

Небольшая заметка для мастеров для кастомизации, лучшей тактики и дополнительные особенности для хобгоблинов.

ХОБГОБЛИНЫ

СУЩЕСТВА

Показатели Опасности хобгоблинов

Существо	Показатель опасности	Источник
Хобгоблин	1/2	SRD
Хобгоблин капитан (лидер)	3	SRD
Хобгоблин генерал (лидер)	6	E5E Bestiary (замена VGtM)
Хобгоблин заклинатель	4	E5E Bestiary (замена VGtM)
Хобгоблин адепт теней	2	E5E Bestiary (замена VGtM)
Хобгоблин воин	1	E5E Bestiary (дополнение)
Хобгоблин боевой жрец	3	E5E Bestiary (дополнение)
Хобгоблин разведчик	1	SRD + шаблон
Хобгоблин лучник	3	SRD + шаблон
Хобгоблин шпион	1	SRD + шаблон
Хобгоблин гладиатор	5	SRD + шаблон

АНАЛИЗ ХОБГОБЛИНОВ

Преимущества

- высокий боевой дух;
- высокий класс защиты;
- знание тактики;
- универсальное вооружение, подходящее и для ближнего и дальнего боя;
- дисциплина.

Недостатки

- Использование тяжелых доспехов не позволяет использовать скрытность
- Небольшое количество хитов
- Зависимость от позиционирования

СТОЛКНОВЕНИЯ

Типовые столкновения

- 2к6 **хобгоблинов**
- 2к8 **хобгоблинов**, 1 **хобгоблин капитан**
- 1к6 **хобгоблинов адептов теней**
- 2к8 **хобгоблинов**, 1 **хобгоблин капитан**, 1 **хобгоблин заклинатель**

Отряд налетчиков

Состав: 4 **хобгоблина**, 2 **хобгоблин разведчика**, 2 **волка**

Разведчики: держатся позади хобгоблинов, при необходимости отступают, продолжая атаковать дальнобойным оружием. Отступают при потерях выше 50%.

Хобгоблины: атакуют цели парами, позволяя каждому реализовать Воинское превосходство. Отступают в случае смерти разведчиков и волков.

Волки: Натренированы подчиняться разведчикам позволяя тем реализовывать Воинское превосходство. Если нет указаний от разведчиков - либо парой опрокидывают цели, с которыми уже сражаются хобгоблины либо по одному присоединяются к каждой паре хобгоблинов.

Военный отряд

Состав: 6 **хобгоблинов**, 2 **хобгоблина лучника**, 1 **хобгоблин боевой жрец**, 1 **хобгоблин капитан**.

Перед боем: при возможности боевой жрец сотворяет *помощь себе*, капитану и 1 хобгоблину используя 3й круг (+10 хитов).

Лучники: держатся позади и атакуют цели выбранные капитаном или боевым жрецом.

Хобгоблины: двигаются вместе с капитаном.

Боевой жрец: при атаке сотворяет *духов защитников* (если много противников в ближнем бою) и *духовное оружие*, при защите сотворяет *благословение* на лучников и капитана и *духовное оружие*. Держится возле хобгоблинов или лучников излечивая раны во время сражения. При необходимости и наличии сотворяет *Массовое лечащее слово*

Капитан: использует Лидерство на первом ходу, после чего атакует заклинателей в первую очередь.

Общая тактика: если хобгоблины подозревают наличие возможности сотворения огненных шаров или других площадных заклинаний, тогда в первую очередь они рассредоточиваются. Если нет оснований ожидать площадных заклинаний, тогда держатся вместе, не отрываясь друг от друга. Отряд отступает в случае смерти боевого жреца или капитана.

ЛОГОВО ХОБГОБЛИНОВ

Ключевые особенности

- Тщательно замаскированные **ловушки**
- **Осадные машины** – баллисты, катапульты
- Полноценные **укрепления**
- Подготовленные **секретные ходы**
- **Наблюдательные пункты**
- **Патрули**

ЕСТЕСТВЕННЫЕ СОЮЗНИКИ

Гоблины

Хобгоблины используют гоблинов как разведчиков и стрелков благодаря их высокой Скрытности.

Тактика при сражении вместе с гоблинами. Хобгоблины принимают удар на себя, пока гоблины используют свое преимущество в Скрытности, чтобы атаковать с преимуществом.

Багберы

Багберы являются идеальным ударным отрядом для хобгоблинов – если позволить тем реализовать свой дополнительный урон против застигнутых врасплох целей.

