

БАШНЯ

Модуль по D&D 5 на 2-4 игрока на 2-3 сессии
в сеттинге «Старый Рим»

АННОТАЦИЯ

Это результат моей рефлексии на
тему «Башни звездочета».

Sveltha

Старый Рим

СОДЕРЖАНИЕ

1	О приключении и мире.....	2
2	История Башни.....	2
3	Завязка приключения	3
4	Башня и ее обитатели.....	5
4.1	Окрестности Башни	5
4.2	Третий этаж Башни	6
4.3	Второй этаж Башни	8
4.4	Первый этаж Башни	9
4.5	Подвал Башни	10
5	Мастерские персонажи	12
5.1	Друид Аэто	12
5.2	Корвус Таэрин.....	13
5.3	Миконид	14
5.4	Архитектор.....	15
6	Карточки монстров.....	16
6.1	Стая летучих мышей-вампиров.....	16
6.2	Горгулья.....	17
6.3	Миконид	18
6.4	Корвус Таэрин.....	19
6.5	Дроу	20
6.6	Скелет	21
6.7	Архитектор.....	22
6.8	Пылающий череп (Flameskull)	24
6.9	Газовая спора (Gas spore).....	25
6.10	Бес (Imp).....	27
6.11	Спинагон.....	28

1 О приключении и мире

С незапамятных времен стоит недалеко от города Нимеуса, что в Цизальпинской Галлии, башня. Кто-то говорит, что её поставили римляне еще при Цезаре, другие говорят, что она была здесь и раньше, а римляне в нее и соваться боялись, чего не скажешь о местных галльских сепаратистах, свивших там гнездо и пакостивших римскому гарнизону, как только возможно. К ним присоединился и алхимик Дотовир, у него какие-то свои соображения на этот счет были, что в башне клад спрятан или что-то вроде того.

И вот легион ушел, а вместе с ним – все представители римской власти. Но и галльские повстанцы как в Лету канули, остался только друид Аэто, полусумасшедший старик, уверяющий, что они все уже умерли, если что не похуже. А виной всему Башня – проклятое место, к которому и подходить близко нельзя.

Уже третий год Нимеус живет сам по себе. Сначала было хорошо – все, что вырастил, твое, налогов платить не надо. Потом откуда-то полезли монстры, в том числе и летучие мыши-вампиры, так что пришлось жителям залезать в местный колизей и в нем держать оборону. Потом эта беда кончилась, зато явились откуда-то вооруженные копьями и луками всадники, знатно пограбившие сельские угодья и угнавшие часть населения. А прошлой зимой из-за этого случился голод, а этой осенью – эпидемия. Вот так население Нимеуса сократилось до того, что отлично помещалось внутри колизея.

И вот светлым майским днем прибыл по Вистру корабль из Арлезии и с его прибытием у жителей Нимеуса забрезжила надежда на лучшую жизнь, а кое-кто для исполнения этого желания решил навестить Башню.

Город Нимеус населен в основном людьми – потомками местных галлов и римских колонистов (в том числе и легионеров, которым тут землю дали). Гномское население практически все сбежало, не любят они разрушение коммуникаций и запустение. Дварфов было немного, но кто-то мог остаться. Возможно, что продолжают тут жить и некоторое лигуры (галльская популяция эльфов так себя называет) – мол, всегда тут жили, видели и не такое. Возможно, что и есть полурослики, натерпевшиеся от римских властей и готовые жить где угодно, лишь бы их не притесняли по национальному и религиозному принципу, ведь в Риме поклонение Единому Творцу не в чести.

2 История Башни

Башня была построена дроу на месте, где соединяются у поверхности выходы из Ада (Аида) и Подземья (Тартара). В процессе строительства архитектор башни умер – тут не понятно, либо свои прикончили, либо черти, либо сам себя принес в жертву, чтобы его творение пережило своего мастера. И был похоронен на втором этаже башни. Но похоронен был недостаточно тщательно, по этой причине периодически пробуждается и задает жару всему живому, до чего дотягивается. Люки, контролирующие проходы в Аид и Тартар с момента постройки Башни открыты, хотя могут закрываться. Видимо, Архитектор не успел спроектировать и создать закрывающий механизм. Или передумал...

Участок стены напротив гробницы иллюзорный, на него указывает горгулья. Если кто-то это обнаружит и проникнет во внутрь, то пробудит Архитектора и тот примется за убийство всего живого, начиная со вторженца. Горгулья, если у нее на пальце нет кольца, и непогребенные мертвецы будут ему в этом деле помогать.

Захоронив Архитектора, дроу покинули Башню. На верхнем этаже Башни под аркадой поселяются летучие мыши. Эти твари оказываются чувствительны к проявлениям

магии друу и иногда, как правило при пробуждении архитектора, становятся вампирами и терроризируют местный скот.

Римляне, как пришли в здешние края, башню заприметили и попробовали использовать как дозорный пункт, для чего построили вокруг башни рампу, ибо внутри нормальных приспособлений для подъема и спуска не было.

В какой-то момент какой-то легионер оказался на втором этаже и потревожил Архитектора. Дальше было сражение между Пятым Галльским и колдуном-некромантом, кончившееся боевой ничьей: легионерам не сильно-то досталось, но похоронить Архитектора как должно они не смогли. Но как народ прагматичный, римляне замазали дегтем зеркала-телепорты, забрали все свои пожитки и запечатали Башню снаружи. И больше в нее не совались.

Галльские сепаратисты во главе с одним местным, присвоившим себе гордое имя Верцингеторикса, решили, что римляне, в отличии от них самих, слабаки, а потому заселились в Башне и оттуда терроризировали всю округу. Хорошо было ровно до тех пор, пока не произошло землетрясение, обрушившее потолок на третьем этаже. Дальше уже пошло по накатанной: любопытный галл полез в образовавшуюся дыру, пощупал иллюзорную стену и оказался глазом на глаз с Архитектором. Архитектор надавал галлам по полной, не оставив в живых никого, но изрядно схлопотал от пришедшего на выручку друида Аэто, которого на прощанье хорошенько проклял. После этого Аэто повредился мозгами и забыл об подробностях случившегося, а Архитектор опять отправился на покой.

Алхимик Дотовир жил тут с бравыми воинами, и понимал, что открытые выходы несут проблемы, а потому решил во что бы то ни стало их закрыть и даже понял, как и с помощью чего. *Чертежи Дотовира можно найти в его комнате в икатулке на столе, а детали приспособления – по всей Башне.* И все б ему удалось, если б не события, описанные выше. В этом плачевном состоянии он обречен находится до тех пор, пока оба выхода на тот свет не будут закрыты. Появляется в полнолуние, ибо именно в полнолуние был убит.

3 Завязка приключения

Итак, город Нимеус живет довольно паршивой жизнью, которою разнообразит прибытие корабля из Арлезии. Это тамошний виноторговец Гордий приплыл сюда, чтобы забрать дубовую древесину, заготовленную в прошлом году для бочек, а заодно и сделать новую заготовку. Кроме того, Гордий привез кое-какой товар – инструменты, породистую скотину и провиант, которые готов обменять у местных жителей на что-нибудь ценное (например, на самих местных жителей – хорошая мотивация для персонажей: спасти родственников от рабства).

В этом городе и находятся персонажи игроков. Самое главное, чтобы они были заинтересованы в походе в Башню. Возможно, это местные, которые пошли избавлять своих земляков от мышей-вампилов. Или кто-то нашедший записку Дотовира. Или пошли спасать лоцмана с корабля Гордия: лоцман что-то слышал про сокровища и польстился на такую вылазку, а Гордий без лоцмана не доберется обратно до Марсалии. Может так же среди персонажей игроков оказаться соратник Дотовира по алхимическим делам, привлеченный в это странное место вещими снами.

Разрешенные расы: люди, эльфы (лигуры), гномы, дварфы, полурослики.

Разрешенные классы: все основные, но персонаж должен быть адекватен ситуации.

