



СПРАВОЧНИК ЧУДОВИШ

ТОМ ПЕРВЫЙ: СУЩЕСТВА SPELLJAMMER



DUNGEONS & DRAGONS

Коллекция космических существ для
ВЕЛИЧАЙШЕЙ В МИРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ





СПРАВОЧНИК ЧУДОВИЩ

ТОМ ПЕРВЫЙ: СУЩЕСТВА SPELLJAMMER

Этот bestiary содержит игровую статистику и историю десяти чудовищ, подходящих для любой кампании Dungeons & Dragons. Эти чудовища включают в себя старых фаворитов из прошлых редакций игры, и новых, созданных для пятой редакции. Существа в этом bestiary расположены в алфавитном порядке.

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

АВТОРЫ

Дизайнеры: Кристофер Перкинс, Джереми Кроуфорд

Арт-директоры: Карло Ареллано, Эми Танжи

Редакторы: Джуди Бауэр, Джаника Картер

Помощник редактора: Дэн Диллон

Графический дизайнер: Эми Танжи

Иллюстратор обложки: Хинчел Ор

Художники-иллюстраторы: Карло Ареллано, Хинчел Ор

Техник визуализации: Кевин Эй

Старший продюсер: Дэн Товар

Продюсер: Леа Хелеотис

Менеджер по продукту: Крис Линдсэй

Переводчик и редактор перевода: Болясов Илья

Верстка перевода: Болясов Илья

Особая благодарность Денису Безыкорнову за советы по верстке и предоставленный шаблон.

Перевод выполнен специально для сайта dungeonsanddragons.ru

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

©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

ОБЗОР СУЩЕСТВ

Существа из этого bestiary кратко описаны в таблице «Обзор существ».

ОБЗОР СУЩЕСТВ

Существо	ПО	Обзор
Бродяга	1/8	Среднее Растение, помогающее безопасно перемещаться в безвоздушной пустоте
Звёздный улан	2	Большой Небожитель из Астрального плана, который может становиться невидимым и служить в качестве верхового животного
Иггдрасти	7	Гигантское Растение, путешествующее по космосу в поисках добычи
Кошмарная бестия	16	Громадный Монстр с расщепляющим взглядом
Механический ужас	2	Маленький Конструкт в виде насекомого, стремящийся создать себе подобных
Паразит-кукловод	3	Крошечная Аберрация, вцепляющаяся в других существ, чтобы питаться или ментально управлять ими
Паук-астероид	15	Громадный Монстр, живущий в космосе и питающийся командами магических кораблей
Потусторонний лич	15	Средняя Нежить-заклинатель, связанная с Великим Древним
Фрактин	9	Большой Конструкт, который заманивает других существ в ловушку демипланарной тюрьмы и может распадаться на меньшие версии самого себя
Шарик-кошмарик	1/8	Средняя Аберрация, которая выглядит как шар с когтями и имеет скверный нрав



Бродяга

Бродяги — это нежные крылатые существа, которых можно использовать в качестве личного транспорта для путешествий на короткие расстояния по безвоздушной пустоте Дикого космоса. Бродяга обвивает своими ветвями Гуманоида, расправляет крылья бабочки и позволяет своему носителю лететь сквозь пространство в постоянно обновляющейся воздушной оболочке. Листья бродяги производят питательный сироп, который носитель может употребить в отсутствие другой пищи и воды. Один гуманоид может прожить, питаясь этими листьями, до шестидесяти дней.

Бродяга нуждается в солнечном свете и воде. Здоровый экземпляр может прожить до 25 лет. Хотя бродяги предпочитают летать, они также способны медленно ползать по земле.

Эльфы — единственные на сегодняшний день Гуманоиды, научившиеся выращивать бродяг. Бродяги не дают семян, поэтому каждый из них является ценным товаром. Мерканские и доварские торговцы могут продать попавшего к ним в руки здорового бродягу за 2 500 зм или больше.

