

перевод Е. Чумакова
английская версия взята с сайта www.dungeons.ru

РУКОВОДСТВО МОНСТРОВ

ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ

*переведено на голом энтузиазме, со школьно-институтским знанием английского языка,
а также Prompt 7 и божьей помощью*

*Примечание: монстры приведены в алфавитном порядке английской версии;
названия заклинаний, возможно, переведены не верно, для ясности рядом
будут даны английские названия.*

КЖ – кубики жизни
 КЗ – класс защиты
 СЗ – сопротивление заклинаниям
 УС – уровень сложности (например для спасброска)
 Фт. – фут (0.3 метра)
 Фн. – фунт (0.45 килограмма)

ОЖ – очки жизней
 БА – базовый бонус атаки

СУЩЕСТВА

блок основной статистики

Этот текст содержит основную игровую информацию о различных существах.

ИМЯ

Это имя, по которому определяется существо.

РАЗМЕР и ТИП

Информация об основных размерах существа и любых модификаторах Типа.

Таблица 1: Размеры существ.

Размер	Модификатор КЗ/ атаки	Рост*	Вес**
мизерный	+8	6 дм или меньше	1/8 фн. ли меньше
крошечный	+4	6дм – 1 фт	1/8фн – 1 фн
миниатюрный	+2	1фт – 2фт	1фн – 8 фн
маленький	+1	2фт – 4фт	8фн – 60фн
средний	0	4фт – 8фт	60фн – 500фн
большой	-1	8фт – 16фт	500фн – 4000фн
огромный	-2	16фт – 32фт	4000фн – 32000фн
гигантский	-3	32фт – 64фт	32000фн – 250000фн
исполинский	-4	64фт и более	250000фн и более

* - для двуногих существ - высота, для четвероногих существ - длина от головы до конца хвоста.

** - подразумевается, что существо той же плотности, как и обычное животное. Существо из камня будет весить гораздо больше. Существо из газа будет весить на много меньше.

Каждое существо «типично». Тип определяет множество характеристик и способностей существа, описанных ниже:

МУТАНТЫ *Aberration*

Мутанты имеют причудливую анатомию, странные способности, чуждый настрой или любую комбинацию трех. Если не описано что-либо другое, то мутант имеет зрение в темноте *darkvision* (т.е. при полном отсутствии источника света – примечание переводчика) на расстоянии 60 фт.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший спасбросок: Воля

Очков Умений: +2 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ЖИВОТНЫЕ *Animal*

Животные – негуманоидные существа, обычно позвоночные. Все животные имеют интеллект 1 или 2. Если не отмечено что-либо другое, животные имеют ночное зрение *low-light vision* (т.е. могут видеть при слабом освещении луны, звёзд и т.п. – примечание переводчика.)

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший спасбросок: Обычно Стойкость и Рефлекс

Очки Умений: 10-15

Навыки: -

БЕСТИИ *Beast*

Бести являются неисторическими позвоночными существами с нормальной анатомией и не имеющие магических и специальных способностей. Если не описано что-либо другое, то бести могут видеть ночью и имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: 1 d10

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший спасбросок: Стойкость и Рефлекс

Очков Умений: +1 за каждый дополнительный КЖ

Feats: -

КОНСТРУКТЫ *Construct*

Конструкт - оживленный объект или искусственное существо. Конструкты обычно не имеют Интеллекта и никогда не имеют Телосложения. Они устойчивы к эффектам влияния на разум и не восприимчивы к яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и некромансерным эффектам.

К. не могут лечиться, но все же они восстанавливаются. К. могут быть отремонтированы, так же как и любой объект.

К. не подвергнуты критическим попаданиям, стрессовому урону, временному повреждению характеристик, постоянному повреждению характеристик, утечке энергии. Они устойчивы к любому эффекту, который требует проверки на Стойкость (если только эффект не работает на объектах).

К. - не рискуют умереть от массированного урона, но когда жизней у них меньше 0 они немедленно уничтожаются. С этого момента их нельзя оживить, К. не могут быть подняты или воскрешены.

Если не описано что-либо другое, то конструкты имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: d10

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший спасбросок: -

Очков Умений: -
Навыки: -

ДРАКОНЫ Dragon

Драконы – это рептилии, обычно крылатые, с магическими или необычными способностями. Драконы устойчивы к эффектам сна и паралича. Если не описано что-либо другое, то драконы могут видеть ночью, и имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: d12

Бонус Атаки: Total HD (как воин)

Хороший Спасбросок: Все

Очков Умений: +6 (+ модификатор Интеллекта) за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

СТИХИЙНЫЕ ДУХИ Elemental

С.Д. сформированы из одного из четырех классических элементов: воздух, земля, огонь или вода. Они устойчивы к яду, сну, параличу и оглушению. С.Д. не имеют ясного фронта и, следовательно, не подлежат критическим ударам и фланговым атакам. Если не описано что-либо другое, то С.Д. имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

Убитый С.Д. не может быть поднят или воскрешен, хотя заклинания желания или чудо *wish or miracle spell* могут их возродить.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Зависит от типа - Рефлекс (Воздух, Огонь); Стойкость (Земля, Вода)

Очков Умений: +2 за каждый дополнительный КЖ

Feats: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ФЕИ Fey

Феи - существа со сверхъестественными способностями и связями с природой или другими силами или местами. Феи обычно имеют человеческую форму. Если не описано что-либо другое, то феи могут видеть ночью.

КЖ: d6

Бонус Атаки: Total HDx1/2 (как волшебник)

Хороший Спасбросок: Рефлекс и Воля

Очков Умений: +2 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ВЕЛИКАНЫ Giant

Великаны - человекообразные существа огромной силы, обычно, по крайней мере, большого размера. Великаны являются специалистами во всём простом оружии и в любом оружии, указанном в их описании. Если не описано что-либо другое, то великаны имеют зрение в темноте *darkvision* на расстоянии 60 фт.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Стойкость

Очков Умений: +1 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ГУМАНОИДЫ Humanoid

Гуманоиды обычно имеют две руки, две ноги и одну голову или человекоподобный торс, руки, и голову. Гуманоиды имеют несколько или никаких сверхъестественных или чрезвычайных способностей, и обычно маленького или среднего размеров. Каждое гуманоидное существо - также подкласс, основанный на своей расе.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Различный

Очков Умений: +1 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

МАГИЧЕСКИЕ БЕСТИИ Magical Beast

Магические бестины подобны бестиям, но имеют сверхъестественные или экстраординарные способности. Если не описано что-либо другое, то магические бестины могут видеть ночью и имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: d10

Бонус Атаки: Total HD (как воин)

Хороший Спасбросок: Стойкость и Рефлекс

Очков Умений: +1 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ЧУДОВИЩНЫЕ ГУМАНОИДЫ Monstrous Humanoid

Ч.Г. - это гуманоиды с чудовищными или животными характеристиками, часто имеют сверхъестественные способности. Если не описано что-либо другое, то Ч.Г. имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт. Являются специалистами во всем простом оружии и в любом оружии, указанном в их описании.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HD (как воин)

Хороший Спасбросок: Рефлекс и Воля

Очков Умений: +2 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

АМОΡФЫ Ooze

Аморфы - аморфное или мутированное существо. Аморфы устойчивы к ядам, сну, параличу, ошеломлению и полиморфингу. У них нет ясного фронта и, следовательно, они не подлежат критическим и фланговым атакам. Аморфы слепые, но имеют слепое зрение *blindsight*.

У них нет Интеллекта и, следовательно, они устойчивы ко всем эффектам влияния на разум (*charms, compulsions, phantasms, patterns, and morale effects*). Аморфы не имеют естественные оценки брони но, тем не менее, их трудно убить, поскольку их тела являются по большей части простой протоплазмой. Это отражается в бонусах ОЖ (в дополнение к имеющимся КЖ и очкам Телосложения) согласно размеру, как показано в таблице ниже.

Размер аморфа	Бонус ОЖ
мизерный	-
крошечный	-
миниатюрный	-
маленький	5
средний	10
большой	15
огромный	20
гигантский	30
исполинский	40

КЖ: d10

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: -

Очков Умений: -

Навыки: слепое зрение

ПРИШЕЛЬЦЫ Outsider

Пришельцы являются существами нестихийными, которые исходят из другого измерения, действительности или плана. Если не описано что-либо другое, то пришельцы имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

Убитый пришелец не может быть поднят или воскрешен, хотя заклинания желание или чудо *wish or miracle spell* могут его возродить.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HD (как воин)

Хороший Спасбросок: Все

Очков Умений: +8 (+ модификатор Интеллекта) за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

РАСТЕНИЯ Plant

Этот тип включает растительные создания. Растения устойчивы к ядам, сну, параличу, ошеломлению и полиморфингу. Они не подвержены критическому урону или эффектам влияния на разум. Если растение имеет зрение, то оно может видеть ночью, если не отмечено другое.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Стойкость

Очков Умений: -

Навыки: -

ПОЛИМОРФЫ Shapechanger

Этот тип существ имеет стабильное тело, но может принимать другие формы. Если не описано что-либо другое, то полиморфы имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Все

Очков Умений: +1 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

ПАРАЗИТЫ Vermin

Этот тип включает насекомых, арахнидов, червей и аналогичных беспозвоночных. Паразиты не имеют Интеллекта и устойчивы ко всем эффектам влияния на разум. Если не описано что-либо другое, то паразиты имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт. Ядовитые паразиты получают премию к УС для их яда, основанного на их размере, как показано в следующей таблице.

Размер паразита	Бонус УС яда
средний	+4
большой	+6
огромный	+8
гигантский	+10

КЖ: d8

Бонус Атаки: Total HDx3/4 (как клирик)

Хороший Спасбросок: Стойкость

Очков Умений: 10-12

Навыки: -

НЕЖИТЬ Undead

Нежить – это бывшие живые существа, оживленные духовными или сверхъестественными силами. Устойчивы к яду, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и некромансерным эффектам. Нежить не подвержена эффектам влияющим на разум. Нежить не подлежит критическим ударам, стрессовому урону, временному повреждению характеристик, постоянному повреждению характеристик, высасыванию жизненной силы. У неё нет Телосложения и, следовательно, она устойчива к любому эффекту, требующему проверки Стойкости (если это не влияет на объекты). Нежить -заклинатели используют свой модификатор Харизмы при проверке Концентрации.

Нежить не имеющая Интеллекта не может себя излечивать, но все же они могут быть вылечены другими. Отрицательная энергия (как например, *inflict wounds spell*), может вылечить нежить. Регенерация и быстрые заживляющие специальные качества работают независимо от оценки Интеллекта существа.

Нежити - не рискуют умереть от массированного урона, но когда жизней меньше 0 они немедленно уничтожаются. С этого момента их нельзя оживить. Воскрешение может повлиять на них, но нежити обычно несклонны к тому, чтобы возвращаться к жизни, и эти попытки обычно терпят неудачу.

Если не описано что-либо другое, то нежити имеют зрение в темноте на расстоянии 60 фт.

КЖ: d12

Бонус Атаки: Total HDx1/2 (как волшебник)

Хороший Спасбросок: Воля

Очков Умений: +2 за каждый дополнительный КЖ

Навыки: +1 за каждые 4 дополнительных КЖ

КУБИКИ ЖИЗНИ

Эта строка дает число и тип кубика, который имеет существо и другие бонусы очков жизни. Вводное примечание дает среднее число жизней существа. КЖ существа также является уровнем для определения как влияют заклинания на существо, показатель естественного заживления, и максимальный ранг в умениях

ИНИЦИАТИВА

Эта строка показывает модификатор существа в инициативных бросках. Вводное примечание сообщает, от чего зависит модификатор.

СКОРОСТЬ

Строка показывает тактическую скорость создания. Если существо носит броню, которая уменьшает скорость, это описано вместе с вводным примечанием.

КЛАСС ЗАЩИТЫ

Эта строка описывает класс защиты для нормального боя и включает вводную ссылку модификаторов, содействующих КЗ (обычно размер, Ловкость и естественная броня).

АТАКА

Эта строка описывает все физические атаки существа, независимо - естественная это атака или атака оружием.

Естественная атака: существо с навыком Фехтование Оружием *Weapon Finesse* может использовать модификатор Ловкости для атаки естественным оружием. Первый цифра для атаки основным оружием. Остальные атаки считаются вторичными и на них накладывается штраф -5. Существо с навыком Мультиатака *Multiattack* имеет штраф на вторичные атаки -2.

Если не описано что-либо другое, естественное оружие имеет угрозу критической атаки 20. Если не описано что-либо другое, повреждения от критической атаки x2.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Строка описывает повреждения наносимые существом при успешной атаке. Если атака также вызывает какой-либо специальный эффект, кроме повреждений (яд, болезнь, и т.п.), эта информация записана здесь же.

Естественное оружие имеет свои типы, как и любое другое оружие. Наиболее общими являются:

Укус: существо нападает своим ртом – колющие, рубящие и дробящие повреждения.

Когти: колющие и рубящие повреждения.

Рога: колющие повреждения

Сжатие: существо сминает врагов нанося дробящие повреждения

Жало: колющие повреждения. Жала обычно отравленные.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Специальные способности – также экстраординарные (Ex), магические (Sp), сверхестественные (Su).

Для существ с магическими способностями определяется уровень кастования, для того, чтобы знать как трудно рассеять эффект от такой способности, а также другие значения, связанные с этими способностями (такие как дальность, длительность). Если уровень кастования не определен, то он принимается равным КЖ существа.

РАЗМЕР/ДОСЯГАЕМОСТЬ

Запись в формате фт x фт / фт: Числа перед слэшем показывают занимаемое существом боевое пространство (первое ширина, второе длина). Число после слэша – досягаемость оружия существа.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Эта строка описывает специальные качества существа, которые наиболее часто применяются. Если таких качеств нет, то строка не заполняется.

СПАСБРОСКИ

В строке приведены модификаторы по Стойкости, Рефлексам и Воле существа.

УМЕНИЯ

В строке содержатся сведения об умениях существа, с очками на каждое умение.

Тип существа и очки Интеллекта определяют количество очков на умения. Некоторые существа переводят очки умения в КЖ, что указано в следующей таблице.

Тип	Основное умение	Бонус
Мутант	2*очки Инт	+2/ДКЖ*
Животное	10-15	-
Бестия	2*очки Инт	+1/ ДКЖ
Конструкт	-	-
Дракон	(6+мод. Инт)*КЖ	-
Стихийный дух	2*очки Инт	+2/ ДКЖ
Фей	3*очки Инт	+2/ ДКЖ
Великан	6+мод. Инт	+1/ ДКЖ
Гуманоид	6+мод. Инт	+1/ ДКЖ

Магическая бестия	2*очки Инт	+1/ ДКЖ
Чудовищный гуманоид	2*очки Инт	+2/ ДКЖ
Аморф	-	-
Пришелец	(8+мод. Инт)*КЖ	-
Растение	-	-
Полиморф	2*очки Инт	+1/ ДКЖ
Паразит	10-15	-
Нежить	3*очки Инт	+2/ ДКЖ

- ДКЖ – дополнительный Кубик Жизни. Для того, чтобы вычислить ДКЖ, вычтите 1 из общих Кубиков Жизни существа, если это – существо среднего размера или меньше; 2 если большого; 4 если огромного; 16 если гигантского и 32 если колоссального. Результат считается удовлетворительным, если он равен или меньше 0.

НАВЫКИ

В строке описаны все навыки существа.

СУЩЕСТВА

блок вторичной статистики

КЛИМАТ/ТЕРРИТОРИЯ

Здесь описывается локация, где обитает существо.

Холодный: Полярный и субполярный климатический регион. Любая область, которая имеет зимние условия в течение большей части года.

Умеренный: Любая область, которая имеет тёплые и холодные сезоны.

Теплый: Тропический и субтропический климатический регион. Любая область, которая имеет летние условия в течение большей части года.

Водный: Пресная или соленая вода.

Пустыня: Любая сухая область с редкой растительностью.

Лес: Любая область, покрытая деревьями.

Холм: Любая область с неровной, но не гористой местностью.

Болото: Низкоуровневые пропитанные водой области; включает болота.

Горы: Неровная местность, выше, чем холмы.

Равнины: Любая довольно плоская область, которая - не пустыня, болото или лес.

Подземелья: Подземные области.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Эта строка описывает тип группы, которую существо может организовать. Числа в круглых скобках указывают боеготовных взрослых особей в каждом типе группы. Большинство групп также имеют множество небоевых особей, выраженных как процент от боевого количества особей. Небоевые особи могут включать молодых, немощный, рабов или других индивидуумов, которые не участвуют в боях. Сообщества существ могут включать больше деталей по небоевым существам.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Это средний уровень партии, для которой существо будет представлять умеренную трудность.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Это мировоззрение существа.

Всегда – мировоззрение существа поменять крайне сложно.

Обычно – более 50% вероятности, что существо будет иметь указанное мировоззрение.

Часто – существо имеет тенденцию к указанному мировоззрению, но очень вероятно, что его уже нет.

СОКРОВИЩА

Эта графа отражает, сколько сокровищ имеет существо.

Сокровища включают монеты, предметы и вещи. Существа могут иметь изменяющиеся количества каждого наименования, следующим образом.

Стандарт: Киньте кубик один раз под каждым типом колонки сокровища в соответствующей строке уровня сложности существа (для групп существ, используйте Уровень Столкновения).

Некоторые существа имеют двойное, тройное или даже учетверенное стандартное сокровище; в этих случаях кидайте кубик по каждой колонке сокровища два, три или четыре раза.

Нет: существо не собирает никаких сокровищ.

Нестандартный: Некоторые существа имеют причуды или привычки, которые затрагивают типы сокровищ, которые они собирают. Эти существа используют те же самые таблицы сокровищ, но со специальным урегулированием.

Фракционные (?) Монеты: киньте кубик по колонке денег, но поделите результат как там обозначено.

% предметов или вещей: Только иногда существо имеет предметы или вещи. Перед проверкой для предметов или вещей, бросьте процентный кубик против внесенного в список процента. При успехе, бросьте обычный кубик в колонке предметов или вещей (которая всё же может показать отсутствие предметов или вещей).

Двойные предметы или вещи: бросьте кубик дважды в колонке предметов или вещей.

Примечание: Некоторые описания для предметов или вещей включают примечания, которые ограничивают типы сокровищ, которые собирает существо. Когда примечание включает слово "Нет", это означает, что существо не собирает или не может иметь эту вещь. Если случайный бросок кубика выдаёт такой результат, считается результат "ничто".

Когда примечание включает слово "только", существо собирает сокровища только обозначенного типа. Если примечание для предметов указывает "только драгоценные камни" бросьте кубик в колонке предметов и считайте любой "предмет" как "драгоценные камни".

Иногда будет необходимо повторно кинуть кубик, пока не появится правильный вид изделия.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Этот список – наиболее общая версия каждого существа. Продвижение показывает, на сколько великим может быть существо, определяется в дополнительных Кубиках Жизни. (Это - не абсолютный предел, но исключения чрезвычайно редки).