Будет лучше, если кто-то из персонажей будет знать подземный и/или inferнальный язык.

В начале кто-то из персонажей обшаривает заброшенные дома в поисках поживы и находит в доме алхимика Дотовира надпись на стене следующего содержания:

В полнолуние являю под колоннадой Башни свой лик.

Явись, исполни просьбу мою,

И поведаю о сокровище, что таит эта Башня.

Эту надпись оставил сам, пока жив был, Дотовир – ему было видение, что тот, кто прочитает подобную надпись сможет избавить его от призрачного состояния, закрыв проходы.

Но наш персонаж не первый, кто эту надпись прочитал – к Башне на всех парах уже несетя некто Секстилий, из числа излишне предприимчивых местных жителей. Опередить его – тоже неплохая мотивация.

Так или иначе, персонажи игроков решают отправиться в Башню.

Тем временем дроу решают, что Архитектора надо все-таки захоронить как следует. Его неупокоенная душа в прямом смысле не дает спать Таэрину Корвексу, еще одному участнику строительства и родному брату Архитектора по совместительству. И Таэрин организует экспедицию, у которой вот какие цели: выйти наружу через Башню, оставив верного миконида охранять сам проход и оставленный похоронный инвентарь, сходить к местному священному источнику Вейрона за святой водой, провести погребальный ритуал и отправиться восвояси.

Первая часть плана была осуществлена без сучка, без задоринки: вещи оставили внизу под рампой, дверь запечатали, люк на первом этаже, который ведет к выходам в Аид и Тартар, закрыли досками и камень положили сверху (чтоб произвольно лезущие черти не могли открыть), миконида оставили, наказав очистить от дегтя зеркало на первом этаже. Чем миконид и занимался до прибытия Секстилия. Секстилий был встрече не рад и сразу запустил в миконида стрелу, тот ответил облаком парализующих спор, а дальше и вовсе прикончил вторженца с помощью одной из деталей Доровира (I образная деталь) – шеста, окованного бронзой. И, чтоб добро не пропадало, поверженного врага миконид сожрал, насев на мертвое тело всем своим мицелием. В итоге осталась от Секстилия куча чистых белых костей и весь неорганический инвентарь. Поевши, миконид стал мучаться от жажды, по сему по вечерней прохладе вышел наружу и отправился искать воду, деталь на всякий случай взял с собой.

Персонажи меж тем приближаются к Башне, если они зайдут к Аэто, то полоумный друид будет их отговаривать от посещения, рассказывая, что Башня населена мертвецами, а то и кем похуже. А заодно поведаст о небывалом урожае грибов (привет, миконид!) и предложит хлебнуть сваренного из них зелья. Зелье повышает случайную характеристику на 1. Видя, что отговорить не получается, Аэто попросит персонажей выкидывать мертвецов из Башни, чтобы он мог их похоронить. Если по дороге персонажи будут искать следы, то на броске Восприятия с результатом выше 15 они найдут привязанные на ветках метки-паутинки (дроу отмечали дорогу), а на броске с результатом выше 17 – идущие от Башни следы пятерых гуманоидов.

4 Башня и ее обитатели

Именно содержимое Башни и взаимодействие с ним определяет, что будет происходить в игре, поэтому ограничимся детальным описанием этажей и их содержимого.

4.1 Окрестности Башни

Снаружи Башня представляет собой монолитное восьмиугольное сооружение, сложенное из местного известняка. Вход на южной стороне. По часовой стрелке Башню опоясывает рампа. Нижняя часть рампы опирается на сплошную стену, затем стена сменяется колоннами, а после рампа опирается на консоли. Заканчивается рампа под аркадой третьего этажа.

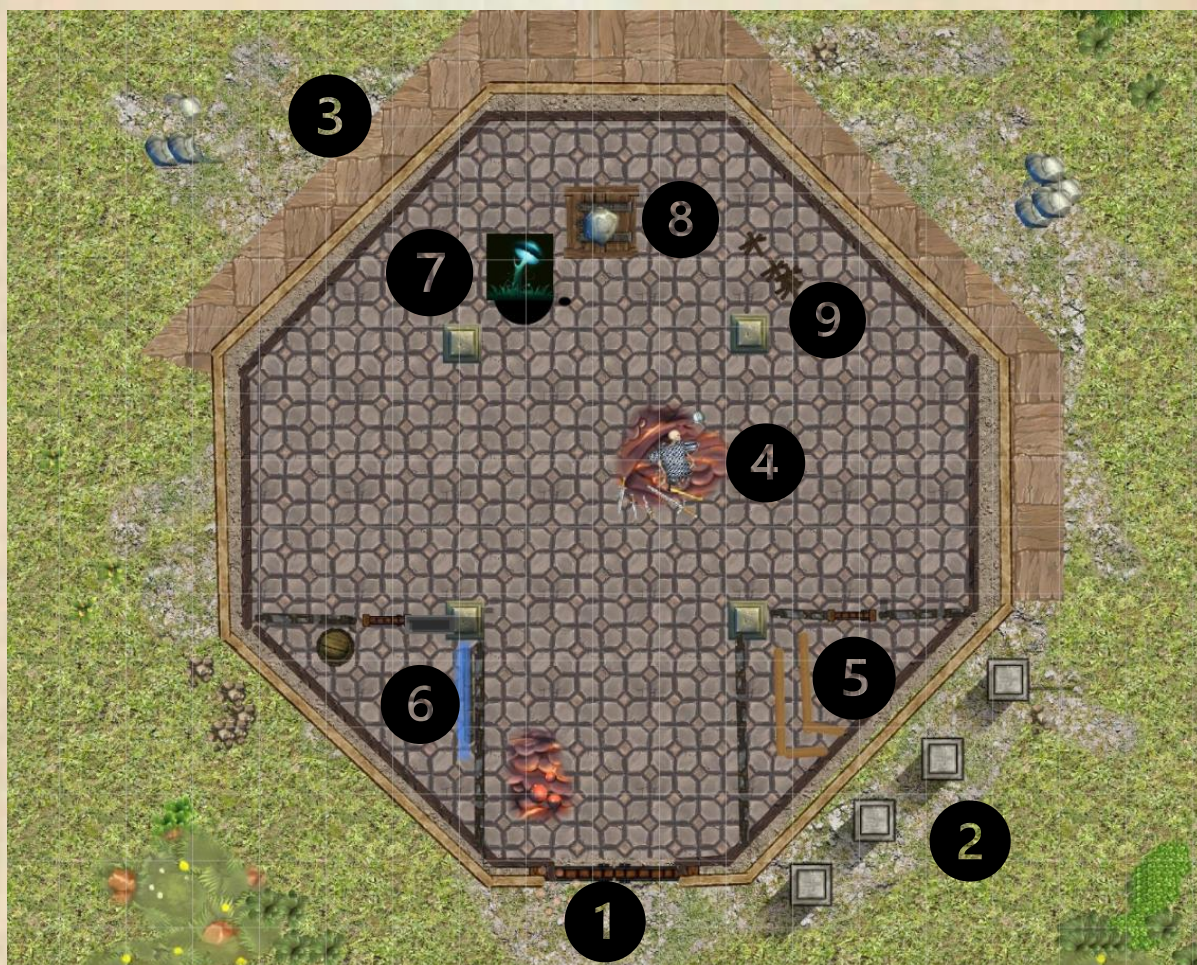


Рис. 1 – Первый этаж башни

- 1 – вход в башню
- 2 – аркада колон, поддерживающая рампу, под рампой – потайная комната
- 3 – рампа,
- 4 – скелет Секстилия
- 5 – L-образные детали
- 6 – зеркало-телепорт
- 7 – светящийся гриб
- 8 – люк, закрытый камнем
- 9 – доски

Под рампой, между стеной Башни и опорной стеной рампы, есть помещение – узкая прямоугольная комната со скошенным потолком, в которое ведет дверь. Дверь заперта, но замка на ней нет. Зато есть замысловатая печать, оставленная дроу, она-то и держит дверь закрытой. Если печать снять, то дверь откроется, но Таэрин тут же узнает об этом, а также о том, кто это сделал. Также дверь можно вышибить броском Атлетики с результатом 17+. В комнате стоит сундук, в сундуке лежат ароматические свечи, мел, кувшин в ароматизированным вином, надгробная пелена из паутинного шелка и бронзовая Т-образная деталь, положенная сюда хозяйственным миконидом.

