

## Поури

Средний гуманоид (гоблиноид), принципиальный злой

Класс брони 14

ПЗ 13 (2d8+4)

Скорость 30 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

**Навыки** Атлетика +3.

**Восприятие** пассивное Внимание 10.

**Языки** Общий, Гоблинский

**Опасность** 1/2 (100 ПО)

**Размен ударами.** Один раз в ход поури может после попадания рукопашной атакой заявить использование этой способности. В этом случае поури наносит своему противнику максимальный урон от своей атаки (9). В ответ он получает максимальный урон от оружия своего противника, как если бы тот сейчас атаковал его и попал. Поури не станет использовать эту способность, если полученный урон опустит значение его хитов до 0.

**Натиск.** Бонусным действием поури может переместиться до половины своей скорости (15фт) в направлении ближайшего врага.

## ДЕЙСТВИЯ

**Боевая булава.** Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, зона досягаемости 5 футов, одна цель. **Попадание:** Дробящий урон 5 (1d8 + 1).

**Длинный лук.** Дальнебойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 150 футов/600 футов, одна цель. **Попадание:** Колющий урон 5 (1к8 + 1).



## Бяка

*Маленькая аберрация, хаотичная нейтральная*

**Класс брони:** 12

**ПЗ** 21 (6d6)

**Скорость** 25 футов, полёт 50 футов (изначально не может летать)

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

**Невосприимчивость к состояниям:** слепота.

**Навыки** Восприятие +6

**Восприятие:** пассивное Внимание 16

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 ПО)

**Тактика стаи.** Бяка совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник бяки находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

**А мне летать охота.** В сражении бяка постепенно становится всё опаснее. В начале хода бяки бросьте 1d6. Если выпало 5 или 6, бяка получает одну из следующих способностей: **Полёт** (50 футов). **Юркость** (Класс брони увеличивается до 14). **Прозорливость** (Дополнительная атака бонусным действием). **Дополнительные зубы** (Урон от атак увеличивается на 1d6). Каждую способность можно получить только 1 раз. Бяка может иметь одновременно все перечисленные способности.

**Эволюция стаи.** Опциональное правило. Вместо того, чтобы кидать 1d6 за каждую бяку, для определения новой способности, можете совершать один бросок для всех дружественных бяк. Учтите, что это правило может значительно усложнить бой для игроков, поскольку бяки начнут эволюционировать быстрее.

## ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* Коллющий урон 4 (1d4 + 2)



# Нервный ург

Маленький гуманоид (фея), нейтральный добрый

Класс брони: 14

ПЗ 16(3d6+6)

Скорость 20 футов

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

**Восприятие:** ночное зрение 60 футов,

пассивное Внимание 12.

**Навыки** Скрытность +4, Внимание +2, Природа +3.

**Языки** Гномий, Друидический, Сильван

**Опасность** 1/2 (100 ПО)

**Природный камуфляж.** Нервный ург совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться в дикой местности.

**Постоянная тревога.** Нервный ург совершает с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы от магии, а также проверки Восприятия для обнаружения ловушек и засад.

**Запасной план.** Раз в день нервный ург может наложить на себя заклинание Притворная смерть.

**Регенерация.** Нервный ург восстанавливает 3 ПЗ в начале своего хода. Если нервный ург получает урон кислотой или огнём, эта особенность не действует в начале его следующего хода. Нервный ург умирает только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

**Осторожность – залог выживания.** Если текущие ПЗ нервного урга опустились ниже половины от первоначального значения, он больше не может атаковать и обязан в свой ход дистанцироваться от источников угрозы. В качестве действий он может применять заклинания лечащее слово или притворная смерть, или совершать рывок, чтобы сбежать с поля боя. Этот эффект заканчивается, если текущие ПЗ становятся равны или превышают половину от первоначального значения.

## ДЕЙСТВИЯ

**Прочная ветка.** Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, зона досягаемости 5 футов, одна цель. Попадание Дробящий урон 5 (1d6 + 2).

**Отравленный дротик.** Дальнебойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/60 футов, одно существо. Попадание Колющий урон 4 (1d4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Выносливости СЛ 12, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.



# Скальный фантом

Средняя нежить, Хаотичный злой

Класс брони 13

ПЗ 22(5d8)

Скорость 50 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

**Сопротивление урону:** звук, кислота, холод.

**Иммунитет к урону:** некротическая энергия, яд.

**Иммунитет к состоянию:** сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность.

**Сопротивление урону:** звук, кислота, холод.

**Уязвимость к урону:** огонь.

**Восприятие:** тёмное зрение 60 футов, пассивное Внимание 10.

**Языки** понимает все, известные при жизни, но не говорит.

**Опасность** 1 (200 ПО)

**Бестелесное перемещение.** Скальный фантом может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью.

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

**Обычные клинки тут бессильны.** Реакцией после попадания по нему немагической атаки противника фантом может пройти спасбросок Телосложения (Сл 10). В случае успеха атака не наносит урона.

## ДЕЙСТВИЯ

**Вытягивание жизни.** Рукопашная атака заклинанием: +4 к попаданию, зона досягаемости 5 футов, одно существо.

**Попадание** Урон некротической энергией 7 (2к6). Цель должна преуспеть в спасброске Выносливости СЛ 10, иначе максимум её ПЗ уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не совершит длительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её ПЗ до 0.



## Огненный демон

Среднее исчадие, Принципиально злой

Класс брони 13

ПЗ 52(8d8 + 16)

Скорость 25 футов, полёт 40 футов.

СИЛ	ЛВК	ВЫН	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

**Сопротивление урону:** холод, дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посеребрённым оружием.

**Иммунитет к урону** огонь, яд.

**Восприятие** тёмное зрение 120 футов, пассивное Внимание 10.

**Языки** Инфернальный, телепатия 120 футов.

**Опасность** 3 (700 XP)

**Дьявольское зрение.** Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

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

**Недостижимый.** Пока огненный демон летит, немагические дальнебойные атаки не могут нанести ему вреда.

**Врождённое колдовство.** Базовой характеристикой огненного демона является Харизма (СЛ спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах: Неограниченно: туманный шаг, адское возмездие.

**Пламя хаоса** Когда ПЗ огненного демона опускаются до 0, все существа в 20 футах от него проходят спасбросок Ловкости СЛ 12 и получают 3d6 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.

## ДЕЙСТВИЯ

**Мультиатака** Дьявол совершает две атаки: одну рогами, и одну раскалённым копьём.

**Рога** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, зона досягаемости 5 футов, одно существо. *Попадание* Колющий урон 4 (1d4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Выносливости СЛ 12, иначе будет сбита с ног.

**Раскалённое копьё.** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, зона досягаемости 10 футов, одна цель. *Попадание* Колющий урон 8 (1d10 + 3) плюс урон огнём 7 (2d6).