Бродяга

Среднее Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 11 (природный доспех)

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Уязвимость к урону огонь

Навыки Восприятие +5

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, очарование, паралич

Чувства слепое зрение 10 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Воздушная оболочка. Если у бродяги есть хотя бы 1 хит, он может производить вокруг себя воздушную оболочку, находясь в вакууме. Эта воздушная оболочка может неограниченно долго поддерживать бродягу и еще одно существо в его пространстве.

Необычная природа. Бродяга не нуждается в еде и сне.

Действия

Мультиатака. Бродяга совершает две атаки Ветвями.

Ветвь. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) рубящего урона.

Оплетание. Бродяга входит в пространство согласного существа Среднего или Маленького размера в пределах 5 футов и аккуратно оплетает цель своими побегами. Цель становится схваченной (Сл высвобождения 0). Любая попытка цели избежать захвата приводит к тому, что реакцией бродяга перемещается в ближайшее свободное пространство. Схваченная цель определяет, куда передвигается бродяга во время своего хода, и движется вместе с ним, куда бы он не направился.



ЗВЁЗДНЫЙ УЛАН

Окаменевшие оболочки мёртвых богов дрейфуют в Астральном море. Их громадные тела испещрены естественными туннелями и пещерами. Исследуя внутренности одного из этих мёртвых богов, гитьянки-ксеноманты обнаружили огромную пещеру, содержащую множество ранее не встречавшихся им крылатых существ. С помощью телепатии обитатели пещеры допросили нарушивших их покой гитьянки, и те поторопились предложить им союз. Крылатые существа быстро привязались к гитьянки.

Гитьянки называют крылатых существ звёздными уланами («вах'к'рел» на языке гитов). Они пришли к выводу, что уланы — это реинкарнации самых преданных поклонников мёртвого бога. Когда это существо умирает, в тот же миг его душа возвращается в Великую пещеру — пустое сердце почившего бога. Там магическим образом со дна пещеры поднимается новое тело взрослого звёздного улана, которое становится пристанищем для прибывшей души. Пока мёртвый бог и его Великая пещера остаются нетронутыми, число звёздных уланов в мультивселенной постоянно и никогда не меняется.

Звёздный улан похож на акулу, хотя у него четыре крыла и длинный хвост. На его голове есть острый выступ, которым он пронзает врагов.

Гитьянки любят использовать звёздных уланов в качестве верховых животных, переправляясь на них небольшими группами через Астральное море. У улана есть врожденная способность делать себя и своего наездника невидимыми, что делает его идеальным для секретных операций и засад.

ЗВЁЗДНЫЙ УЛАН

Большой Небожитель, обычно нейтральный

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 0 фт., летая 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	8 (–1)

Спасброски Лов +4, Тел +4

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Сопротивление урону излучение

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Небесный, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Пролёт. Звёздный улан не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Действия

Рог. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона. Если улан перемещается не менее, чем на 20 футов по прямой к цели сразу перед попаданием, цель дополнительно получает 10 (3к6) колющего урона.

Покров невидимости (3/день). Улан и одно сидящее на нём существо (выбирается уланом) магическим образом становятся невидимыми. Этот эффект длится до тех пор, пока улан или сидящее на нём верхом существо, не атакуют и не накладывают заклинание, или пока не закончится концентрация улана (как при концентрации на заклинании). Любое несомое и носимое невидимым существом снаряжение, также становится невидимым на время действия Покрова невидимости.



Иггдрасти

Считается, что иггдрасти — это осколки Иггдрасиля, Мирового Древа. Они выглядят как гигантские мёртвые деревья, покрытые усонагими рачками¹. Во время путешествий их верхние ветви рассекают Дикий космос и Астральное море, а засохшие корни тянутся позади. У каждого из них есть своя гравитационная плоскость и воздушная оболочка.

Иногда существа пытаются стать попутчиками иггдрасти, чтобы воспользоваться его воздушной оболочкой. У типичного иггдрасти внутри ствола есть полости, в которых могут скрываться Средние и более мелкие существа.

Иггдрасти без какой-либо причины нападают на любые поселения или магические корабли, встреченные ими. С помощью заклинания *разговор с растениями* [*speak with plants*] или подобной магии, можно убедить иггдрасти прекратить атаку. Но врожденную ненависть чудовища к другим живым существам подавить крайне сложно.