Если идти по рампе, то на уровне второго этажа будет место, где всякий проходящий теряет сознание при спасброске по Телосложению ниже 15. За стеной лежит (пока лежит) Архитектор, это его тлетворное влияние. Чем выше, тем уже становится рампа, игрокам следует кидать спасброски по Ловкости, при результате 13 и ниже персонажу грозит падение. Обвязывание веревкой, шлямбуры и т.п. дают преимущество. Стены Башни покрывают надписи типа SPQR, слава Пятому Галльскому легиону, Люций и Тит были здесь, и картинки разной степени похабности. Если кто-то будет внимательно глядеть себе под ноги, то найдет золотой динарий. Это маячок, связанный с ложкой.

4.2 Третий этаж Башни

Заканчивается рампа небольшой площадкой, ведущей на колоннаду третьего этажа – балкон, опоясывающий ствол Башни, изрядно загаженный летучими мышами. Если персонажи пришли сюда днем, то мыши их встретят со всем почтением, их тут три группы, и они вампиры. Ночью мыши улетают по своим делам и в помещение третьего этажа можно войти беспрепятственно. Там персонажей встретят четыре воинственно настроенных оживших скелета, один из которых снаряжен получше других, при жизни это был Верцигеторикс. Из имущества можно будет найти некоторое количество более-менее целых досок, простой глиняной посуды, ржавого оружия, заплесневелых книг и тому подобной рухляди на усмотрение мастера.

Ценное и необычное:

- а) Набор алхимика.
- б) Стеклянная бутылка литров на 50, заполненная под горло жидкостью и заткнутое притертой пробкой. На дне бутылки лежат золотые украшения. Жидкость – соляная кислота.
- в) Бронзовая ложка с костяной ручкой, на которой написано «Йида». Любая органическая материя, попадающая в ложку, превращается во вполне съедобную, пусть и не очень вкусную перловую кашу. Если у персонажей есть динарий-маячок, то эта монета становится горячее по мере приближения к ложке.
- г) На северо-западной стене зеркало-телепорт на первый этаж, закрашено дегтем.
- д) Так же тут есть шкатулка, обеспечивающая вечную сохранность – в ней три зелья – зелье защиты от огня, большое лечебное и рандом, а также чертеж Дотовира и сборник алхимических рецептов (см. справа).

Посреди помещения на третьем этаже зияет дыра в полу. Если спуститься в нее, то можно попасть на второй этаж.

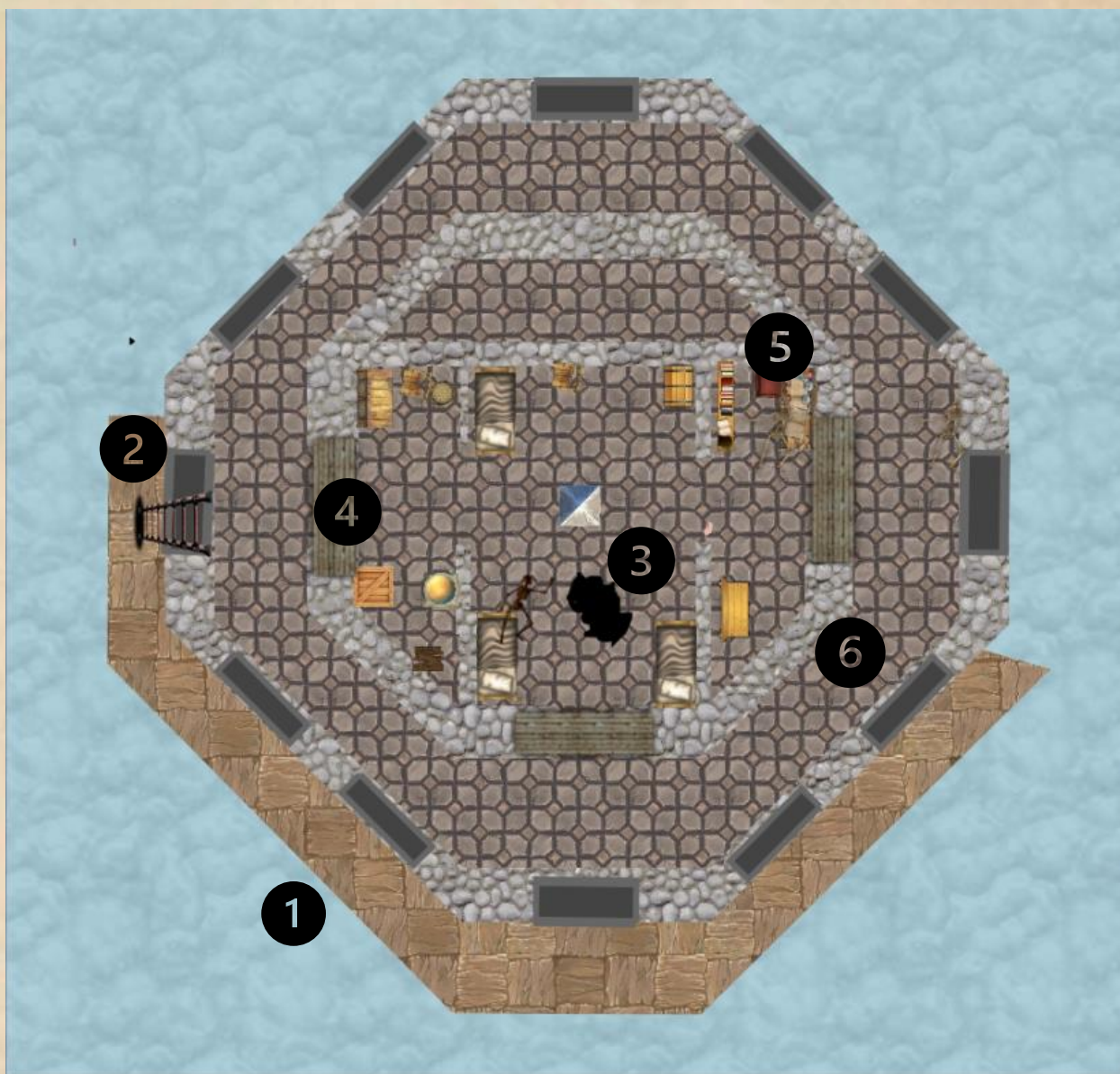


Рис. 2 – Третий этаж башни

- 1 рампа
- 2 лестница на крышу
- 3 дыра в полу
- 4 проход во внутреннее помещение
- 5 уголок алхимика
- 6 аркада

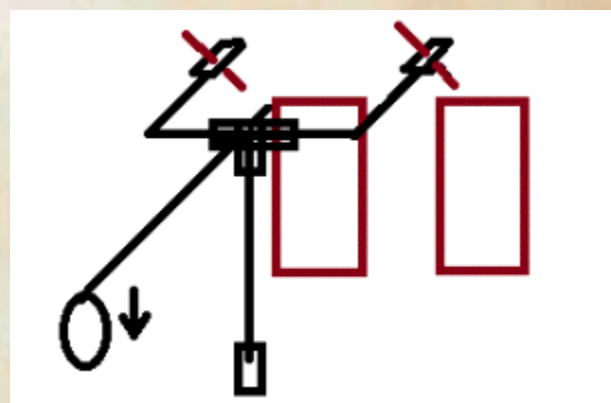


Рис. 3 – Чертеж Дотовира

4.3 Второй этаж Башни

Второй этаж не имеет окон, зато потолок тут на много выше, чем на первом и третьем этажах. Свод покоится на четырех колоннах, колонны, расположенные на севере встроены в стену, отгораживающую часть этажа. Посередине эта стена иллюзорная, если через нее пройти между колонн, то откроется комната с саркофагом Архитектора, причем сам Архитектор тут же выйдет навстречу непрошеным гостям.

