

МЫ
ВЕЛИКОГО
ДРАКОНА

БЕСТИАРИЙ

Бестиарий

Дополнение к ролевой системе «МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Ахиллес, Брашнап, Dragomir, Fobos-11
Вёрстка: NoNsense

Как пользоваться книгой

В этом дополнении Вы ознакомитесь с существами «Мира Великого Дракона», найдёте описания волшебных монстров, существ лесов, болот, подземелий и пещер. Книга состоит из нескольких разделов, посвящённых определённым типам существ, таким как животные или демоны. В каждом из таких разделов приведены боевые параметры для всех существ, их описание и игровые особенности. Для каждого описываемого существа также дано примерное количество очков опыта, которое можно зачислять за победу над ним, но эта цифра может быть изменена ведущим в соответствии с игровой ситуацией. Под победой понимается не только физическое устранение монстра, но и альтернативные способы разрешения конфликта, например, усыпить при помощи заклинания, запереть в помещении или даже подружиться. Броня, указанная в таблице — это броня корпуса. По конкретным частям тела — на усмотрение ведущего. Стойкость монстров, имеющих критические хиты, считается равной их уровню. Не забывайте, что Вы можете менять все параметры существ так, как Вам будет удобно. Удачной игры!

Список монстров

Магические существа (стр. 4)

Волколак
Гигантская крыса
Грифон
Горгулья
Дракон
Единорог
Крысолак
Людоед
Черный паук

Животные (стр. 8)

Боевой кабан
Волк
Лошадь
Леопард
Медведь

Болотные твари (стр. 10)

Блуждающий огонек
Болотная черепаха
Болотный дух
Гигантский комар
Гигантская лягушка
Гигантская многоножка
Кикимора
Леший
Троль
Утопленник
Хищное дерево

Демоны (стр. 16)

Абагарат
Адский пес
Бес

Бесформенный
Воин ада
Дьявол
Искуситель
Ифрит
Падшая душа
Повелитель душ
Пожиратель теней
Страж
Цербер

Нежить (стр. 22)

Безголовый
Вампир
Гракх
Лич
Мертвец
Призрак
Проклятый
Рыцарь смерти
Скелет
Смерть
Страж гробниц
Тоскующий мертвец
Упырь
Хиша

Фантомы (стр. 30)

Безумец
Двойник
Морок
Морфей
Сглаз
Странник
Страх
Тень
Хозяин магии

Магические существа

В этой главе описаны различные существа, обязанные своему происхождению магии.

Волколак		Типы атак		
		Пасть (волк)	Пасть (человек-волк)	Рука (человек)
Уровень	5			
Интеллект	8			
Восприятие	8	Атака	17	16
ПД	9	ПД атаки	4	3
Хиты	35	ШКУ	10	10
Критические хиты	15	ШКП	2	2
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	2	Ущерб	к8+2	к12+2
Опыт	3	Тип ущерба	кол.	кол.
				туп.

Волколак — это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы — покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Волколаки живут в лесах и принимают человеческий облик, когда им нужно неузнанными находиться среди людей. Это хитрые, злобные и хищные существа, которые находят удовольствие в убийстве беззащитного человека.

Волколака можно обнаружить заклинанием «Обнаружение зла». Волколак обладает способностью видеть в темноте. Превращение из одной формы в другую занимает 4 ПД. Любое попадание по волколаку серебряным оружием считается критическим ударом.

Гигантская крыса		Типы атак	
		Пасть	
Уровень	1		
Интеллект	1		
Восприятие	4	Атака	7
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	3	ШКУ	3
Критические хиты	4	ШКП	5
Защита	4	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

Гигантские крысы наводняют подземные коммуникации крупных городов, подвалы, заброшенные постройки, но могут повстречаться и в лесу. Они бывают ростом с крупную кошку, тупы, агрессивны и нападают большими стаями. Являются переносчиками разнообразных болезней.

При критическом попадании крысы по противнику, вместо события происходит заражение противника инфекционной болезнью.

Грифон

Уровень	6
Интеллект	3
Восприятие	8
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	16
Защита	6
Броня	1
Опыт	3

Типы атак

	Клюв	Лапы
Атака	16	16
ПД атаки	4	3
ШКУ	4	4
ШКП	1	1
Дальность	0	0
Ущерб	к12	к8
Тип ущерб	руб.	руб.

Грифон — существо с головой и крыльями, похожими на орлиные, а телом и лапами похож на льва. Грифоны — хищники, нападающие на любого, кто окажется на их охотничьей территории. Они умны, и поддаются дрессировке, их нередко используют, как верховых животных.

Грифон имеет размер 2, умеет летать с параметром «Полет», равным 4. В полете может атаковать как клювом, так и лапами. На земле грифон атакует только клювом.

Горгулья

Уровень	8
Интеллект	0
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	50
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	10
Опыт	6

Типы атак

	Лапа
Атака	20
ПД атаки	4
ШКУ	5
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	к20
Тип ущерб	реж.

Каменные изваяния, похожие на крылатых обезьян, оживлённые с помощью магии. Их часто используют маги для защиты своих владений и замков.

При критическом ударе тупым оружием горгулья получает двойной ущерб, умеет летать с параметром «Полет», равным 2.

Дракон

		Типы атак			
Уровень	20	Лапа	Пасть	Хвост	
Интеллект	12				
Восприятие	10	Атака	25	20	30
ПД	12	ПД атаки	4	6	10
Хиты	250	ШКУ	10	18	5
Критические хиты	80	ШКП	0	0	1
Защита	5	Дальность	2	2	5
Броня	15	Ущерб	3к12	2к20	2к12
Опыт	1000	Тип ущерба	руб.	кол.	туп.

Драконы — это волшебные летающие существа во много раз больше человека, удерживающиеся над землёй лишь благодаря собственной магии, ибо никакие крылья не в состоянии поднять столь громадное существо и перенести его на те расстояния, которые могут покрывать драконы. Драконы обладают прескверным, сварливым и донельзя капризным характером, прожорливы, коварны, свирепы. Драконы превосходные охотники, они видят очень далеко, взор их остротой превосходит даже орлиный. От их бронированной чешуи отскакивают почти все стрелы — поразить можно лишь редкие щели между пластинами. Своей пастью драконы прокусывают самые крепкие доспехи. На земле и в полёте дракон может атаковать огненным дыханием и передними лапами, когти на которых размером с кинжал. Удар хвоста дракона может снести небольшую избушку.