Иногда иггдрасти приземляются и маскируются под обычные деревья, зарываясь корнями в землю, чтобы скрыть обман. В любой момент они могут выкорчевать себя и воспользоваться корнями, чтобы неуклюже волочиться по земле. Но, как правило, они предпочитают летать.

¹ Скорее всего подразумеваются корабельные пиявки, информация о которых была опубликована в «Астральном зверинце Бу» — прим.перев.

Иггдрасти

Громадное Растение, без мировоззрения

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 112 (9к20 + 18)

Скорость 30 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	3 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление урону дробящий, колющий

Иммунитет к урону электричество

Иммунитет к состояниям глухота, истощение, ослепление

Чувства слепое зрение 120 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 7 (2 900 опыта)

Бонус мастерства +3

Полости. Внутри ствола иггдрасти есть 1к4 + 2 полости. Каждая такая полость достаточно велика, чтобы вместить в себя одно существо Среднего размера или два существа Маленького размера или восемь существ Крошечного размера. Существо внутри полости получает укрытие в три четверти от атак и других действующих за его пределами эффектов. Полости иггдрасти не соединены друг с другом.

Обманчивая внешность. Если до начала боя иггдрасти неподвижен, его корни зарыты в землю, он выглядит как мёртвое дерево и совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий зарывшегося иггдрасти, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что иггдрасти — живое существо.

Молниеотвод. Когда иггдрасти получает урон электричеством, он остается невредимым, а урон вместо этого делится поровну между всеми схваченными им существами. При этом иггдрасти восстанавливает одно использование Разряда молнии.

Необычная природа. Иггдрасти не нуждается в воздухе и сне.

Действия

Мультиатака. Иггдрасти совершает две атаки Корнями и использует Разряд молнии (если доступен).

Корень. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) дробящего урона, и если цель — существо, оно становится схваченным (Сл высвобождения 15). У иггдрасти четыре корня, каждый из которых может схватить одну цель.

Разряд молнии (3/день). Иггдрасти выстреливает молнией в одно существо, находящееся в пределах 120 футов. Цель должна совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получая 31 (7к8) урона электричеством при провале или половину этого урона при успехе.

КОШМАРНАЯ БЕСТИЯ

Кошмарные бестии — это огромные четвероногие, достигающие 20 футов в холке, а встав на задние лапы — все 40 футов.

Ноги бестии заканчиваются когтями, что позволяет ей хорошо лазать, несмотря на размеры. Её кожа — толстая и прочная, а зубы — длинные и острые. Из пасти зверя по бокам торчат два длинных изогнутых бивня, а его большие красные глаза светятся в темноте. Это существо с легкостью пробивается сквозь постройки и укрепления, без колебаний разрывает врагов когтями и клыками, но самая разрушительная его атака — магическая способность расщеплять врагов своим ужасным взглядом.

Могущественные заклинатели создают кошмарных бестий, чтобы использовать их как осадные машины. Одна такая бестия может уничтожить целые города и армии.



КОШМАРНАЯ БЕСТИЯ

Громадный Монстр, обычно хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 232 (15к20 + 75)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	10 (+0)	21 (+5)	9 (–1)	12 (+1)	15 (+2)

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 16 (15 000 опыта) **Бонус мастерства**+5

Легендарное сопротивление (2/день). Если бестия проваливает спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Осадное чудовище. Бестия наносит двойной урон объектам и сооружениям.

Действия

Мультиатака. Бестия совершает две атаки Когтями и одну Бивнем.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 14 (1к12 + 8) рубящего урона, и если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 21, иначе будет сбита с ног.

Бивень. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. **Попадание:** 17 (2к8 + 8) рубящего урона.

Расщепляющий взгляд (перезарядка 5–6). Бестия нацеливается на существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 18, получая 70 (10к6 + 40) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе. Если при этом хиты цели уменьшаются до 0, она распадается, оставляя после себя лишь кучку пепла и любое несомое и носимое снаряжение.

Бонусные действия

Телепортация (2/день). Бестия магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он может видеть.