Тактика при сражении вместе с багберами. Багберы инициируют сражение, стремясь реализовать свое преимущество на первом ходу. После первого хода багберы как правило отступают к хобгоблинам используя метательные копьа во время отступления и перегруппировки. После отступления сражаются в одном строю с хобгоблинами.

Огры

Огры иногда выступают союзниками хобгоблинов.

Тактика при сражении вместе с ограмми. Хобгоблины позволяют принять ограм первый удар на себя, концентрируя дальнобойные атаки на цели возле огров.

Животные

Волки, лютоволки, ворги.

Хобгоблины приручают волков и бывает ездят на лютоволках.

Тактика при сражении вместе с волками. Тактика стаи волков позволяет им быть партнерами хобгоблинов, реализуя как тактику стаи так и воинское превосходство во время боя. Дополнительное преимущество дает хобгоблинам также возможность волков сбивать с ног. Поэтому практически всегда когда есть возможность хобгоблины организуют пары хобгоблин – волк (или группу хобгоблин – несколько волков) для сражения.

Гигантские обезьяны.

Племя Лостафингас в лесу Криптгарден приручает гигантских обезьян. Впрочем тактика их использования не особо отличается от тактики использования огров.

В статблоки были добавлены следующие элементы:

Хиты Среднее/половина от среднего [Максимум/половина от максимума] (формула)

Боевой дух Используется при проверках боевого духа во время сражения. От 1 до 20.

20 – не отступают никогда

1 – не вступает в бой никогда

В случае если во время сражения происходит какое-либо событие, способное сподвигнуть существо отступить, то мастер делает проверку боевого духа броском к20 – если результат строго больше [[20-боевой дух существа]], то существо продолжает сражаться, в противном случае отступает. Если результат проверки – 1, то существо бежит в панике игнорируя все опасности и тактику стемаясь максимально убежать от столкновения.

ХОБГОБЛИН

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 16 (кольчуга), 18 со щитом

Хиты 11/5 [18/9] (2к8+2)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12(+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус владения** +2

Боевой дух 12 (выше среднего)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 7(2к6) дополнительного урона существу, по которому он попал атакой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

ДЕЙСТВИЯ

Длинный меч. Атака оружием ближнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1к8+1) рубящего урона или 6(1к10+1) рубящего урона при двуручном хвате.

Длинный лук. Атака дальнобойным оружием: +3 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. **Попадание:** 5(1к8+1) колющего урона.

Источник: SRD

Индивидуальные предметы у хобгоблина

к12	Предметы
1-6	1к8 дневных сухпайка
7-9	Безделушка
10-11	Кожаный кошелек с 14 (4к6) мм
12	1-2 Необычный длинный меч 3-4 Необычный стальной щит 5-6 Колчан с 4 (1к4 + 2) +1 стрелами

к10	Безделушка
1	Плетеная кожаная кисточка, обозначающая ранг
2	Коллекция иностранных монет, нанизанных на кусок шпагата.
3	Герб отряда в виде головы волка из полированной стали.
4	Украшенная перевязь для меча за образцовую военную службу
5	Кожаный шнур для волос со скрытым стальным шипом
6	Мешочек с железными гвоздями
7	Плащ, сделанный из дворянского знамени
8	Банка мази для натертых неудобными доспехами мест
9	Мешок запасных тряпок для набивки между слоями доспеха.
10	Мешочек крупного песка с вкраплениями ржавчины

ХОБГОБЛИН КАПИТАН

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 17 (полулаты)

Хиты 39/19 [60/30] (6к8+12)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	14(+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гоблинский

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

Боевой дух 13 (выше среднего)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 10(3к6) дополнительного урона существу, по которому он попал атакой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хобгоблин совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2кб+2) рубящего урона.

Метательное копье. Атака оружием дальнего или ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 6(1к8+2) колющего урона.

Лидерство (1/КО). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда союзные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить 1к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

Источник: SRD

Индивидуальные предметы у хобгоблина

к12	Предметы
1-6	1к8 дневных сухпайка
7-9	Безделушка
10-11	Кожаный кошелек с 28 (8к6) мм и 14 (4к6) см.
12	1-3 Необычный двуручный меч или Необычное метательное копье 4-5 Необычный полулатный доспех 6 Набор из необычных двуручного меча, метательного копья, полулатного доспеха

СТАТЬЛОКИ ЗАМЕНИТЕЛИ

ХОБГОБЛИН ГЕНЕРАЛ

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 18 (латный доспех), 20 со щитом

Хиты 97/48 [143/71] (13к8+39)

Скорость 30 фт.

