

Содержание

Комната 1. Гостиная мёртвых

Скелет
Рой костей

Комната 2. Гостиная природы

Джек-фонарь
Пробужденное дерево

Комната 3. Картина с кораблём-призраком

Адская гончая
Призрачный пират
Капитан призрачных пиратов

Комната 4. Гостиная света

Статуя демонической собаки

Комната 5. Гостиная портретов

Гладиатор
Маг

Комната 6. Гостиная трюков

Смеющийся мимик

Комната 7. Гостиная камня и крови

Кровавый голем

Душа компании

Мезул

Бонусная комната. Лаборатория Мезула

Вурдалак
Упырь
Порождение вампира
Умертвие

СКЕЛЕТ

Средняя Нежить, законно-злая

Класс Защиты 13 (обломки доспехов)
Хиты 13 (2к8 + 4)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд
Уязвимость к урону дробящий
Иммунитет к состояниям истощение, отравление
Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 9
Языки понимает языки, известные при жизни, но не говорит.
Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 футов/ 320 футов, одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1к6 + 2).

РОЙ КОСТЕЙ

Огромный рой нежити, нейтрально-злой

Класс Защиты 12
Хиты 97 (15к12)
Скорость 0 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
5 (-3)	15 (+2)	10 (0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Сопротивление урону дробящий, рубящий, колющий
Иммунитет к состояниям очарование, испуг, захват, паралич, окаменение, сбивание с ног, опутывание, оглушение
Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное
Восприятие 11
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных летучих мышей. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Сокрушительные кости. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 0 фт., все существа в пространстве роя. Попадание: 10 (2к10) дробящего урона или 5 (1к10) дробящего урона, если у роя половина хитов или меньше.

ДЖЕК-ФОНАРЬ

Небольшое растение, хаотично-злое

Класс Защиты 12 (природный доспех)

Хиты 22 (5к6 + 5)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	1 (-5)	6 (-2)	8 (-1)

Чувства пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока Джек-фонарь остается без движения, он неотличим от обычного тыквенного фонаря.

Освещение. Джек-фонарь испускает яркий свет в 15-фт. конусе впереди себя и тусклый свет на дополнительные 15 фт.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 1 дробящего урона и 3 (1к6) урона огнем.

Сжимание. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к8 + 2) дробящего урона. Цель захвачена (УС высвобождения 12). Пока цель захвачена, она также опутана и Джек-фонарь не может сжимать другую цель.

Бонусные действия

Пожирание. Бонусным действием Джек-фонарь может совершить атаку Укусом по существу, опутанному им.

ПРОБУЖДЕННОЕ ДЕРЕВО

Огромное Растение, без мировоззрения

Класс Защиты 13 (природный доспех)

Хиты 59 (7к12 + 14)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Спротивление урону дробящий, колющий

Иммунитет к состояниям огонь

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один язык, известный создателю

Опасность 2 (450 опыта)

Обманчивая внешность. Пока дерево остается без движения, оно неотличимо от обычного дерева.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. **Попадание:** 14 (3к6 + 4) дробящего урона.

Особенности Джека-фонаря (вариация)

Некоторые Джеки-фонари заменяют свою способность **Пожирание** на одну из следующих:

Тыквенная голова. Существо, опутанное Джеком-фонарем также ослеплено и не может дышать.

Взрыв смерти. Джек-фонарь взрывается, опуская свои хиты до 0. Каждое существо в пределах 20 фт. от него должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 11, иначе оно получит 5 (2к4) дробящего урона и будет покрыто тыквенными ошметками.



АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Среднее Исчадие, законно-злое

Класс Защиты 15 (природный доспех)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Навыки Восприятие +5

Иммунитет к урону огонь

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 15

Языки понимает inferнальный, но не говорит на нем

Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Гончая совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Гончая совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гончей.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона огнём.

Огненное дыхание (перезарядка 5–6). Гончая выдыхает огонь 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости с УС 12, получая 21 (6к6) урона огнём при провале, или половину этого урона при успехе.

ПРИЗРАЧНЫЙ ПИРАТ

Средний гуманоид (любая раса), любое не доброе мировоззрение

Класс Защиты 11 (кожаная броня)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	11 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

Навыки Запугивание +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Один любой язык (обычно Общий)

Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Призрачный пират получает преимущество на броски атаки против существа, если как минимум один союзник призрачного пирата находится в пределах 5 фт от этого существа и не недееспособен.