Легендарные действия

Кошмарная бестия может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Кошмарная бестия восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака бивнем. Бестия совершает одну атаку Бивнем.

Рывок (стоит 2 действия). Бестия перемещается на расстояние, не превышающее её скорость, не провоцируя атаки, после чего совершает две атаки Бивнем.

Пугающий вой (стоит 2 действия). Бестия воем, выдыхая 120-футовым конусом облако магического газа, вызывающего страх. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, иначе станут испуганными бестией на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха.



МЕХАНИЧЕСКИЙ УЖАС

Механический ужас — беспощадный насекомоподобный автоматрон, дьявольская машина, заключённая в броню из адамантина или другого благородного металла. Они бороздят Дикий космос на захваченных магических кораблях, собирая ценные металлы и кристаллы для создания новых механических ужасов. У механических ужасов нет иной цели, кроме воспроизводства себе подобных. Они ни перед чем не остановятся ради этого. Время необходимое для сборки нового автоматрона с учётом наличия требуемых материалов занимает приблизительно десять дней.

Диаметр тела ужаса составляет 2 фута, а вместе с ножками — 4 фута. Механический ужас видит с помощью встроенного в переднюю часть головы кристалла.

Ужасы общаются друг с другом посредством щелчков, жужжания и других схожих звуков, великолепно имитируя речь три-кринов. Из-за этого ходят слухи, что первое подобное существо было детищем три-крина изобретателя. Также с помощью кристалла ужас может испускать вспышки света, посылая сообщения кодом «точка-тире» другим существам, способным видеть этот свет. Помимо механических ужасов код, названный Зиксвёт, могут изучить другие существа.

Если другое существо встанет на его пути, ужас атакует острыми как бритва жвалами и двумя крошечными циркулярными пилами, закреплёнными на концах его передних конечностей. Ужас может создать разряд электричества с помощью вмонтированного в его тело электрода.

Когда ужас умирает, создавшая его магия поглощает существо за 1 минуту. Его металлическое тело и кристалл быстро растворяются, оставив после себя лишь маленькую кучку блестящей пыли.

МЕХАНИЧЕСКИЙ УЖАС

Маленький Конструкт, обычно законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 60 (8к6 + 32)

Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Спасброски Мдр +4, Сил +4

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям глухота, испуг, истощение, окаменение, ослепление, отравление, очарование, паралич

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Зиксвёт, Три-кринский

Опасность 2 (450 опыта)

Бонус мастерства +2

Отключение. Если ужас становится целью заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*], он должен преуспеть в спасброске Телосложения со Сл спасброска заклинателя, иначе потеряет сознание на 1 минуту или пока не получит урон.

Необычная природа. Ужас не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Ужас совершает одну атаку Укусом и две атаки Циркулярной пилой, или совершает две атаки Электрическим разрядом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Циркулярная пила. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Электрический разряд. *Дальнобойная атака заклинанием:* +4 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона электричеством.

Подключение к магическому рулю. Ужас подключается к магическому рулю корабля, который может видеть пределах 5 футов, и мгновенно настраивается на него. Если другое существо уже настроено на руль, то его настройка прекращается в момент настройки ужаса. Ужасу не нужно быть заклинателем, чтобы использовать руль. Бонусным действием ужас может отсоединиться от руля и прекратить настройку на него.



ПАРАЗИТ-КУКЛОВОД

Паразит-кукловод выглядит как резиновая амеба размером с обеденную тарелку. Его тыльная поверхность мягкая и глянцевая, а брюшная поверхность усеяна костяными крючками. Паразит использует эти крючки, чтобы закрепиться на стене или потолке, пока поблизости не появится подходящая добыча.

Вступив в физический контакт с Гуманоидом, паразит использует свои крючки, чтобы вцепиться в него. Затем паразит может вытягивать жизненную энергию из этого существа или использовать его в качестве перевозчика. Также паразит может навязать свою волю находящемуся рядом существу, заставляя исполнять свои желания. Паразиты-кукловоды предпочитают использовать поработанных Гуманоидов в качестве телохранителей и перевозчиков.