Дракон занимает 19 клеток (окружность с радиусом 3, включая центр). Дракон отлично чувствует себя в воде. Умеет летать с параметром «Полет», равным 10. Магическая устойчивость от всех школ магии равна 10. Наездник дракона (если он есть), тратит на управление драконом 4 ПД в раунд. Использует заклинания «Школы разрушения» без компонентов, как маг со значением умения «Школа разрушения», равным 20.

Единорог

		Типы атак		
Уровень	10	Рог	Копыта	
Интеллект	10			
Восприятие	10	Атака	25	20
ПД	10	ПД атаки	4	5
Хиты	50	ШКУ	10	5
Критические хиты	20	ШКП	1	1
Защита	6	Дальность	1	1
Броня	1	Ущерб	к12	2к10
Опыт	10	Тип ущерба	кол.	туп.

Единороги — волшебные существа, внешне похожие на прекрасных белых лошадей, но обладающие длинным витым рогом, растущим прямо из лба. Удар рогом единорога вызывает яркую вспышку, которая может на некоторое время ослепить противника.

Единорог занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 4 дополнительных ПД на перемещение. При критическом ударе рогом помимо критического события противник ослепляется на 2 раунда.

Крысолак

		Типы атак		
		Пасть (крыса)	Пасть (человек-крыса)	Рука (человек)
Уровень	4			
Интеллект	6			
Восприятие	5	Атака	12	14
ПД	8	ПД атаки	3	3
Хиты	20	ШКУ	3	3
Критические хиты	9	ШКП	2	2
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	0	Ущерб	к10	к10+2
Опыт	2	Тип ущерба	кол.	кол.

Крысолак — это существо-оборотень, которое может принимать облик огромной крысы, человека или человека с крысиной головой. Крысолаки встречаются в крупных городах, где они ведут двойную жизнь, занимаясь, в основном, преступной деятельностью.

Крысолак обладает способностью видеть в темноте. Любое попадание по нему серебряным оружием считается критическим ударом. При критической атаке в виде крысы заражает врага инфекционной болезнью. В человеческом облике владеет умением «Скрытность» со значением 15.

Людоед

		Типы атак	
		Дубина	Рука
Уровень	12		
Интеллект	3		
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	80	ШКУ	2
Критические хиты	24	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2
Броня	3	Ущерб	2к10
Опыт	3	Тип ущерба	туп.

Здоровенный мужичина 2,5-3 ярда ростом, толстый, заросший, с клыками и тупой, как пень. Людоеды живут в лесах, вблизи дорог, охотясь на двуногих прямоходящих. Обычно орудуют крупного размера дубиной, но и их кулаки — опасность серьезная, поскольку людоеды очень сильны. Их толстая шкура пробивается с трудом даже мечами.

Людоед хорошо видит в темноте.

Черный паук

Уровень	3
Интеллект	5
Восприятие	7
ПД	7
Хиты	15
Критические хиты	12
Защита	3
Броня	2
Опыт	2

Типы атак

	Пасть	Паутина
Атака	14	14
ПД атаки	3	7
ШКУ	4	0
ШКП	1	0
Дальность	0	3-5
Ущерб	к10	–
Тип ущерба	кол.	–

Это огромный паук черного цвета, с телом длиной в три фута, покрытым прочной хитиновой броней. Достаточно хитер, коварен, предпочитает устраивать засады. Сначала паук выстреливает в жертву прочной паутиной, а затем, не спеша, убивает ее.

Паук может выстреливать паутиной в цель, находящуюся на расстоянии от 3 до 5 ярдов. При попадании жертва полностью опутывается паутиной и не способна двигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек *Сл/20*. Каждая неудачная попытка приносит штраф -1 для следующей.

Животные

Обычные животные, которые могут напасть на героев.

Вепрь

Уровень	2
Интеллект	1
Восприятие	7
ПД	10
Хиты	20
Критические хиты	10
Защита	6
Броня	2
Опыт	1

Типы атак

Клыки

Атака	9
ПД атаки	5
ШКУ	3
ШКП	2
Дальность	0
Ущерб	к8
Тип ущерба	кол.

Родственник мирной домашней семьи, не отличающийся ее спокойным нравом. Вепрь предпочитает нападать с разгона, редко возвращаясь после неудачной атаки.

Волк

Уровень	3
Интеллект	2
Восприятие	6
ПД	9
Хиты	18
Критические хиты	13
Защита	6
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

Пасть

Атака	15
ПД атаки	4
ШКУ	10
ШКП	2
Дальность	0
Ущерб	к8+2
Тип ущерба	кол.

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно.

Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Лошадь

Уровень	3
Интеллект	1
Восприятие	5
ПД	10
Хиты	30
Критические хиты	12
Защита	5
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Копыта

Атака	10
ПД атаки	5
ШКУ	3
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	2к4
Тип ущерба	туп.

Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение.

Леопард

Уровень	5
Интеллект	3
Восприятие	8
ПД	11
Хиты	40
Критические хиты	15
Защита	5
Броня	1
Опыт	3

Типы атак

Пасть Лапа

Атака	20	25
ПД атаки	5	4
ШКУ	10	9
ШКП	1	1
Дальность	0	0
Ущерб	к10	к8
Тип ущерба	кол.	реж.

Пятнистая дикая кошка, предпочитающая нападать из засады.

Отлично прячутся — жертва должна пройти чек Вс/12 со штрафом -4, если хочет заметить прячущегося леопарда. Леопард обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Медведь

Уровень	8
Интеллект	2
Восприятие	6
ПД	7
Хиты	40
Критические хиты	30
Защита	2
Броня	4
Опыт	4

Типы атак

Лапа

Атака	17
ПД атаки	4
ШКУ	4
ШКП	2
Дальность	0
Ущерб	2к8
Тип ущерба	руб.

Лесной хозяин нечасто нападает, если его не трогать первым, предпочитая лакомиться малиной и медом.

Болотные твари

В этой главе представлены самые разнообразные болотные жители.

Здоровье: все болотные твари отлично дышат под водой, а многие вообще имеют полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не могут быть оглушены, ослеплены, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, болотной черепахи, тролля).