Действия

Мультиатака. Призрачный пират совершает две рукопашные атаки. **Булава.** Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к6 + 2) дробящего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к10) колющего урона.

КАПИТАН ПРИЗРАЧНЫХ ПИРАТОВ

Средний гуманоид (любая раса), любое не законное мировоззрение

Класс Защиты 15 (клепанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)

Спасброски СИЛ +4, ЛОВ +5, МУД +2

Навыки Атлетика +4, Обман +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан призрачных пиратов совершает две рукопашные атаки: одну своей бордажной саблей и одну кинжалом. Или капитан совершает две дальнобойные атаки кинжалами.

Бордажная сабля. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 6 (1к6 + 3) рубящего урона. **Кинжал.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к своему Классу Защиты против одной рукопашной атаки, которая бы по нему попала. Чтобы это сделать, он должен видеть атакующего и держать в руках рукопашное оружие.

СТАТУЯ ДЕМОНИЧЕСКОЙ СОБАКИ

Большой конструкт, без мировоззрения

Класс Защиты 17 (природный доспех)

Хиты 60 (8к10 + 16)

Скорость 10 фт., лазая 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Уязвимость к урону кислота

Иммунитет к урону молния, яд

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

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное

Восприятие 11

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Обманчивая внешность. Пока статуя демонической собаки остается без движения, она неотличима от обычной статуи.

Неизменяемая форма. Статуя демонической собаки невосприимчива к любым эффектам и заклинаниям, изменяющим её форму.

Действия

Мультиатака. Статуя демонической собаки совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 12 (8к8 + 3) колющего урона. **Когти.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) рубящего урона.

Ослабляющий взгляд. Статуя демонической собаки нацеливается на одно существо, которое может видеть в пределах 20 фт., от себя. Существо должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 12. При провале в течение минуты цель наносит только половину урона от атак оружием, использующим Силу. Цель может посторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе.



ГЛАДИАТОР

Средний Гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Защиты 16 (клепаный кожаный доспех, щит)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски СИЛ +7, ЛОВ +5, ТЕЛ +6

Навыки Запугивание +5, Атлетика +10

Иммунитет к урону огонь

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Знает один любой язык (обычно общий)

Опасность 5 (1800 опыта)

Храбрый. Гладиатор совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Жестокость. Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость своего урона, когда гладиатор попадает им (уже включено в атаку).

Действия

Мультиатака. Гладиатор совершает три рукопашные атаки или две дальнобойные атаки.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона, или 13 (2к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Удар щитом. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 9 (2к4 + 4) дробящего урона. Если цель — существо с размером не больше Среднего, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет сбита с ног.

Реакции

Парирование. Гладиатор добавляет 3 к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого гладиатор должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

МАГ

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Защиты 12 (15 с Доспехами Мага)

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (0)

Спасброски ИНТ +6, МУД +4

Навыки Магия +6, История +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки четыре любых языка

Опасность 6 (2 300 опыта)

Использование заклинаний. Маг является заклинателем 9го уровня. Его заклинательной характеристикой является Интеллект (Сложность спасброска против заклинаний — 14, +6 к попаданию заклинаниями). У мага подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты, лассо молнии, огненный снаряд, починка, луч холода, погребальный звон

1 круг (4 ячейки): обнаружение магии, доспехи мага, волшебная стрела, щит

2 круг (3 ячейки): туманный шаг, внушение

3 круг (3 ячейки): контрзаклинание, огненный шар, полет

4 круг (3 ячейки): высшая невидимость, град

5 круг (1 ячейка): конус холода

Действия

Кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 2) колющего урона.



СМЕЮЩИЙСЯ МИМИК

Средний монстр (перевертыш), нейтральный

Класс Защиты 12 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Навыки Скрытность +5

Уязвимость к урону психический

Иммунитет к урону кислота

Иммунитет к состоянию сбит с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное

Восприятие 11

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Перевертыш. Мимик может действием превратиться в любой предмет или принять свой истинный, бесформенный облик. Во всех обликах его характеристики не меняются. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Клейкий (только в облике предмета). Мимик приклеивается ко всему, что его касается. Существо с размером не больше Огромного, к которому приклеился мимик, становится схваченным им (УС высвобождения 13). Проверки характеристик для высвобождения из этого захвата совершаются с помехой.