ПАРАЗИТ-КУКЛОВОД

Крошечная Аберрация, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 71 (11к4 + 44)

Скорость 10 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (−4)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	10 (+0)	3 (−4)

Спасброски Лов +4, Мдр +2, Тел +6

Навыки Скрытность +4

Уязвимость к урону излучение

Сопротивление урону огонь, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям испуг, отравление, очарование

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 10

Языки телепатия 30 фт.

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Необычная природа. Паразит не нуждается в воздухе и сне.

Действия

Прицепка. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 12 (3к6 + 2) урона некротической энергией и паразит прикрепляется к цели. Пока паразит прикреплен к существу, он больше не может совершать Прицепку. Он может открепиться от цели, потратив 5 футов скорости. Действием существо, в пределах досягаемости которого находится паразит, может попытаться открепить его, преуспев в проверке Силы Сл 14.

Истребление жизни. Паразит наносит 12 (3к6 + 2) урона некротической энергией существу, к которому он прикреплен, если оно не является Конструктом или Нежитью. Паразит восстанавливает количество хитов равное нанесённому урону.

Бонусные действия

Внушение (Псионика, 1/день). Базовой характеристикой кукольника является Интеллект, и он может накладывать заклинание *внушение* [suggestion] не нуждаясь в материальных компонентах (Сл спасброска от заклинания 13).



ПАУК-АСТЕРОИД

Паук-астероид является привычной угрозой в Диком космосе и Астральном море. Диаметр тела взрослого экземпляра составляет 30 футов, а длина ног — не менее 30 футов. Когда паук-астероид плотно прижимает ноги к своему телу и закрывает глаза, то становится похожим на громадный безжизненный камень, плывущий в космосе. Отсюда его название.

У паука-астероида есть собственная гравитационная плоскость и воздушная оболочка, а с помощью многочисленных прядильных органов он может создавать нити паутины. Живой мозг паука функционирует подобно магическому рулю, что позволяет ему путешествовать по Дикому космосу без корабля. Обычно он обитает в астероидных поясах, скрываясь среди других небесных тел, пока не обнаружит магический корабль, подошедший достаточно близко к нему. Тогда паук ловит корабль в силки, и с помощью нитей паутины хватает алкоголиков-смертников и подтаскивает их к своим щелкающим челюстям.

ПАУК-АСТЕРОИД

Громадный Монстр, обычно нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 348 (24к20 + 96)

Скорость 60 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	10 (+0)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Спасброски Мдр +6, Тел +9

Навыки Восприятие +11, Скрытность +5

Чувства слепое зрение 120 фт. (пока глаза паука закрыты),
тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

Языки —

Опасность 15 (13 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Обманчивая внешность. Если до начала боя паук неподвижен, его ноги плотно прижаты к телу, а его глаза и рот закрыты, он совершает бросок инициативы с преимуществом. Кроме того, если существо не видело движений или действий паука, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта (Расследование) Сл 18, чтобы понять, что паук отличается от других астероидов.

Легендарное сопротивление (3/день). Если паук проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Необычная природа. Паук не нуждается в воздухе.

Действия

Мультиатака. Паук совершает две атаки Нитью паутины, использует Подтаскивание, а затем совершает две атаки Укусом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* 21 (3к8 + 8) колющего урона плюс 10 (3к6) урона кислотой.

Нить паутины. *Дальнобойная атака оружием:* +13 к попаданию, досягаемость 120 фт., одно существо. *Попадание:* Цель становится схваченной (Сл высвобождения 18). Нитям паутины можно нанести урон и уничтожить её (КД 12, 20 хитов, уязвимость к урону огнём, иммунитет к дробящему урону, урону психической энергией и ядом). Паук может схватить до шести существ одновременно с помощью нитей паутины.

Подтаскивание. Паук подтаскивает всех схваченных существ на расстояние до 60 футов к себе.

Бонусные действия

Силки для корабля (1/день). Паук сплетает магическую паутину вокруг магического корабля, который он может видеть в пределах 120 футов. Паутина существует 1 минуту и подавляет действие магического руля, расположенного на корабле. Палубы и другие внешние поверхности корабля, становятся труднопроходимой местностью пока эффект не оканчивается. Паутина невосприимчива к урону, но её можно уничтожить успешным наложением заклинания *рассеивание магии* [*dispel magic*] Сл 18.