Магия: на болотных тварей не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация» (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, болотной черепахи, тролля).

Недостатки: все болотные твари боятся огня, поэтому стараются не подходить к кострам, факелам и пр. Или же попытаются загасить его любым способом.

Блуждающий огонек

		Типы атак	
		Иллюзия	
Уровень	2		
Интеллект	1		
Восприятие	8	Атака	-
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	0	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	6	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	1	Тип ущерба	-

Маленькие светящиеся фонарики обитают на самых глубоких болотах, подкарауливая там неосторожных путников. Огоньки часто пугают своим неожиданным появлением, или светятся впереди, указывая ложный путь, ведущий в трясину. Так же они часто создают красочные иллюзии, еще больше сбивающие с толку заплутавшего на болотах беднягу. Впрочем, бывали случаи, когда огоньки выводили прохожего из болот на сухую безопасную тропу.

Полный иммунитет к обычному оружию и магическим и физическим воздействиям. Уничтожается применением «Отменить заклинание» при требованиях 5.

Болотная черепаха

		Типы атак	
		Пасть	
Уровень	8		
Интеллект	1		
Восприятие	3	Атака	18
ПД	5(10)	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	10
Критические хиты	18	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	12	Ущерб	2к8
Опыт	4	Тип ущерба	руб.

Эта огромная черепаха обитает в больших болотах. Она всеядна в самом широком смысле слова. Черепаха покрыта мощным роговым панцирем, но очень неповоротлива.

Занимает площадь 2 на 2 ярда, в воде или болоте ПД увеличиваются до 10.

Болотный дух

		Типы атак		
		Телепортация	Дикий крик	
Уровень	8+			
Интеллект	7			
Восприятие	6	Атака	-	-
ПД	8	ПД атаки	8	6
Хиты	30	ШКУ	-	-
Критические хиты	18	ШКП	-	-
Защита	5	Дальность	10	3
Броня	1	Ущерб	закл.	кб
Опыт	5	Тип ущерба	-	маг.

Очень опасное существо, питающееся страхом смертных. Болотный дух выглядит словно человек, с которого местами содрали кожу, и прогнившие внутренности вывалились и теперь волочатся по земле. Это существо имеет неестественно широкую пасть, издающую дикие крики, оглушающие всех в небольшом радиусе и наносящие звуковые повреждения. Болотный дух любит играть со своими жертвами, обманывая их постоянными перемещениями с места на место. Чем больше страха ощущают его противники, тем сильнее становится это чудовище. Говорят, что оно – воплощенная ненависть болот.

Применяет заклинания «Телепортация» и «Дикий крик» без компонентов неограниченное число раз. Питается страхом: каждые 2 раунда сражения повышает свой уровень, при этом он получает дополнительно 1 кр. хит и 1 прибавляется к защите. Эффект продолжается ровно одни сутки.

Гигантский комар

Уровень	2
Интеллект	1
Восприятие	8
ПД	8
Хиты	8
Критические хиты	7
Защита	5
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Хобот

Атака	12
ПД атаки	3
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	1
Ущерб	к6
Тип ущерба	спец.

Гигантские комары водятся в лесах, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса комар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но защита падает до 0.

Гигантская лягушка

Уровень	3
Интеллект	2
Восприятие	4
ПД	6
Хиты	21
Критические хиты	10
Защита	4
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Пасть

Атака	13
ПД атаки	3
ШКУ	3
ШКП	3
Дальность	0
Ущерб	2к4
Тип ущерба	кол.

Огромная лягушка прекрасно чувствует себя и в воде и на суше. Питается мелкими животными, но при случае может напасть и на неосторожного человека. Обычно, у лягушек не бывает зубов. Но у этой зубы есть.

Лягушка занимает 2 клетки. Она умеет плавать, и может совершать прыжки вперед на расстояние до 12 ярдов. Такой прыжок требует 3 ПД.

Гигантская многоножка

Типы атак

Уровень	4	Пасть	
Интеллект	1		
Восприятие	6	Атака	14
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	4
Критические хиты	14	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	2кб
Опыт	2	Тип ущерб	спец.

Гигантские многоножки живут в лесах и являются опасными хищниками. Часто нападают на человека. Они ядовиты и обладают прочным хитиновым панцирем.

Многоножка занимает 3 клетки, цепочкой, первый сегмент может разворачиваться в любую сторону, не требуя расхода ПД на поворот. Может поднимать первый сегмент на дыбы, на высоту 2 ярдов, что требует 3 ПД, и атаковать сверху. Вместо критических событий происходит отравление жертвы ядом. Яд вызывает немедленную потерю 1 ПД, и затем потерю 1 ПД каждый час до полного паралича. Спустя сутки после отравления, ПД начинают восстанавливаться со скоростью 1 ПД в день.

Кикимора

Типы атак

Уровень	4	Рука	
Интеллект	5		
Восприятие	5	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	18	ШКУ	2
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	3	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	2	Тип ущерб	туп.

Если в деревнях начинают часто пропадать дети, следует ожидать, что поблизости завелась кикимора, а то и не одна. Эти странные женоподобные существа со спутанными зелеными волосами, одетые в тряпье похищают младенцев и топят их болоте. В итоге маленькие утопленники превращаются в упырей, которые повсюду следуют за кикиморой и исполняют ее приказы. Кикиморы искренне считают себя неотразимыми, поэтому иногда удается заговорить им зубы и не пасть жертвой упыриных когтей. Также любимым развлечением болотной «красавицы» можно считать любовь к загадкам.

Водит за собой кб упырей, выполняющих любой приказ кикиморы. После ее смерти упыри рассыпаются во прах.

Леший

		Типы атак	
		Рука	
Уровень	5		
Интеллект	2		
Восприятие	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	10	ШКУ	5
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2
Броня	8	Ущерб	к8
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

С виду почти невозможно отличить лешего от пенька, до тех пор, пока он не бросился на вас. Да по сути это существо и является оживших пнем с гипертрофированными корнями, превратившимися в уродливые когтистые руки. Лешие обычно ростом с гоблина, покрытые толстой корой, поэтому разрубить их достаточно трубно, как и любое дерево. В деревнях поговаривают, что лес мстит за срубленные деревья, и лешие – неупокоившиеся древесные духи. Кто знает?