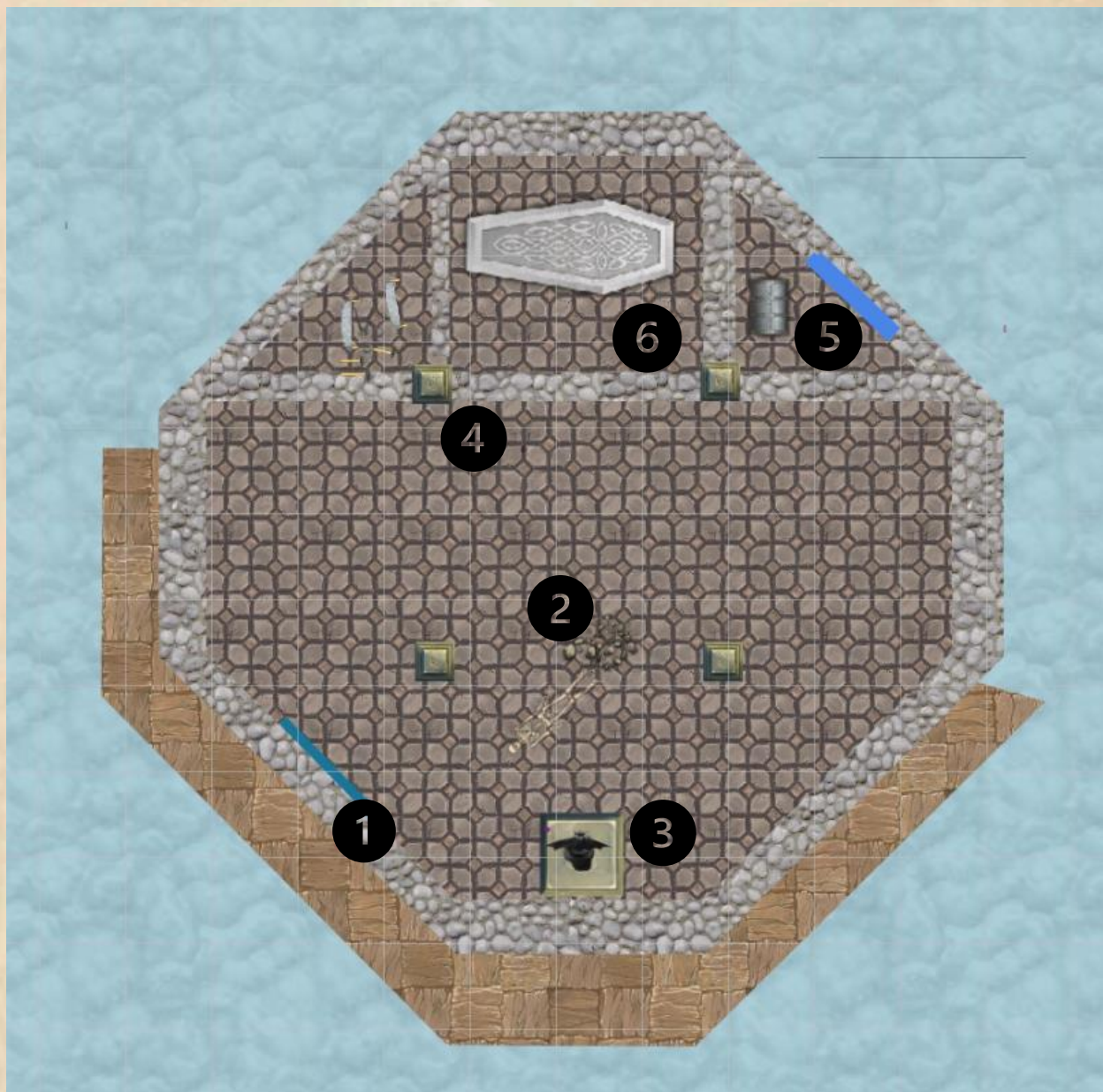


Рис. 4 – Второй этаж башни

- 1 зеркало телепорт с первого этажа
- 2 скелет и куча щебня
- 3 гаргуля
- 4 иллюзорная стена
- 5 сундук и зеркало телепорт на крышу
- 6 саркофаг Архитектора

Помещение абсолютно пустое, если не считать горгульи, сидящей на постаменте, и зеркала на юго-восточной стене. Зеркало – телепорт, ведущий на первый этаж, пока зеркало на первом этаже замазано дегтем, не работает. Постамент имеет кубическую форму, боковая сторона у него отвалилась, так что можно залезть внутрь – постамент полый и внутри на нем высечена история создания башни (на дровийском). Внутри постамента могут залезть два гнома или полурослика, а все остальные – только в одиночку.

Положение горгульи зависит от того, как идет приключение. Если кроме Секстилия в Башню никто не проникал, то горгулья сидит на постаменте и указывает правой рукой на иллюзорную стену, на указательном пальце надето золотое кольцо с большим рубином. Если кольцо снять, то горгулья придет в движение и первым делом пробудит своего хозяина, а потом примется раздавать персонажам. Тот, кто оденет кольцо на себя, тут же окаменеет.

Если помимо незадачливого Секстилия в Башню проник, например, лоцман с корабля или еще какой персонаж, связанный с персонажами игроков, то горгулья сидит в позе «руки в боки», а вышеуказанный персонаж стоит в состоянии полного окаменения с кольцом на пальце. Если кольцо снять, персонаж придет в нормальное состояние, а горгулья сначала позовет хозяина, а потом начнет развешивать.

Северо-западный и северо-восточный углы второго этажа закрыты, но если разломать стену (бросок Атлетики 20+), найти отпирающие камни (бросок Расследования 17+) или попросту войти в эти помещения через арки из комнаты с саркофагом, то можно обнаружить следующее. В северо-западном углу сложены оставшиеся от строительства материалы – доски, гвозди, веревки, мотки проволоки и фонарь. Если приглядеться, то гвозди и проволока адамантиевые, а веревки из паутинного шелка. Если заправить фонарь универсалисом, то он будет давать отличное освещение на 15 футов вокруг, зато все остальное будет погружено в непроглядный мрак. В северо-западном углу стоит закрытый сундук (ключ у Архитектора), который можно открыть броском Ловкость Рук на 17+. В сундуке: механический паук и кувшин с универсалисом. В центральной комнате стоит саркофаг, и кроме самого Архитектора и 2d6 унций универсалиса в нем больше ничего интересного нет.

Механический паук в короне, если заправить паука универсалисом, и снять с него корону, то паук будет следовать за тем, кто несет корону. Паук способен переносить не очень тяжелые предметы (меньше 5 фунтов), например, горящий факел или фонарь. Может ходить по стенам и по потолку. Если пройти в любую из боковых комнат и начать там копаться в вещах, то Архитектор гарантированно покидает свой саркофаг и идет повидаться с персонажами.

4.4 Первый этаж Башни

На первый этаж можно попасть из зеркала на втором этаже или просто открыв дверь – миконид ее закрыл на засов. Вокруг входа в Башню растет множество разнообразных грибов, причем таких, каких тут отродясь не водилось. На первом этаже окон нет, свет проникает через открытую дверь. Кроме того, светится гриб высотой в метр и со шляпкой сантиметров 70 в диаметре. Этот гриб еще удивителен тем, что он висит над темной глубокой ямой правильной округлой формы и не имеет той части шляпки, где у обычных грибов содержатся споры. Как можно догадаться, споры этого гриба делают невидимым то, на что попадают, чем толще слой, тем глубже зона невидимости. Если споры стряхнуть, эффект исчезнет. Все персонажи, которые трогали или топтали грибы, во-

первых, попадают под наблюдение миконида, о чем они начинают догадываться при броске подходящего интеллектуального навыка, например Природы, против 13, во-вторых, становятся разносчиками спор и повышают местное грибное видовое разнообразие на радость полоумному Аэто. Также недалеко от гриба можно найти бранные останки Секстилия, включая его меч, кинжал и кольчугу. Свод первого этажа невысок и подперт четырьмя колоннами, которые образуют углы комнат так, что центральное пространство имеет крестообразную форму. В комнаты ведут двери, они не заперты, но две из них заклинило. В центре первого этажа на полу находится люк, он закрыт досками и дополнительно привален камнем. Если прислушаться, то можно услышать, как с обратной стороны на inferнальном ругаются черти.

