

Бесы

Эти обитатели тёмных и древних лесов — одни из самых опасных чудовищ, известных человеку. Бесы — это ходячие горы мышц, увенчанные рогами, зубастыми головами. Как и их меньшие родственники — черти — они устраивают логова в густых лесах, болотах и трясинах. По возможности эти существа избегают людей, но при встрече убивают их — причём без особого труда.

Бес

Ошибочное предание. Легенды часто неверно причисляют бесов к силванам, приписывая им способность говорить, стоять на двух ногах, есть капусту, устраивать шалости и бытовые пакости. Появление в регионе настоящего беса вскоре кладёт конец подобным сказкам. Эти существа не разговаривают, в лучшем случае общаясь друг с другом посредством ворчания, фырканья и стонов. Они передвигаются на четырёх лапах, а что касается их «злодеяний»... они разрушают фермы, пожирая всё, что можно сожрать, включая капусту, если она есть, но также добираясь до кур, свиней, собаки, охраняющей дом, а затем и до жителей самого дома.

Громадная опасность. Один лишь размер делает бесов и чертей чрезвычайно опасными — единственный удар мощной лапой может убить рыцаря вместе с его закованной в доспех лошадь. Огромная масса также делает их практически неуязвимыми для обычного оружия; единственным надежным способом уложить их является магия и зачарованное оружие. Кроме того, любые полученные ими раны заживают с молниеносной скоростью. Раненый бес будет сражаться особенно агрессивно, не заботясь о собственной безопасности и нанося огромный урон всему, что стоит на его пути. Бесы хитры: получив тяжелые раны, они отступают, рассчитывая на свою способность к регенерации, и снова нападают, полностью исцелившись.

Третий глаз. Мало того, что они обладают крепким сложением, бесам не обязательно полагаться в бою только на силу и выносливость. Неопытные охотники могут решить, что единственная опасность, исходящая от беса, — физическая, обычно они умирают несколькими секундами позже. Бесы могут использовать более совершенное оружие: третий глаз, расположенный во лбу. С его помощью они могут самыми разными способами навредить своей жертве. Когда это происходит, последнее, что она видит перед смертью — единственный горящий глаз. Благодаря третьему глазу бес являет собой силу, с которой нужно считаться.

Неоднозначное происхождение. Существует множество теорий о происхождении бесов. Самые популярные из них приписывают им демоническое происхождение, но, по правде говоря, ни один из них никогда не был замечен в сотрудничестве с демонами или дьяволами. Другие считают, что они родом из Царства фей, — из-за сходства их способностей с умениями фоморов. Эти искажённые гиганты действительно заводят себе различных «домашних зверушек», но вот представить, что свирепые бесы могли оказаться в их числе? Такое допущение мало кто готов сделать.

Чёрт

Черти — нечто вроде более мелких родственников бесов. Однако любой искатель приключений, считающий, что их небольшой размер не представляет опасности, совершает серьезную ошибку — такую, которая может навсегда положить конец его карьере. Черти сражаются без особой хитрости: бегут прямо на своего противника и пытаются сбить его на землю силой своего удара. Преуспев, они кусаются, топчут и наносят удары когтистыми лапами.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ БЕСА

Третий глаз беса и чёрта — орган, заряженный мощной магией. Этот тревожный придаток не умирает вместе с бесом. Он бдит даже после смерти монстра. Если его извлечь из трупа, он может быть задействован в качестве альтернативного компонента заклинания. Третий глаз можно использовать для замены любого магического компонента стоимостью до 5 000 золотых. Глаз при этом уничтожается. По этой причине многие волшебники готовы заплатить за него хорошую цену, а некоторые особо смелые и умелые охотники сделали из охоты на этого монстра прибыльное дело.



Чёрт

Большой монстр, хаотично-злой

Класс защиты 14 (природный доспех)

Хиты 131 (12к10 + 72)

Скорость 50фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	6 (-2)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Атлетика +11, Восприятие +9, Скрытность +4

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 19

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 10 (5 900 опыта)

Разрушительный рывок. Если чёрт переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой рогами, цель получает дополнительно 11 (2к10) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 15, иначе будет сбита с ног, после чего чёрт может тут же совершить по ней атаку когтями бонусным действием.

Регенерация. Чёрт восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Чёрт использует способность Третий глаз, а затем совершает две атаки когтями.

Рога. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 20 (3к8 + 7) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 21 (4к6 + 7) рубящего урона.