Обладает умением «Скрытность», равным 10, когда есть возможность замаскироваться под пень. Получает двойные повреждения от огня.

Троль

		Типы атак			
		Рука	Дубина	Праща	
Уровень	4				
Интеллект	3				
Восприятие	4	Атака	10	13	13
ПД	7	ПД атаки	3	4	4
Хиты	35	ШКУ	2	2	2
Критические хиты	14	ШКП	2	2	2
Защита	4	Дальность	0	1	8
Броня	2	Ущерб	к4	2к4+4	2к4+5
Опыт	1	Тип ущерба	туп.	туп.	туп.

Также известные как дикие эльфы, тролли и в самом деле являются дальними родственниками лесных стрелков. Но, в отличие от последних, они уверены, что ведут самый прогрессивный и, более того, единственно возможный образ жизни. И теперь, когда их гораздо более развитые сородичи основывают собственные государства, пишут стихи и музыку, тролли живут в первобытном состоянии, делятся на постоянно враждующие между собой кланы и занимаются своим самым любимым делом – грабят прохожих. Пожалуй, это единственное, что хорошо получается у диких эльфов. Сам их вид внушает желание поскорее отделаться от этого мерзкого собеседника. Тролли невысоки ростом, ходят, согнувшись и, хотя дальнейшее родство с эльфами слегка угадывается, имеют несколько отличительных черт. Например, от одного до трех мохнатых хвостов, длинный нос и не сильно густую буроватую шерсть.

Тролли грабят неосторожных путников на дороге, но при этом стараются не убивать их, если есть шанс потерять кого-то из своих. Они трусливы и недалеки, поэтому троллей можно уговорить или угрозами заставить уйти с дороги.

Утопленник

Уровень	2
Интеллект	0
Восприятие	4
ПД	6
Хиты	20
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	4
ШКУ	5
ШКП	5
Дальность	0
Ущерб	к4
Тип ущерб	спец.

Утонувшие в болотах или же захороненные в трясине нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки, необходимо потратить 3 ПД и провести чек Сл/12.

Хищное дерево

Уровень	6
Интеллект	1
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	50
Критические хиты	15
Защита	0
Броня	5
Опыт	1

Типы атак

Ветви

Атака	16
ПД атаки	4
ШКУ	2
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	2к4
Тип ущерб	туп.

Хищное дерево похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерб убирает заклинание.

Демоны

Демоны — это обитатели inferнального мира, называемого адом. Эти существа родственны огню и повелевают им. В этой главе у монстров появилась новая характеристика — ранг. Чем выше это число, тем более высокое положение занимает демон в аду. Самый низший ранг — 1, самый высокий — 9.

Здоровье: демоны имеют полный иммунитет к ядам и болезням, видят в темноте.

Магия: на демонов не действуют огонь.

Недостатки: демоны определяются заклинаниями «Обнаружение зла», получают вред от святой воды и освященных предметов.

		Типы атак		
		Рука	Малый огненный шар	
Абагарат (ранг 3)				
Уровень	7			
Интеллект	4			
Восприятие	10	Атака	18	20
ПД	10	ПД атаки	3	3
Хиты	50	ШКУ	10	0
Критические хиты	25	ШКП	0	0
Защита	8	Дальность	1	10
Броня	3	Ущерб	3к6	к8
Опыт	3	Тип ущерб	руб.	маг.

Могущественные демоны абагараты находятся на низших ступенях адской иерархической лестницы. Они обделены интеллектом, поэтому не сумели получить большую власть. Абагараты похожи на объятые пламенем человеческие фигуры, которые лишены глаз и черт лица. В бою эти демоны используют мощные когти или метают небольшие огненные шарики.

		Типы атак		
		Пасть	Огненное дыхание	
Адский пес (ранг 1)				
Уровень	4			
Интеллект	3			
Восприятие	10	Атака	13	13
ПД	9	ПД атаки	4	7
Хиты	25	ШКУ	5	—
Критические хиты	14	ШКП	2	—
Защита	8	Дальность	0	10
Броня	0	Ущерб	к10	к10
Опыт	1	Тип ущерб	кол.	маг.

Адские псы — разновидность собакоподобных демонов. Внешне они похожи на собак, но крупнее и гораздо умнее. Довольно часто колдуны и волшебники используют их для охраны своих владений. Адские псы могут атаковать на расстоянии при помощи огненного дыхания. Огонь также может вырваться из их пасти случайно.

Критическое событие при атаке пастью означает смену обычного ущерб на огненный.

Бес (ранг 1)

Уровень	1
Интеллект	3
Восприятие	5
ПД	9
Хиты	5
Критические хиты	8
Защита	6
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Когти

Атака	10
ПД атаки	3
ШКУ	2
ШКП	3
Дальность	0
Ущерб	к4
Тип ущерба	кол.

Бесами называют самих низших демонов, которые прислуживают более высшим. Иногда их называют чертями. Бесы похожи на маленьких хвостатых обезьян с тонкими ножками на раздвоенных копытах. Никаких чувств кроме жалости эти существа вызвать не способны. В бою бесы атакуют лапками с кривыми когтями.

Бесформенный (ранг 6)

Уровень	12
Интеллект	10
Восприятие	10
ПД	8
Хиты	60
Критические хиты	23
Защита	3
Броня	5
Опыт	7

Типы атак

Превращение

Атака	-
ПД атаки	8
ШКУ	-
ШКП	-
Дальность	-
Ущерб	-
Тип ущерба	-

Не имеющие собственной формы демоны могут превращаться в любое существо, вводя в заблуждение простых смертных. Они сильны, но преданы владыке ада и стоят за его власть.

Использует заклинание «Превращение» без компонентов и не требующее поддержки.

Воин ада (ранг 4)

Уровень	8
Интеллект	6
Восприятие	7
ПД	9
Хиты	65
Критические хиты	27
Защита	4
Броня	8
Опыт	6

Типы атак

Огненный меч

Атака	17
ПД атаки	3
ШКУ	10
ШКП	1
Дальность	2
Ущерб	2к8
Тип ущерба	маг.