Потусторонний лич

По ту сторону звёзд можно услышать шёпот Великого Древнего, обещающий знания, бросающие вызов реальности, и силы, способные изменить мир. Когда волшебник или колдун услышат этот шёпот и внимают ему, они могут ступить на извилистый путь становления потусторонним личом.

Потусторонний лич, как и другие, подобные ему, — заклинатель, обманувший смерть, разрешив Великому Древнему вживить в себя паразита из Дальнего Предела. Паразит наделяет заклинателя бессмертием, а из его тела вырастают странные щупальца. На теле лича появляется пасть паразита, который защищает носителя от уничтожения, возрождая его спустя несколько дней после смерти. Хитроумные враги могут саботировать возрождение лича, убив того в магическом круге, тем самым вынуждая его вернуться в искажённой форме, лишённым большинства сил.

Потусторонний лич постоянно слышит странный шёпот из Дальнего Предела, в ответ на который кивает и бормочет. Иногда лич использует свою телепатию, чтобы поделиться этим шёпотом с находящимися рядом разумами.

Воплощение Великого Древнего

Многие сущности носят титул Великого Древнего. Совершите бросок по таблице «Великие Древние», чтобы определить, какая из них одарила лича паразитом.

ВЕЛИКИЕ ДРЕВНИЕ

к6	Воплощение
1	Ктулху
2	Тариздун, Скованный бог
3	Дендар, Ночной Змей
4	Гонадар
5	Заргон, Возвращающийся
6	Тот, Кто Таится

Потусторонний лич

Средняя Нежить, обычно нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 165 (22к8 + 66)

Скорость 30 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Инт +9, Мдр +7

Навыки Восприятие +7, Магия +14

Сопротивление урону некротической энергией, яд

Иммунитет к состояниям испуг, истощение, отравление, очарование, паралич

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Глубинная речь, Общий, телепатия 120 фт.

Опасность 15 (13 000 опыта)

Бонус мастерства +5

Паразит из Дальнего Предела. Внутри лича обитает червеобразный паразит, хранящий его душу. Когда лич умирает, он объединяется с паразитом и исчезает в Дальнем Пределе. Через 2к4 дня паразит возрождает лича в пределах 1к4 миль от места, где он погиб. Если лич погиб внутри сдерживающего Нежить заклинания *магический круг* [magic circle], вместо этого он возрождается в виде отиджа [otyugh] с памятью лича.

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

Необычная природа. Лич не нуждается в воздухе, еде, питье и сне.

Действия

Мультиатака. Лич совершает одну атаку Паразитическим щупальцем или Использует заклинание. Также лич дважды использует Психический шёпот.

Паразитическое щупальце. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одно существо.

Попадание: 25 (6к6 + 4) колющего урона плюс 25 (6к6 + 4) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет отравленной. Отравленная цель может повторять спасбросок в конце своего хода, оканчивая эффект на себе в случае успеха. Провалив три спасброска, цель умирает и превращается в бормочущего ротовика [gibbering moulder], подчиняющегося личу и действующего по инициативе цели.

Психический шёпот. Лич нацеливается на одно существо, которое может видеть в пределах 120 футов. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 17, иначе получит 25 (6к6 + 4) урона психической энергией и станет ошеломлённой до конца следующего хода лича, поскольку непостижимый шёпот наполняет её разум.

Использование заклинаний. Базовой характеристикой лича является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 17). Он может накладывать следующие заклинания:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation]

2/день каждое: *голод Хадара* [hunger of Hadar], *молния* [lightning bolt], *рассеивание магии* [dispel magic]

1/день каждое: *магический глаз* [arcane eye], *переносная дверь* [dimension door], *уход в иной мир* [plane shift] (на себя)

Реакции

Шаг сквозь Дальний Предел. После получения урона лич вместе со всем несомым и носимым снаряжением магическим образом телепортируется на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он может видеть.