Юго-восточная комната пустая, дверь в нее заклинена. Внутри комнаты есть засов, здесь можно устроить отдых, если сидеть тихо, то никто вами не заинтересуется. В северо-восточной комнате продолжают лежать две L образные детали закрывающего механизма, остальные детали унес миконид, T образную положил в сундук, т.к. она металлическая, а стало быть, ценная, а I Образную взял с собой, ибо она годится как оружие. В северо-западной комнате (дверь заклинена) лежат доски длиной футов шесть и камни, а на стене имеется зеркало-телепорт на 3 этаж. В юго-западной комнате пусто, если не считать деревянное ведро, наполненное уже застывшим дегтем, из которого торчит метла. На стене зеркало-телепорт на 2 этаж, замазанное дегтем. Часть дегтя отскреб миконид.

4.5 Подвал Башни

Если убрать камень с люка вниз, а затем открыть сам люк и повстречаться с враждебно настроенными чертями (число импов равно числу персонажей, руководит ими спинагон), то можно спуститься в подвал. Подвал представляет собой затопленное помещение, свод которого опирается на две колонны. В противоположной от входа стороне расположены рядом открытые проходы в Аид и Тартар. Из первого периодически будут появляться летающие жители тех мест, чтобы персонажи не заскучали. Под водой живут желатиновые кубы, которые при удобном случае будут не прочь закусить персонажами. А над водой на тонких нитях мицелия болтаются газовые споры. Черти всегда будут не прочь подтащить эту штуку к персонажам поближе, чтобы отоварить последних болезнетворными спорами. Глубина у входа в подвал – два фута, у противоположной стены – три фута. В пяти футах от стены с выходами в Аид и Тартар возвышается каменная опора, на которую как раз и надо установить механизм. Около выходов в Аид и Тартар так же есть пазы, в которых возможно разглядеть запирающие рычаги. На них будут надавливать L образные детали, если правильно установить механизм и привести его в действие. Если посмотреть в воду около дальней стены, но под водой можно найти некоторое количество золотых, адамантовых и серебряных предметов – это и есть сокровища, упомянутые Дотовиром. Эти вещи должны соответствовать персонажам и их целям, так что отдаются на откуп мастеру.

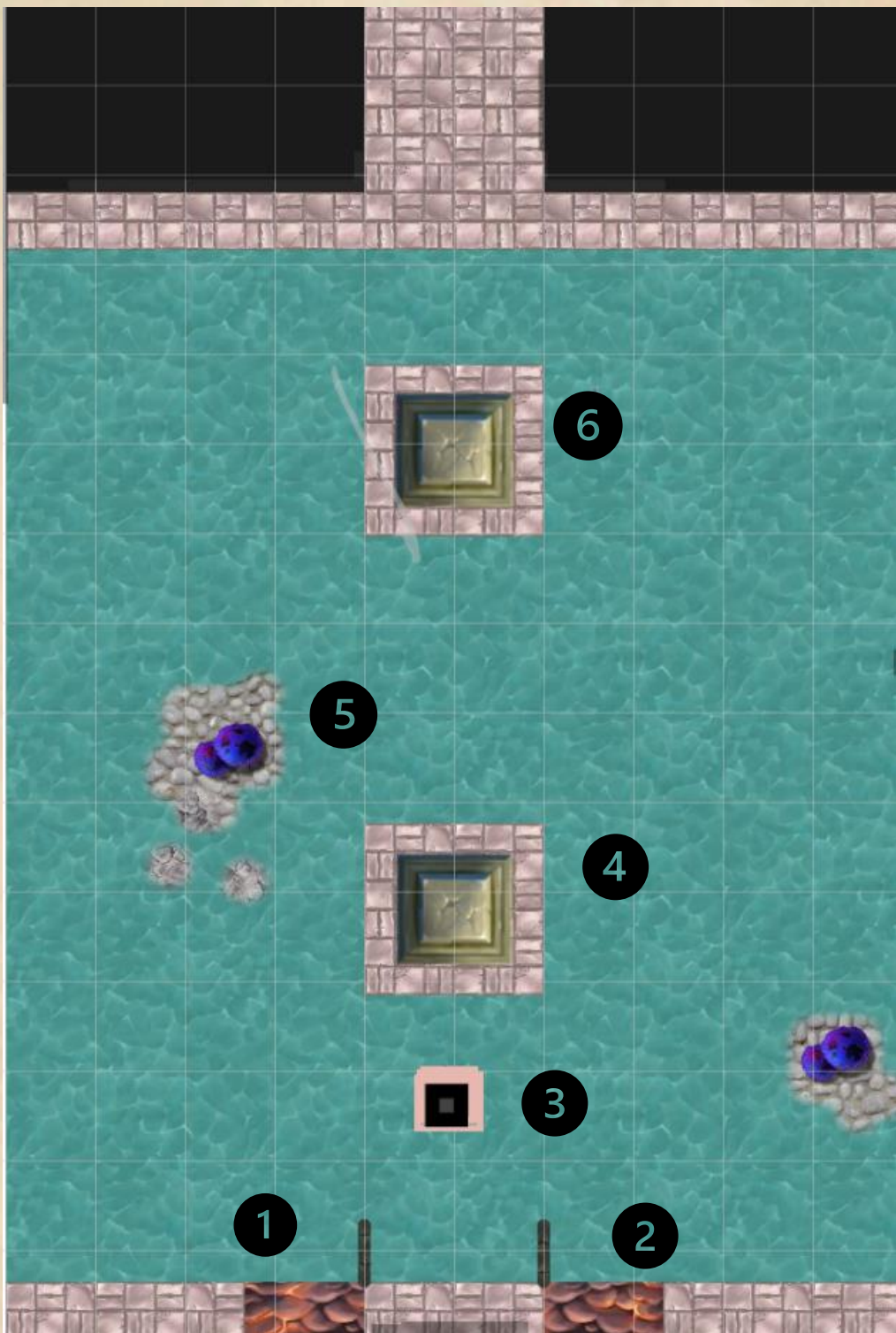


Рис.5 – Подвал башни

- 1 дверь в Тартар
- 2 дверь в Аид
- 3 постамент для механизма
- 4 колонна
- 5 островок
- 6 еще колонна