Адская рать состоит из множества воинов ада — крылатых демонов, обладающих длинными рогами и крепкими кожистыми крыльями. Эти существа не знают пощады, они жгут и уничтожают. Воин ада покрыт прочной костяной броней, которая защищает его от атак противников. В его руке неугасимым пламенем горит огненный меч, наносящий ужасные раны врагам.

Использует магический полет.

Дьявол (ранг 9)

Уровень	20
Интеллект	12
Восприятие	10
ПД	14
Хиты	200
Критические хиты	35
Защита	10
Броня	20
Опыт	800

Типы атак

Рука Пасть

Атака	30	28
ПД атаки	3	5
ШКУ	20	20
ШКП	0	0
Дальность	0	0
Ущерб	к12	к20
Тип ущерба	руб.	руб.

Великий владыка ада поистине силен и непобедим. Многие знаменитые герои пытались убить его, но через некоторое время дьявол восставал из мертвых и уничтожал дерзкого. Ему подвластны все стихии и многие другие силы. Дьявол велик, ему поклоняются многие некроманты, ошибочно полагая, что темному владыке есть в них какая-то выгода. Он может выглядеть как угодно, но предпочитает вид небольшого крылатого демона с огромными когтями.

Использует магический полет. Покупает души за желание. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 20. Может быть ранен только освященным оружием. Может использовать все заклинания магов без компонентов как маг со значениями соответствующих умений, равными 25. Все поддержки на порядок ниже.

Искуситель (ранг 2)

Уровень	4
Интеллект	8
Восприятие	7
ПД	8
Хиты	25
Критические хиты	15
Защита	6
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

	Рука	Внушение
Атака	15	-
ПД атаки	3	8
ШКУ	5	-
ШКП	1	-
Дальность	0	10
Ущерб	кб	-
Тип ущерба	туп.	-

Прекрасные внешне и умные существа, склоняющие смертных ко злу и подталкивающие их ко грехам, зовутся искусителями. Они выглядят в точности как люди, их манеры изысканы, и для них не составляет труда опутать любого человека паутиной слов. Их inferнальную природу практически невозможно обнаружить — искусители прекрасно маскируются.

Использует заклинание «Внушение». Покупает души за желание.

Ифрит (ранг 7)

Уровень	10
Интеллект	7
Восприятие	8
ПД	9
Хиты	50
Критические хиты	19
Защита	10
Броня	0
Опыт	15

Типы атак

	Инферно
Атака	-
ПД атаки	8
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	см.
Ущерб	см.
Тип ущерба	маг.

Один из высших демонов — ифрит — олицетворяет собой ад и его сущность. Ифрит выглядит как сгусток обжигающего пламени, имеющего человеческие контуры выше пояса и бесформенного огня ниже. Эти существа являются воплощением истинного огня, сжигающего и пожирающего. Всего на две ступени ниже самого дьявола, ифрит имеет огромную власть над адскими обитателями и воинством хаоса.

Постоянный эффект заклинания «Огненный щит», не требующий поддержки. Использует магический полет 2. Атакует заклинанием «Инферно» без компонентов. Покупает души за желание.

Падшая душа (ранг 1)

Уровень	2
Интеллект	2
Восприятие	4
ПД	6
Хиты	10
Критические хиты	9
Защита	4
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

**Огненная
стрела**

Атака	10
ПД атаки	3
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	10
Ущерб	к10
Тип ущерба	маг.

Люди, продавшие душу дьяволу, после смерти становятся адскими жителями, пожизненно обреченными на существование на одном из низших кругов. Эти злобные существа не имеют другой радости, кроме как причинять боль и страдания другим. Падшие души мучаются тяжестью своего поступка, и ничто не может прервать их мук. Внешне они похожи на людей, но вместо лиц у них бесформенные куски мяса. Падшая душа атакует заклинанием «Огненная стрела» без компонентов любое живое существо, которое осмелится приблизиться к ней.

Нельзя убить, после потери всех хитов теряет сознание на к10 раундов, после чего восстает полностью здоровой.

Повелитель душ (ранг 8)

Уровень	15
Интеллект	9
Восприятие	8
ПД	10
Хиты	100
Критические хиты	25
Защита	5
Броня	8
Опыт	25

Типы атак

**Адский
меч**

Атака	25
ПД атаки	3
ШКУ	15
ШКП	0
Дальность	3
Ущерб	2к20
Тип ущерба	руб.

Повелитель душ — это самый высший демон после самого владыки ада. Он стоит по правую руку дьявола, наблюдая за воинством хаоса. Демонов такого ранга насчитываются единицы и все они невероятно сильны. Повелители душ постоянно враждуют между собой, пытаясь с помощью интриг поднять свой авторитет и стать ближе к владыке ада. Эти демоны огромного роста, обладают мощными крыльями и венчающими голову рогами, желтыми глазами с вертикальными зрачками. Мощный костяной панцирь надежно защищает повелителя душ. В бою он пользуется чудовищным адским мечом, выкованном из душ грешников и закаленном в крови десяти тысяч и одного младенца.

Использует магический полет. Может творить все заклинания «Школы разрушения» без компонентов как маг со значением умения, равным 20. При критическом ударе наносится дополнительный ущерб огнем, равный 2к20. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 15. Покупает души за желание.

Пожиратель теней (ранг 5)

Уровень	9
Интеллект	7
Восприятие	10
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	20
Защита	3
Броня	12
Опыт	7

Типы атак

Пожирание души

Атака	-
ПД атаки	8
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	5
Ущерб	-
Тип ущерба	-

Выглядит как высокий человек с головой крокодила, покрытый густой черной шерстью. Пожиратели теней присутствуют на суде, определяющем дальнейшую судьбу души после смерти. И если суд признает душу виновной в тяжких грехах, пожиратель безжалостно убивает ее, не оставляя шанса возродиться. Эти демоны обладали бы поистине невероятным могуществом, если бы могли уничтожать любое существо по своей воле. Но они действуют лишь по указанию великого суда.

Мгновенно убивает жертву.

Страж (ранг 1)

Уровень	3
Интеллект	4
Восприятие	9
ПД	12
Хиты	12
Критические хиты	8
Защита	6
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Пасть Огненная стрела

Атака	10	10
ПД атаки	3	3
ШКУ	2	0
ШКП	2	0
Дальность	0	10
Ущерб	к6	к10
Тип ущерба	кол.	маг.