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ

Как и увеличение Кубиков Жизни, бонусы атаки существ и модификаторы спасбросков могут увеличиваться, и это может давать большее количество умений и навыков, в зависимости от типа существа.

Обратите внимание, что, если существо приобретает класс, происходит улучшение по классу, но не типу.

УВЕЛИЧЕНИЕ РАЗМЕРА

Существа могут стать большими по мере получения Кубиков Жизни (новый размер отмечен как примечание). Увеличение размера затрагивает множество способностей существа, КЗ, бонусы атаки и уровни повреждения как обозначено на следующих таблицах.

Старый размер*	Новый размер	Сила	Ловкость	Телосложение	Естественная броня	Класс брони/атака
мизерный	крошечный	Та же	-2	Та же	Та же	-4
крошечный	миниатюрный	+2	-2	Та же	Та же	-2
миниатюрный	маленький	+4	-2	Та же	Та же	-1
маленький	средний	+4	-2	+2	Та же	-1
средний	большой	+8	-2	+4	+2	-1
большой	огромный	+8	-2	+4	+3	-1
огромный	гигантский	+8	-2	+4	+4	-2
гигантский	исполинский	+8	Та же	+4	+5	-4

* - повторите регулировку, если существо увеличивается больше чем один размер. Например, если существо увеличивается со Среднего размера до Огромного, то получает +16 Сил, -2 Ловкости, и -2 к классу брони и атаке.

Старые повреждения*	Новые повреждения
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 или 1d10	2d6
1d12	2d8

* - повторите регулировку, если существо увеличивается больше, чем один размер.

СУЩЕСТВА С КЛАССАМИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если существо приобретает класс персонажа, то оно следует правилами для мультиклассовых персонажей. Уровень класса существа равняется числу уровней класса, которые оно имеет, плюс полный бросок Кубиков Жизни для этого существа.

ОПИСАТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ

Описательный текст открывается коротким описанием монстра: что он делает, на что он похож и что в нём особенного. Специальные секции описывают, как существо ведёт бой, и сообщают подробности относительно специальных нападений, специальных качеств, навыков и умений.

ГЛАВА 1. МОНСТРЫ

АБОЛЕТ (Aboleth)

Огромный мутант (водный)

Кубики Жизни	8d8+40 (среднее 76)
Инициатива	+1 (Лов)
Скорость	10фт, плавание 60фт
Класс Защиты (AC)	16 (-2 размер, +1 Лов, +7 естественная)
Атака	4 щупальца +12 бл. бой
Повреждения	Щупальца 1d6+9 и трансформация
Размер/досигаемость	10x20фт/10фт
Специальная атака	Трансформация, псионика, порабощение
Специальные качества	Облако слизи
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +3, Воля +11
Характеристики	Сил 26, Лов 12, Тел 20, Инт 15, Муд 17, Хар 17
Умения	Концентрация(+16), Знание (любое)(+7), Слушать(+16), Обнаружение(+16)
Навыки	Бдительность, Колдовство в бою, Железная воля
Климат/Территория	Любой/Подземелья
Организация	Уединённый, выводок (2-4)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	9-16 КЖ (огромный), 17-24 КЖ (гигантский)

Аболет



Аболет - подобная рыбе амфибия, которую чаще всего можно найти в подземных озерах и реках. Он презирает всех неводных существ и пытается их убить, как только замечает.

Аболет имеет розовый живот. Четыре пульсирующих иссиня-черных отверстия на его теле выделяют серую слизь, которая пахнет как прогорклый жир. Он использует свой хвост для плавания в воде, а по земле перемещается с помощью щупалец. Аболет весит приблизительно 6.500 фн.

Аболет является жестокими и очень умным животным, что делает его опасным хищником. Он знает много древних и ужасных тайн, поскольку он наследует знания своих родителей при рождении, и ассимилирует воспоминания обо всем, что они видели.

Аболет является достаточно терпеливыми, чтобы воздержаться от немедленной атаки на обитателей земли, которые проходят мимо. Вместо этого они ожидают, чтобы жертва вошла в воду, которую он часто делает, кажущейся прохладной, чистой и освежающей с помощью сил иллюзии. Аболет также использует их псионические способности подчинять людей для использования их в бою против собственных компаньонов.

Аболет имеет и мужские и женские репродуктивные органы. Он размножается в одиночестве, откладывая 1d3 яиц каждые пять лет. Эти яйца растут в течение еще пяти лет перед вылуплением. Хотя молодёжь физически зрела, она остаётся с их родителем в течение приблизительно десяти лет, повинаясь старшему существу.

Аболет говорит на своём собственном языке.

Бой

Крутясь А. нападает своими длинными, слизистыми щупальцами, хотя предпочитает нападать на расстоянии, пользуясь своей силой иллюзии.

Трансформация (Ex): удар щупальца А. вызывает ужасные трансформации. Обороняющийся должен кинуть спасбросок по Стойкости (УС 19), иначе начнётся трансформация на следующие 1d4+1 минут: кожа постепенно становится прозрачной, слизистой мембраной. Поражённый должен смачивать рану чистой, прохладной пресной водой, иначе он теряет 1d12 жизней каждые 10 минут. Заклинание удаления болезни *remove disease*, наложенное до образования мембраны полностью восстанавливает пораженного. Однако если мембрана образовалась, только заклинание излечения или массового излечения *heal or mass heal spell* может полностью удалить трансформацию.

Псионика (Sp): по желанию: гипнотический узор, иллюзорная стена, магический мираж, постоянный образ, заданный образ, проекция или вуаль *hypnotic pattern, illusory wall, mirage arcana, persistent image, programmed image, project image, and veil*. Это эффекты – как заклинания мага 16 уровня (спасбросок 13+уровень заклинания).

Порабощение (Su): Три раза в день А. может пытаться поработить любое живое существо в пределах 30 фт. Цель должна бросить спасбросок по Воле (УС17) или будет под воздействием заклинания подчинить существо *dominate person* брошенного магом 16 уровня. Порабощенное существо повинуется телепатическим командам А. (но не будет бороться от своего лица) пока не освободится с помощью заклинаний снять проклятие или рассеять магию *remove curse or dispel magic*, и может делать спасброски по Воле каждые 24 часа, чтобы вырваться на свободу. Контроль также нарушается, если А. умирает или находится на расстоянии более одной мили от раба.

Облако Слизы (Ex): А. под водой окружает себя вязким облаком слизи толщиной 1 фут. Любое существо, входящее в контакт и вдыхающее это вещество должно преуспеть в Стойкости (УС 19) или оно теряет способность дышать на следующие 3 часа. Поражённое существо душит в течении 2d6 минут, если выходит из воды. Возобновленный контакт с облаком слизи и очередная неудача по Стойкости продолжает эффект еще на 3 часа.

АХАЭРАЙ (Achaierae)

Большой пришелец (законный злой)	
Кубики Жизни	6d8+12 (среднее 39)
Инициатива	+1(Лов)
Скорость	50фт
Класс Защиты (АС)	20 (-1 размер, +1 Лов, +10 естественная)
Атака	2 когтя +9 бл. бой, жало +4 бл.бой
Повреждения	Коготь 2d6+4, жало 4d6+2
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Чёрное облако
Специальные качества	SR 19
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +7
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 14, Инт 13, Муд 14,
Хар 16	
Умения	Лазить(+13), Прыжок(+13), Слушать(+11), Двигаться тихо(+10), Почувствовать ложь(+11), Искать спрятавшегося(+11)
Навыки	Уклонение, Подвижность

Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый или скопление (5-8)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	7-12 КЖ (огромный), 13-18 КЖ (гигантский)



Ахаэрай - массивные, бескрылые птицы 15 футов высотой, которые населяют план Ахерона и только иногда встречаются в других местах. Они являются злыми, умными и хищными, с отличным знанием пыток.

А. говорят на адском языке.

Бой

В близком бою А. нападают двумя из четырех своих ног и хватают своими мощными когтями. Эти способы нападения делают их смертельными воинами.

Чёрное Облако (Ex): До трех раз в день А. может выпускать удушливое, ядовитое черное облако. Те, кто в пределах 10 футов от А., немедленно получают 2d6 пунктов повреждения. Они также должны кинуть спасбросок по стойкости (УС 15) или будут по воздействию заклинания безумие *insanity* брошенным волшебником 16-ого уровня в течение 3 часов.

АЛИП (Alip)

Средняя нежить (бестелесный)	
Кубики Жизни	4d12 (среднее 26)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт полёт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 Лов, +4 отражение)
Атака	Бестелесное прикосновение +3 бл.бой
Повреждения	Бестелесное прикосновение 1d4 постоянной утечки Мудрости
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Лепет, Утечка мудрости, Безумие
Специальные качества	Нежить, бестелесный,
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +7
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 14, Инт 13, Муд 14, Хар
16	
Умения	Лазить(+13), Прыжки(+13), Слушать(+11), Двигаться тихо(+10), Почувствовать ложь(+11), Обнаружение(+11)
Навыки	Уклонение, Подвижность, +2 сопротивлению разворота
Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	5-12 КЖ (средний)



Алип - спектральные остатки того, кого безумие довело до самоубийства. Он жаждет только мести и неумолимо преследует тех, кто мучил его при жизни и довёл до такого состояния.

Бой

А. неспособны причинить физический вред, хотя они, кажется, не знают этого. Они продолжают кружить далеко от своих врагов, пока им не причиняют ущерба.

Лепет (Su): А. постоянно бормочет и скулит про себя, создавая гипнотический эффект. Все нормальные существа в пределах 60 футов от А. должны сделать спасбросок по Воле (УС 16) или засыпают на 2d4 раунда. Это звуковое ментальное воздействие. При успешном спасброске А. не может воздействовать лепетом в тот же день.

Утечка Мудрости (Su): Те, чья Мудрость уменьшена до 0 становятся беспомощными, до того как не восстановиться по крайней мере 1 пункт Мудрости.

Безумие (Su): Любой атакующий Алипа управлением сознания или телепатической способностью создаёт прямой контакт с его измученным сознанием и получает 1d4 очков временного повреждения Мудрости.

ОЖИВЛЁННЫЕ ОБЪЕКТЫ (Animated Objects)

	<i>Мизерный Ож.Об. Мизерный Конструкт</i>	<i>Маленький Ож.Об. Маленький Конструкт</i>	<i>Средний Ож.Об. Средний Конструкт</i>
Кубики Жизни	1/2d10 (среднее 2)	1d10 (среднее 5)	2d10 (среднее 10)
Инициатива	+2(Лов)	+1(Лов)	+0
Скорость	40 фт (50фт ноги, 60фт многоножки, 80фт колёса)	30фт (40фт ноги, 50фт многоножки, 70фт колёса)	30фт (40фт ноги, 50фт многоножки, 70фт колёса)
Класс Защиты (АС)	14 (+2 размер, +2 Лов)	14 (+1 размер, +1 Лов, +1 естественная)	14 (+4 естественная)
Атака	Удар +1 бл.бой	Удар +1 бл.бой	Удар +2 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d3-1	Удар 1 d4	Удар 1 d6+1
Размер/достигаемость	2.5фтх2.5фт/0фт	2.5фтх2.5фт/5фт	2.5фтх2.5фт/5фт
Специальная атака	См. текст	См. текст	См. текст
Специальные качества	См. текст	См. текст	См. текст
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +2, Воля - 5	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля -5	Стойкость +0, Рефлекс +0, Воля -5
Характеристики	Сил 8, Лов 14, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 10, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 12, Лов 10, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1

	<i>Большой Ож.Об. Большой Конструкт</i>	<i>Огромный Ож.Об. Огромный Конструкт</i>	<i>Гигантский Ож.Об. Гигантский Конструкт</i>
Кубики Жизни	4d10 (среднее 22)	8d10 (среднее 44)	16d10 (среднее 88)
Инициатива	+0	-1 (Лов)	-2(Лов)
Скорость	20фт (30фт ноги, 40фт многоножки, 60фт колёса)	20фт (30фт ноги, 40фт многоножки, 60фт колёса)	10фт (20фт ноги, 30фт многоножки, 50фт колёса)
Класс Защиты (АС)	14(-1 размер, +5 естественная)	13 (-2 размер, -1 Лов, +6 естественная)	12 (-4 размер, -2 Лов, +8 естественная)
Атака	Удар +5бл.бой	Удар +9бл.бой	Удар +15бл.бой
Повреждения	Удар 1 d8+4	Удар 2 d6+7	Удар 2 d8+10
Размер/достигаемость	5x10/5 (длинный) 5x5/10 (высокий)	10x20/10 (длинный) 10x10/15 (высокий)	20x40/10 (длинный) 20x20/20 (высокий)
Специальная атака	См. текст	См. текст	См. текст
Специальные качества	См. текст	См. текст	См. текст
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +1, Воля - 4	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля -3	Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +0
Характеристики	Сил 16, Лов 10, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 20, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 24, Лов 6, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1

	<i>Исполинский Ож.Об. Исполинский Конструкт</i>
Кубики Жизни	32d10 (среднее 176)
Инициатива	-3(Лов)
Скорость	10фт (20фт ноги, 30фт многоножки, 50фт колёса)
Класс Защиты (АС)	11 (-8 размер, -3 Лов, +12 естественная)
Атака	Удар +25бл.бой
Повреждения	Удар 4 d6+13
Размер/достигаемость	40x80/15 (длинный), 40x40/25 (высокий)
Специальная атака	См. текст
Специальные качества	См. текст
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +7, Воля +5
Характеристики	Сил 28, Лов 4, Тел -, Инт -, Муд 1, Хар 1

Климат/Территория Любой/Любая
Организация Мизерные –группа(4), Маленькие парами, остальные - одиночные
Уровень Сложности Мизерные-0.5, Маленькие -1, Средние -2, Большие -3, Огромные -5, Гигантские -7, Исполинские -10
Сокровища Нет
Мировоззрение Всегда нейтральное
Продвижение -

Бой

Конструкты: иммунны к эффектам влияния на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не подвержены критическим атакам, стрессовому урону, повреждению характеристик, высасыванию жизненной силы или смерти от массовых повреждений.

Оживлённый объект может иметь одну или более следующих специальных способностей, в зависимости от его формы.

Ослепление (Ex): подобный листу оживляемый объект, типа ковра или гобелена, может хватать противника до трех больших размеров. Цель делает нормальную проверку борьбы. Если проигрывает, то Ож.Об. обёртывается вокруг головы противника, ослепляя существо пока

его не скинут. Ослепленное существо не может применять навыки Обнаружение, Поиск или Отслеживание (*Track*) и переносит -6 штрафов к другим проверкам, связанным с восприятием, типа Слушать.

Сжатие (Ex): гибкий оживляемый объект, типа веревки или виноградной лозы, наносит автоматическое повреждение удара при успешной проверке борьбы против существ до одного размера больше, чем Ож.Об. Объект, по крайней мере, Большого размера, может применять сжатие сразу против нескольких существ, если они все по крайней мере на два размера меньше, чем Ож.Об.

Растоптать (Ex): оживлённый объект по крайней мере Большого размера и с твердостью по крайней мере 10 может растаптывать существ на два или более размеров меньших чем он сам, нанося повреждения ударом. Цель, которая не делает атаки по возможности против Ож.Об., может делать попытку Рефлекса – спасбросок (УС 10 + 0.5КХ Ож.Об.) чтобы уменьшить повреждения в два раза.

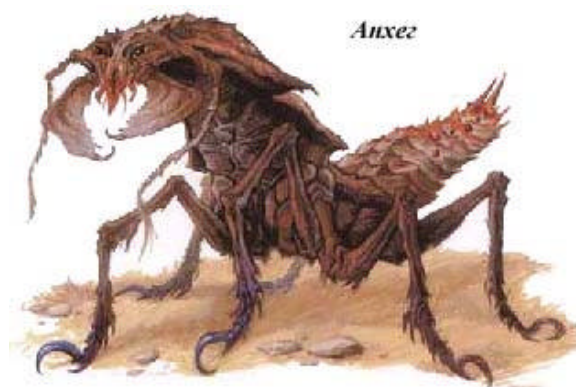
Твердость (Ex): оживлённый объект имеет ту же самую твердость, которую имел перед оживлением.

Улучшенная Скорость (Ex): базовая скорость приведённая в блоке статистики предполагает, что Ож.Об. отталкиваются, перекачиваются или скользят по поверхности. Ож.Об. с двумя ногами (опорами) (статуи, лестницы) или подобными формами, которые позволяют более быстрое движение, имеют бонус скорости 10 фт. Ож.Об. с множеством ног (опорами) (столы, стулья) имеют бонус скорости 20 фт. Колесные Ож.Об. получают бонус скорости 40 фт. Ож.Об. могут иметь дополнительные способы движения. Деревянные Ож.Об. могут плавать и имеют скорость плавания, равную половине скорости передвижения по земле. Веревка или подобный извилистый Ож.Об. имеет скорость подъема, равную половине ее скорости передвижения по земле. Подобные листу Ож.Об. могут летать (неуклюже *maneuverability*) со скоростью, равной половине его нормальной скорости.



АНХЕГ (Ankheg)

Большая бестия	
Кубики Жизни	3d10+9 (среднее 22)
Инициатива	+0
Скорость	30фт, в норах 20фт
Класс Защиты (АС)	18 (-1 размер, +9 естественная)
Атака	Жало +9бл.бой
Повреждения	Жало 2d6+7
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, кислота, кислотный плевок
Специальные качества	Чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +3, Воля +2
Характеристики	Сил 21, Лов 10, Тел 17, Инт 1, Муд 13, Хар 6
Умения	Слушать(+4)
Климат/Территория	Умеренные и теплые равнины, лес и подземелья
Организация	Уединённый или группа (2-4)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Передвижение	4 КЖ (средний), 5-9 КЖ (большой)



Бой

А. обычно находится от 5 до 10 футов ниже поверхности, пока его усы не обнаруживают подход добычи. Тогда он начинает рыть проход для нападения. (Считайте это подготовкой).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, А. должен поразить цель нападением укуса. Если это удастся, то цель автоматический получает повреждения от укуса каждый раунд пока она схвачена. Если А. получает повреждения после захвата, то он отступает назад в свой туннель со скоростью передвижения в норах, утягивая жертву за собой.

Кислота (Ex): Кислотные ферменты каплют изо рта А. каждый раунд, когда он захватывает жертву. Это автоматически наносит 1d4 очков кислотного повреждения каждый раунд в дополнение к повреждению от укуса.

Кислотный Плевок (Ex): Поток кислоты 5 футов высотой, 5 футов шириной, и 30 футов длиной, каждые 6 часов; повреждения 4d4. Рефлекс половина, УС 14. Одно такое нападение исчерпывает кислотную поставку А. на 6 часов. Он не может плевать кислотой или наносить кислотные повреждения в это время. А. не использует эту способность, если он не отчаивается или не расстроен. А. наиболее часто плюют кислотой, когда его жизни уменьшены на половину или когда он не смог схватить противника.