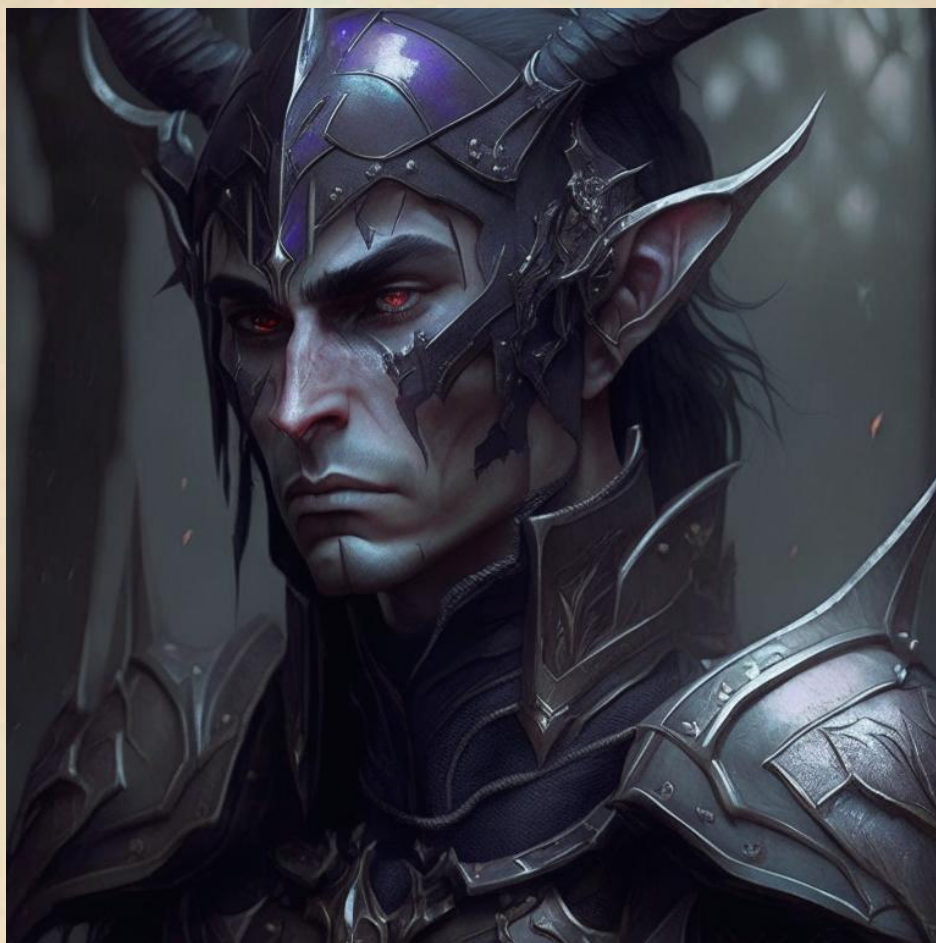
5 Мастерские персонажи

5.1 Друид Аэто



Дед безумен, говорит загадками или иносказаниями. До ужаса боится Башни и ближе, чем на 300 футов к ней подходить не будет ни при каком раскладе. Если персонажи будут относиться к друиду со всем уважением, то тот насыплет каждому из них 2d4 ягод добряники. Так же Аэто может забрать у персонажей спасенного лоцмана (тому слишком плохо, чтобы продолжать активно действовать), если сюжет приключение подразумевает такой поворот. Все покойники, выброшенные наружу, будут схоронены старым друидом как должно, и больше никого не потревожат. Так же Аэто может сообщить персонажам про миконида и дроу, если будет сюжетная необходимость.

5.2 Корвус Таэрин



Это законно-злой персонаж, причем больше законный, чем злой. Но он готов поспособствовать персонажам в убиении Архитектора, ибо сам сюда за этим пришел: его условия такие – все вместе бьем Архитектора и его подручных, затем дроу уходят к себе, через проход в подвале, а персонажи вольны делать что захотят. Правда первые пять ходов боя Таэрин в деле не будет принимать участие, т.к. будет проводить ритуал по подготовке окончательных похорон. Корвус жрец Вейрона 3 уровня. Если персонажи не разорвали кладовую дроу, то Таэрин персонажей не тронет, в противном случае заставит вернуть награбленное и если не будет достаточно убедителен, то постарается навалить с помощью своих подручных. Также будет враждебен, если персонажам хватит ума первыми лезть в драку или персонажи обидят миконида. Если убить Корвуса, то со временем из него образуется примерно такая же тварь, каковой сейчас является Архитектор. Как правило, появляется тогда, когда дело идет к драке с Архитектором или драка уже начата – на усмотрение мастера. Игромеханические характеристики в разделе 6.

5.3 Миконид



Для своего биологического вида любопытен и дружелюбен. Стараются выполнить порученные ему дела и в драку первым не полезет, но если на него нападут, то обсыплет парализующими спорами, а дальше либо удерет (и дождется своих господ), либо развесит I образной деталью. Способен общаться телепатически, если обсыплет собеседника спорами. Дроу называет «мои господа», конкретно Таэрина Корвуса «мой господин». Насчет Архитектора не в курсе, знает только, что у господ тут есть большое дело, для которого нужно посеребренное оружие и святая вода. Появляется, когда персонажи оттираются вокруг Башни или на первом этаже. Игромеханические характеристики в разделе 6.

5.4 Архитектор



Типичное умертвие, ненавидящее все живое. Если горгулья еще не активна, то при удобном случае попытается ее активировать. Также пробуждение Архитектора поднимает обратно всех скелетов, которые есть в Башне. В первоначальной форме Архитектор выражается довольно пафосно, грозитя всех поубивать и сделать из них своих слуг. Тот, кто выносит Архитектора в ноль хитов, так или иначе лишает его головы. Так что дальше персонажам придется иметь дело с летающим черепом, который будет ругаться последними словами, но также будет отвечать на вопросы персонажей и даже может поменять свои решения после уговоров, но, разумеется, на еще более худшие. Игромеханические характеристики в разделе 6.

6 Карточки монстров

6.1 Стая летучих мышей-вампиров

Средний, рой крохотных, зверь

Класс Доспеха: 12

Хиты: 22 (5к8)

Скорость: 0 футов, полет 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	15 (+2)	10 (0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)
Сопротивление урону колющий, рубящий, дробящий Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, ошеломление, очарование, опутанность, окаменение, испуг, захват Чувства слепое зрение 60 футов , пассивное Восприятие 11 Опасность 1/4 - 50 опыта Источник: «Monster manual»					

Эхолокация. Рой не может использовать слепое зрение, будучи оглохшим.

Острый слух. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотной летучей мыши. Так как мыши вампиры, то рой может восстанавливать хиты – на сколько накусили, столько восстановили.

ДЕЙСТВИЯ

Укусы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. Попадание: Колющий урон 5 (2к4), или колющий урон 2 (1к4), если у роя половина хитов или меньше.

6.2 Горгулья

Средний, элементарь, хаотично-злой

Класс Доспеха: 15 (природный доспех)

Хиты: 52 (7к8 + 21)

Скорость: 30 футов, летая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (0)	8 (-2)
Сопротивление урону немагический дробящий, немагический рубящий, немагический колющий, неадамантиевый дробящий, неадамантиевый рубящий, неадамантиевый колющий Иммунитет к урону яд Иммунитет к состоянию отравление, окаменение, истощение Чувства тёмное зрение 60 футов , пассивное Восприятие 10 Языки Терран Опасность 2 - 450 опыта Источник: «Monster manual»					

Обманчивая внешность. Пока горгулья остаётся без движения, она неотличима от неживой статуи.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Горгулья совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

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

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

Оживший камень. Горгульи гнездятся на утёсах и скалах, а также на выступях в пещерах. Они обитают на городских крышах, подобно стервятникам, примостившись среди высоких каменных арок и контрфорсов замков и соборов, и способны сидеть настолько смирно, что выглядят безжизненными. В таком состоянии горгулья может находиться годами, что делает её идеальным стражем. Хитрые существа с лёгкостью могут заставить горгулий служить себе. Им нравятся простые задачи, такие как охрана хозяйского дома, пытки и убийство нарушителей, в общем, всё, что связано с минимумом усилий и максимум боли и насилия. Из-за склонности к беспричинному хаосу и разрушению горгульи иногда служат демонам. Могущественные заклинатели также без труда привлекают горгулий для охраны ворот и стен. Горгульи обладают терпением и стойкостью камня, и годами могут служить даже жесточайшему хозяину, не выражая недовольства.

6.3 Миконид

Средний, Растение, Законно-Нейтральный

Класс доспеха: 12 (природный доспех)

Хиты: 22 (4d8 + 4)

Скорость: 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)	13 (+1)	7 (-2)
Чувства: Темное зрение 120 фт. , Пассивная внимательность 11					
Опасность: 1/2 - 100 оп.					
Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Споры страдания. Если миконид получает урон, все остальные микониды в пределах 240 фт. чувствуют его боль.