Страж — небольшое существо, используемое магами для охраны своих владений. Одна из самых убогих разновидностей демонов, подверженная магическому клонированию. По виду страж напоминает гоблина, только имеет ярко-красную окраску и перепончатые крылья, да и ростом поменьше. Страж может атаковать зубастой пастью или при помощи заклинания «Огненная стрела», которым он пользуется без всяких материалов. Любит атаковать в полете, нападая сверху.

Полет 3.

Цербер (ранг 2)

		Типы атак			
		Пасть	Огненное дыхание	Хвост	
Уровень	5				
Интеллект	4				
Восприятие	10	Атака	15	15	12
ПД	10	ПД атаки	4	7	3
Хиты	25	ШКУ	5	–	5
Критические хиты	15	ШКП	2	–	1
Защита	8	Дальность	0	10	2
Броня	0	Ущерб	(3)к10	(3)к10	к4
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	маг.	кол.

Церберы охраняют подступы к владениям хаоса. Эти чудовищные трехголовые создания внушают ужас простым смертным, осмелившимся шагнуть в ад. По сути, церберы — более сильная разновидность адских псов. Они имеют три головы и змею вместо хвоста. Церберы пускают в ад любого, салютуя ему хвостом, но горе тому, кто попытается выйти назад.

Критическое событие при атаке пастью означает смену обычного ущерба на огненный. Атакуют одновременно тремя головами одного или нескольких противников. При критическом ударе хвостом жертва попадает под действие яда, парализующего на один раунд.

Нежить

Нежитью называются неживые существа, поднятые из могил проклятием или злым роком. Всем существам этой категории присущи следующие качества.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием с уроном типа «Коллющие», включая серебряные (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», безголовый и призрак также определяются «Обнаружением духов», получают вред от святой воды и освященных предметов. Нежить получает +2 ущерба серебряным оружием.

Безголовый

Уровень	4
Интеллект	3
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	30
Критические хиты	0
Защита	7
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

Бросок головы

Атака	15
ПД атаки	7
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерб	маг.

Души людей, погибших с отрубленной головой, так и называются «безголовые». Эти существа выглядят так же, как и в момент смерти, но менее материально. Безголовый постоянно смеется неприятным голосом и носит свою отрубленную голову подмышкой, бросая ее в каждого встречного. Безголового можно ранить только оружием с типом урона «Рубящее», очевидно, это проклятие — ведь голову отрубают именно этим оружием.

Использует магический полет. Атакует броском головы, который действует аналогично заклинанию «Огненный шар». Голова возвращается в руки безголового в следующем, после броска, раунде.

Вампир

Уровень	10
Интеллект	8
Восприятие	8
ПД	9
Хиты	40
Критические хиты	0
Защита	4
Броня	0
Опыт	5

Типы атак

Рука Пасть

Атака	15	12
ПД атаки	3	5
ШКУ	1	1
ШКП	0	0
Дальность	0	0
Ущерб	к6	к8
Тип ущерб	кол.	руб.

Не живые и не мертвые, вампиры поддерживают свою жизнь за счет крови других. Они выглядят как посиневшие трупы людей с длинными клыками и когтистыми лапами. Вампир может превратиться в человека, чтобы ввести жертву в заблуждение, однако, это иллюзия. Вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркале. Также они не могут войти в дом к жертве, если не получили на это приглашение.

Каждая атака сопровождается действием заклинания «Вампиризм». При критической атаке жертва начинает проходить трансформацию и, если в течение 4 дней не пройдет специальный обряд очищения, то становится вампиром. На ярком солнечном свете вампир получает ущерб к10 каждый раунд. Осиновый кол, при успешной атаке, обездвиживает вампира до тех пор, пока не будет вынут. Каждый день вампир должен выпивать 10 хитов. Может применять заклинание «Внутренние» как маг с умением «Школа сознания», равным 10.

Гракх

Уровень	15+
Интеллект	8
Восприятие	8
ПД	9
Хиты	60
Критические хиты	0
Защита	8
Броня	0
Опыт	6

Типы атак

Рука

Атака	18
ПД атаки	3
ШКУ	5
ШКП	0
Дальность	0
Ущерб	к10
Тип ущерб	туп.

Порой случается, что под проклятие попадают целые семейства и роды. Им нет покоя ни в жизни, ни в смерти. Похороненные в семейном склепе, эти люди становятся гракхами. Поскольку они связаны семейными узами, то их сила делится на всех. Гракхи не выходят из своего склепа. Если они сделают это, то превратятся в обычных мертвецов. С этим существом можно попытаться договориться, только если рассказать ему, как снять проклятие.

Подчиняет себе всех мертвецов и скелетов в радиусе 1 мили от склепа. Убийство каждого гракха повышает уровень остальных на 5. Это дает дополнительно 20 хитов, 1 ПД, бонус к атаке 5. Владеет всеми заклятиями «Школы некромантии» без компонентов.

Лич

Уровень	15+
Интеллект	10
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	0
Защита	3
Броня	6
Опыт	20

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	3
ШКУ	2
ШКП	1
Дальность	0
Ущерб	к8
Тип ущерб	туп.

Могущественные маги, желающие обрести секрет вечной жизни, становятся личами. По прохождении специального обряда, их тела начинают разлагаться, пока не остается голый скелет. Личи поселяются в уединенных замках и башнях, исследуя магию и продвигаясь в познании мудрости.

Доступны все заклятия, которыми владел при жизни, а также «Школа некромантии» без компонентов, как магу со значением соответствующего умения, равного 20.

Мертвец

Уровень	2
Интеллект	0
Восприятие	4
ПД	5
Хиты	22
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	4
ШКУ	3
ШКП	5
Дальность	0
Ущерб	к3
Тип ущерба	спец.

Иногда умершие начинают выходить из могил и нападать на живых людей. Это может быть результатом проклятия или злой воли некроманта. Мертвецы совершенно безмозглы и нападают на людей, как только сумеют заметить их.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Призрак

Уровень	4
Интеллект	5
Восприятие	6
ПД	7
Хиты	35
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	0
Опыт	200

Типы атак

Луч смерти

Атака	–
ПД атаки	6
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	4/р-д
Тип ущерба	маг.