Чувствительность к вибрации (Ex): А. может автоматически чувствовать местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.

АРАНИЯ (Aranea)

Средний полиморф	
Кубики Жизни	3d8+6 (среднее 19)
Инициатива	+6 (+2Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50фт, лазание 25фт
Класс Защиты (АС)	13 (+2 Лов, +1 естественная)
Атака	Укус +4 бл.бой, паутина +4 д.бой
Повреждения	Укус 1d6 и яд
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт

Специальная атака	Заклинания, яд, паутина
Специальные качества	Альтернативная форма
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +4
Характеристики	Сил 11, Лов 15, Тел 14, Инт 14, Муд 13, Хар 14
Умения	Лазить(+14), Концентрация (+8), Прыжок(+6), Слушать(+3), Обнаружение (+3), Ремесло (плетение +8), Мастер побега (+8)
Навыки	Улучшенная инициатива, Бдительность (+2 к обнаруж. и тонкому слуху), Владение оружием (укус)
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса/подземелья
Организация	Уединённый или колонии (3 -6)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандартные деньги, двойные предметы, стандартные вещи
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	По классу персонажа



А. говорят на Общем и Лесном языках.

Бой

А. избегают физического боя и, по возможности, используют паутину и заклинания. В сражении, они пробуют сначала останавливать или отвлечь наиболее агрессивных противников. А. часто подчиняют противников для выкупа.

Заклинания: А. используют заклинания как маги 3-го уровня (спасбросок УС 12 + уровень заклинания). Они предпочитают школы иллюзии и обаяния и избегают заклинаний огня.

Паутина (Ex): В паучьей или гибридной форме (см. дополнительная форма ниже), А. может бросать паутину до шести раз в день. Это обычная атака с сетью, но максимальный диапазон 50 футов, с приращением диапазона 10 футов, и эффективно против целей с размером до Большого. Паутина приковывает цель на месте, не позволяя ей двигаться. Запутанное существо может освободиться при успешной проверке Мастера Побегов (УС 20) или разорвать паутину при успешной проверке Силы (УС 26). Паутина имеет 6 хитов и получает двойные повреждения от огня.

Яд (Ex): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 13); первичные временные повреждения Силы 1d6, вторичные временные повреждения Силы 2d6.

Альтернативная Форма (Su): естественная форма А. - большой чудовищный паук. А. может принимать две другие формы. Первый - гуманоид маленького или среднего размера (точная форма устанавливается при рождении). Вторая форма - средних размеров, гибрид гуманоида с пауком. Изменение формы - стандартное действие. В гуманоидной форме А. получает все способности формы (например, А. в карликовой форме имеет расовые черты карликов). А. сохраняет свои характеристики (сила, ловкость и т.д.) и может использовать заклинания, но не может использовать паутину или яд в гуманоидной форме. В гибридной форме А. на первый взгляд напоминает гуманоида, но успешная проверка Обнаружения (УС 18) показывает клыки существа. А. может использовать оружие и паутину в этой форме. А. остается в одной из форм сколь угодно долго. Изменение формы не может быть рассеяно, и при этом А. не возвращается к естественной форме, когда убит. Заклинание истинного зрения (*true seeing*) показывает его естественную форму, если А. находится в гуманоидной или гибридной форме.

СТРЕЛОЯСТРЕБ (Arrowhawk)

	<i>Молодой Маленький пришелец (воздух)</i>	<i>Взрослый Средний пришелец (воздух)</i>	<i>Старый Большой пришелец (воздух)</i>
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)	7d8+7 (среднее 38)	15d8+45 (среднее 122)
Инициатива	+5 (Лов)	+5 (Лов)	+5 (Лов)
Скорость	60фт полёт	60фт полёт	60фт полёт
Класс Защиты (АС)	20 (+1 размер, +5 лов., +4 естеств.)	20 (+5 лов., +6 естеств.)	20 (-1 размер, +5 лов., +8 естеств.)
Атака	Эл.луч +9 д.бой, укус +9бл.бой	Эл.луч +12 д.бой, укус +12бл.бой	Эл.луч +20 д.бой, укус +21бл.бой
Повреждения	Эл.луч 2d6, укус 1d6+1	Эл.луч 2d8, укус 1d8+2	Эл.луч 2d8, укус 2d6+9
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x10фт/5фт
Специальная атака	Электрический луч	Электрический луч	Электрический луч
Специальные качества	Иммунитет, сопротивление огню и холоду +20	Иммунитет, сопротивление огню и холоду +20	Иммунитет, сопротивление огню и холоду +20
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +8, Воля +4	Стойкость +6, Рефлекс +10, Воля +6	Стойкость +12, Рефлекс +14, Воля +10
Характеристики	Сил 12, Лов 21, Тел 12, Инт 10, Муд 13, Хар 13	Сил 14, Лов 21, Тел 12, Инт 10, Муд 13, Хар 13	Сил 22, Лов 21, Тел 15, Инт 10, Муд 13, Хар 13
Умения	Чувство направления(+2), Слушать(+7), Поиск(+7), Обнаружение(+7), Почувствовать ложь (+7)	Мастер побега(+15), Чувство направления(+?), Слушать(+11), Поиск(+10), Обнаружение (+11), Почувствовать ложь (+11)	Мастер побега(+23), Знание (сфера воздуха +15), Чувство направления (+16), Слушать(+19), Поиск(+18), Обнаружение (+19), Почувствовать ложь (+19)
Навыки	Владение оружием (укус)	Уклонение, Владение оружием (укус)	Бой вслепую, Боевые рефлекс, Уклонение, Владение оружием.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый или стая (2-4)	Уединённый или стая (2-4)	Уединённый или стая (2-4)
Уровень Сложности	3	5	8
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	4-6 КЖ (маленький)	8-14 КЖ (средний)	16-24 КЖ (большой), 25-32 КЖ(Г.)

А. говорят на Воздушном, но они - не болтливые существа.

Стрелоястреб

Бой

Луч Электричества (Su): А. может выстреливать этот луч один раз за раунд, с диапазоном 45 футов.

Невосприимчивость (Ex): А. имеет устойчивость к кислоте, электричеству и яду.

ЛОЗА-УБИЙЦА (Assassin Vine)

Большое растение

Кубики Жизни

4d8+12 (среднее 30)

Инициатива

+0

Скорость

0фт

Класс Защиты (AC)

15 (-1 размер, +6 естественная)

Атака

Удар +7бл.бой

Повреждения

Удар 1d6+7

Размер/досигаемость

5x5фт/10фт

Специальная атака

Опутывание, улучшенный захват, сжатие 1d6+7

Специальные качества

Маскировка, бой вслепую, Иммунитет, сопротивление огню и холоду +20

Спасброски

Стойкость +7, Рефлекс +1, Воля +2

Характеристики

Сил 20, Лов 10, Тел 16, Инт -, Муд 13, Хар 9

Умения

-

Навыки

-

Климат/Территория

Умеренные и тёплые леса\подземелья

Организация

Уединённый или пучок (2-4)

Уровень Сложности

3

Сокровища

1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей

Мировоззрение

Всегда нейтральный

Продвижение

5-16 КЖ (Огромный); 17-32 КЖ (Гигантский); 33+ КЖ (исполинский)



Бой

Виноградные лозы Убийцы используют простую тактику: они лежат неподвижно, пока добыча не подходит на расстояние досягаемости, затем нападают. Они используют способность опутывания чтобы ловить добычу.

Опутывание (Su): виноградная лоза убийца может оживлять растения в пределах 30 футов от себя - свободное действие. Эффект длится, пока виноградная лоза не умирает или не решает закончить это (также свободное действие). Способность опутывания работает как заклинание 4-ого уровнем друида (спасбросок УС 13).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, виноградная лоза убийцы должна поразить противника нападением удара.

Сжатие (Ex): виноградная лоза убийцы наносит 1d6+7 повреждений при успешной проверке борьбы против существ Среднего размера или меньше.

Слепое зрение (Ex): виноградные лозы убийцы не имеют никаких зрительных органов, но могут определять всех противников в пределах 30 футов, используя слух, нюх и вибрацию.

Маскировка (Ex): Так как виноградная лоза в покое напоминает нормальное растение, требуется успешная проверка Обнаружение (УС 20) чтобы заметить её прежде, чем лоза нападёт. Любой игрок с Знанием Дикой Местности или Знанием (растения и травы) может использовать эти умения вместо Обнаружения, чтобы заметить лозу. Карлики могут использовать Знание Камней (*stonecunning*), чтобы заметить подземную версию лозы.



Лоза-убийца

АТАХ (АТАСН)

Огромный мутант

Кубики Жизни

14d8+70 (среднее 133)

Инициатива

+1(Лов)

Скорость

50фт

Класс Защиты (AC)

20 (-2 размер, +1 Лов, +3 скрытность, +8 естественная)

Атака

Огромный коготь +12/+7 бл.бой, 2 Огромных когтя +12 бл.бой, Укус +14 бл.бой; или камень +5/+0 д.бой, 2 камня +5 д.бой.

Повреждения

Огромный коготь 2d6+8, 2 огромны когтя 2d6+4, укус 2d8+4 и яд; камень 2d6+8, 2 камня 2d6 10x10фт/15фт

Размер/досигаемость

10x10фт/15фт

Специальная атака

Яд

Специальные качества

-

Спасброски

Стойкость +9, Рефлекс +5, Воля +10

Характеристики

Сил 27, Лов 12, Тел 21, Инт 7, Муд 12, Хар 6

Умения

Лазить(+16), Прыжок(+16), Слушать(+7), Обнаружение(+7)

Навыки

Мультиатака, Бой несколькими видами оружия, Мультиловкость

Климат/Территория

Умеренные и тёплые холмы, горы\подземелья

Организация

Уединённый, бригада (2-4), племя (7-12)

Уровень Сложности

7

Amax



Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

1/2 монет, двойные предметы, стандарт вещи
Часто хаотически злой
15-28 КЖ (Огромный)

А. говорят на грубом диалекте Гигантов.

Бой

А. стремительно атакуют, если их противники в пределах досягаемости, в противном случае они бросаются камнями. Они иногда пробуют прорваться мимо бронированных противников, чтобы достать до более слабых противников в задних рядах. При первых атаках А. имеет тенденцию нападать на всех без разбора. После нескольких раундов, они концентрируются на противниках, которых поразили больше всего и используют для этого укусы для большего нанесения повреждений.

Яд (Ex): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 22); первичное временное повреждение Силы 1d6, вторичное временное повреждение Силы 2d6.

ЗОЛОТОЙ ВОРАКС (AURUMVORAX)

Маленькая магическая бестия

Кубики Жизни	10d10+10 (среднее 65)
Инициатива	+7(Лов)
Скорость	20фт, рытьё 5фт
Класс Защиты (АС)	23 (+1 размер, +3 Лов, +9 естественная)
Атака	4 когтя +9бл.бой, Укус +11 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d4, коготь 1 d3 каждая
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, разрывание 2d3
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +10, Воля +10
Характеристики	Сил 11, Лов 16, Тел 12, Инт 3, Муд 12, Хар 12
Умения	Слушать(+7), Обнаружение (+7), Спрятаться(+9), Тихое передвижение(+4)
Навыки	Мультиатака (клешни), Улучшенная инициатива, Железная воля

Климат/Территория	Умеренные холмы и горы
Организация	Уединённый, бригада (2-4), племя (7-12)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Специальные (з.воракс скрывается если не повреждён с 3000 зм)
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	-

З.В. - плотоядные животные с диетой сдобренной драгоценными металлами, чаще золотом. Их норы часто уходят в твердую скалу и обычно обозначены самородками руды. Типичный золотой *gorger* 3 фута длиной с медно-красными металлическими когтями и металлическим мехом, который отвлекает врагов своим блеском даже когда существо борется за свою жизнь.

Как простые животные, они не говорят, их врожденная ревность при охране их территории делают их нежелательными противниками.

Azer



Бой

Почти полностью бесстрашные, З.В. готовятся к сражению всякий раз, когда они чувствуют что их территории угрожают. Они могут также соблазняться перспективами легкого продовольствия, особенно когда часть приманки очищенное золото.

З.В. редко колеблются в сражении, они всегда нападают сначала их мощными укусами. Как только эта атака проведена, они используют свои острые когти. Они обычно нападают по крайней мере двумя когтями, но могут использовать для нападения когти в зависимости от того, где они захватили противника.

Улучшенный Захват: Для применения этой способности, З.В. должен использовать укус на существе до Большого размера. Если эта атака успешна, то причиняются нормальные повреждения укуса и затем челюсти смыкаются (обычно шея или позвоночник противника) и продолжают размалывать кости в ране, нанося 8 автоматических повреждений за раунд. Челюсти не разжимаются до тех пор, пока добыча или З.В. не умрут.

Разрывание: Если З.В. успешно нападает двумя или более когтями в любом раунде, то он начинает вгрызаться в тело противника. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6 + 2 очков повреждений.

АЗЕР (AZER)

Средний пришелец (огонь, законный)

Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+1(Лов)
Скорость	80фт
Класс Защиты (АС)	19 (+1 Лов, +6 естественная, +2 большой щит)
Атака	Боевой молот +3бл.бой, полу-копье +3д.бой
Повреждения	Боевой молот 1d8+1 и 1 от огня, полу-копье 1d6+1 и 1 от огня

Размер/достижимость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Жара
Специальные качества	SR 13, огонь
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +4, Воля +4
Характеристики	Сил 13, Лов 13, Тел 13, Инт 12, Муд 12, Хар 9
Умения	Слушать(+4), Обнаружение (+5), Спрятаться(-1), Поиск(+4), Залазить(+2), Ремесло (любое +6)
Навыки	Мощная атака
Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара, команда (2-4), отряд (11-20 плюс 2 сержанта 3-его уровня плюс 1 лидер 3-6 уровня)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Стандарт монеты, двойной предметы (не огненные), стандарт вещи (не огн.)
Мировоззрение	Всегда законный нейтральный
Продвижение	По классу персонажа

А. говорят на Ignan (игнанский?) и общем языках.

Бой

А. используют в бою копы с широкими наконечниками или хорошо обработанные молоты. Когда они разоружены, они пытаются схватить противника. Они не носят никакую броню, поскольку их жесткая кожа обеспечивает вполне достаточную защиту.

Жара(Ex): тело А. очень горячо, так что их невооруженное нападение наносит дополнительный ущерб огнём. Их металлическое оружие также проводит эту высокую температуру.

БАРГЕСТ (BARGHEST)

	<i>Баргест</i> Средний пришелец (законный злой)	<i>Большой баргест</i> Большой пришелец (зак. злой)
Кубики Жизни	6d8+6 (среднее 33)	9d8+18 (среднее 58)
Инициатива	+6 (+2Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+6 (+2Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	80 или 60фт	80 или 60фт
Класс Защиты (АС)	18 (+2Лов, +6 естественная)	20 (-1 размер, +2Лов, +9 естественная)
Атака	Укус +9бл.бой, 2 когтя +4бл.бой	Укус +12бл.бой, 2 когтя +7бл.бой
Повреждения	Укус 1 d6+3, когти 1 d4+1	Укус 1 d8+4, когти 1 d6+2
Размер/достижимость	5х5фт/5фт	5х5фт/10фт (форма гоблина) 5х10фт/5фт (форма волка)
Специальная атака	Пожирание, свойства подобные заклинаниям	Пожирание, свойства подобные заклинаниям
Специальные качества	Восстановление повреждений, аромат, альтернативная форма	Восстановление повреждений, аромат, альтернативная форма
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +7	Стойкость +8, Рефлекс +8, Воля +10
Характеристики	Сил 17, Лов 15, Тел 13, Инт 14, Муд 14, Хар 14	Сил 19, Лов 15, Тел 15, Инт 18, Муд 18, Хар 18
Умения	Блеф(+11), Скрыться(+11), Запугивание (+11), Прыжок(+12), Слушать(+11), Двигаться тихо(+10), Обнаружение (+11)	Блеф(+16), Концентрация(+14), Скрыться(+10), Запугивание(+18), Прыжок(+16), Слушать(+16), Двигаться тихо(+16), Обнаружение (+16)
Навыки	Боевые рефлекс, Улучшенная инициатива	Боевые рефлекс, Улучшенная инициатива, Заклинание в бою
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пачка (3-6)	Уединённый, пачка (3-6)
Уровень Сложности	4	5
Сокровища	Двойной стандарт	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой	Всегда законный злой
Продвижение	7-8 КЖ(средний)	10-14(большой), 15-18(огромный)

Б. говорят на гоблинском, worg (воргском) и адском.

Бой

Б. могут нападать когтями и укусами, независимо от того в какой они форме, и обычно они презируют оружие. Хотя они любят убивать, они имеют редко ввязываются в прямой бой и обычно нападают из засады всякий раз, когда возможно. Как только Б. вступает в бой, он скрывается и использует проекцию *project image*, чтобы скрыть своё истинное число и местоположение. Они используют свою высокую скорость, чтобы оставаться в стороне от главных сил врага.

Магические способности: По желанию — левитация, дезинформация и проекция; раз в день — очаровать монстра, очаровать существо, дверь между измерениями и эмоция *levitate, misdirection, and project image; 1/day-charm monster, charm person, dimension door, and emotion*. Эти способности работают как заклинания брошенные волшебником, чей уровень

Баргест



равняется КЖ Б. (спасбросок УС 12 + уровень заклинания).

Пожирание (Su): Когда Б. убивает гуманоидного противника, он может питаться трупом, поглощая плоть и жизненные силы - полноразмерное действие. За каждые 8 КЖ или уровень Б. извлекает 1 жизнь. Пожирание уничтожает тело жертвы и предотвращает любую форму восстановления. Заклинания желание, чудо и истинное воскрешение *wish, miracle, or true resurrection* могут восстановить похищаемую жертву, но есть шанс 50 %, что даже такое мощное волшебство не подействует.

Альтернативная Форма (Su): Б. может принимать форму гоблина или большого волка - стандартное действие. Эта способность подобна полиморфу, за исключением того, что позволяет превращаться только в гоблина или волка. Пока Б. в форме волка, он приобретает скорость в 80 фт и бонус обстоятельства +4 к проверке Спрятаться.

Проход Без Следа (Ex): Б. в форме волка может проходить без следа - свободное действие.

Большой Баргест

Иногда большой Б. использует магическое двуручное оружие в бою, делая им мультиатаку (бонус атаки +13/+8). Он может также делать одно нападение укусом (бонус атаки +8) каждый раунд. Спасбросок против способностей подобных заклинаниям большого баргеста - 14 + уровень заклинания.