Слабость на солнце. Находясь на солнечном свете, миконид совершает с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски. Миконид умирает, если проводит больше 1 часа под прямыми солнечными лучами.

ДЕЙСТВИЯ

Кулак. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Дробящий урон 5 (2d4) плюс урон ядом 5 (2d4).

I образная деталь. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Дробящий урон 2d6.

Усмиряющие споры (3/день). Миконид выпускает споры на одно существо, которое видит в пределах 5 фт. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения против 11, иначе станет ошеломленной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Споры взаимопонимания. От миконида расходятся споры в радиусе 20 фт. Эти споры обходят углы и воздействуют только на существ с Интеллектом 2 и выше, которые не являются нежитью, конструктами и элементариями. Попавшие под действие существа могут телепатически общаться друг с другом, если находятся в пределах 30 фт. друг от друга. Эффект длится 1 час.

6.4 Корвус Таэрин

Средний, Гуманоид (эльф), Законно-Злой

Класс доспеха: 18 (проклепанная кожа, щит)

Хиты: 71 (11d8 + 22)

Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)
Спасброски: ЛОВ +7, ТЕЛ +5, МДР +4 Навыки: Скрытность +10, Внимательность +4 Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 14 Языки: Эльфийский, Подземный Опасность: 5 - 1800 оп. Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (сложность спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: **пляшущие огоньки**

1/день каждое: массовое лечение, **огонь фей, тьма**

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает броски атаки с помехой, а также проверки Восприятия, полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дроу совершает две атаки коротким мечом.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1d6 + 4) плюс урон ядом 10 (3d6).

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 7 (1d6 + 4), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения против 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

РЕАКЦИИ

Парирование. Дроу добавляет 3 к КД против одной атаки ближнего боя, которая должна попасть по нему. Для этого дроу должен видеть атакующего, и должен использовать оружие ближнего боя.

ОПИСАНИЕ

Клирик Вейрона, отправившийся со своим отрядом упокоевать Архитектора. Заклинания приведены ниже.

6.5 Дроу

Средний, Гуманоид (эльф), Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 12 (кольчужная рубаха)

Хиты: 13 (3d8)

Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	14 (+2)	11 (0)	10 (0)	11 (0)	12 (+1)

Навыки: Скрытность +4, Внимательность +2
Чувства: Темное зрение **120 фт.**, Пассивная внимательность **12**
Языки: Эльфийский, Подземный
Опасность: 1/4 - 50 оп.
Источник: «Monster manual»

СПОСОБНОСТИ

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (сложность спасброска от заклинания 11). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: **пляшущие огоньки**

1/день каждое: **огонь фей, тьма**

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает броски атаки с помехой, а также проверки Восприятия, полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 5 (1d6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 5 (1d6 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения против 13, иначе станет отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 или больше единиц, цель также лишена сознания, пока отравлена таким образом. Цель просыпается, если получает урон или другое существо разбудит её действием.

Арбалет-шнеппер, стреляет серебряными пулями, что не нравится Архитектору и его слугам. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: дробящий урон 5 (1d6 + 2).



6.6 Скелет

Средний, Нежить, Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (обломки доспехов)

Хиты: 13 (2d8 + 4)

Скорость: 30 фт.

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

Иммунитет к урону: Яд
Уязвимость к урону: Дробящий
Иммунитет к статусу: Истощение, Отравление
Чувства: Темное зрение **60 фт.**, Пассивная внимательность **9**
Опасность: 1/4 - 50 оп.
Источник: «Monster manual»

СПОСОБНОСТИ

Языки - понимает языки, известные при жизни, но не говорит.

ДЕЙСТВИЯ

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1d6 + 2).

Короткий лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1d6 + 2).

ОПИСАНИЕ

Кости, оживленные темной магией, внимают призыву тех, кто создал их, или сами восстают в местах, насыщенных магией смерти. Если не похоронить как должно, встают всякий раз с наступлением тьмы, если по Башне ходят живые.

Скелет Верцингеторикса имеет класс доспехов 15, ибо он со щитом и 32 хита – у него кость широкая. Из оружия **длинный меч:** рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1d8 + 2).



6.7 Архитектор

Средний, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 14 (проклепанная кожа)

Хиты: 45 (6d8 + 18)

Скорость: 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	13 (+1)	15 (+2)
Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Некротическая энергия Иммунитет к урону: Яд Иммунитет к статусу: Отравление, Истощение Навыки: Скрытность +4, Внимательность +3 Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 13 Опасность: 3 - 700 оп. Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Сопротивление к немагическому и немагическому непосеребрянному дробящему, колющему и рубящему урону.

Языки - все, известные при жизни.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Архитектор совершает две атаки длинным мечом или длинным луком. Он может использовать Вытягивание жизни вместо одной атаки длинным мечом.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон некротической энергией 5 (1d6 + 2). Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения против 13, иначе максимум ее 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 архитектора, если этого гуманоида не воскресят, или его тело не уничтожат.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 6 (1d8 + 2), или рубящий урон 7 (1d10 + 2), если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 6 (1d8 + 2).

ОПИСАНИЕ

Такой же, как и при жизни, но еще хуже – вот что случается с дроу после смерти! Кожа поблекла и свисает клочками с костей вместе с истлевающей плотью. Глаза горят красным огнем ненависти ко всему живому. Зато доспех и алмазная спата – как новенькие! Своим пробуждением архитектор поднимает все скелеты не похороненных мертвецов.

Пожиратели жизни. Не живой и при этом не мертвый, архитектор существует в промежуточном состоянии между двух миров ныне движим ненавистью ко всем живым. Когда он нападает, мрачные глаза, сего ожившего существа тлеют словно раскаленные горячие угольки, и холодное прикосновение может истощить жизненную силу сквозь плоть, одежду и доспехи.

Могильная тень. Архитектор не может покинуть пределы Башни, в которой заточен.

Гуманоиды, убитые архитектором, могут подняться подконтрольными им зомби.

Натура нежити. Архитектору не нужен воздух, еда, питье и сон.

После снятия последнего хита голова Архитектора отделяется от тела и продолжает вести свою увлекательную не-жизнь в виде пылающего черепа.



6.8 Плавающий череп (Flameskull)

Крохотный, Нежить, Нейтрально-Злой

Класс доспеха: 13

Хиты: 40 (9d4 + 18)

Скорость: 0 фт., Полет 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	14(+2)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)
Сопротивление урону: Колющий, Электричество, Некротическая энергия Иммунитет к урону: Яд, Холод, Огонь Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Испуг, Паралич, Очарование, Отравление Навыки: Магия +5, Внимательность +2 Чувства: Темное зрение 60 фт., Пассивная внимательность 12 Языки: Общий Опасность: 4 - 1100 оп. Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Свечение. Плавающий череп испускает тусклый свет в радиусе 15 фт., либо яркий свет в радиусе 15 фт. и тусклый свет в пределах ещё 15 фт. Он может действием переключаться между этими двумя вариантами.

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

Восстановление. Если плавающий череп уничтожен, он восстанавливает все свои хиты через 1 час, если его останки не сбрызнут святой водой или на них не наложат рассеивание магии или снятие проклятья.

Использование заклинаний. Плавающий череп является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (сложность спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). Для накладывания заклинаний ему не требуются ни соматические, ни материальные компоненты. У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): **волшебная рука**

1 уровень (3 ячейки): **волшебная стрела, щит**

2 уровень (2 ячейки): **плавающий шар, размытый образ**

3 уровень (1 ячейка): **огненный шар**

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Плавающий череп дважды использует Огненный луч.

Огненный луч. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 30 фт., одна цель. Попадание: Урон огнём 10 (3d6).

ОПИСАНИЕ

Сверкание фиолетового пламени и безумный, раскатистый смех следуют за бестелесным черепом.