Призраки — это души проклятых людей, которые обречены оставаться в мире живых после смерти. Призрак неуязвим для оружия, включая серебряное, и всех заклинаний, кроме специальных экзорцизмов. Может быть ранен только специально заколдованным оружием.

Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10.

Проклятый

		Типы атак		
		Мертвый меч	Луч смерти	
Уровень	8			
Интеллект	2			
Восприятие	10	Атака	18	–
ПД	6	ПД атаки	4	6
Хиты	30	ШКУ	4	–
Критические хиты	0	ШКП	3	–
Защита	3	Дальность	2	10
Броня	6	Ущерб	(2)к12	8/р-д
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	маг.

Вмурованные по пояс в стену мертвецы оставлены для охраны богатств в древних сокровищницах и для устрашения непрошенных гостей из склепов богатых при жизни господ, покой которых они стерегут. Проклятые притворяются каменными статуями до тех пор, пока к ним не приблизится неосторожный вор, а затем неожиданно атакуют его своим смертоносным оружием или невидимыми лучами из красных глаз.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10. Вмурован довольно высоко от пола, поэтому считается выше противников.

Рыцарь смерти

		Типы атак		
		Мертвый меч	Мертвое копьё	
Уровень	10			
Интеллект	6			
Восприятие	6	Атака	25	24
ПД	9	ПД атаки	5	5
Хиты	65	ШКУ	10	10
Критические хиты	0	ШКП	3	3
Защита	3	Дальность	1	2
Броня	особ.	Ущерб	(2)к12	к8
Опыт	5	Тип ущерба	руб.	кол.

Рыцари смерти — это предводители и военачальники более младшей нежити. Они ведут ее в бой, преисполняясь ненависти к живым существам. Рыцари смерти закованы в черные латы, которые внушают ужас врагам. Они передвигаются на черных конях или на голых лошадиных костяках.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам, и «мертвые доспехи», которые уменьшают повреждения от атаки оружием живых противников в два раза.

Скелет

Уровень	1
Интеллект	0
Восприятие	3
ПД	6
Хиты	12
Критические хиты	0
Защита	2
Броня	4
Опыт	1

Типы атак

Рука

Атака	11
ПД атаки	3
ШКУ	5
ШКП	5
Дальность	0
Ущерб	к6
Тип ущерба	кол.

Скелеты — это останки людей, оживленные колдовством. Они не способны думать или чувствовать. Делают исключительно то, что приказал им некромант, вызвавший их из могил.

Смерть

Уровень	15
Интеллект	10
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	45
Критические хиты	0
Защита	3
Броня	10
Опыт	30

Типы атак

Мертвая коса Луч смерти

Атака	20	-
ПД атаки	8	6
ШКУ	1	-
ШКП	0	-
Дальность	2	15
Ущерб	(2)к20	15/р-д
Тип ущерба	реж.	маг.

Это существо является жертвой самых глупых заблуждений относительно нежити. Разумеется, настоящая Смерть — не старуха с косой. Однако люди, видевшие это создание воочию, окрестили его смертью. Она выглядит как высокая фигура, закутанная в черный балахон, и сжимающая костлявыми пальцами зазубренную косу. Никому не известно, что это за сущность, но известно, что смерть никогда не нападает первой и с ней возможно договориться. Может быть ранена только оружием с типом урона «Тупое».

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Имеет иммунитет ко всей магии. При критическом ударе жертва немедленно умирает. Может атаковать заклинанием «Луч смерти» как маг с умением «Школа некромантии», равным 15.

Страж гробниц

Уровень	10
Интеллект	3
Восприятие	4
ПД	10
Хиты	70
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	0
Опыт	6

Типы атак

Мертвая сабля Рука

Атака	20	12
ПД атаки	4	3
ШКУ	5	5
ШКП	1	3
Дальность	1	0
Ущерб	(2)к12	к6
Тип ущерба	руб.	туп.

Стражи гробниц представляют собой убитых по специальному обряду воинов, запечатанных в саркофаги, чтобы стеречь покой их мертвого господина от мародеров и исследователей. Стражи выглядят как мумии (по сути, ими и являясь). Они достаточно умны, чтобы применять в бою ложные атаки и парировать удары противников. Стражи гробниц выходят из саркофага при приближении к нему существ, угрожающих покою господина. Они могут не нападать сразу, но затаиться и выбрать подходящий момент для атаки.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Может передвигаться по стенам, используя заклинание «Паучьи лапы» без компонентов. При критическом ударе жертва заражается трупным ядом, который понижает все базовые характеристики на 1. Эффект от ударов складывается. Болезнь исцеляется только посредством молитвы «Панацея».

Тоскующий мертвец

Уровень	2
Интеллект	3
Восприятие	4
ПД	5
Хиты	22
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Рука Страх

Атака	12	-
ПД атаки	4	5
ШКУ	3	-
ШКП	5	-
Дальность	0	5
Ущерб	к3	-
Тип ущерба	сп.	-

Люди, предавшие любимших их, становятся тоскующими мертвецами. Они не умирают в прямом смысле этого слова – они сгнивают заживо. Тоскующие мертвецы часто уходят «жить» к обрывам, чтобы целыми днями смотреть вниз и испытывать боль и ужас.

Издает дикий крик, имеющий эффект молитвы «Страх» на всех существ в радиусе 5 ярдов.

Упырь

		Типы атак		
		Рука	Пасть	
Уровень	2			
Интеллект	2			
Восприятие	6	Атака	12	10
ПД	12	ПД атаки	3	3
Хиты	12	ШКУ	3	3
Критические хиты	0	ШКП	3	3
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	0	Ущерб	к4	к4
Опыт	1	Тип ущерба	кол.	кол.

Мертворожденных детей, не похороненных в положенном месте, называют упырями. Маленькие пакостные мертвяки двигаются невероятно быстро, нанося серьезные раны противникам. Упыри не переносят солнечного света и предпочитают действовать по ночам. Они глупы и кровожадны, поэтому напавший на человека упырь никогда не отступает.

Может совершать прыжок дальностью до 3 ярдов без всяких чеков. При солнечном или магическом ярком свете Восприятие падает до нуля.