ВАСИЛИСК (BASILISK)

Средняя магическая bestия (рептилия)

Кубики Жизни	5d10+12 (среднее 45)
Инициатива	-1(Лов)
Скорость	20фт
Класс Защиты (AC)	16 (-1 Лов, +6 естественная)
Атака	Жало +3бл.бой
Повреждения	Жало 1d8+3
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Окаменяющий взгляд
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +4, Воля +3
Характеристики	Сил 15, Лов 8, Тел 15, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Слушать(+7), Обнаружение (+7), Спрятаться(+0*)
Навыки	Бдительность, Исключительная стойкость

Климат/Территория	Любые
Организация	Уединённый
или колония (3 -6)	
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда
нейтральный	
Продвижение	7-10
КЖ(средний), 11-18 КЖ(большой)	

Бой

Окаменяющий взгляд(Su): Обращает в камень навсегда на расстоянии 30 футов; спасбросок по Стойкости УС 13.

Умения: * Неприметная окраска В. и его способность оставаться неподвижным в течение длительных периодов времени дают ему расовый бонус +4, чтобы прятаться.



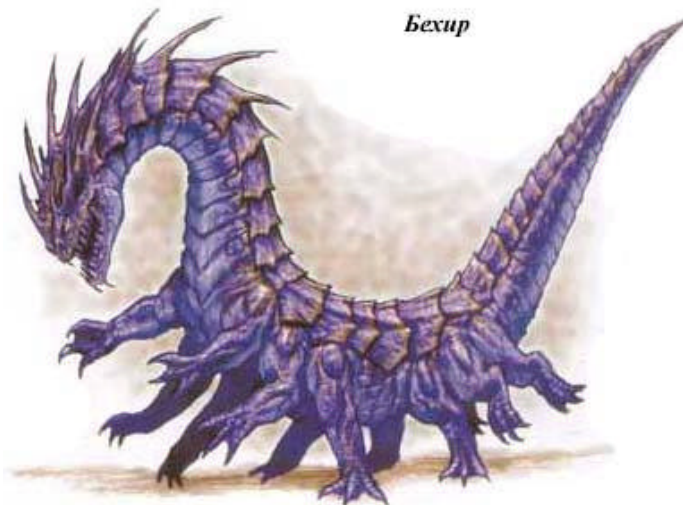
Василиск

БЕХИР (BEHIR)

Огромная магическая bestия (электричество)

Кубики Жизни	9d10+45 (среднее 94)
Инициатива	+1(Лов)
Скорость	40фт, лазить 15фт
Класс Защиты (AC)	16 (-2 размер, +1 Лов, +7 естественная)
Атака	Жало +15бл.бой, 6 когтей +9бл.бой
Повреждения	Жало 2d4+8, коготь 1d4+4
Размер/досигаемость	10x30фт/10фт
Специальная атака	Оружие дыхания, Улучшенный захват, Глохнет целиком, Сжатие 2d8+8
Специальные качества	Иммунитет к электричеству, нюх, не может быть подчечен
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +7, Воля +5
Характеристики	Сил 26, Лов 13, Тел 21, Инт 7, Муд 14, Хар 12
Умения	Лазить(+18), Обнаружение (+7), Спрятаться(+5)
Навыки	Рассечение, мощная атака

Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	8



Бехир

Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Часто нейтральный
Продвижение	10-13 КЖ(огромный), 14-27 КЖ(гигантский)

Бехиры говорят на Общем языке.

Бой

Б. обычно сначала кусает и хватает свою добычу, затем или глотает или сжимает противника. Если Б. окружён большим количеством противников, он использует своё оружие дыхания.

Оружие Дыхания (Su): Линия молнии 5 футов шириной, 5 футов высотой и 20 футов длиной, один раз в минуту; повреждения 7d6, спасбросок по Реакции УС 19 - половина повреждений.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность Б. должен поразить противника укусом. Если да, то Б. проводит удержание и может попытаться проглотить или сжать противника.

Глотать Целиком (Ex): Б. может попробовать проглотить схваченного противника Среднего или меньшего размера при успешной проверке борьбы. Б. который проглатывает противника может использовать Разрубание *Cleave* чтобы укусить и захватить другого противника. Проглоченное существо получает 2d8+8 очков сокрушительного повреждения и 8 очков кислотного повреждения за раунд в животе Б. Проглоченное существо может прорезать себе выход, используя когти или маленькое или крошечное режущее оружие, нанеся 25 очков повреждения животу (КЗ 20). Как только существо выбирается, мускульное действие закрывает отверстие и другой проглоченный противник должен снова прорубать себе путь.

Живот Б. может вмещать в себя два существа Среднего размера, четыре Маленького, восемь Миниатюрного, шестнадцать Крошечного или тридцать два Мизерного.

Сжатие (Ex): Б. наносит 2d8+8 повреждений при успешной проверке борьбы против существ Гигантского и меньшего размеров. Он также может использовать свои когти против схваченного противника.

НАБЛЮДАТЕЛЬ (BENHOLDER)

Большой мутант	
Кубики Жизни	11d8+11 (среднее 60)
Инициатива	+4(Улучшенная инициатива)
Скорость	5фт, 20фт полёт
Класс Защиты (AC)	20 (-1 размер, +11 естественная)
Атака	Жало +2бл.бой, луч из глаз +7д.бой
Повреждения	Жало 2d4
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Луч из глаз
Специальные качества	Всеохватывающее зрение, конус антимагии, полёт
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +11
Характеристики	Сил 10, Лов 10, Тел 12, Инт 17, Муд 15, Хар 15
Умения	Обнаружение (+20), Спрятаться(+7), Знание (магия+10), Слушать(15), Поиск(+18)
Навыки	Бдительность, Атака с воздуха, Улучшенная инициатива, Железная воля, Стрельба на бегу
Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара или группа (3-6)
Уровень Сложности	13
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	12-16 КЖ(большой), 17-33 КЖ(огромный)

Наблюдатели говорят на собственном языке и Общем.



Наблюдатель

Бой

Луч из глаз(Su): Каждый из десяти маленьких глаз может производить волшебный луч один раз за раунд, даже когда Наблюдатель нападает физически или перемещается на полной скорости. Н. может легко нацеливать все свои глаза вперёд, но тело может двигаться в других направлениях. В течение раунда Н. может нацеливать в одном направлении только три луча (вперед, назад, лево, право или вниз). Оставшиеся глаза должны нацеливаться в других направлениях. Наблюдатель может наклонять и поворачивать своё тело каждый раунд, чтобы изменить направление лучей. Эффект от каждого глаза подобен заклинанию, брошенному волшебником 13-ого уровня, но подчиняется правилам для луча. Все лучи имеют диапазон 150 футов и спасбросок УС 18.

Очарование существа (Charm Person): цель должна преуспеть в спасброске по Воле или будет под воздействием одноимённого заклинания. Наблюдатели используют этот луч, чтобы спутать противников, обычно используя его в начале борьбы. Наблюдатель приказывает заколдованной цели стоять в стороне.

Очарование монстра (Charm Monster): цель должна преуспеть в спасброске по Воле или будет под воздействием одноимённого заклинания. Наблюдатели используют этот луч в той же самой манере, как и луч очарования существа.

Сон (Sleep): Это работает подобно заклинанию сна, за исключением того, что затрагивает одно существо с любым числом Кубиков Жизни. Цель должна преуспеть в спасброске по Воле чтобы сопротивляться. Наблюдатели любят использовать этот луч против воинов и других физически мощных существ. Они знают, что их противники могут быстро пробуждаться, но

они также знают, что пробуждение требует времени и может задержать эффективную контратаку.

Плоть в Камень (Flash to Stone): цель должна преуспеть в спасброске по Стойкости или будет под воздействием заклинания. Наблюдатели любят нацеливать этот луч во вражеских магов. Они также используют это на любом существе, чьё появление они находят интересным. (После битвы наблюдатель берет статую в своё логово как художественное оформление.)

Распад (Disintegrate): цель должна преуспеть в спасброске по Стойкости или будет под воздействием одноимённого заклинания. Наблюдатель любит использовать этот луч на любом противнике, которого рассматривает как реальную угрозу.

Страх (Fear): Работает подобно заклинанию, за исключением того, что целью является одно существо. Цель должна преуспеть в спасброске по Воле или будет под воздействием заклинания. Наблюдатели любят использовать этот луч против воинов и других мощных существ в начале борьбы, чтобы остановить сопротивление.

Замедление (Slow): Работает подобно заклинанию, за исключением того, что это затрагивает одно существо. Цель должна преуспеть в спасброске по Воле, чтобы сопротивляться. Наблюдатели часто используют этот луч против существа, преследующего их, и на тех, на кого уже наложены распад, плоть в камень или палец смерти. Если один из прежних лучей не устранил противника, этот луч может по крайней мере препятствовать противнику в дальнейшем.

Нанесение Умеренных Повреждений (Inflict Moderate Wounds): Работает точно так же как заклинание, причиняя 2d8+10 пунктов повреждения (Воля – половина повреждений).

Палец Смерти (Finger of Death): цель должна преуспеть в спасброске по Стойкости или будет убита. Цель получает 3d6+13 повреждений, если её спасбросок успешен. Наблюдатели используют этот луч, чтобы быстро устранить опасных противников.

Телекинез (Telekinesis): наблюдатель может перемещать объекты или существ, которые весят до 325 фунтов. Существа могут сопротивляться эффекту спасброском по Воле.

Всеохватывающее зрение (All-Around Vision)(Ex): Наблюдатели - исключительно бдительны и осмотрительны. Их 10 глаз дают им расовый бонус +4 к Поиску и Обнаружению, и они не могут быть атакованы с флангов.

Конус антимагии (Su): центральный глаз наблюдателя непрерывно производит 150-футовый антимагический конус, расширяющийся прямо вперед от фронта существа. Он функционирует точно так же как поле антимагии *antimagic field*, брошенное волшебником 13-ого уровня. Все волшебные и сверхестественные силы и эффекты в пределах конуса будут подавлены, даже собственные лучи наблюдателя. Один раз за раунд в течение его хода, наблюдатель решает куда он будет смотреть и будет ли конус активирован (наблюдатель дезактивирует конус, закрывая свой центральный глаз). Обратите внимание, что наблюдатель может кусать только существ, находящихся перед ним.

Полет (Fly)(Ex): Тело наблюдателя от природы плавуче. Эта плавучесть позволяет ему взлетать один раз за раунд, как свободное действие, при скорости 20 футов. Эта плавучесть также предоставляет этому постоянный эффект падения пера *feather fall* с личным диапазоном.

БЕЛКЕР (BELKER)

Большой стихийный дух (воздух)

Кубики Жизни	7d8+7 (среднее 38)
Инициатива	+5(Лов)
Скорость	30фт, 50фт полёт
Класс Защиты (AC)	22 (-1 размер, +5 Лов, +8 естественная)
Атака	2 крыла +9бл.бой, жало +4бл.бой, 2 когтя +бл.бой
Повреждения	Крыло 2d6+2, Жало 1d4+1, Коготь 1d3+1
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Дымовые когти
Специальные качества	Дымовая форма
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +10, Воля +2
Характеристики	Сил 14, Лов 21, Тел 13, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Обнаружение (+9), Слушать(+9), Тихое передвижение (+9)
Навыки	Мультиатака, Владение оружием (крылья)

Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый или группа (2-4)
Уровень Сложности	6
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный злой
Продвижение	8-10 КЖ(большой), 11-21 КЖ(огромный)

Бой

В большинстве случаев Б. бьется своими противными когтями и болезненным укусом.

Дымовые Когти (Ex): Б. в форме дыма (см. ниже) может охватывать противников, перемещаясь над ними. Он заполняет воздух вокруг одного существа Среднего или меньшего размера противника без вызывания атаки по возможности. Цель должна преуспеть в Стойкости (УС 14) или она вдыхает часть Б. Дым внутри жертвы превращается в коготь и начинает разрывать окружающие его органы, нанося 3d4 очков повреждения за раунд. Жертва может делать попытки откашлять этот коготь каждый последующий раунд – спасбросок по Стойкости.

Дымовая Форма (Su): Большинство времени Б. является более или менее твердым, но по желанию он может принимать форму дыма. Б. может переключать формы один раз за раунд как свободное действие и может проводить до 20 раундов в день в форме дыма. Б. в форме дыма может летать со скоростью 50 футов. Способность подобна заклинанию газовая форма *gaseous form*, брошенному волшебником 7-ого уровня.

Белкер



МЕРЦАЮЩИЙ ПТЁС (BLINK DOG)

Средняя магическая бестия

Кубики Жизни	4d10 (среднее 22)
Инициатива	+3(Лов)
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	16 (+3 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +4бл.бой
Повреждения	Укус 1d6
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт

Специальная атака	-
Специальные качества	Мерцание, нюх, дверь в измерения
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +7, Воля +4
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 10, Муд 13, Хар 11
Умения	Обнаружение (+8), Слушать (+8), Тихое передвижение (+5), Спрятаться (+8)
Навыки	Железная воля
Климат/Территория	Умеренные равнины
Организация	Уединённый, пара или стая (7-16)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный добрый
Продвижение	5-7 КЖ(средний), 8-12 КЖ(большой)

Они говорят на своём собственном языке.

Бой

Мерцающие псы охотятся стаями, телепортируясь случайным образом, они окружают добычу, причём некоторых из них делают нападения с фланга.

Мерцание (Su): мерцающий пёс может мерцать *blink* как при заклинании брошенном волшебником 8-ого уровня, и может вызывать или заканчивать этот эффект как свободное действие.

Дверь в Измерения (Su): мерцающий пёс может телепортироваться как при заклинании дверь в измерения *dimension door*, брошенным волшебником 8-ого уровня, один раз за раунд как свободное действие. Способность затрагивает только мерцающего пса, который никогда не появляется в пределах твердого объекта и может действовать немедленно после телепортации.

Мерцающий пёс



БОДАК (BODAK)

Нежить среднего размера	9d12 (среднее 58)
Кубики Жизни и Инициатива	+6(+2Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	20фт
Класс Защиты (AC)	15 (+2 Лов, +3 естественная)
Атака	Удар +6бл.бой
Повреждения	Удар 1d8+1
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Смертельный взгляд
Специальные качества	Сокращение Повреждений 15/серебро, сопротивление огню и кислоте 20, устойчивость к электричеству, уязвимость от солнечного света, ретроспективные кадры
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +5, Воля +7
Характеристики	Сил 13, Лов 15, Тел -, Инт 6, Муд 12, Хар 12
Умения	Обнаружение (+14), Слушать(+11), Тихое передвижение (+13)
Навыки	Уклонение, Фокусировка на оружии (удар), Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любой/любая
Организация	Уединённый или банда (2-4)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	10-13 КЖ(средний), 14-27 КЖ(большой)

Бой

Б. любит приближаться к своим противникам в неторопливом темпе, позволяя своему пристальному взгляду делать его работу перед сближением.

Смертельный Взгляд (Su): Смерть, 30 футов в диапазон, Стойкость отрицает УС 15. Гуманоиды, которые умирают от этого нападения, преобразуются в Бодака за один день.

Уязвимость от Солнечного света (Ex): Б. ненавидят солнечный свет, поскольку простой контакт с ним сжигает их нечистую плоть. Каждый раунд подвергания прямым лучам солнца наносит Б. 1 очко повреждения.

Ретроспективные кадры (Ex): Время от времени, Б. видит кое-что, что напоминает этому о его почти забытой жизни. В начале каждого столкновения, есть шанс 5%, что Б. замечает что-то в противнике (случайно определяется, если больше чем один противник), что заставляет вспоминать его жизнь. Если это случается, Б. не действует 1 раунд, а после этого переносит нравственный бонус -2 ко всем атакам, направленным на этого противника.

Бодак



МЕДВЕЖУК (BUGBEAR)

Гуманоид среднего размера (гоблиноид)	
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+1(Лов)
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	17 (+1 Лов, +3 естественная, +2 кож.доспех, +1 маленький щит)

Атака	Утренняя звезда +4бл.бой, копьё +3д.бой
Повреждения	Утренняя звезда 1 d8+2; копьё 1 d6+2
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Видение в темноте 60фт
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +4, Воля +1
Характеристики	Сил 15, Лов 12, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 9
Умения	Обнаружение (+3), Слушать(+3), Тихое передвижение (+6), Прятаться(+3), Лазить(+2)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любое подземелье
Организация	Уединённый, бригада (2-4) или банда (11-20 плюс 150% небоевых особей плюс 2 сержанта 2-ого уровня и 1 лидер 2-5 уровня)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Медвежуки говорят на Гоблинском и Общем языках.

Бой

М. предпочитают нападать на противников из засады всякий раз, когда возможно. При охоте, они обычно посылают разведчиков перед главной группой, если они обнаруживают добычу, то возвращаются и вызывают подкрепление. Нападения М. скоординированы, а их тактика звуковая, если не бриллиант (что за фигня?). Медвежуки атакуют скоординированно, и их тактика хороша, если не вказать превосходна.

Умения: М. получают расовый бонус +4 к проверке Тихое передвижение.

Персонажи Медвежуки: любимый класс М. - вор. Большинство лидеров М. - воины или воины/воры. Клирики М. (любимое оружие: утренняя звезда) могут выбирать любой из двух следующих доменов: Хаос, Зло, Обман или Война.

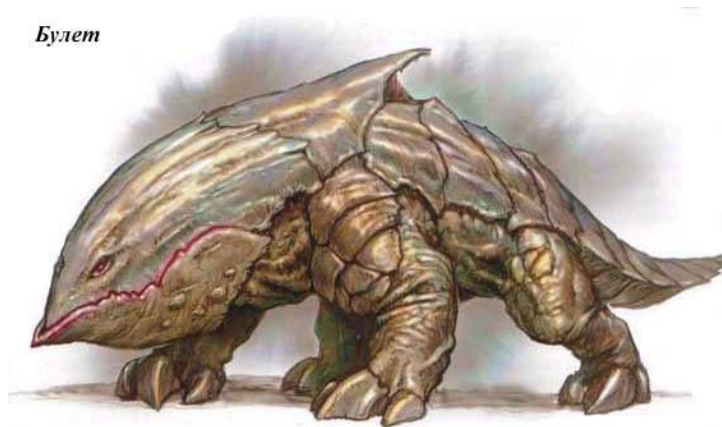
Медвежук



БУЛЕТ(BULETTE)

Огромная бестия	
Кубики Жизни	9d10+45 (среднее 94)
Инициатива	+2(Лов)
Скорость	40фт, копание 20фт
Класс Защиты (АС)	22 (-2 размер+2 Лов, +12 естественная)
Атака	Укус +12бл.бой, 2 когтя +7д.бой
Повреждения	Укус 2 d8+8; коготь 2 d6+4
Размер/досыгаемость	10x20фт/10фт
Специальная атака	Наскок
Специальные качества	Нюх, чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +8, Воля +4
Характеристики	Сил 27, Лов 15, Тел 20, Инт 2, Муд 13, Хар 6
Умения	Прыжок(+12), Слушать(+6)
Навыки	-
Климат/Территория	Умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	7
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	10-16 КЖ(огромный), 17-27(гигантский)

Булет



Бой

Б. нападает на всё, что расценивает как съедобное, выбирая сначала самую легкую или самую близкую добычу. Единственные существа, которых Б. отказывается есть - эльфы, а также он не любит карликов. Когда Б. находится под землёй, он полагается на колебания, чтобы обнаружить добычу. Когда Б. чувствует что-либо съедобное (то есть чувствует движение), он проламывает почву, сперва появляется его гребень, и начинается атака.

