, достаточно большое для Крошечной крысы. Рой не может восстанавливать Хиты.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 6 (2к4 + 2) Колющего урона или 1к4 + 2 Колющего урона, если рой Окровавленный.



Страж

Стражи защищают людей, места и вещи либо за плату, либо из чувства долга. Одни могут нести свою службу бдительно, другие постоянно отвлекаясь. Некоторые поднимают тревогу при первых признаках опасности и защищают своих подопечных ценой собственной жизни. Другие сразу же сбегают, если вознаграждение не соответствует опасности, которой они подвергаются. Стражники проницательны, но большинство из них плохо обучены военному делу. Они могут быть вышибалами, дозорными, членами городской стражи или другими зоркими воинами.

СТРАЖ [GUARD]

Маленький или Средний Гуманоид, Нейтральный

КЗ 16

Инициатива +1 (11)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	13	+1 +1	Лов	12	+1 +1	Тел	12	+1 +1
Инт	10	+0 +0	Мдр	11	+0 +0	Хар	10	+0 +0

Навыки Восприятие +2

Снаряжение Кольчужная рубашка, Щит, Копье

Чувства Пассивное Восприятие 12

Языки Общий

ПО 1/8 (25 опыта; БВ +2)

ДЕЙСТВИЯ

Копье. Бросок рукопашной или дальнбойной атаки: +3, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов. **Попадание:** 4 (1к6 + 1) Колющего урона.



Тень [SHADOW]

Средняя Нежить, Хаотично-злая

КЗ 12

Инициатива +2 (12)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 40 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	6	-2 -2	Лов	14	+2 +2	Тел	13	+1 +1
Инт	6	-2 -2	Мдр	10	+0 +0	Хар	8	-1 -1

Навыки Скрытность +6

Уязвимости Излучение

Сопротивления Кислота, Холод, Огонь, Молния, Звук

Иммунитеты Некротическая энергия, Яд; Истощение, Испуганный, Схваченный, Парализованный, Окаменевший, Отравленный, Сбитый с ног, Опутанный, Бессознательный

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

ПО 1/2 (100 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Аморфный. Тень может проходить через пространство шириной всего 1 дюйм, не тратя дополнительное перемещение.

Слабость на солнечном свете. Находясь на солнечном свете, тень совершает с Помехой все Тесты к20.

ДЕЙСТВИЯ

Истощающий удар. Бросок рукопашной атаки: +4, досягаемость 5 футов. **Попадание:** 5 (1к6 + 2) урона Некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если это уменьшение снижает значение характеристики до 0. Если Гуманоид убит этой атакой, через 1к4 часа из его трупa поднимается Тень.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Скрытность в тени. Находясь в Тусклом свете или Тьме, Тень совершает действие Засада.

Флиizzлбин

Флиizzлбин — это озорной любитель игр, заманивающий искателей приключений-новичков в подземелья, чтобы испытать их навыки. Любимая игра так называемого «исчезающего гнома» заключается в том, чтобы прятаться в опасных подземельях и вознаграждать бесценными сокровищами тех, кто его найдёт.

Флиizzлбин [FLIZZLEBIN]

Маленький Гуманоид (Гном) Хаотично-добрый

КЗ 12

Инициатива +2 (12)

Хиты 38 (7к6 + 14)

Скорость 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	8	-1 -1	Лов	14	+2 +2	Тел	15	+2 +2
Инт	16	+3 +3	Мдр	10	+0 +0	Хар	12	+1 +1

Навыки Магия +5, Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки Общий, Дварфийский, Гномий

ПО 1 (200 опыта; БВ +2)

ОСОБЕННОСТИ

Сопротивление магии. Флиizzлбин совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чревоуещатель. Флиizzлбин может проецировать свой голос из любой точки в пределах 1 мили от себя.

ДЕЙСТВИЯ

Ослепительное конфетти. Бросок рукопашной или дальнобойной атаки: +5, досягаемость 5 футов или дистанция 60 футов. **Попадание:** 10 (2к6 + 3) урона Излучением.

Трюк с исчезновением (3/день). Флиizzлбин может быть Невидимым в течение 10 минут. Этот эффект немедленно заканчивается раньше, если Флиizzлбин совершает бросок атаки, наносит урон, становится Недееспособным или если с него снимают шляпу.

РЕАКЦИИ

Отвлекающий блеск. Условие: по Флиizzлбину попадают броском атаки. **Эффект:** Флиizzлбин добавляет +2 к КЗ против этой атаки, потенциально обращая её в промах.



Демодракон

Шипастый дьявол [BARBED DEVIL]

Среднее Исчадие (Дьявол), Принципиально-злое

КЗ 15

Инициатива +3 (13)

Хиты 110 (13к8 + 52)

Скорость 30 футов, Лазания 30 футов

	МОД	СПАС		МОД	СПАС		МОД	СПАС
Сил	16	+3 +6	Лов	17	+3 +3	Тел	18	+4 +7
Инт	12	+1 +1	Мдр	14	+2 +5	Хар	14	+2 +5

Навыки Восприятие +8, Обман +5, Проницательность +5

Сопротивления Холод

Иммунитеты Огонь, Яд; Отравленный

Чувства Тёмное зрение 120 футов (магическая Тьма не мешает зрению), пассивное Восприятие 18

Языки Инфернальный; телепатия 120 футов

ПО 5 (1 800 опыта; БВ +3)

ОСОБЕННОСТИ

Шипастая шкура. В начале каждого своего хода дьявол наносит 5 (1к10) Колющего урона любому существу, которое схватил он или которое схватило его.

Дьявольское восстановление. Если дьявол умирает за пределами Девяти Преисподних, его тело исчезает в сернистом дыму, и он мгновенно обретает новое тело, возрождаясь со всеми своими Хитами где-то в Девяти Преисподних.

Сопротивление магии. Дьявол совершает с Преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает одну атаку Когтями и одну атаку Хвостом, либо совершает две атаки Метанием пламени.

Когти. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 футов. Попадание: 10 (2к6 + 3) Колющего урона. Если цель — Большое существо и меньше, она становится Схваченной (Сл высвобождения 13) обоими когтями.

Хвост. Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 10 футов. Попадание: 14 (2к10 + 3) Рубящего урона.

Метание пламени. Бросок дальнбойной атаки: +5, дистанция 150 футов. Попадание: 17 (5к6) урона Огнём. Если цель — легковоспламеняемый объект, который никто не несёт и не носит, он загорается.



Флиizzлбин

Приложение С: Раздаточные материалы

Если другой найдет эту записку, внимли.
Это не тот мир, который ты знаешь.

НЕ БУДЬ обманут знакомыми коридорами
этого проклятого места, где тени душат
своих хозяев.

ЗЛО ЖИВЕТ ЗДЕСЬ.

Я потерял путь.
Мои спутники мертвы.
Я боюсь, что скоро присоединюсь к ним.

Убирайся отсюда
СЕЙЧАС ЖЕ ... если все
еще можешь.