Третий глаз. Чёрт с помощью своей магии заставляет существо, видимое им в пределах 60 футов, совершить спасбросок Харизмы с УС 15. При провале цель попадает под действие одного случайного эффекта:

1. **Сон.** Цель теряет сознание. Она просыпается, если получает урон, или когда другое существо действием трясёт её, чтобы разбудить.
2. **Паника.** Цель напугана. В свой ход она может совершать только действие Рывок, чтобы переместиться как можно дальше от чёрта, используя наиболее безопасный маршрут. Если цель отделилась на 60 футов от чёрта и потеряла с ним зрительный контакт, эффект оканчивается.
3. **Болезнь.** Цель получает помехи к атакам и проверкам навыков. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Беспокойный глаз

Чудесный предмет, редкий (требуется настройка)

Этот мясистый, злобно глядящий глаз — третий глаз падшего беса или чёрта. Он прирастает к вашему лбу, моргает и смотрит в разные стороны. Глаз имеет 3 заряда и ежедневно на рассвете восстанавливает 1к3 израсходованных зарядов. Вы можете действием потратить один из зарядов на заклинание *Разящее око* [Eyebite] с УС 15. Дополнительно вы получаете владение навыком Восприятие или преимущество к его проверкам, если уже владеете им.

Проклятие. Глаз проклят. Этот факт обнаруживается только при использовании заклинания *Опознание* [Identify] или после настройки на него. Настройка на глаз проклинает вас до тех пор, пока вы не станете целью заклинания *Снятие проклятья* [Remove curse] или подобной магии. Извлечение глаза — опасная операция — не снимает проклятия. Пока вы прокляты, если у вас нейтральное или доброе мировоззрение, во время каждого долгого отдыха вы должны совершать спасбросок Харизмы с УС 18. При провале вы страдаете от краткосрочного безумия (стр. 259 «Руководства мастера подземелий»). Если спасбросок провален на 5 или более, вы также страдаете от долгосрочного безумия. Краткосрочное и долгосрочное безумие можно прекратить с помощью заклинания *Высшее восстановление* [Greater restoration] или аналогичной магии.

ПРОКЛЯТИЕ БЕСПОКОЙНОГО ГЛАЗА (ВАРИАЦИЯ).

Когда бес умирает, ближайшее к его телу разумное существо должно совершить спасбросок Мудрости с УС 18 (УС 15, если это чёрт). При провале существо получает бессрочное безумие: «Я должен сохранить глаз любой ценой. Теперь это моя самая сокровенная ценность».



Бес

Большой монстр, хаотично-злой

Класс защиты 16 (природный доспех)

Хиты 172 (15к10 + 90)

Скорость 50фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	7 (-2)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Атлетика +12, Восприятие +11, Скрытность +5

Сопротивление к урону огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 14 (11 500 опыта)

Ослепляющий взор. Если существо, которое может видеть третий глаз беса, начинает свой ход в 30 футах от него, бес может заставить его совершить спасбросок Харизмы с УС 17, если сам способен видеть цель и является дееспособным. При провале цель становится ослеплённой до конца своего следующего хода. Если бес не застал существо врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы избежать этого спасброска. В таком случае существо получает помехи ко всем атакам, совершаемым по бесу. Если в течение хода существо всё же взглянет на беса, оно будет должно тут же совершить спасбросок.

Разрушительный рывок. Если бес переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой рогами, цель получает дополнительно 11 (2к10) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 17, иначе будет сбита с ног, после чего бес может тут же совершить по ней атаку когтями бонусным действием.

Регенерация. Бес восстанавливает 20 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультитака. Бес использует способность Третий глаз, а затем совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Рога. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 25 (4к8 + 7) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 29 (4к10 + 7) рубящего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 24 (5к6 + 7) рубящего урона.

Третий глаз. Бес с помощью своей магии заставляет существо, видимое им в пределах 60 футов, совершить спасбросок Харизмы с УС 17. При провале цель попадает под действие одного случайного эффекта:

- Сон.** Цель теряет сознание. Она просыпается, если получает урон, или когда другое существо действием трясёт её, чтобы разбудить.
- Безумие.** Цель очарована. Пока цель очарована, она ведёт себя, будто на неё наложили заклинание *Смятение [Confusion]*. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- Потрясение.** Цель очарована. Пока цель очарована, она недееспособна, а её скорость снижается до 0. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
- Слабость.** Цель получает помехи к проверкам и спасброскам Телосложения. Кроме того, когда она получает урон, то становится ошеломлённой до конца своего следующего хода. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

Морвудд

Хранители распутия. Бесы, прозванные «морвуддами», — это древние существа, которые, возможно, послужили источником вдохновения для многих сказок о стражах подземного мира. Эти громоздкие чудовища скрываются и устраивают свои логова вблизи планарных порталов. Они инстинктивно чувствуют манящие их истончения барьера между мирами. Питаясь медлительными потоками магической энергией, они становятся ещё крупнее, соперничая размерами с гигантами и обретая всё больше магических способностей.