Наскок (Ех): Б. может подсакивать в воздух в течение боя. Это позволяет этому делать четыре нападения когтями вместо двух, но при этом он не может кусать. Бонус атаки - +12.

Чувствительность к вибрации (Ех): Б. может автоматически ощущать местоположение чего - либо в пределах 60 футов, предмет или существо должны находиться в контакте с землей.

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ ПОЛЗУН (CARRION CRAWLER)

Большой мутант	
Кубики Жизни	3d8+6 (среднее 19)
Инициатива	+2(Лов)
Скорость	30фт, лазить 15фт
Класс Защиты (АС)	17 (-1 размер+2 Лов, +6 естественная)

Атака
Повреждения
Размер/досигаемость
Специальная атака
Специальные качества
Спасброски
Характеристики
Умения
Навыки

Укус -2бл.бой, 8 щупалец +3д.бой
Укус 1 d4+1, щупальца – парализация
5х10фт/5фт
Парализация
Нюх
Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +5
Сил 14, Лов 15, Тел 14, Инт 1, Муд 15, Хар 6
Обнаружение (+6), Слушать(+6), Лазить (+10)
Бдительность

Климат/Территория
Организация
Уровень Сложности
Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Любые подземелья
Уединённый или группа (2-5)
4
Нет
Всегда нейтральный
3-4 КЖ(большой), 5-9(огромный)

Бой

Отвратительный ползун использует своё острое зрение и обоняние для обнаружения потенциальной добычи. При нападении, ползун набрасывается всеми восьмью щупальцами и пробует парализовать свою жертву. Щупальца не наносят никаких других повреждений. О.П. убивает парализованную жертву своими укусами и пожирает её плоть. Несколько О.П. не воюют заодно, но каждый пытается парализовать как можно больше противников. Эти тупые существа продолжают нападать, пока есть хоть один двигающийся противник.

Паралич (Ex): Пораженный нападением щупальца О.П. должен преуспеть в Стойкости (УС 13) или будет парализован на 2d6 минут.



НЕБОЖИТЕЛИ (CELESTIAL)

	<i>Светящийся Архон Маленький пришелец</i>	<i>Гончий Архон Средний пришелец</i>	<i>Аворал (гвардеец) Средний пришелец</i>
Кубики Жизни	1d8 (среднее 4)	6d8+6 (среднее 33)	7d8+7 (среднее 38)
Инициатива	+4(Улучшенная инициатива)	+4(Улучшенная инициатива)	+7(+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	60фт полёт	40фт или 60фт	40фт, 90фт полёт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 размер, +4 естественная)	19 (+9 естественная)	21 (+3Лов, +8 естес твенная)
Атака	2 световых луча +2д.бой	Укус+8бл.бой, 2 удара+3бл.б. или великий меч+8/+3бл.бой	2 когтя+9бл.бой или 2 крыла, укус+2бл.бой
Повреждения	Световой луч 1 d6	Укус 1 d8+2, удар 1 d4+1, меч 2d6+2	Коготь 2 d6+2, крыло 2d8+2
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности	Магические способности	Магические способности
Специальные качества	Уменьшение урона 20/+1, качества небожителя	Уменьшение урона 10/+1, качества небожителя, С316, запах, альтернативная форма.	Уменьшение урона 10/+1, качества небожителя, С325, наложение рук, истинный взгляд, телепатия с животными.
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +2, Воля +2	Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +6	Стойкость +6, Рефлекс +8, Воля +8
Характеристики	Сил 1, Лов 11, Тел 10, Инт 6, Муд 11, Хар 10	Сил 15, Лов 10, Тел 13, Инт 10, Муд 13, Хар 12	Сил 15, Лов 17, Тел 12, Инт 15, Муд 16, Хар 16
Умения	-	Концентрация(+8), Прятаться(+7), Прыжок(+9), Слушать(+8), Двигаться тихо(+7), Почувствовать правду(+8), Обнаружение (+7), Знание(+1)	Сочувствие животным(+10) Концентрация(+8), Знание (любые два) или дикой местности, Ремесло (любые два +9), Прятаться(+10), Слушать(+10), Двигаться тихо(+10), Почувствовать правду(+10), Обнаружение (+18), Понять читаемое заклинание(+9)
Навыки	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива, слежение	Улучшенная инициатива, атака на лету
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара или отряд (3-5)	Уединённый, пара или отряд (3-5)	Уединённый, пара или отряд (3-5)
Уровень Сложности	2	4	9
Сокровища	Нет	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт
Мировоззрение	Всегда законный добрый	Всегда законный добрый	Всегда нейтральный добрый
Продвижение	2-4 КЖ (маленький)	7-9 КЖ(средний), 10-18 КЖ (большой)	8-14 КЖ(средний), 15-21 КЖ (большой)

	<i>Газль (Эладрин) Средний пришелец</i>	<i>Трубный Архон Средний пришелец</i>	<i>Астральная Дева Средний пришелец</i>
Кубики Жизни	10d8+20 (среднее 65)	12d8+12 (среднее 66)	12d8+48 (среднее 102)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+7(+3Лов, +4Улучшенная инициатива)	+8(+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50фт, 150фт полёт	40фт., 90фт полёт	50фт, 100фт полёт
Класс Защиты (АС)	25 (+1Лов, +14 естественная)	27 (+3Лов, +14 естественная)	29 (+4Лов, +15 естественная)
Атака	4 великих меча +21/+16бл.бой, 2 световых луча +11д.бой	4 великих меча +21/+16/+11бл.бой	3 тяжёлых палицы разрушения +21/+16/+11бл.б.
Повреждения	4 великих меча 2d6+14 и позитивная энергия, световой луч 2d12	4 великих меча 2d6+11	3 тяжёлых палицы разрушения 1d8+12 и ошеломление
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, заклинания, пристальный взгляд, позитивная энергия	Магические способности, заклинания, трубный голос	Магические способности
Специальные качества	Уменьшение урона 25/+3, качества небожителя, С3 28, альтернативная форма.	Уменьшение урона 10/+1, качества небожителя, С3 29.	Уменьшение урона 10/+1, качества небожителя, С3 30, необыкновенное уклонение.
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +8, Воля +10	Стойкость +9, Рефлекс +11, Воля +11	Стойкость +12, Рефлекс +12, Воля +12
Характеристики	Сил 25, Лов 12, Тел 15, Инт 17, Муд 16, Хар 16	Сил 20, Лов 17, Тел 13, Инт 16, Муд 16, Хар 16	Сил 22, Лов 18, Тел 18, Инт 18, Муд 18, Хар 20
Умения	Сочувствие животным(+13), Концентрация(+12), Мастер побега(+11), Прятаться(+11), Слушать(+15), Двигаться тихо(+7), Почувствовать правду(+13), Обнаружение (+15), Знание(любые три) или Ремесло(любые три)+13	Сочувствие животным(+15), Концентрация(+13), Мастер побега(+15), Прятаться(+15), Слушать(+15), Двигаться тихо(+15), Почувствовать правду(+15), Обнаружение (+15), Знание(любые три)+15	Концентрация(+19), Мастер побега(+19), Прятаться(+19), Слушать(+25), Двигаться тихо(+19), Почувствовать правду(+19), Обнаружение (+25), Знание(любые три) или Ремесло (любые три)+17
Навыки	Улучшенная инициатива, Бдительность, Бой вслепую.	Улучшенная инициатива, Мощная атака, Бой вслепую, Рассечение.	Улучшенная инициатива, Бдительность, Рассечение, Мощная атака.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара или отряд (3 - 5)	Уединённый, пара или отряд (3-5)	Уединённый, пара или отряд (3 - 5)
Уровень Сложности	13	14	14
Сокровища	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый	Всегда законный добрый	Всегда добрый (любой)
Продвижение	11-15 КЖ (средний), 16-30 КЖ (большой)	13-18 КЖ(средний), 19-36 КЖ (большой)	13-18 КЖ(средний), 19-36 КЖ (большой)

	<i>Планетник Большой пришелец</i>	<i>Солнечник Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	14d8+70 (среднее 133)	22d8+110 (среднее 209)
Инициатива	+8(+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+9(+5 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт, 90фт полёт	50фт, 150фт полёт
Класс Защиты (АС)	32 (-1Размер, +4Лов, +19 естественная)	35 (-1Размер, +5Лов, +21 естественная)
Атака	3 великих меча +23/+18/+13бл.б.	5 великих мечей дикого танца +35/30/+25/+20/+15бл.б или 2 мощных составных длинных лука +28/+23/+18/+13/+8д.бой .
Повреждения	3 великих меча 2d6+13	5 великих мечей дикого танца 2d6+18 2 мощных составных длинных лука 1d8+7 и убийство
Размер/досягаемость	5х5фт/10фт	5х5фт/10фт
Специальная атака	Магические способности, заклинания	Магические способности, заклинания
Специальные качества	Уменьшение урона 30/+3, качества небожителя, С3 30, регенерация 10.	Уменьшение урона 35/+4, качества небожителя, С3 32, регенерация 15.
Спасброски	Стойкость +14, Рефлекс +13, Воля +15	Стойкость +18, Рефлекс +18, Воля +20
Характеристики	Сил 25, Лов 19, Тел 20, Инт 22, Муд 23, Хар 22	Сил 28, Лов 20, Тел 20, Инт 23, Муд 25, Хар 25
Умения	Концентрация(+16), Мастер побега(+20), Прятаться(+17), Слушать(+23), Двигаться тихо(+17), Почувствовать правду(+23), Обнаружение (+23), Знание(любые пять) или Ремесло (любые пять)+21, Поиск(+19)	Концентрация(+16), Мастер побега(+30), Прятаться(+26), Слушать(+32), Двигаться тихо(+30), Почувствовать правду(+30), Обнаружение (+32), Знание(любые пять) или Ремесло (любые пять)+28, Поиск(+30), Узнать заклинание (+19)
Навыки	Улучшенная инициатива, Бой вслепую, Рассечение, Мощная атака.	Улучшенная инициатива, Мощная атака, Подвижность.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара	Уединённый, пара
Уровень Сложности	16	19
Сокровища	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт	Монет нет, x2 предметы, вещи стандарт
Мировоззрение	Всегда добрый (любой)	Всегда добрый (любой)
Продвижение	15-21 КЖ(большой), 22-42 КЖ (огромный)	23-33 КЖ(большой), 34-66 КЖ (огромный)

Небожители говорят на Небесном, Адском и Драконьем языках.

Качества Небожителей

Аура Угрозы *Aura of Menace (Su)*: аура праведного гнева окружает архонов, которые вступают в бой или становятся сердитыми. Любое враждебное существо в пределах 20-фт радиуса архона должно преуспеть в Воле кидая спасбросок чтобы сопротивляться его эффектам. УС зависит от типа архона. Те, кто терпит неудачу, переносят -2 нравственных штрафа к атаке, КЗ и спасброскам на один день или пока не поражают архона, который произвел ауру. На существо, которое сопротивлялось этому эффекту нельзя снова воздействовать аурой этого архона в этот же день.

Магический Круг противостояния Злу *Magic Circle against Evil (Su)*: магический круг против эффектов зла всегда окружает А., идентичный заклинанию брошенному волшебником, чей уровень равняется КЖ А. Эффект может быть рассеян, но архон может создать его снова в течение его следующего хода как свободное действие. (Защитные выгоды от круга не включены в блок статистики.)

Защитная Аура *Protective Aura (Su)*: Как свободное действие, Газль, Дева, Планетник и Солнечник могут окружить себя нимбом света, имеющим радиус 20 фт. Аура действует как круг волшебства

двойной силы против зла и как малая сфера неуязвимости *minor globe of invulnerability* брошенные волшебником, чей уровень равняется КЖ небожителей. Аура может быть рассеяна, но небожитель может создать её снова как свободное действие при его следующем ходе.

Телепортация *(Su)*: Архон может использовать безошибочную телепортацию *teleport without error* и по желанию, как и при заклинании, брошенном волшебником 14-ого уровня, за исключением того, что существо может транспортировать только себя или объекты до 50 фунтов веса.

Языки *(Su)*: Все небожители могут говорить с любым существом, которое имеет язык, как если бы использовали заклинание языки *tongues*, брошенного волшебником 14-ого уровня. Эта способность активна всегда.

Иммунитет *(Ex)*: Все небожители иммунны к нападениям окаменения и электричеству. Дева, Планетник и Солнечник также иммунны к холоду и кислоте.

Сопротивление *(Ex)*: Защитники и Эладрины имеют сопротивление холоду и кислоте 20. Дева, Планетники и Солнечники имеют сопротивление огню 20. Все небожители получают +4 расовых бонуса к спасброскам по Стойкости против яда.

Острое Зрение *Keen Vision (Ex)*: Все небожители могут видеть ночью и на 60-фт в темноте.

Светящийся Архон

Луч Света *(Ex)*: лучи освещают местность в диапазоне 30 футов.

Магические Способности: По желанию: помощь, обнаружение зла, вечный огонь и сообщение (*aid, continual flame, detect evil, and message*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 3-ьего уровня.

Качества Небожителя: Аура угрозы (УС 11), волшебный круг противостояния злу, устойчивость к электричеству и окаменению, телепортация, языки, +4 к спасброску против яда.

Гончий Архон

Магические Способности: По желанию: помощь, вечный огонь, обнаружение зла и сообщение (*aid, continual flame, detect evil, and message*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 6-ого уровня.

Качества Небожителя: Аура угрозы (УС 16), волшебный круг противостояния злу, устойчивость к электричеству и окаменению, телепортация, языки, +4 к спасброску против яда.

Альтернативная Форма *(Su)*: Г.А. может принимать любую собачью форму (за исключением оборотня или другого ликантропа) как стандартное действие. Эта способность, подобная способности полиморфа, позволяет превращаться только в собак.

Пока Г.А. в собачей форме, он извлекает пользу из двух следующих способностей - двойная скорость и +4 бонус обстоятельства к Спрятаться и Знание дикой местности.

Аворал

Их острота зрения просто невероятна. Они могут видеть детали объектов на расстоянии до 10 миль и как говорят, могут различать цвет глаз существа до 200 оттенков.

Магические Способности: По желанию: помощь, марево (только на себе), команда, обнаружить магию, дверь в измерения, рассеять магию, порыв ветра, удержание человека, свет, волшебный круг противостояния злу (только на себе), волшебная стрела и видеоб невидимое; 1/день – удар молнии (*aid, blur (self only), command, detect magic, dimension door, dispel magic, gust of wind, hold person, light, magic circle against evil (self only), magic missile, and see invisibility; 1/day-lightning bolt*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (спасбросок УС 13 + уровень заклинания).

Аура Страх *(Fear Aura) (Su)*: Один раз в день аворал может создавать ауру страха в 20-футовом радиусе. Это идентично заклинанию брошенному волшебником 8-ого уровня (спасбросок УС 17).

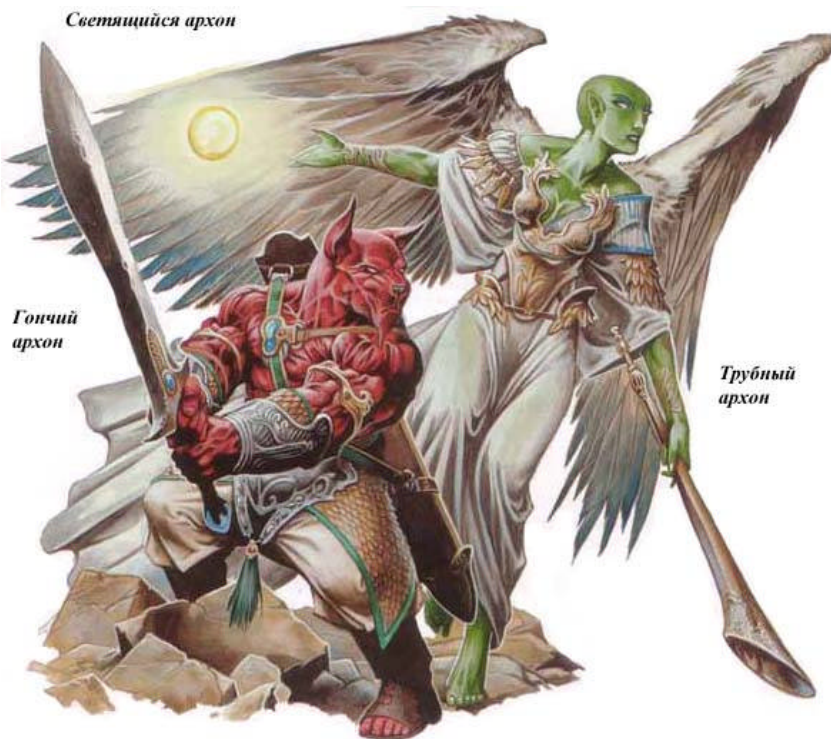
Качества Небожителя: устойчивость к электричеству и окаменению, сопротивление холоду и кислоте 20, языки, +4 к спасброску против яда.

Наложение Рук *(Su)*: Работает точно так же как способность паладина, но аворал может излечивать так много повреждений в день, сколько всего у него жизней в неповрежденном состоянии.

Сочувствие Животным *(Su)*: Ав орал может мысленно связываться с животными как свободное действие. Это работает как заклинание разговора с животными *speak with animals* брошенное друидом 8-ого уровня, но не требует произнесения вслух.

Истинное Зрение *(Su)*: Идентично заклинанию истинного зрения *true seeing*, брошенному клириком 14-ого уровня, за исключением того, что это имеет личный диапазон, и аворал должен концентрироваться 1 полный раунд прежде, чем применить истинное зрение. После этого эффект остается в силе пока аворал концентрируется на нём.

Умения: Острые глаза аворала дают +8 расового бонуса, к проверке Обнаружение.



Гаэль

Магические Способности: По желанию: помощь, альтер эго, очаровать монстра, цветные брызги, понимание языков, вечный огонь, лечение легких ран, танцующие огни, обнаружить зло, обнаружить мысль, рассеять магию, удержание монстра, улучшенная невидимость (только на себя), большой образ, видеть невидимое, безошибочная телепортация (только себя плюс предметы весом до 50 фунтов); 1/день - цепная молния, призматические брызги и стена силы (*aid, alter self, charm monster, color spray, comprehend languages, continual flame, cure light wounds, dancing lights, detect evil, detect thoughts, dispel magic, hold monster, improved invisibility (self only), major image, see invisibility, and teleport without error (self plus 50 pounds of objects only); 1/day-chain lightning, prismatic spray, and wall of force*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (спасбросок УС 13 + уровень заклинания).