Обманчивая внешность (только в облике предмета). Пока мимик остается без движения, он неотличим от обычного предмета.

Борец. Мимик совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, схваченным им.

Отвратительное чувство юмора. У мимика есть помеха к спасброскам против заклинания *злая насмешка*.

Действия

Ложноножка. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 7 (1к8 + 3) дробящего урона. Если мимик находится в облике предмета, цель попадает под действие его особенности Клейкий.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 10 (1к8 + 3) колющего урона и 4 (1к8) урона кислотой.

КРОВАВЫЙ ГОЛЕМ

Большая аберрация, нейтральный

Класс Защиты 14 (природный доспех)

Хиты 76 (8к10 + 32)

Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +3

Сопротивление урону огонь; дробящий, колющий и рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону психический

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, сбит с ног

Чувства чувство вибрации 60 фт., пассивное
Восприятие 13

Языки понимает языки своего создателя, но не говорит

Опасность 5 (1 800 опыта)

Деление. Когда максимум хитов голема удваивается (152), он делится на двух новых големов. Каждый новый голем имеет количество хитов, равное половине оставшихся хитов оригинального, округленных вниз. Новые големы на один размер меньше оригинального.

Чувствительность к холоду. Если голем получает урон холодом, на него действуют следующие эффекты до конца его следующего хода: его скорость уменьшается в 2 раза, у него появляется штраф -2 к КЗ и спасброскам Ловкости, он не может совершать реакции и мультиатаки.

Сопротивление магии. Голем совершает с преимуществом спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием голема являются магическими.

Действия

Мультиатака. Голем совершает три размашистых удара.

Размашистый удар. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.
Попадание: 13 (2к8 + 4) дробящего урона и 5 (2к4) некротического урона. Максимум хитов цели уменьшен на нанесенный некротический урон, а максимум хитов голема увеличивается на то же количество. Уменьшение длится до завершения длительного отдыха. Цель умирает, если это опускает ее максимум хитов до 0.

МЕЗУЛ

Большая аберрация, хаотично-злой

Класс Защиты 16 (природный доспех)

Хиты 161 (17к10 + 68)

Скорость 0 фт., летая 20 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
10 (0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски ИНТ +6, МУД +5, ХАР +6

Навыки Восприятие +8

Иммунитет к состоянию сбит с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки общий, глубинная речь, подземный

Опасность 8 (3 900 опыта)

Конфетные стебли. У Мезула есть девять конфетных стеблей. Каждый конфетный стебель может быть атакован отдельно (КЗ 16; 10 хитов; иммунитет к психическому урону). Уничтожение конфетного стебля не наносит урона Мезулу, но Мезул не сможет больше использовать соответствующий конфетный луч и корчится от боли, если выпадает атака этим лучом. Конфетный стебель может быть также сломан, если существо потратит действие и преуспее в проверке Силы УС 15. Если все конфетные стебли уничтожены, Мезул погибает и взрывается дождем конфетной массы.

Ослепляющее свечение. Мезул испускает яркий свет в 60 фт. конусе перед собой и тусклый свет еще на 30 фт. В начале каждого своего хода, Мезул решает в какую сторону направлен конус и активирован ли он. Любое существо, находящееся в области яркого света, ослеплено, пока находится в этой области.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 14 (4к6) дробящего урона.

Конфетные лучи. Мезул стреляет тремя из следующих магических лучей случайным образом (перебросьте повторяющиеся), выбирая от одной до трех целей, которые он может видеть в пределах 120 фт. от него:

1. **Красный лакричный луч.** Различные конфетки падают у ног цели. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14 иначе выронит все, что держит, и начнет поедать как можно больше конфет в течение 1 минуты. Пока цель ест конфеты, ее скорость равна 0, и она должна тратить действие, чтобы есть конфеты в свой ход. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе.