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

Спасброски Инт +5, Муд +3, Хар +5

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 6 (2300 опыта) **Бонус владения** +3

Боевой дух 14 (высокий)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 14(4к6) дополнительного урона существу, по которому он попал атакой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

Воинское обучение. Хобгоблин получает бонус +3 к броскам атаки и КС его боевых маневров.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хобгоблин совершает три атаки оружием в ближнем бою или две атаки метательными копьями в дальнем бою.

Длинный меч. Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7 (1к8+3) рубящего урона или 8(1к10+3) рубящего урона при двуручном хвате.

Удар щитом. Атака оружием ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 5(1к4+3). Если размер цели не превышает Большой, то она должна преуспеть в спасброске Силы КС 17, иначе будет сбита с ног.

Метательное копье. Атака оружием дальнего или ближнего боя: +9 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 7(1к8+3) колющего урона.

Лидерство (1/КО). В течение 1 минуты хобгоблин может отдавать особые приказы и предупреждения, когда союзные существа, видимые им в пределах 30 футов, совершают бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить 1к4 к своему броску, если слышит и понимает хобгоблина. Существо может получать выгоду только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если хобгоблин становится недееспособным.

РЕАКЦИИ

Паррирование. Хобгоблин добавляет +3 к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого хобгоблин должен видеть атакующего, и должен использовать рукопашное оружие.

Источник: ESE Bestiary

Индивидуальные предметы у хобгоблина

к12	Предметы
1-6	1к8 дневных сухпайка
7-9	Безделушка
10-11	Кожаный кошелек с 28 (8к6) мм и 14 (4к6) см.
12	1-3 Необычный длинный меч и необычный щит 4-5 Необычный длинный меч и необычный латный доспех 6 Набор из необычных длинного меча, щита, латного доспеха

ХОБГОБЛИН АДЕПТ ТЕНИ

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 15

Хиты 32/16 [50/25] (5к8+10)

Скорость 40 фт.

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

Навыки Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5

Чувства темное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Боевой дух 12 (выше среднего)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 7(2к6) дополнительного урона существу, по которому он попал атакой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

Житель теней. Хобгоблин видит в магической темноте и получает темное зрение с дальностью 120 футов.

Заклинатель. Хобгоблин является заклинателем 2 уровня. Его заклинательные способности основаны на Интеллекте (КС спасброска от заклинаний 12, +4 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие подготовленные заклинания волшебника: **Заговоры (неограниченно):** *малая иллюзия, фокусы, ледяной луч 1 круг (3 ячейки): щит^{Ре}, прыжок, маскировка, поспешное отступление, безмолвный образ*

Защита без доспехов. Пока хобгоблин не использует доспехи или щит, к его КЗ добавляется его модификатор Мудрости.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хобгоблин делает четыре атаки, каждая из которых может быть безоружным ударом или атакой дротиком. Он также один раз может использовать Теневой прыжок, или до или после атак.

Безоружный удар. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1к4+3) дробящего урона.

Дротик. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 5(1к4+3) колющего урона.

Теневой прыжок. Хобгоблин магически телепортируется вместе со всем переносимым или одетым снаряжением на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое может видеть. И место откуда и место куда он перемещается, должны быть в тусклом свете или темноте.

Источник: E5E Bestiary

ХОБГОБЛИН ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 16 (кольчуга), 18 со щитом

Хиты 52/26 [80/40] (8к8+16) / временные 22 (1к4+20)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
11(+0)	14(+2)	14(+2)	16(+3)	12(+1)	11(+0)

Спасброски Тел +3

Навыки Магия +5

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 4 (1100 опыта) **Бонус владения** +2

Боевой дух 13 (выше среднего)

Магическое превосходство (1/Ход). Хобгоблин заклинатель может нанести цели которой он нанес урон заклинанием дополнительно 7 (2к6) урона если на расстоянии 5 футов от цели есть дееспособный союзник хобгоблина заклинателя.

Армейский заклинатель. Когда хобгоблин сотворяет заклинание, которое наносит урон или заставляет других существ пройти спасбросок, то он может выбрать себя и любое количество союзников на расстоянии 60 футов от себя и дать им успех в спасброске если заклинание наносит урон или иммунитет к его эффектам если заклинание не наносит урона.

Заклинатель. Хобгоблин является заклинателем 8 уровня. Его заклинательной характеристикой является Интеллект (КС спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие подготовленные заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *свет, фокусы, огненный снаряд, леденящее прикосновение, клинок зеленого пламени 1 круг (4 ячейки): щит^{Ре}, волшебная стрела, псевдожизнь, громовая волна*

2 круг (3 ячейки): зеркальный образ^{Кон}, пламенная сфера^{Кон}, теневой клинок^{Кон}

3 круг (3 ячейки): огненный шар, полет^{Кон}, удар молнии

4 круг (2 ячейки): огненный щит

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) рубящего урона.