Заклинания: Гаэли в гуманоидной форме могут читать божественные заклинания из клирического списка и доменов Воздух, Животные, Хаос, Добро и Растения как клирики 14-ого уровня (спасбросок УС 13 + уровень заклинания).

Пристальный взгляд (Su): В гуманоидной форме убивает любых злых существ с 5 или меньшим количеством КЖ, диапазон 60 фт, спасбросок УС 18. Даже если спасбросок успешен, существо находится под воздействием страха на 2d10 раундов. Незлые существа, и злые существа с количеством КЖ больше чем 5, должны преуспеть в Воле, спасбросок УС 18 или переносят эффект страха.

Позитивная Энергия (Ex): сверкающий меч Г. наносит дополнительный урон в 2d6 позитивной энергией злым существам.

Луч Света (Ex): Г в форме сферы может проецировать световые лучи с диапазоном 300 футов.

Качества Небожителя: Аура защиты, устойчивость к электричеству и окаменению, сопротивление холоду и кислоте 20, языки, +4 к спасброску против яда.

Альтернативная Форма (Su): Г. может изменяться из гуманоидной формы в сферическую как стандартное действие. В гуманоидной форме, он не может летать или использовать Лучи Света, но он может использовать атаку Пристальным Взглядом и применять магические способности, делать физические атаки и читать заклинания. В форме сферы он может летать, использовать Лучи Света и применять магические способности, но не может читать заклинания или использовать атаку Пристальным Взглядом.

Г. остается в одной из форм, пока не захочет принять другую. Изменение формы не может быть рассеяно, и при этом Г. не возвращается в другую форму, когда его убивают. Заклинание Истинного Зрения (*true seeing spell*), однако, показывает обе формы одновременно.

Трубный Архон

Магические Способности: По желанию: обнаружить зло, вечный огонь и сообщение (*detect evil, continual flame, and message*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня.

Качества Небожителя: Аура угрозы (УС 19), волшебный круг противостояния злу, устойчивость к электричеству и окаменению, телепортация, сопротивление холоду и кислоте 20, языки, +4 к спасброску против яда

Заклинания: Трубный Архон может читать божественные заклинания из клирического списка и доменов Воздуха, Разрушения, Добра, Закона и Войны как клирики 14-ого уровня (спасбросок УС 13 + уровень заклинания).

Труба (Su): Т.А. играет музыку чрезвычайной ясности, проникающей красоты и, если он пожелает, то эта музыка парализует. Все существа кроме архонов в пределах 100 фт должны преуспеть в Стойкости, (спасбросок УС 19), или парализуются на 1d4 раундов. Т.А. может также приказывать, чтобы его труба стала великим мечом +4 - свободное действие.

Если трубу украсть, то она становится куском бесполезного железа, пока архон не вернет её. Горе постигнет любого вора, пойманного с трубой.

Астральная Дева

Ошеломление (Su): Если А.Д. ударяет противника своей булавой дважды в одном раунде, то существо должно преуспеть в Стойкости, (спасбросок УС 15) или будет ошеломлено на 1d6 раунда.

Магические Способности: По желанию: помощь, вечный огонь, обнаружить зло, распознать ложь, рассеять зло, рассеять магию, аура святости, святой удар, святое слово, сфера невидимости (только на себе), изменить себя, снять проклятие, излечить болезни, изгнание страха, 7/день видеть невидимое и лечение лёгких ран, 1/день лечение и барьер из клинков (*aid, continual flame, detect evil, discern lies, dispel evil, dispel magic, holy aura, holy smite, holy word, invisibility sphere (self only), polymorph self, remove curse, remove disease, and remove fear; 7/day-see invisibility and cure light wounds; 1/day-heal and blade barrier*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (спасбросок УС 15 + уровень заклинания).

Качества Небожителя: Аура защиты; сопротивление огню 20, языки, устойчивость к электричеству, холоду, кислоте и окаменению, +4 к спасброску против яда.

Невероятное Уклонение (Ex): А.Д. никогда не может быть захвачена врасплох и не может быть атакована с флангов.

Умения: Чрезвычайная бдительность, А.Д. получает +4 расовых бонуса к Обнаружению и Слуху.



Планетник

Магические Способности: По желанию: вечный огонь, рассеять магию, святой удар, улучшенная невидимость (только на себе), малое восстановление, снять проклятие, излечение болезни, изгнание страха, говорить с мертвыми; 3/день барьер из клинков, удар пламени, поднять мертвого, 1/день землетрясение, большое восстановление, смена формы и символ (любой) (*continual flame, dispel magic, holy smite, improved invisibility (self only), lesser restoration, remove curse, remove disease, remove fear, and speak with dead; 3/day-blade barrier, flame strike, and raise dead; 1/day- earthquake, greater restoration, shapechange, and symbol (any)*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 17-ого уровня (спасбросок УС 16 + уровень заклинания).

Следующие способности у П. всегда активны как заклинания, брошенные волшебником 17-ого уровня: обнаружить зло, обнаружить ловушки и ямы, распознать ложь, видеть невидимое и истинный зрение (*detect evil, detect snares and pits, discern lies, see invisibility, and true seeing*.) Они могут быть рассеяны, но П. может восстановить их - свободное действие.

Заклинания: П. может читать божественные заклинания из клирического списка и доменов Воздуха, Разрушения, Добра, Закона и Войны как клирики 17-ого уровня (спасбросок УС 16 + уровень заклинания).

Качества Небожителя: Защитная аура, сопротивление огню 20, языки, устойчивость к электричеству, холоду, кислоте и окаменению, +4 к спасброску против яда.

Солнечник

Магические Способности: По желанию: помощь, живить объект, обращение, вечный огонь, планарный якорь, большее рассеивание, святой удар, заточение, улучшенная невидимость (только на себя), малое восстановление, снять проклятие, излечить болезнь, изгнать

страх, сопротивляемость стихиям, призвать монстра VII уровня, разговор с мертвыми; 3/день барьер из клинков, землетрясение, лечение, постоянство, воскрешение, смена формы, 1/день большое восстановление, массовое очарование, слово силы - слепота, слово силы - смерть, слово силы - контузия, призматические брызги, символ (любой) и желание (*aid, animate objects, commune, continual flame, dimensional anchor, greater dispelling, holy smite, imprisonment, improved invisibility (self only), lesser restoration, remove curse, remove disease, remove fear, resist elements, summon monster VII, and speak with dead*; 3/day-blade barrier, earthquake, heal, permanency, resurrection, and shapechange; 1/day-greater restoration, mass charm, power word blind, power word kill, power word stun, prismatic spray, symbol (any), and wish). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 20-ого уровня (спасбросок УС 17 + уровень заклинания).

Следующие способности у С. всегда активны, как заклинания, брошенные волшебником 20-ого уровня: обнаружить зло, обнаружить ловушки и ямы, распознать ложь, видеть невидимое и истинное зрение *detect evil, detect snares and pits, discern lies, see invisibility, and true seeing*. Они могут быть рассеяны, но солнечник может восстановить их - свободное действие.

Заклинания: С. может читать божественные заклинания из клерикального списка и доменов Воздуха, Разрушения, Добра, Закона и Войны как клирики 20-ого уровня (спасбросок УС 17 + уровень заклинания).

Качества Небожителя: Защитная аура, сопротивление огню 20, языки, устойчивость к электричеству, холоду, кислоте и окаменению, +4 к спасброскам против яда.

КЕНТАВР (CENTAUR)

Большой чудовищный гуманоид

Кубики Жизни	4d8+8 (среднее 26)
Инициатива	+2(Лов)
Скорость	50фт
Класс Защиты (АС)	15 (-1 размер+2 Лов, +2 естественная, +2 большой щит)
Атака	Большая дубина +7бл.бой, 2 копыта +3бл.бой, мощ.сост.дл.лук+5д.бой
Повреждения	Б.дубина 1d10+4, копыто 1d6+2, мощ.сост.дл.лук 1d8+4
Размер/достижимость	5x10фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +5
Характеристики	Сил 18, Лов 14, Тел 15, Инт 8, Муд 13, Хар 11
Умения	Обнаружение (+4), Слушать(+4), Спрятаться (+2), Двигаться тихо (+4), Знание дикой местности (+5)
Навыки	Концентрация на оружии (копыта)
Климат/Территория	Умеренные леса
Организация	Уединённый, компания (5-8), отряд (8-18 плюс 1 лидер 2-5 уровня) или племя (20-200 плюс 10 сержантов 3 уровня, 5 лейтенантов 5 уровня, 1 лидер 5-9 ур.)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный добрый
Продвижение	По классу персонажа



Кентавры говорят на Лесном (Sylvan) и языке эльфов.

Бой

Кентавры обычно не вступают в борьбу. Их нормальный ответ на агрессию - быстрое отступление, возможно выпуская несколько стрел, чтобы препятствовать преследованию. Против существ, опасных для их общин, они используют почти такую же тактику, за исключением того, что приблизительно половина их числа будет кружиться вокруг, чтобы устраивать засады или нападать на противника с тыла.

Кентавры как персонажи

Кентавры иногда становятся бардами, следопытами или друидами. Их одобренный класс - следопыт. Следопыты кентавры часто выбирают магических бестий или некоторых гуманоидов как избранных врагов. Кентавры - клирики могут выбирать любые из двух следующих доменов: Животные, Добро или Растения.

ЧУДОВИЩЕ ХАОСА (CHAOS BEAST)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	8d8+8 (среднее 44)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)
Скорость	20фт
Класс Защиты (АС)	16 (+1 Лов, +5 естественная)
Атака	2 Когтя 10бл.бой
Повреждения	Коготь 1d3+2 и материальная неустойчивость
Размер/достижимость	5x5 и 10x10фт/5фт
Специальная атака	Материальная неустойчивость
Специальные качества	SR 15, иммунитет к трансформации и критическим ударам
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 14, Лов 13, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 10
Умения	Обнаружение (+9), Слушать(+9), Лазить (+12), Мастер побега(+11), Спрятаться(+10), Прыжок(+10), Кувырок (+10)
Навыки	Уклонение, Улучшенная инициатива, Подвижность

Чудовище хаоса



Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	7
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотический
Продвижение	9-12 КЖ(средний), 13-24 КЖ(большой)

Чудовища Хаоса не говорят.

Бой

Независимо от формы, существа неспособны нападать на Ч.Х. больше двух раз за раунд. Его непрерывные превращения предотвращают координацию, необходимую, чтобы делать большее количество атак.

Материальная Неустойчивость Corporeal Instability (Su): удар Ч.Х. может причинять ужасное преобразование. Существо должно преуспеть в Стойкости, спасбросок (УС 15) или станут губчатой, аморфной массой. Не зависимо от воли, форма жертвы начинает таять, течь и кипеть. Поражённое существо неспособно держать и использовать никакую вещь. Одежда, броня, кольца, шлемы, и рюкзаки становятся бесполезны. Большие вещи: броня, рюкзаки, даже рубашки больше мешают, чем помогают, сокращая счет Ловкости существа на 4. Мягкие или деформированные ноги уменьшают скорость до 10 футов или до одной четвертой от нормальной. Вспышки боли, пробегающие

по нервам, настолько сильны, что существо не может действовать когерентно. Оно не может читать заклинания или использовать волшебные вещи. Поражённый нападает вслепую, неспособен отличить друга от противника (-4 штрафа к урону и шанс промаха 50 %, независимо от броска атаки). Каждый раунд существо в аморфном состоянии теряет 1 постоянный пункт Мудрости от ментального удара. Если счет Мудрости существа падает до 0, то оно само становится Ч.Х. Существо с сильным самосознанием может восстановить собственную форму, беря стандартное действие, чтобы сделать попытку проверки Харизмы (УС 15). Успех восстанавливает нормальную форму существа в течение 1 минуты. При провале существо может повторять проверку каждый раунд, пока не восстановится. Материальная неустойчивость - не болезнь или проклятие и поэтому её трудно удалить. Заклинания сменить форму или каменная кожа *shapechange or stonesskin* не вылечивают поражённое существо, но всё-таки стабилизируют форму на время действия заклинания. Заклинания восстановления, лечение или большое восстановления *restoration, heal, or greater restoration* удаляет эту напасть (отдельным восстановлением необходимо восстановить потерянную Мудрость).

Иммунитет к преобразованию (Ex): Никакое смертное волшебство не может затрагивать или устанавливать форму Ч.Х.. Эффекты типа полиморфа или окаменения обращают Ч.Х. в новую форму на мгновение, но оно немедленно возвращается к своей изменчивой форме - свободное действие.

ХИМЕРА (CHIMERA)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	9d10+27 (среднее 76)
Инициатива	+1Лов
Скорость	30фт, 50фт полёт
Класс Защиты (AC)	16 (-1 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	Укус +12бл.бой, укус +10бл.бой, удар +10бл.бой, 2 когтя +10бл.бой
Повреждения	Укус 2d6+4, укус 1d8+2, удар 1d8+2, коготь 1d6+2
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +7, Воля +4
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 17, Инт 4, Муд 13, Хар 10
Умения	Обнаружение (+9), Слушать(+9), Спрятаться(+4)
Навыки	Бдительность, Мультиатака



Климат/Территория	Любой/Любая
Организация	Уединённый, прайд (3-5), крыло (6-13)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотический злой
Продвижение	10-13 КЖ(большой), 14-27 КЖ(огромный)

Химеры могут говорить на драконьем языке, но редко утруждают себя делать это, кроме случаев, когда общаются с более мощным существам.

Бой

Смертельный противник, химера предпочитает удивлять добычу. Она часто нападает с воздуха или скрывается, пока готовится к нападению. Голова дракона может применять оружие дыхания вместо укуса. Несколько химер нападают объединёнными силами.

Оружие Дыхания (Su): Каждые 1d4 раунда, повреждения 3d8,

Рефлекс - половину УС 17. Используйте правила для дыхания дракона (см. описание Драконов) кроме как в случаях, определённых в таблице ниже.

Чтобы определить цвет головы и оружие дыхания бросьте 1d10 и сверьтесь с таблицей.

1d10	Цвет головы	Оружие Дыхания
1-2	Черный	Линия яда*
3-4	Синий	Линия молнии
5-6	Зеленый	Конус газа**
7-8	Красный	Конус огня
9-10	Белый	Конус холода

* Линия всегда 5 футов высотой, 5 футов шириной, и 40 футов длиной.

** Конус всегда 20 футов длиной.

Умения: три головы Химеры дают ей +2 расовый бонус к Обнаружению и Слушать.

ШОКЕР (CHOKER)

Маленький мутант	3d3+3 (среднее 16)
Кубики Жизни	+4 Улучшенная инициатива
Инициатива	
Скорость	20фт, 10фт лазить
Класс Защиты (АС)	16 (+1 Размер, +5 естественная)
Атака	2 щупальца +6бл.бой
Повреждения	Щупальца 1d3+3
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват, Сжатие 1d3+3, Поспешить
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля +4
Характеристики	Сил 16, Лов 10, Тел 13, Инт 4, Муд 13, Хар 7
Умения	Лазить (+16), Двигаться тихо (+4), Спрятаться(+7)
Навыки	Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любое подземелье
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	2
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Обычно хаотический злой
Продвижение	4-6 КЖ(маленький), 7-12 КЖ(средний)



Шокеры говорят на Общеподземном (*Undercommon*) языке.

Бой

Ш. любит устраиваться на потолке, часто на балках, сводчатых проходах, стенах или лестницах, вне досягаемости до нападения на свою добычу.

Поспешиность Haste (Su): Хотя Ш. не особенно ловок, зато он сверхестественно быстр. Ш. может делать дополнительное частичное действие каждый раунд, как будто он находится под эффектом заклинания ускорение *haste*.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Ш. должен поразить противника до Большого размера нападением щупальца. Если он проводит удержание, он может сжимать.

Сжатие (Ex): Ш. наносит 1d3+3 очков повреждения при успешной проверке борьбы против Больших или Маленьких существ. Поскольку Ш. захватывает шею жертвы, существо, схваченное Ш. не может говорить или читать заклинания с устными компонентами.

КУЛЬ (CHUUL)

Большой мутант	11d8+44 (среднее 96)
Кубики Жизни	+7 (+3Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Инициатива	
Скорость	30фт, 20фт плавание
Класс Защиты (АС)	22 (-1 размер, +3 Лов, +10 естественная)
Атака	2 когтя +12бл.бой
Повреждения	Клешни 2d6+5
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, сжатие, паралич
Специальные качества	Паралич, иммунитет к ядам
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +9
Характеристики	Сил 20, Лов 16, Тел 18, Инт 10, Муд 14, Хар 5
Умения	Обнаружение (+13), Слушать(+13), Спрятаться(+13), Прыжок(+11)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса, болота, подземелья
Организация	Уединённый или кучка (2-5)
Уровень Сложности	7
Сокровища	1/10 монет, 50% предметы, стандарт вещи
Мировоззрение	Обычно хаотический злой
Продвижение	12-15 КЖ(большой), 13-33 КЖ(огромный)



Бой

Куль предпочитает ждать на берегу, погруженный в тёмную воду, пока не услышит близкую жертву, которую он сможет внезапно атаковать. Куль нападает сразу на несколько оппонентов своими клешнями и разбивая их строй, затем сосредотачивается на одном противнике. Он пытается всегда иметь одну клешню свободной, так что если Куль сталкивается со многими оппонентами, он бросает парализованные или мертвые жертвы, не съедая их, и продолжает хватать, крушить и парализовать остальных.

Улучшенный Захват (Ex): чтобы использовать эту способность, Куль должен напасть своими клешнями.

Сжатие (Ex): Куль который проводит удержание автоматически наносит дополнительные повреждения 1d6 за каждый раунд удержания.

Паралич (Ex): Куль может перехватить жертву из клешней в свои щупальца как частичное действие. Щупальца удерживают жертву с той же силой, что и когти, но не наносят повреждений. Тем не менее, они выделяют паралитическую секрецию. Те, кто попались в щупальца, должны сделать спасбросок по Стойкости (УС 19) или будут парализованы на 6 раундов. Пока жертва находится в щупальцах, парализованная или нет, она автоматически получает 1d8+2 очков урона каждый раунд от нижних челюстей существа.