«Я столкнулась с существом, непохожим ни на что другое в мультивселенной: мерцающее зеркало, кувыркающееся в Астральном море в неизвестном направлении, с искажённым отражением бехолдера на его поверхности. Вначале, я опасалась, что это какой-то вид корабля. Затем я осознала, что бехолдер был заключён внутри предмета.

С приближением мерцающего зеркала мой страх рос. Лишит ли оно и меня свободы? К счастью, этого не произошло. Когда он завис рядом со мной, я почувствовала любопытное покалывание. Я попыталась дотронуться до него, но зеркало немного отстранилось, будто опасаясь, что ему или мне может быть причинен какой-то вред. Я помню, как наложила пару заклинаний, надеясь пообщаться с этим существом. Через несколько секунд оно перестало мерцать и улетело прочь. Я думаю, что оно питается магической энергией.

Это существо пробудило во мне любопытство. Я должна узнать больше. Так что вперёд! В Стархолд!»

— Эмили Харизматичная, Колдунья и наследница Акамара

ФРАКТИН

Фрактин — это причудливое двухмерное существо, летающее по Дикому космосу и Астральному морю, сгибаясь и разгибаясь, подобно листу оригами. Когда оно сталкивается с другим существом, то становится похоже на плоское трапециевидное зеркало высотой от 9 до 13 футов.

Исследователи астрала, сталкивающиеся с фрактинами, утверждают, что эти существа разумны и часто позволяют использовать себя в качестве магических кристаллов: их отражающие поверхности становятся зеркалом, необходимым для наложения некоторых заклинаний школы Прорицания. Таким образом фрактин вытягивает магическую энергию из заклинателя. Этого недостаточно, чтобы причинить ему вред, но достаточно, чтобы заклинатель обратил на это внимание.

Для продолжения своего существования фрактин нуждается в свете и магической энергии. Он способен черпать энергию из ближайшего источника света, заклинателя, магического предмета или магического эффекта, не причиняя им никакого вреда. Когда фрактин не поглощает свет или магическую энергию в течение десяти дней, он начинает мерцать. Спустя день он складывается сам по себе и самоуничтожается, не оставив и следа. Разрушение фрактина сопровождается громким звуком, напоминающим звон бьющегося стекла.

Фрактин атакует, налетая на свои цели, и нанося урон при прохождении сквозь них. Также фрактин может заточить существо внутри демиплана его двухмерной формы. Искажённое отражение пленника можно увидеть на зеркальной поверхности фрактина.

Дробящий, колющий, рубящий и урон звуком, полученный фрактином, может привести к тому, что он распадется на два меньших. Каждый из них автономен и способен заточить внутри себя существо. Когда фрактин умирает, он складывается сам по себе и исчезает, освобождая любое заточенное внутри существо.



ФРАКТИН

Большой Конструкт, обычно нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 110 (13к10 + 39)

Скорость 0 фт., летая 60 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)

Навыки Восприятие +8

Иммунитет к состояниям глухота, захват, испуг, истощение, окаменение, опутанность, ослепление, отравление, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 360 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 18

Языки —

Опасность 9 (5 000 опыта)

Бонус мастерства +4

Сопротивление магии. Фрактин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Наблюдательная фокусировка. Заклинатель может использовать фрактина в качестве фокусировки при накладывании заклинания *наблюдение* [scrying] и схожей магии при условии, что заклинатель и фрактин находятся в пределах 5 футов друг от друга.

Двухмерность. Фрактин может занимать пространство другого существа и наоборот. Он может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью, но получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает свой ход внутри предмета.

Необычная природа. Фрактин не нуждается в воздухе, питье и сне.

Действия

Межпространственное прикосновение. *Рукопашная атака заклинанием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 24 (8к6) урона силовым полем.

Бонусные действия

Заточение. Фрактин нацеливается на одно существо своего размера или меньше. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 16, иначе будет заточена в демиплан. Пока существо находится в заточении, на двухмерной поверхности фрактина можно увидеть его искаженное изображение.

Демиплан перемещается вместе с фрактином. У него неразрушаемые и непроницаемые границы, и он достаточно большой, чтобы вместить цель. В заточении существо не страдает от голода или жажды. Ни одно другое существо не может войти в демиплан, а фрактину невозможно причинить вред изнутри демиплана.