2. **Синий леденцовый луч.** Мезул совершает проказу. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости с УС 14 иначе будет верить, что она была перемещена на демиплан, где все сделано из конфет. Эта иллюзия видима только цели в течение 1 минуты. Находясь на этом иллюзорном конфетном плане, цель не может видеть и слышать ничего вне этой иллюзии. Она может передвигаться по конфетному миру, но не двигается вне иллюзии. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе.
3. **Зеленый сосательный луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 14, получая 27 (6к8) урона кислотой при провале или половину этого урона при успехе.
4. **Фиолетовый жевательно-леденцовый луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Силы с УС 14 иначе будет отброшена на 15 фт. от Мезула, и её скорость будет уменьшена в 2 раза до начала следующего хода Мезула.
5. **Мятно-шоколадный луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 14 иначе будет парализована на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект при успехе.
6. **Синий тянучковый луч.** Земля покрывается липкой синей массой в 10-футовом радиусе вокруг цели. Каждое существо, которое начинает свой ход в липкой синей массе или которое входит в эту область во время своего хода, должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14 иначе будет опутано до тех пор, пока остается в липкой синей массе или пока не избавится от опутанности (УС побега 14).
7. **Розовый тянучковый луч.** Существо должно пруспеть в спасброске Ловкости с УС 14. При провале скорость существа снижается в 2 раза на 1 минуту. Также существо не может совершать реакции, оно может совершить либо действие, либо бонусное действие в свой ход, но не оба. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
8. **Шоколадно-батончиковый луч.** Мезул выстреливает расплавленным шоколадом в существо. Это существо должно преуспеть в Спасброске Ловкости с УС 14, иначе получит 31 (6к8) урона огнем и будет покрыто шоколадом.
9. **Шоколадно-бретцелевый луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости с УС 14, иначе получит 38 (6к10) некротического урона. Если хиты цели опускаются до 0, её тело взрывается дождем из конфет.
10. **Любой.** Выберите любой луч.

ВУРДАЛАК

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 13

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Сопrotивление урону некротическая энергия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки общий

Опасность 3 (700 опыта)

Вонь. Все существа, начинающие ход в пределах 5 футов от вурдалака, должны преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, иначе станут отравленными до начала своего следующего хода. При успешном спасброске существо получает иммунитет к Вонь этого упыря на 24 часа.

Отрицание изгнания. Вурдалак и все упыри в пределах 30 футов от него совершают с преимуществом спасброски от эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 12 (2к8 + 3) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

УПЫРЬ

Средняя Нежить, хаотично-злая

Класс Защиты 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки общий

Опасность 1 (200 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 9 (2к6 + 2) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 7 (2к4 + 2) рубящего урона. Если цель — существо, не являющееся эльфом или нежитью, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 10, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



ПОРОЖДЕНИЕ ВАМПИРА

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 15 (природный доспех)

Хиты 82 (11к8 + 33)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски ЛОВ +6, МДР +3

Навыки Скрытность +6, Восприятие +3

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, рубящий и колющий от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 5 (1 800 опыта)

Регенерация. Вампир восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит, и он не находится ни под солнечными лучами ни в текущей воде. Если вампир получает урон излучением или урон от святой воды, эта особенность не действует в начале следующего хода вампира.

Паучье лазание. Вампир может лазать по сложным поверхностям, включая потолок, без совершения проверок характеристик.

Слабости вампира. Вампир обладает следующими слабостями:

Запрет. Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

Урон от текущей воды. Вампир получает урон кислотой 20, если оканчивает ход в текущей воде.

Кол в сердце. Если колющее оружие, изготовленное из дерева, вонзится в сердце вампира, пока он недееспособен в своем месте отдыха, вампир станет парализованным, пока кол не вынут.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Вампир получает урон излучением 20, если начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Мультиатака. Вампир совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 8 (2к4 + 3) рубящего урона. Вместо причинения урона вампир может схватить цель (УС высвобождения 13).

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно согласное существо или опутанное. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией. Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а вампир восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

УМЕРТВЬЕ

Средняя Нежить, нейтрально-злая

Класс Защиты 14 (проклепанная кожа)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Навыки Скрытность +4, Восприятие +3

Сопротивление урону некротическая энергия; дробящий, рубящий и колющий от немагического и не посеребрянного оружия

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки все, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Оно может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание: 5 (1к6 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 13, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум хитов до 0.

Гуманоид, убитый этой атакой, восстает через 24 часа в качестве зомби под контролем умертвия, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат. У умертвия может быть не более двенадцати зомби под контролем одновременно.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.