ПЛАЩЕВИК (CLOAKER)

Большой мутант	
Кубики Жизни	5d8+18 (среднее 54)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	10фт, 40фт полёт (средняя)
Класс Защиты (АС)	19 (-1 размер, +3 Лов, +7 естественная)
Атака	Удар хвостом +8 бл.бой, укус +3 бл.бой
Повреждения	Хвост 1d6+5, укус 1d4+2
Размер/достижимость	5x5фт/10фт (5фт укус)
Специальная атака	Стон, охват
Специальные качества	Теневое изменение
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +7
Характеристики	Сил 21, Лов 16, Тел 17, Инт 14, Муд 15, Хар 15
Умения	Обнаружение (+11), Слушать (+11), Спрятаться (+12), Двигаться тихо (+11)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Подземелья
Организация	Уединённый или толпа (3-6), или скопление (7-12)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотический нейтральный
Продвижение	7-9 КЖ(большой), 10-18 КЖ(огромный)

Плещевик



Бой

Плещевик обычно лежит неподвижно, наблюдая и прислушиваясь к добыче. Стоя перед единственным противником, плещевик использует атаку охвата. Против нескольких противников, он стегает своим хвостом совместно со стоном и теневыми способностями для уменьшения числа противников, затем охватывает оставшегося в живых. Несколько плещевиков обычно распределяются, оставляя одного или двух, чтобы использовать специальные способности, в то время как остальные проводят обычные атаки.

Стон (Ex): плещевик может испустить опасный подзвучивающий стон вместо укуса. Изменяя частоту, плещевик может вызвать один из четырех эффектов. Плещевик имуннен к этим звуковым, влияющим на разум атакам. Если не отмечено иначе, существа, которые успешно проводят спасбросок против этих эффектов, не могут быть затронуты тем же самым эффектом стоны от того же самого плещевика в течение одного дня.

- Расстройство: Все в пределах 80-футов автоматически переносят нравственный штраф -2 к атакам и урону. Те, кто слышат стон больше чем 6 последовательных раундов, должны сделать спасбросок по Воле (УС 15) или впнут в транс и будут не способны нападать или защищаться до остановки стоны. Даже при успехе, они должны повторять спасбросок в каждом раунде, пока продолжается стенование.
- Страх: Все в пределах 30-футов должны сделать спабросок по Воле (УС 15) или будут вынуждены в страхе бежать 2 раунда.
- Тошнота: Каждый в 30-футовом конусе должен сделать спасбросок по Стойкости (УС 15) или его будет тошнить. Затронутые персонажи падают на землю, и неспособны предпринимать любые действия, включая защиту, на 1d4+1 раундов.
- Оцепенение: одно существо в пределах 30 футов от плещевика должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 15) или оно будет под эффектом заклинания удержание персоны *hold person* на 5 раундов. Даже после успешного спасброска, существо должно повторить спасбросок, если плещевик использует этот эффект снова.

Охват (Ex): плещевик может попробовать обернуться вокруг существа среднего или маленького размера как стандартное действие. Плещевик делает попытку борьбы, которая не вызывает атаку по возможности. Если он проводит удержание, то он кусает обёрнутую жертву с бонусом атаки +4. Он всё ещё может использовать свой подобный кнуту хвост, чтобы нападать на другие цели. Атаки, которые наносят повреждения плещевнику, который охватил кого-то, наносят половину урона плещевнику и половину тому, кого он охватил.

Теневое Изменение (Su): Плещевик могут управлять тенями. Эта способность эффективна только в темных областях и имеет несколько возможных эффектов.

- Неясное Видение: плещевик получает укрытие в ¼ (10 % шанс промаха) на 1d4 раунда.
- Танцующие Изображения: Это дублирует заклинание зеркального отражения *mirror image*, брошенное волшебником 6-ого уровня.
- Безмолвный образ: Это дублирует заклинание безмолвный образ *silent image*, брошенное волшебником 6-ого уровня.

КОКАТРИС (COCKATRICE)

Маленькая магическая бестия	
Кубики Жизни	6d10 (среднее 27)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	20фт, 60фт полёт (плохо)
Класс Защиты (АС)	14 (+1 размер, +3 Лов)

Атака	Укус +4 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d4-2
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Окаменение
Специальные качества	Иммунитет к окаменению
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +7, Воля +2
Характеристики	Сил 6, Лов 17, Тел 11, Инт 2, Муд 13, Хар 9
Умения	Обнаружение (+7), Слушать(+7)
Навыки	Бдительность, Уклонение
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса, болота, подземелья
Организация	Уединённый или рой (2-4), или скопление (6-13)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	5-8 КЖ(маленький), 9-15 КЖ(средний)



Кокатрис

Бой

Кокатрис отчаянно нападает на всё, что считает угрозой для себя или своего логова. Скопления Кокатрисов прилагают все усилия, чтобы сокрушить и смутить их противников, а иногда они летят непосредственно в лица своих противников.

Окаменение (Su): Кокатрис может превратить существо в камень прикосновением. Существа, пораженные кокатрисом, должны преуспеть в спасброске по Стойкости, (УС 15) или немедленно окаменевают.

Иммунитет к Окаменению (Ex): Кокатрисы иммунны к способности превращения в камень других кокатрисов, но другие нападения окаменения на них влияют как обычно (взгляд медузы, дыхание горгоны, заклинание плоть в камень и т.д.).

КОАТЛЬ (COUATL)

Большой пришелец (Добро, Законный)	
Кубики Жизни	9d8+18 (среднее 58)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	20фт, 60фт полёт (хорошо)
Класс Защиты (AC)	15 (-1 размер, +3 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +12 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d3+6 и яд
Размер/досигаемость	5x5фт/ (свёрнутый) 5фт
Специальная атака	Заклинания, псионика, яд, сжатие 2d8+6
Специальные качества	Телепатия, эфирная прогулка
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +9, Воля +10
Характеристики	Сил 18, Лов 16, Тел 14, Инт 17, Муд 19, Хар 17
Умения	Концентрация (+14), Знание (любые три +8), Обнаружение (+16), Слушать(+16), Поиск (+15), Почувствовать Ложь (+16), Основы Магии (+15), Падение (+15)
Навыки	Уклонение, Улучшенная Инициатива, Неподвижное Заклинание
Климат/Территория	Тропические леса
Организация	Уединённый, пара или рой (3-6)
Уровень Сложности	10
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный добрый
Продвижение	10-13 КЖ(большой), 14-27 КЖ(огромный)



Коатль

Коатли говорят на Общем, Драконском и Небесном языках, также имеют способность к телепатии.

Бой

Коатли редко нападают без провокации, хотя они всегда нападают на злодеев, которых застают на месте преступления. Так как они очень интеллектуальные существа, Коатли обычно читают заклинания перед вступлением в ближний бой. Если больше чем один Коатль вовлечен в бой, они обсуждают свою стратегию перед сражением.

Заклинания: Коатли читают заклинания как волшебники 9-ого уровня, за исключением того, что им не нужны материальные компоненты. Они также могут читать заклинания из клерикального списка и доменов Воздуха, Добра и Закона как тайные заклинания.

Псионика (Su): По желанию: обнаружить хаос, обнаружить зло, обнаружить добро, обнаружить закон, обнаружить мысль, невидимость, сдвиг измерений и изменить себя *detect chaos, detect evil, detect good, detect law, detect thoughts, invisibility, plane shift, and polymorph self*. Эти способности - как заклинания, прочитанные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Яд (Ex): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 16); первичное повреждение 2d4 временное Сила, вторичное повреждение 4d4 временное Сила.

Сжатие (Ex): Коатль наносит 2d8+6 очков повреждения при успешной проверке борьбы против огромных или меньших существ. Часто, Коатль использует неподвижные и ускоренные заклинания против других противников, когда сжимает кого-либо.

Телепатия (Su): Коатль может телепатически общаться с любым существом в пределах 90 футов, которое имеет интеллект по крайней мере 1. Существо может ответить Коатлю, если тот пожелает - никакого общего языка при этом не требуется.

Эфирная Прогулка (Su): Это работает как одноимённое заклинание, прочитанное волшебником 16-ого уровня.

Умения: Тайны, история и природа - одобренные умения Знания среди Коатлей.

ТЁМНАЯ МАНТИЯ (DARKMANTLE)

Маленькая магическая бестия

Кубики Жизни	1d10+1 (среднее 6)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	20фт, 30фт полёт (плохо)
Класс Защиты (АС)	17 (+1 размер, +6 естественная)
Атака	Удар +6 бл.бой
Повреждения	Удар 1d8+
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Тьма, улучшенный захват, сжатие 1d4+4
Специальные качества	Слепое зрение
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +0
Характеристики	Сил 16, Лов 10, Тел 13, Инт 2, Муд 10, Хар 10
Умения	Спрятаться (+11), Слушать(+5)*
Навыки	Улучшенная Инициатива

Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый, пара или сцепка (3-9), рой (6-15)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	2-3 КЖ(маленький)

Бой

Тёмная Мантия нападает, опускаясь на свою добычу и обертывая свои щупальца вокруг головы противника. После этого Т.М. начинает сжимать и пробует задушить противника. Т.М., которая промахивается при атаке, часто взлетает и снова пробует напасть на противника.

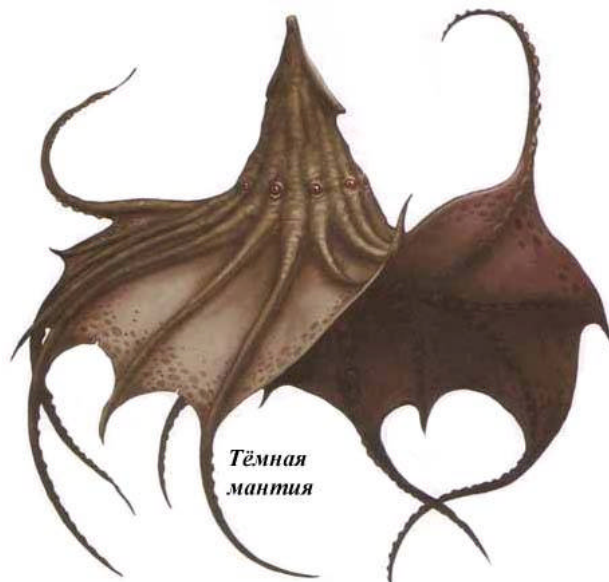
Тьма (Su): Раз в день Т.М. может вызвать тьму *darkness* как одноимённое заклинание, прочитанное волшебником 5-ого уровня. Т.М. чаще всего использует эту способность перед нападением.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Т.М. должна удачно атаковать своим ударом. Если атака удачна – Т.М. может начать сжатие.

Сжатие (Ex): Т.М. наносит 1d4+4 очков повреждения при успешной проверке борьбы.

Слепое зрение: Т.М. может "видеть", испуская высокочастотные звуки, неслышимые большинству других существ, которые позволяют ей обнаруживать объекты и существ в пределах 90 фт. Заклинания тишины убирают этот эффект и эффективно «ослепляют» Т.М.

Навыки: Т.М. получает расовый бонус +4 к проверкам умения Слушать.* Этот бонус теряется, если её слепое зрение отражено. Переменная окраска существа дает Т.М. расовый бонус +4 к проверке умения Прятаться.



ДЕЛВЕР (DELVER)

Огромный мутант

Кубики Жизни	15d8+75 (среднее 142)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт, 10фт копание
Класс Защиты (АС)	14 (-2 размер, +1 Лов, +5 естественная)
Атака	2 удара +17 бл.бой
Повреждения	Удар 1d6+8 и 2d6 кислота
Размер/досигаемость	10х20фт/10фт
Специальная атака	Кислота
Специальные качества	Иммунитет к кислоте, коррозионная слизь, каменная форма, чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +6, Воля +11
Характеристики	Сил 27, Лов 13, Тел 21, Инт 14, Муд 14, Хар 12
Умения	Знание (геология +9), Обнаружение (+13), Слушать(+13), Чувство направления (+9), Двигаться тихо (+19)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Улучшенная Инициатива, Мощная Атака



Делвер

Климат/Территория	Любое подземелье
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	9
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	16-30 КЖ(огромный), 31-45 КЖ(гигантский)

Делверы говорят на земном и общеподземном.

Бой

Делверы предпочитают вести бой в своих туннелях, которые они используют, чтобы защитить фланги, нападая своими плавниками.

Коррозионная Слизь (Ex): Делверы выделяют слизь, которая содержит высокоррозионное вещество. Слизь особенно эффективна против камня. Простое прикосновение делвера наносит 2d6 очков повреждения органическим существам или объектам. Против металлических существ или объектов, слизь Делвера наносит 4d8 очков повреждения, а против каменных существ (включая земных стихийных духов) или объектов этот урон повышается до 8d10. Атака ударом

оставляет кусок слизи, которая наносит 2d6 очков повреждения при контакте и в дополнение 2d6 очков повреждения в каждом из последующих 2 раундов. Большое количество (по крайней мере кварта) воды или слабой кислоты, типа уксуса, отмывает слизь. Броня противника и одежда распадаются и становятся бесполезными, если владелец проваливает спасбросок по Реакции (УС 22). Оружие, которое ударяет Делвера также, немедленно распадается, если владелец проваливает спасбросок по Реакции (УС 22). Существа, нападающие на Делвера естественным оружием, получают повреждения от слизи каждый раз при нападении, если они не преуспевают в спасброске по Реакции (УС 22).

Чувствительность к вибрации (Ex): Делвер может автоматически определить местоположение чего-нибудь в пределах 60 футов, что находится в контакте с землёй.

Каменная Форма (Ex): Делвер временно может изменить свою слизь на камень. Один раз в 10 минут, Делвер может превратиться в 25 кубических футов камня, как заклинание каменная форма *stone shape*, прочитанное друидом 15-ого уровня.

ДЕМОН (DEMON)

	<i>Дреч (Танар'ри)</i> <i>Маленький пришелец (Хаос, Зло)</i>	<i>Квазит</i> <i>Миниатюрный пришелец (Х,З)</i>	<i>Суккубус (Танар'ри)</i> <i>Средний пришелец (Х,З)</i>
Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)	3d8 (среднее 13)	5d8+6 (среднее 33)
Инициатива	+0	+3 Лов	+1 Лов
Скорость	20фт	20фт, 50фт полёт (прекрасно)	30фт, 50фт полёт (средне)
Класс Защиты (АС)	16 (+1размер, +5 естественная)	18 (+2 размер, +3 Лов, +3 естественная)	20 (+1Лов, +9 естественная)
Атака	2 когтя +3д.бой, жало +1 бл.бой	2 когтя +8бл.бой, жало +3бл.бой	2 когтя +7бл.бой
Повреждения	Коготь 1d4, жало 1d4	Коготь 1d3-1 и яд, жало 1d4-1	Коготь 1d3+1
Размер/достижимость	5x5фт/10фт	2.5x2.5фт/0фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, призвать Танар'ри	Магические способности, яд	Магические способности, призвать Танар'ри, утечка энергии
Специальные качества	Уменьшение урона 5/серебро, СЗ 5, качества Танар'ри	Уменьшение урона 5/серебро, СЗ 5, качества Танар'ри, альтернативная форма, регенерация 2, сопротивление огню 20	Уменьшение урона 20/+2, качества Танар'ри, SR12, альтернативная форма, языки.
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +4	Стойкость +6, Рефлекс +6, Воля +7
Характеристики	Сил 10, Лов 10, Тел 10, Инт 5, Муд 11, Хар 11	Сил 8, Лов 17, Тел 10, Инт 10, Муд 12, Хар 10	Сил 13, Лов 13, Тел 13, Инт 16, Муд 14, Хар 20
Умения	-	Прятаться(+14), Слушать(+6), Двигаться тихо(+6), Обнаружение (+6), Основы магии (+4), Поиск (+4), Блеф (+11), Концентрация (+7)	Знание (одно +9), Прятаться(+7), Слушать(+16), Двигаться тихо(+7), Обнаружение (+16), Мастер побега (+7), Маскировка (+11), Верховая Езда (+7)
Навыки	Мультиатака	Фехтование (жало, когти)	Уклонение, Подвижность
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, бригада (2-4), рой (6-15) или толпа (10-40)	Уединённый	Уединённый
Уровень Сложности	2	3	9
Сокровища	Нет	Нет	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой
Продвижение	3-6 КЖ (маленький)	4-6 КЖ (крошечный)	7-12 КЖ (средний)

	<i>Бэбилит</i> <i>Огромный пришелец</i>	<i>Ретривер</i> <i>Огромный конструктор</i>	<i>Врок (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	12d8+48 (среднее 102)	10d10 (среднее 55)	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+1Лов	+2 Лов
Скорость	40фт, 20фт лазить	50фт	30фт, 50фт полёт (средне)
Класс Защиты (АС)	25 (-1 размер, +1Лов, +16 естественная)	22 (-2 размер, +1Лов, +13 естественная)	25 (-1 размер, +2Лов, +14 естественная)
Атака	Укус +19бл.бой, 2 когтя +14д.бой	4 когтя +12бл.бой	2 когтя +11 бл.бой, укус +9 бл.бой, 2 укола +9 бл.бой.
Повреждения	Укус 2d6+9 и яд, коготь 2d4+4 и повреждение брони	Коготь 2d6+7	Коготь 1d8+4, укус 1d6+2, укол 1d4+2
Размер/достижимость	15x15фт/10фт	10x10фт/10фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Паутина, яд, повреждение брони	Луч из глаз +6 касание на расстоянии, улучшенный захват, найти цель	Магические способности, призвать танар'ри, споры, визг, танец разрушения
Специальные качества	Уменьшение урона 30/+3, защита.	Конструкция, регенерация.	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 22, аура, нюх, телепатия, сдвиг измерений.
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +9, Воля +9	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +3	Стойкость +9, Рефлекс +9, Воля +8
Характеристики	Сил 28, Лов 12, Тел 18, Инт 11, Муд 13, Хар 13	Сил 25, Лов 13, Тел -, Инт -, Муд 11, Хар 1	Сил 19, Лов 15, Тел 17, Инт 14, Муд 14, Хар 12

	<i>Бэбилит</i> <i>Огромный пришелец</i>	<i>Ретривер</i> <i>Огромный конструктор</i>	<i>Врок (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>
Умения	Прятаться(+11), Слушать(+17), Двигаться тихо(+15), Почувствовать правду(+15), Обнаружение (+17), Лазить (+21), Прыжок (+21), Поиск (+14)		Концентрация(+14), Прятаться(+9), Слушать(+13), Двигаться тихо(+13), Почувствовать правду(+13), Знание(одно +12), Поиск(+13) Основы магии (+12)
Навыки	Улучшенная инициатива, Бдительность, Рассечение, Мощная атака		Рассечение, Мощная атака, Мультиатака.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый	Уединённый	Уединённый, банда (2 -4) или отряд (6 -10)
Уровень Сложности	9	10	13
Сокровища	нет	Нет	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой
Продвижение	13-18 КЖ (огромный), 19-36 КЖ (гигантский)	11-15 КЖ(огромный), 16-30 КЖ (гигантский)	9-12 КЖ(большой), 13-24 КЖ (огромный)