Хиша

		Типы атак		
		Пасть	Рука	Боль
Уровень	6			
Интеллект	1			
Восприятие	5	Атака	18	12
ПД	6	ПД атаки	4	3
Хиты	35	ШКУ	5	2
Критические хиты	0	ШКП	2	3
Защита	4	Дальность	0	1
Броня	4	Ущерб	к10	к6
Опыт	5	Тип ущерба	кол.	кол.

Эти злобные существа получили свое имя за жуткие звуки «хи-ша-а-а-а», которые они издают, когда видят ненавистных живых. Хиши похожи на сторбленного человека с длинными руками, вооруженными кривыми когтями, которыми они пользуются не особо умело. Зато вытянутая пасть с двумя рядами острых зубов способна внушить уважение даже бывалым воинам. Ходят слухи, что хиши являются не очень удачными экспериментами некромантов, поэтому они сложены совершенно непропорционально, с трудом совершают даже простые действия, зато, благодаря длинным ногам, довольно быстро передвигаются. Кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срастается.

Использует заклинание «Боль» как маг с умением «Школа некромантии», равным 5, без всяких компонентов и не получая штраф -1 ПД за применение. Имеет 2 дополнительных ПД в раунд на перемещение. Восстанавливает 1 хит в раунд.

Фантомы

Фантомы — это бестелесные существа, состоящие не из материи в обычном понимании этого слова. Неизвестно откуда они приходят и куда исчезают, кто ими руководит и руководит ли вообще, однако появление фантомов часто предвещает несчастья. Они выглядят как полупрозрачные бесформенные тени.

Здоровье: фантомы полностью невосприимчивы к физическому урону и магии, болезням, ядам.

Оружие: фантома возможно убить только серебряным оружием.

Достоинства: все существа этой группы видят в темноте и, поскольку нематериальны, считаются плохо видимыми, поэтому нападающие получают штраф –5 к атаке.

Недостатки: любой фантом убивается одним касанием серебряного оружия, могут использовать свои способности только после заката солнца.

Безумец

Уровень	12
Интеллект	8
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	5

Типы атак

Иллюзия

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	15
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Сильнейший из фантомов обладает невероятными способностями, хотя и не такими могучими, как предписывает народная молва. Никто до конца не изучил возможностей этого фантома, однако молва утверждает, что безумец может изменять направление гравитации в некотором поле и создавать иллюзии подобно морокам.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов. Меняет направление гравитации в радиусе 10 ярдов.

Двойник

Уровень	2
Интеллект	5
Восприятие	5
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Превращение

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	0
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Самый слабый и безвредный фантом двойник может принимать вид любого существа, когда-либо виденного им. При этом фантом полностью копирует модель, включая походку, жесты. Двойник умеет разговаривать и часто вводит в заблуждение людей, отдавая распоряжения от имени своей жертвы.

Принимает любое обличье.

Морок

Уровень	6
Интеллект	3
Восприятие	3
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Иллюзия

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	15
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Это существо любит обманывать путников различными иллюзиями и мороками, столь красочными, что порой их не отличить от реальности. Морок – очень опасное существо, не раз способствовавшее гибели людей. Дело в том, что иллюзии полностью замещают истинную картину происходящего. Прямая дорога может оказаться обрывом, а узкий ручеек – бурлящим речным потоком.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов.

Морфей

Уровень	5
Интеллект	4
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Волшебный сон

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Этот фантом насыляет на беззащитных путников кошмарные сновидения, высасывая силу из их страха. Сны настолько реальные, что отличить их от реальности не представляется возможным.

Использует заклинание «Волшебный сон» на расстоянии 10 ярдов без компонентов и может вызывать любые сновидения, после которых жертва получает штраф –1 ПД на весь следующий день.

Сглаз

Уровень	7
Интеллект	2
Восприятие	3
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	4

Типы атак

Сглаз

Атака	–
ПД атаки	–
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	20
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Когда этот фантом находится рядом, у людей все падает из рук, они спотыкаются, падают и постоянно ссорятся. Ни одно действие невозможно выполнить эффективно, когда сглаз неподалеку. Деревенские жители часто называют это существо проказником, ошибочно полагая, что оно не способно причинить значительный вред. Но известны случаи, когда из-за сглаза погибали целые полки, не способные удержать оружие в его присутствии и запрыгнуть на коня.

В радиусе 20 ярдов создается сфера постоянно действующего эффекта заклинания «Сглаз».

Странник

Уровень	5
Интеллект	6
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Перенос

Атака	–
ПД атаки	10 мин
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Единственный фантом, выглядящий материально. Он может представиться человеком, эльфом, гномом или любым другим существом. Темными ночами странник ходит по дорогам и останавливается у костров уставших путников. А на утро они обнаруживают, что оказались в десятках миль от того места, где были.

Использует перенос на 12 x 10 миль в любом направлении.

Страх

Уровень	6
Интеллект	2
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Страх

Атака	–
ПД атаки	7
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	5
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Даже у самого смелого человека глубоко в душе запрятана боязнь чего-либо. Некоторые страшатся нежити, другие приходят в ужас при виде гигантских пауков, третьим страшна смерть. Фантом, называемый страхом, легко обнаруживает потаенные фобии каждого и умело ими пользуется. Он представляется своим жертвам в виде их личного страха. Каждому — свой ужас.

Создает эффект молитвы «Страх» без всяких компонентов.

Тень

Уровень	4
Интеллект	1
Восприятие	1
ПД	6
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

Присасывание

Атака	–
ПД атаки	15
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	1
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Этот фантом является очень опасным существом, поскольку способен действовать не только ночью, но и днем. В своем настоящем обличье он выглядит как человеческая тень, но несколько размытая, с нечеткими контурами. Фантом присасывается к выбранной жертве, полностью заменяя ее собственную тень и копируя ее движения. Он высасывает жизненные силы своего носителя, поддерживая тем самым свое существование. От тени возможно избавиться, поразив ее специальным оружием.

Заменяет собой тень. Понижает все базовые характеристики на 1 до снятия фантома.

Хозяин магии

Уровень	10
Интеллект	7
Восприятие	8
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	4

Типы атак

Мертвая магия

Атака	–
ПД атаки	–
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Хозяином магии называют фантома, полностью перекрывающего своей силой все волшебство в радиусе 10 ярдов, включая и молитвы. Хозяин является очень опасным существом, появляясь в самые напряженные моменты, когда от заклятий зависит жизнь мага и его спутников.