Огненный снаряд (Заговор). Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. **Попадание:** 11(2к10) огненного урона.

Клинок Зеленого пламени (Заговор). Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1к6+2) рубящего урона плюс 4(1к8) огненного урона также существо на расстоянии 5 футов от цели получает 7(1к8+3) урона огнем.

Теневой клинок (2й круг). Атака оружием ближнего боя: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. **Попадание:** 9 (2к8) психического урона.

РЕАКЦИЯ

Щит (1й круг). Сотворение заклинания: +5 к КЗ хобгоблина до начала его следующего хода.

Магическое отражение. Хобгоблин может добавить себе +2 к КЗ или +4 к любому спасброску, но в следующем раунде он не может сотворять никаких заклинаний кроме заговоров.

Источник: E5E Bestiary

Примечание: индекс БД указывает что заклинание сотворяется бонусным действием, Ре – реакцией, Кон – заклинание требует концентрации

ХОБГОБЛИН (ШАБЛОН)

Данный шаблон позволяет создавать хобгоблинов шпионов, разведчиков, лучников, чемпионов и т.п.

Тип: изменить на (гоблиноид).

Мировоззрение: обычно законно-злой

Особенности: добавить Воинское превосходство с уроном 2кб если показатель опасности меньше 3, 3кб если показатель опасности от 3 до 5, 4кб если показатель опасности от 6 до 9, +2кб урона за каждые три показателя опасности. Если персонаж – заклинатель, то добавить Магическое превосходство и Магическое отражение.

Чувства: добавить темное зрение 60 футов.

Языки: добавить Гоблинский.

Воинский дух: не меньше 12

ОСОБЕННОСТИ

Магическое превосходство (1/Ход). Хобгоблин заклинатель может нанести цели которой он нанес урон заклинанием дополнительно 7 (2кб) урона если на расстоянии 5 футов от цели есть дееспособный союзник хобгоблина заклинателя.

РЕАКЦИЯ

Магическое отражение. Хобгоблин может добавить себе +2 к КЗ или +4 к любому спасброску, но в следующем раунде он не может сотворять никаких заклинаний кроме заговоров.

ВАРИАНТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Лостафингас

Лостафингас – племя хобгоблинов в лесу Криптгарден в Забытых Королевствах

Навыки Скрытность

Лесной камуфляж. Хобгоблин совершает проверки Скрытности в лесу с преимуществом.

Фэйри

У некоторых хобгоблинов сильна связь с их предками феями.

Наследие фей. Хобгоблин совершает с преимуществом спасброски против очарования.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТАТЬЛОКИ

ХОБГОБЛИН ВОИН

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 16 (кольчуга), 18 со щитом

Хиты 22/11 [36/18] (4к8+4)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	12(+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Спасброски Тел +3, Муд +2

Навыки Атлетика +4, Восприятие +2, Запугивание +1

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 1 (200 опыта) **Бонус владения** +2

Боевой дух 12 (выше среднего)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 7(2кб) дополнительного урона существу, по которому он попал атакой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

Воинское обучение. Хобгоблин получает бонус +1 к броскам атаки и КС его боевых маневров.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Хобгоблин совершает две атаки оружием.

Длинный меч. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 6 (1к8+2) рубящего урона или 7(1к10+2) рубящего урона при двуручном хвате.

Длинный лук. Атака дальнбойным оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 футов, одна цель. **Попадание:** 5(1к8+1) колющего урона.

Удар щитом. Атака оружием ближнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. **Попадание:** 4(1к4+2). Если размер цели не превышает Большой, то она должна преуспеть в спасброске Силы КС 13, иначе будет сбита с ног.

РЕАКЦИИ

Блок щитом. Хобгоблин добавляет +2(1к4) к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого хобгоблин должен видеть атакующего, и должен использовать щит и оружие ближнего боя.

ХОБГОБЛИН БОЕВОЙ ЖРЕЦ

Средний гуманоид (гоблиноид), обычно законно-злой

Класс защиты 16 (кольчуга), 18 со щитом

Хиты 33/16 [54/27] (6к8+6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	16(+3)	11(+0)

Спасброски Тел +3

Навыки Медицина +7, Убеждение +2, Религия +3, Восприятие +5

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Общий, Гоблинский

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус владения** +2

Боевой дух 13 (выше среднего)

Воинское превосходство (1/Ход). Хобгоблин может нанести 7(2к6) дополнительного урона существу, по которому он попал атаккой оружием если на расстоянии 5 футов от существа есть дееспособный союзник хобгоблина.