Наследие жизни. Пылающий череп лишь смутно помнит свою прошлую жизнь. И хотя он и может говорить своим прежним голосом и вспоминать важные события из своего прошлого, это всего лишь отголосок его прошлой личности. Впрочем, трансформация в нежить оставляет ему полный доступ к магии, коей он обладал при жизни, позволяя творить заклинания даже без материальных и соматических компонентов, которые он не способен предоставить, по понятным причинам. Даже лишившись тела, архитектор все так же продолжает атаковать проникших в башню.

Охваченные пламенем. Пламя, покрывающее пылающий череп, горит постоянно, создавая яркий свет от существа. Череп контролирует пламя и может использовать его в качестве оружия — фокусируя его в лучи из своих пустых глазниц.

Жуткое возрождение. Пылающий череп вновь собирается из разбитых кусков, если его не окропить святой водой или не подвергнуть заклинаниям рассеивание магии или снятия проклятья. Если он не может более выполнять то, для чего был создан, возрождённый пылающий череп более никому не принадлежит и действует независимо.

Натура нежити. Пылающему черепу не нужен воздух, еда, питьё и сон.

6.9 Газовая спора (Gas spore)

Большой, Растение, без мировоззрения

Класс доспеха: 5

Хиты: 1 (1d10 - 4)

Скорость: 0 фт., Полет 10 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (-3)	1 (-5)	14 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

Иммунитет к урону: Яд

Иммунитет к статусу: Сбивание с ног, Паралич, Отравление, Ослепление, Испуг, Глухота

Чувства: Слепое зрение 30 фт. (слеп за пределами этого радиуса), Пассивная внимательность 5

Опасность: 1/2 - 100 оп.

Источник: «Monster manual»

СПОСОБНОСТИ

Предсмертный взрыв. Газовая спора взрывается, когда её хиты опускаются до 0. Все существа в пределах 20 фт. от неё должны преуспеть в спасброске Телосложения против 15, иначе получают урон ядом 10 (3d6) и заболеют при провале. Существа, обладающие иммунитетом к отравленному состоянию, обладают и иммунитетом к болезни.

Споры населяют организм существа, и убивают его через количество часов, равное $1d12 + \text{значение Телосложения существа}$, если болезнь до этого времени не будет вылечена. Когда пройдёт половина этого срока, существо станет отравленным до конца длительности болезни. После того, как существо умирает, из него вылетают $2d4$ Крохотные газовые споры, которые вырастают до полного размера за 7 дней.

Жуткое сходство. Газовая спора выглядят как злобоглазы. Существо, видящее газовую спору, может понять её истинную природу, если совершит успешную проверку Интеллекта (Природа) со Сл 15.

ДЕЙСТВИЯ

Касание. Рукопашная атака оружием: $+0$ к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: Урон ядом 1, и существо должно преуспеть в спасброске Телосложения против 10, иначе будет поражено болезнью, описанной в тексте Предсмертного взрыва.

ОПИСАНИЕ

Первые газовые споры, как считается, появились из мёртвых злобоглазов, чьи гниющие трупы питали грибы-паразиты искажённой магией. Прошло много времени, и газовые споры превратились в отдельное растение, быстро и целеустремлённо растущее уже безо всяких трупов, создавая злобно выглядящую насмешку над самым страшным обитателем Подземья.

Форма злобоглаза. Газовая спора — это сферический пузыревидный гриб, напоминающий издавна злобоглаза, однако его истинная натура становится все более очевидна по мере приближения к нему. У чудовища есть слепой центральный «глаз» и отростки на верхней части, на первый взгляд напоминающие глаза злобоглаза.

Предсмертный хлопок. Газовая спора это пустая оболочка, наполненная газом легче воздуха, который позволяет ей висеть в воздухе как злобоглаз. Если пронзить спору даже слабейшей атакой, она лопается, выпуская облако смертоносных спор. Существо, которое вдохнёт их, становится носителем и может умереть всего лишь за один день. Его труп при этом становится пищей, из которой возникает новая газовая спора.

Воспоминания злобоглаза. Газовая спора, возникшая из трупа злобоглаза, иногда перенимает в себя часть воспоминаний своего погибшего прародителя. Когда она взрывается, смертоносные споры распространяют эти воспоминания. Вдохнувшее такую спору существо, если оно выживет, получает часть воспоминаний злобоглаза, и может узнать о его логове, окружающей местности или её обитателях.

6.10 Бес (Imp)

Крохотный, Исчадие (дьявол, перевертыш), Законно-Злой

Класс доспеха: 13

Хиты: 10 (3d4 + 3)

Скорость: 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	17 (+3)	13(+1)	11 (0)	12 (+1)	14 (+2)
Сопротивление урону: Колющий, Рубящий, Дробящий, Холод Иммунитет к урону: Яд, Огонь Иммунитет к статусу: Отравление Навыки: Убеждение +4, Скрытность +5, Проницательность +3, Обман +4 Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 11 Языки: Общий, Инфернальный Опасность: 1 - 200 оп. Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Сопротивление к немагическому и немагическому непосеребрянному дробящему, колющему и рубящему урону.

Перевертыш. Бес может действием принять звериный облик, напоминающий ворона (20 фт., летая 60 фт.), крысу (скорость 20 фт.) или паука (20 фт., лазая 20 фт.), или принять свой истинный облик. Во всех обликах его статистика остается той же самой, исключая указанные изменения скорости. Все несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает темному зрению беса.

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

ДЕЙСТВИЯ

Жало (в зверином облике Укус). Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Колющий урон 5 (1d4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения против 11, получая урон ядом 10 (3d6) при провале, или половину этого урона при успехе.

Невидимость. Бес магическим образом становится невидимым, пока не атакует или не утратит концентрацию (как при концентрации на заклинании). Все снаряжение, которое бес несет или носит, становится невидимым вместе с ним.

6.11 Спинагон

Маленький, Исчадие (дьявол), Законно-Злой

Класс доспеха: 13 (природный доспех)

Хиты: 22 (5d6 + 5)

Скорость: 20 фт., Летая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (0)	15 (+2)	12(+1)	11 (0)	14 (+2)	8 (-1)
Сопротивление урону: Коллющий, Рубящий, Дробящий, Холод Иммунитет к урону: Яд, Огонь Иммунитет к статусу: Отравление Чувства: Темное зрение 120 фт., Пассивная внимательность 12 Языки: Телепатия, Инфернальный Опасность: 2 - 450 оп. Источник: «Monster manual»					

СПОСОБНОСТИ

Сопротивление к немагическому и немагическому непосеребрянному дробящему, колющему и рубящему урону.

Телепатия. 120 фт.

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению дьявола.

Облёт. Дьявол не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.

Запас игл. У дьявола есть двенадцать игл на хвосте. Использованные иглы отрастают к моменту, когда дьявол оканчивает продолжительный отдых.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Дьявол совершает две атаки: одну укусом, и одну вилами, или же две атаки иглами на хвосте.

Укус. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Рубящий урон 5 (2d4).

Вилы. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 3 (1d6).

Игла на хвосте. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 20/80 фт., одна цель. Попадание: Коллющий урон 4 (1d4 + 2) плюс урон огнём 3 (1d6).

ОПИСАНИЕ

Спинагоны по размеру меньше большинства других дьяволов, и они служат шпионами и посредниками старших дьяволов и архидьяволов. Они — глаза и уши Девяти

Преисподних, и даже те дьяволы, которые презирают физическую слабость спинагонов, относятся к ним, по крайней мере, с толикой уважения.

Тело и хвост спинагона усеяно иглами, а иглы с хвоста он может использовать как дистанционное оружие. При контакте с целью шипы воспламеняются.

В свободное от доставки сообщений или сбора разведданных время игольчатые дьяволы служат в inferнальных легионах летучей артиллерией, компенсируя свою относительную слабость путём нападения толпой. Хотя игольчатые дьяволы и жаждут продвижения в ранге и власти, они по своей природе трусливы и быстро рассеются, если сражение пойдёт не в их пользу.