Фрактин может держать в заточении лишь одно существо и освободить его бонусным действием. Если хиты фрактина уменьшаются до 0, любое существо мгновенно высвобождается из его демиплана. Существо появляется в свободном пространстве как можно ближе к фрактину (или к тому месту, где тот погиб). Существо может покинуть демиплан самостоятельно с помощью магии, позволяющей перемещаться по планам. Например, с помощью заклинания *уход в иной мир* [plane shift].

Реакции

Отражённый урон. В ответ на полученный урон от существа, которое он может видеть в пределах 120 футов, фрактин заставляет это существо совершить спасбросок Телосложения Сл 16. Существо получает 24 (8к6) урона силовым полем при провале или половину этого урона при успехе.

Разделение. Когда у фрактина Большого размера остаётся как минимум 10 хитов, и он получает дробящий, колющий, рубящий или урон звуком из любого источника, он разделяется на два фрактина Среднего размера. Новые фрактины занимают место, ранее занимаемое исходным существом. У каждого нового фрактина количество хитов равно половине хитов исходного существа, округлённых в меньшую сторону. Если внутри демиплана первоначального фрактина было заточено существо, оно высвобождается в момент его разделения, появляясь в свободном пространстве как можно ближе к новым фрактинам.



«Мы обнаружили нескольких существ в астральной алмазной шахте на краю Серого космоса. Шахтеры попросили нас уничтожить их. Но наш колдун, свободно владеющий Глубинной речью, сумел убедить этих луковичеобразных тварей мирно переехать. Они настойчиво потребовали, чтобы мы отвезли их на маленькую деформированную луну, отсутствующую на наших картах. Жуткий страх охватывает меня. Что, если они заведут нас в ловушку?»

— Последняя запись в журнале гиффа Аркебузы Грейвса, первого помощника на осе «Молния»

ШАРИК-КОШМАРИК

Шарик-кошмарик похож на пляжный мяч с когтистыми лапами диаметром 5 футов. На внешней поверхности круглого воздушного мешка существа расположены немигающие глаза, позволяющие ему видеть сразу во всех направлениях. Эти глаза могут испускать калейдоскопический свет, разрушающий разум врагов шарика-кошмарика.

Существо говорит, пропуская воздух через скрытое отверстие на нижней стороне. Когда шарик-кошмарик умирает, воздух внутри его мешка превращается в ядовитый газ, который вырывается из лопнувшего тела и может отравить других существ рядом с ним.

Несмотря на то, что шарик-кошмарик может выглядеть игривыми и безобидными, они абсолютно подлые и жестокие существа. Они любят наблюдать за страданиями и причинять боль другим существам.

ШАРИК-КОШМАРИК

Средняя Аберрация, обычно хаотично-злая

Класс Доспева 10

Хиты 6 (1к8 + 2)

Скорость 20 фт., лазающая 20 фт.

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

Спасброски Мдр +4, Тел +4

Навыки Восприятие +6

Уязвимость к урону колющий урон

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная речь

Опасность 1/8 (25 опыта)

Бонус мастерства +2

Лопание. Шарик лопается, если его хиты снижаются до 0, выпуская ядовитый газ сферой радиусом 10 футов с центром на себе. Существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станут отравленными на 1 минуту. Отравленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе эффект в случае успеха.

Необычная природа. Шарик не нуждается в воздухе, еде и питье.

Действия

Мультиатака. Шарик совершает две атаки Когтями.

Коготь. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 3 (1к6) рубящего урона.

Сверкающий глаз. Волшебный калейдоскопический свет исходит от одного из глаз шарика, когда тот нацеливается на существо, которое он может видеть в пределах 30 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости Сл 12, получая 6 (1к12) урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе.

Бонусные действия

Плывание по воздуху. Шарик перемещается на расстояние до 20 футов по вертикали в одном направлении, не провоцируя атаки. Если он заканчивает это движение в воздухе, то остаётся парить на месте. Его невозможно сбить с ног, пока он парит.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



WIZARDS
OF THE COAST

Только для личного некоммерческого использования