Заклинатель. Хобгоблин является заклинателем 5 уровня. Его заклинательной характеристикой является Мудрость (КС спасброска от заклинаний 13, +5 к попаданию заклинаниями). У него есть следующие подготовленные заклинания клерика:

Заговоры (неограниченно): свет, тавматургия, священное пламя,

1 круг (4 ячейки): лечение ран, благословение^{Кон}, нанесение ран, щит веры^{Кон}, лечащее слово^{БД}

2 круг (3 ячейки): помощь, духовное оружие^{БД}, магическое оружие^{Кон}

1 круг (3 ячейки): развеивание магии, духовные стражи^{Кон}, массовое лечащее слово, мантия крестоносца^{Кон}

ДЕЙСТВИЯ

Длинный меч. Атака оружием ближнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 5 (1к8+1) рубящего урона или 6(1к10+1) рубящего урона при двуручном хвате.

Метательное копьё. Атака оружием дальнего или ближнего боя: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 30/120 футов, одна цель. **Попадание:** 5(1к8+1) колющего урона.

Священное пламя (Заговор). Сотворение заклинания: спасбросок Ловкость КС 13, дистанция 60 футов, одна цель. **При провале:** 4(1к8) лучистого или некротического урона.

Лечение ран (1й круг). Сотворение заклинания: дистанция – прикосновение, одна цель. **Эффект:** цель восстанавливает 7(1к8+3) хитов.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Духовное оружие (2й круг). Атака заклинанием в ближнем бою: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. **Попадание:** 7(1к8+3) силового урона.

Источник: E5E Bestiary

Примечание: индекс БД указывает что заклинание сотворяется бонусным действием, Ре – реакцией, Кон – заклинание требует концентрации

МАСШТАБИРУЕМЫЙ ХОБГОБЛИН

Масштабируемое существо – это конструктор который позволяет собрать на заданном показателе опасности существо с указанными хитами, Классом защиты, Бонусом владения, Бонусом атаки и т.д.

Ниже представлена таблица прогрессии хобгоблина военачальника.

Масштабируемый хобгоблин

Показатель опасности	Бонус владения	КЗ	Хиты / хитов	Кости	Атака	Воинское превосходство	Особенности
1/2	+2	18	11 (2к8 + 2)		+3	2кб	Воинское превосходство
1	+2	18	22(4к8 + 4)		+4	2кб	Мультиатака (2) Воинское обучение
2	+2	18	22 (5к8 + 5)		+4	2кб	Повышение характеристик (+2 Лов, +2 Сил, +2 Хар)
3	+2	17	39 (6к8 + 12)		+4	3кб	Титул (Капитан), Лидерство
4	+2	17	52 (8к8 + 16)		+7	3кб	Повышение характеристик (+1 Муд, +1 Сил)
5	+3	17	82 (11к8 + 33)		+9	3кб	Стратег
6	+3	20	97 (13к8 + 39)		+9	4кб	Титул (Военачальник), Воинское обучение (2)
7	+3	20				4кб	
8	+3					4кб	
9	+4	21				5кб	Титул (), Неостановимый (2/ДО)
10	+4					5кб	Воинское обучение (3)
11	+4					5кб	
12	+4	22	20к8		+11	6кб	Титул (), Легендарные действия, Повышение характеристик
13	+5					6кб	
14						6кб	
15		24				7кб	Воинское обучение (4)
16						7кб	Повышение характеристик
17						7кб	
18						8кб	
19						8кб	
20	+6	25				8кб	Титул (),

Титул. Когда Хобгоблин получает титул – увеличьте его Телосложение, Интеллект и Харизму на 2.

Лидерство. Хобгоблин с ПО 3 и выше обладает действием Лидерство.

Повышение Характеристики. Повысьте указанные характеристики.

Стратег. Начиная с 5ого Показателя Опасности хобгоблин получает владение спасбросками Интеллекта, Мудрости, Харизмы

Воинское обучение. Повысьте бонус к попаданию атаками оружием и Класс Сложности боевых маневров хобгоблина на 1.

Удар щитом. Хобгоблин с ПО 6 и выше обладает атакой Удар щитом.

Паррирование. Хобгоблин с ПО 6 и выше обладает реакцией паррирование.

Неостановимый.

Продолжение следует?

ИСТОЧНИКИ

E5E Bestiary – Hobgoblins

DMDave – Scalable Monsters

The Monsters Know What They're Doing

Monster Manual 1st edition

Monster Manual 2nd edition

Monster Manual 3rd edition

Monster Manual 4th edition

Monster Manual 5th edition