Естественная граница. Немногие существа могут противостоять морвудду. Обычно они находятся на вершине пищевой цепочки региона, убивая любого другого хищника, который ступает на их территорию. Они обитают на огромных просторах тёмных лесов, в самых глубоких его уголках. Монстр оставляет прогалины из сломанных деревьев и глубоких отпечатков копыт, что позволяет легко выследить его и определить периметр занятой им территории. Однако умные следопыты обычно воспринимают эти знаки как естественные границы и советуют людям не пересекать их. Некоторые вещи лучше просто оставить в покое

Морвудд

Огромный монстр, хаотично-злой

Класс защиты 16 (природный доспех)

Хиты 270 (20к12 + 140)

Скорость 60фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
28 (+9)	8 (-1)	24 (+7)	8 (-1)	15 (+2)	9 (-1)

Спасброски Сил +15, Тел +13, Хар +5

Навыки Атлетика +15, Восприятие +14, Скрытность +5

Спротивление к урону огонь, молния; дробящий, колющий и рубящий от немагического оружия

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24

Языки понимает язык Бездны, но не говорит

Опасность 20 (25 000 опыта)

Ослепляющий взор. Если существо, которое может видеть третий глаз морвудда, начинает свой ход в 30 футах от него, морвудд может заставить его совершить спасбросок Харизмы с УС 19, если сам способен видеть цель и является дееспособным. При провале цель становится ослеплённой до конца своего следующего хода. Если морвудд не застал существо врасплох, оно может отвести взгляд, чтобы избежать этого спасброска. В таком случае существо получает помехи ко всем атакам, совершаемым по морвудду. Если в течение хода существо всё же взглянет на морвудда, оно будет должно тут же совершить спасбросок.

Разрушительный рывок. Если морвудд переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в том же ходу попадёт по ней атакой рогами, цель получает дополнительно 16 (3к10) колющего урона. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы с УС 19, иначе будет сбита с ног, после чего морвудд может тут же совершить по ней атаку когтями бонусным действием.

Легендарное сопротивление (3/день). Если морвудд проваливает спасбросок, вместо этого он может преуспеть в нём.

Регенерация. Морвудд восстанавливает 20 хитов в начале каждого своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Действия

Мультиатака. Морвудд использует способность Третий глаз, а затем совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Рога. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 31 (5к8 + 9) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 36 (5к10 + 9) рубящего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 26 (5к6 + 9) рубящего урона.

Третий глаз. Морвудд с помощью своей магии заставляет существо, видимое им в пределах 60 футов, совершить спасбросок Харизмы с УС 19. При провале цель попадает под действие одного случайного эффекта:

1. **Сон.** Цель теряет сознание. Она просыпается, если получает урон, или когда другое существо действием тряcёт её, чтобы разбудить.
2. **Безумие.** Цель очарована. Пока цель очарована, она ведёт себя, будто на неё наложили заклинание *Смятение [Confusion]*. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
3. **Потрясение.** Цель очарована. Пока цель очарована, она недееспособна, а её скорость снижается до 0. Она может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.
4. **Слабоумие.** Цель получает 14 (4к6) психического урона, а значения её Интеллекта и Харизмы снижаются до 1. Существо не может творить заклинания, активировать волшебные предметы, понимать любые языки и общаться любым способом. Тем не менее оно может различать союзников, следовать за ними и даже защищать в бою. В конце каждого дня существо может повторять спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Его также можно окончить при помощи заклинаний *Высшее восстановление [Greater restoration]*, *Полное исцеление [Heal]* или *Исполнение желаний [Wish]*.

Легендарные действия

Морвудд 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. Морвудд восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Передвижение. Морвудд может переместиться со своей обычной скоростью, не провоцируя атаки.

Когти. Морвудд совершает одну атаку когтями.

Третий глаз (стоит 2 действия). Морвудд использует способность Третий глаз.

Луч из глаза (стоит 3 действия). Морвудд выбирает существо, которое может видеть в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Телосложения с УС 19, при провале получая 36 (8к8) некротического урона или половину этого урона при успехе. Если спасбросок провален на 5 и более, вместо этого цель получает 64 некротического урона. Если эта атака снижает хиты цели до 0, она тут же умирает.