	<i>Хезроу (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>	<i>Глабрезу (Танар'ри)</i> <i>Огромный пришелец</i>	<i>Налфешни (Танар'ри)</i> <i>Огромный пришелец</i>
Кубики Жизни	9d8+27 (среднее 67)	10d8+40 (среднее 85)	11d8+44 (среднее 93)
Инициатива	0	0	+1 Лов
Скорость	30 фт	40 фт	40 фт, 30 фт полёт (плохо)
Класс Защиты (АС)	26 (-1 размер, +17 естественное)	27 (-2 размер, +19 естественное)	28 (-2 размер, +1 Лов, +19 естественное)
Атака	Укус +13 бл.бой, 2 когтя +8 бл.бой	Укус +13 бл.бой, 2 когтя +13 бл.бой, 2 клешни +15 бл.бой	Укус +15 бл.бой, 2 когтя +13 бл.бой
Повреждения	Укус 4 d4+5, коготь 1 d6+2	Клешни 2d6+7, коготь 1 d3+3, укус 1 d4+3	Укус 2 d4+6, коготь 1 d4+3
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт	5x10фт/15фт	10x10фт/15фт
Специальная атака	Магические способности, зловоние, улучшенный захват, призвать танар'ри.	Магические способности, улучшенный захват, призвать танар'ри.	Магические способности, удар, призвать танар'ри.
Специальные качества	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 23, качества танар'ри, половина повреждений	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 21, истинное зрение, обнаружить магию, качества танар'ри.	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 24, увидеть невидимое, знание мировоззрения, качества танар'ри.
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +6, Воля +8	Стойкость +11, Рефлекс +7, Воля +10	Стойкость +11, Рефлекс +8, Воля +13
Характеристики	Сил 21, Лов 10, Тел 17, Инт 14, Муд 14, Хар 14	Сил 25, Лов 10, Тел 19, Инт 16, Муд 16, Хар 16	Сил 23, Лов 13, Тел 19, Инт 22, Муд 22, Хар 16
Умения	Концентрация(+15), Прятаться(+14), Слушать(+22), Двигаться тихо(+12), Обнаружение (+22), Поиск(+14) Основы магии (+14)	Концентрация(+14), Блеф(+13), Прятаться(+2), Слушать(+21), Двигаться тихо(+10), Почувствовать правду(+13), Знание(одно +13), Поиск(+13) Основы магии (+13), Магическое Наблюдение(+13), Обнаружение (+21).	Концентрация(+18), Блеф(+17), Прятаться(+7), Слушать(+26), Двигаться тихо(+15), Почувствовать правду(+19), Знание(тайны +16), Поиск(+20) Основы магии (+20), Магическое Наблюдение(+19), Дипломатия (+17), Обнаружение (+26)
Навыки	Бой вслепую, Мощная Атака, Рассечение	Рассечение, Мультиатака, Мощная Атака	Рассечение, Мультиатака, Мощная Атака
Климат/Территория	Любая\Любое	Любая\Любое	Любая\Любое
Организация	Уединённый или банда (2-4)	Уединённый или группа (1 глабрезу, 1 суккубус и 2-5 вродов)	Уединённый или группа (1 налфешни, 1 хезроу и 2-5 вродов)
Уровень Сложности	14	15	16
Сокровища	Стандарт	Стандарт деньги, двойные предметы	Стандарт деньги, двойные предметы
Мировоззрение	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой
Продвижение	10-13 КЖ (большой), 14-27 КЖ (огромный)	11-15 КЖ (огромный), 16-30 КЖ (гигантский)	12-17 КЖ (огромный), 18-33 КЖ (гигантский)

	<i>Марилит (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>	<i>Балор (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	9d8+45 (среднее 85)	13d8+52 (среднее 110)
Инициатива	+2 Лов	+5(+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт	40фт, 90фт полёт (хорошо)
Класс Защиты (АС)	29 (-1Размер, +2Лов, +18 естественная)	30 (-1Размер, +1Лов, +20 естественная)
Атака	Оружие +13/+8 бл.бой, 5 оружий +13 бл.бой, удар хвостом +11 бл.бой	+1 ужасный великий меч +18/+13/+8 бл.бой, хлыст +17 бл.бой или 2 удара +19 бл.бой.
Повреждения	Оружие 1d8+5, оружия 1d8+2, хвост 4d6+2	+1 ужасный великий меч 2d6+8, хлыст 1d4+3 и опутывание, удар 1d6+7 и страх

	<i>Малирит (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>	<i>Балор (Танар'ри)</i> <i>Большой пришелец</i>
Размер/достижимость	5х5фт/10фт	5х5фт/10фт (15 фт хлыст)
Специальная атака	Магические способности, улучшенный захват, сжатие 4d6+7, призвать танар'ри.	Магические способности, страх, опутывание, огненное тело, призвать танар'ри.
Специальные качества	Уменьшение урона 20/+2, С325, качества танар'ри.	Уменьшение урона 30/+3, С3 28, качества танар'ри, смертельные муки.
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +8, Воля +10	Стойкость +12, Рефлекс +9, Воля +13
Характеристики	Сил 21, Лов 15, Тел 21, Инт 18, Муд 18, Хар 20	Сил 25, Лов 13, Тел 19, Инт 20, Муд 20, Хар 16
Умения	Концентрация(+16), Блеф(+14), Прятаться(+10), Слушать(+24), Двигаться тихо(+12), Почувствовать правду(+15), Обнаружение (+24), Поиск(+14), Магическое Наблюдение(+14), Основы Магии(+14)	Концентрация(+19), Блеф(+16), Дипломатия(+17), Прятаться(+13), Слушать(+28), Двигаться тихо(+13), Почувствовать правду(+20), Обнаружение (+29), Магическое Наблюдение(+21), Основы Магии(+21), Поиск(+20), Знание (одно +13)
Навыки	Мощная Атака, Рассечение, Мультиатака, Мультидекстрия, Бой многими оружиями	Амбидекстрия, Рассечение, Улучшенная инициатива, Бой двумя оружиями.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара	Уединённый или группа (1 балор, 1 малирит и 2-5 хезроуса)
Уровень Сложности	17	18
Сокровища	Монеты стандарт, x2 предметы, вещи стандарт, плюс 1 d4 магических предметов	Монеты стандарт, x2 предметы плюс хлыст, вещи стандарт, плюс +1 ужасный великий меч
Мировоззрение	Всегда хаотический злой	Всегда хаотический злой
Продвижение	10-13 КЖ(большой), 14-27 КЖ (огромный)	14-19 КЖ(большой), 20-39 КЖ (огромный)

Кроме того, что отмечено ниже, все демоны говорят на Адском, Небесном и Драконском языках.

Бой

Призвать Танар'ри (Sp): Танар'ри может вызвать другого танар'ри, как если бы было прочитано заклинание призвать монстра *summon monster*, но они имеют ограниченный шанс на успех. Бросьте процентный кубик: при провале, никакие танар'ри не отвечают на вызов. Вызванные существа автоматически возвращаются туда, откуда они прибыли через 1 час. Вызванный танар'ри не может использовать свою собственную способность вызывать танар'ри в течении 1 часа.

Качества Танар'ри:

Иммунитет (Ex): Танар'ри иммунны к яду и электричеству.

Спротивление (Ex): Танар'ри имеют сопротивление холоду, огню и кислоте 20.

Телепатия (Su): Танар'ри в пределах 100 футов могут телепатически общаться с любым существом, которое имеет язык общения (хотя дречи более ограничены).

Дреч

Магические Способности: По желанию - тьма, паника и телекинез; 1/день - зловонное облако *darkness, scare, and telekinesis; 1/day-stinking cloud*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 2-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Призвать Танар'ри (Sp): 1/день Дреч может попытаться вызвать другого Дреча с 35%-ым шансом на успех.

Телепатия (Su): Дречи в пределах 100 футов могут телепатически общаться с существами, которые говорят на Глубинном языке.

Квазит

Магические Способности: По желанию - обнаружить добро, обнаружить магию и невидимость (только на себя); 1/день - устрашение (как заклинание, за исключением того, что его область - 30 фт от Квазита) *detect good, detect magic, and invisibility (self only); 1/day-cause fear*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 6-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

1/неделю Квазит может использовать обращение *commune*, чтобы задать шесть вопросов (это работает как заклинание, брошенное клириком 12-ого уровня).

Яд (Ex): Коготь, спасбросок по Стойкости (УС 13); временное первичное повреждение 1d4 Ловкость, временное вторичное повреждение 2d4 Ловкость.

Дополнительная Форма (Su): Квазит может принимать другие формы по желанию как стандартное действие. Эта способность функционирует как заклинание изменить себя *polymorph self* брошенное волшебником 12-ого уровня, за исключением того, что любой отдельный Квазит может принять только одну или две формы, не больше чем среднего размера. Общие формы включают летучую мышь, чудовищную сороконожку, жабу и волка.

Регенерация (Ex): Квазиты переносят нормальное повреждение от кислоты и от святого и благословлённого оружия.

Суккубус

Магические Способности: По желанию - очаровать монстра, яснослышание/ясновидение, тьма, осквернение, обнаружить добро, обнаружить мысль, рок, эфирная прогулка (на себя плюс 50 фунтов предметов), внушение и телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов вещей); 1/день - порча *charm monster, clairaudience/ clairvoyance, darkness, desecrate, detect good, detect thoughts, doom, ethereal jaunt (self plus 50 pounds of objects only), suggestion, and teleport without error (self plus 50 pounds of objects only); 1/day unholy blight*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 15 + уровень заклинания).

Утечка Энергии (Su): Суккубус вытягивает энергию из смертного, соблазняя жертву или просто целуя её. Если цель не желает быть поцелованной, Суккубус должен начать схватку, которая вызывает атаку по возможности. Поцелуй Суккубуса или объятие, вытягивают один уровень; жертва должна преуспеть в спасброске по Мудрости (УС 15). Спасбросок по Стойкости удаляет снижение уровня, УС 18.



Хезроу

Дреч

Налфешни



Суккубус

противника. Если противник имеет и броню и щит, бросьте 1d6: результат 1-4 затрагивает броню, а бросок 5-6 затрагивает щит. Делайте проверку борьбы всякий раз, когда Бэбилит наносит повреждения своим когтем, добавляя к броску противника любой волшебный бонус для брони или щита. Если Бэбилит побеждает, затронутая броня или щит оторваны и разрушены.

Защитная Аура (Su): волшебный круг против эффектов хаоса, зла, добра или закона всегда окружает Бэбилита, идентичный заклинаниям, брошенным волшебником 12-ого уровня. Бэбилит обычно выбирает волшебный круг против хаоса, но может изменять ауру каждый раунд как свободное действие. Аура может быть рассеяна, но Бэбилит может создать её снова в течение его следующего хода как свободное действие. (Защитные выгоды от ауры не включены в статистику существа.)

Сдвиг Измерений (Su): Эта способность затрагивает только Бэбилита. Подобно заклинанию того же самого названия *plane shift*.

Умения: пятнистая окраска Бэбилита дает ему расовый бонус +8 к проверке Спрятаться

Ретривер

Луч из Глаз (Su): глаза Ретривера могут произвести четыре различных волшебных луча с диапазоном 100 фт. Каждый раунд, он может запустить два луча, но каждый луч годен к употреблению только 1 раз в 6 раундов. Ретривер не может запустить все лучи за один раунд.

Каждый эффект подчиняется правилам для луча. УС спасброска - 16.

Четыре эффекта:

- Огонь: Наносит цели и всем в пределах 5 фт 12d6 ущерба от огня (соседям позволен спасбросок по Рефлексу, чтобы уменьшить повреждения в 2 раза).

- Холод: Наносит цели 12d6 повреждений холодом.
- Электричество: Наносит цели 12d6 повреждений электричеством.
- Окаменение: цель должна преуспеть в спасброске по Стойкости или окаменеет навсегда.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Ретривер должен поразить цель нападением укуса. Если он преуспевает, то он держит противника во рту.

Найти Цель (Ex): Ретривер безошибочно находит вещь, предмет или живое существо.

Конструкция: Ретривер не подвержен эффектам влияющим на разум, яду, болезни и другим подобным эффектам. Не подвержен критическим попаданиям, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массированного повреждения.

Регенерация (Ex): Благословенное и святое оружие наносит нормальные повреждения Ретриверам.

Ретривер, который теряет орган или часть тела, может снова прикрепить её, держа оторванную часть у раны. Прикрепление занимает 1 минуту. Ретривер вырашивает потерянные части тела за один день (потерянные части становятся инертными).

Врок

Магические Способности: По желанию - тьма, осквернение, обнаружить добро, обнаружить магию, массовое очарование, зеркальное отражение, телекинез и телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов вещей) *darkness, desecrate, detect good, detect magic, mass charm, mirror image, telekinesis, and teleport without error*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 11 + уровень заклинания).

Споры (Ex): Врок может выпустить из своего тела споры 1 раз за 3 раунда. Споры автоматически нанесут 1d8 очков повреждения всем существам в пределах 5 фт от Врока. Затем они проникают под кожу и растут, нанося дополнительные 1d2 очков повреждения каждый раунд за 10



Врок

раундов. По окончании этого времени, жертва становится опутана побегами лозы. Заклинание задержка яда *delay poison* останавливает рост спор на время его действия. Благословение или излечить болезнь *bless or remove disease* нейтрализует яд, убивает споры.

Оглушающий Визг (Su): Один раз в час Врок может испустить пронзительный визг. Каждое существо в пределах 30-фт должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 17) или будет ошеломлено на 1 раунд.

Танец Крушения (Su): Чтобы использовать эту способность, группа из пяти или более Вроков должна образовать круг, дико танцуя и поя. Если они танцуют 3 раунда, волна потрескивающих всплеск энергии направляется наружу в 100-фт радиусе. Все существа не-демоны в этом пределе получают 2d20 очков повреждения (спасбросок по Рефлексу с УС 15 снижает урон на половину). Разрушение круга останавливает танец.

Призвать Танар'ри (Sp): 1/день Врок может попытаться вызвать 2d10 Дретчей или других Вроков с 35%-ым шансом на успех.

Умения: Вроки получают расовый бонус +8 к проверке Слушать и Обнаружение.

Хезроу

Магические Способности: По желанию - оживить объект, богохульство, мерцание, молот хаоса, глубокая тьма, осквернение, обнаружить добро, обнаружить магию, рассеять добро, волшебный круг против добра, сотворение пламени, призвать рой, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов) и порча (*animate object, blasphemy, blink, chaos hammer, deeper darkness, desecrate, detect good, detect magic, dispel good, magic circle against good, produce flame, summon swarm, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), and unholy blight*); 3/день – газообразная форма *gaseous form*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 13-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Зловоние (Ex): кожа Хезроу источает зловонную, ядовитую жидкость всякий раз, когда он вступает в бой. Все существа (кроме другого танар'ри) в пределах 10 фт должны преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 17) или их будет тошнить. Они будут беспомощны, пока останутся в затронутый области и на следующие 1d4 раунда. Существа, которые успешно выполнили спасбросок, переносят нравственный штраф -2, к броскам атаки, но в то же время они не могут быть затронуты этим зловонием того же самого Хезроу в течение одного дня. Заклинания замедление яда *delay poison* или нейтрализовать яд *neutralize poison*, удаляют эффект от одного существа.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Хезроу должен поразить противника среднего или меньшего размера обоими атаками когтя.

Призвать Танар'ри (Sp): 1/день Хезроу может попытаться вызвать 4d10 Дретчей или другого Хезроу с 35%-ым шансом на успех.

Половина Повреждений (Ex): Любая немагическая атака на Хезроу, включая повреждения от зачарованного оружия, наносит только половину повреждений. Этот эффект не складывается со снижением повреждения Хезроу; применяйте или снижение повреждения или половина повреждений.

Умения: Хезроу получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружить спрятавшегося.

Глабрезу

Магические Способности: По желанию - пылающие руки, молот хаоса, очаровать человека, замешательство, похоронный звон, глубокая тьма, осквернение, обнаружить добро, рассеять волшебство, увеличение, зеркальное отражение, отменить гравитацию, вибрация и порча (*burning hands, chaos hammer, charm person, confusion, death knell, deeper darkness, desecrate, detect good, dispel magic, enlarge, mirror image, reverse gravity, shatter, and unholy blight*). Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 10-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Глабрезу по желанию также может телепортировать без ошибки *teleport without error* (сам плюс 50 фунтов предметов) как заклинание, брошенное волшебником 12-ого уровня. Семь раз в день он может прочесть слово власти контузия *power word, stun* как волшебник 15-ого уровня.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Глабрезу должен поразить существо среднего или меньшего размера атакой клешней. Если эта атака удачна, то клешни автоматически наносят повреждения каждый раунд пока проводится удержание.

Призвать Танар'ри (Sp): 1/день Глабрезу может попытаться вызвать 4d10 Дретчей или 1d2 Вроков с 50%-ым шансом на успех, или другого Глабрезу с 20%-ым шансом на успех.

Обнаружить Магию (Su): Глабрезу непрерывно обнаруживают магию как заклинание *detect magic*, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Истинное Зрение (Su): Глабрезу непрерывно используют истинное зрение как заклинание *true seeing*, брошенное клириком 12-ого уровня.

Умения: Глабрезу получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружение.

Налфешни

Магические Способности: По желанию - изменить себя, призвать молнию, молот хаоса, ледящее прикосновение, похоронный звон, глубокая тьма, осквернение, обнаружить магию, слабоумие, провал в памяти, большее рассеивание, невидимость (только на себя), волшебный круг против добра (только на себя), зеркальное отражение, поднять мертвого, замедление, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов), аура скверны, порча и паутина *alter self, call lightning, chaos hammer, chill touch, death knell, deeper darkness, desecrate, detect magic, feeblemind, forget, greater dispelling, invisibility (self only), magic circle against good (self only), mirror image, raise dead, slow, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), unholy aura, unholy blight, and web*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Удар (Su): Три раза в день Налфешни может создать нимб проклятого света. Когда демон вызывает способность, цветная радуга появляется вокруг его тела. На следующий раунд радуга взрывается в 60-футовом радиусе. Затронутые существа получают 15 очков повреждения (Рефлекс – половина, УС 18). Они также должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 18) или впадут в оцепенение на 1d10 раундов. У них действуют бонусы брони Ловкости и бонусы щитов, но поражённые существа не могут предпринять никаких действий. На других Танар'ри Удар не действует.

Призвать Танар'ри (Sp): 2/день Налфешни может попытаться вызвать 1d4 Вроков, 1d4 Хезроу или одного Глабрезу с 50%-ым шансом на успех, или другого Налфешни с 20%-ым шансом на успех.

Знание Мировоззрения (Su): Налфешни всегда знают мировоззрение любого существа, на которое они смотрят.

Увидеть Невидимое (Su): Налфешни непрерывно видят невидимое как заклинание *see invisibility*, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Умения: Налфешни получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружение.



Петривер



Бэбилит



Марилит

Магические Способности: По желанию – поднять мёртвого, наложить проклятие, молот хаоса, облако смерти, понимание языков, тьма, осквернение, обнаружить добро, обнаружить закон, обнаружить магию, нанесение серьезных ран, волшебный круг против добра (только на себя), волшебное оружие, проекция, изменить себя, пиротехника, видеть невидимое, вибрация, телекинез, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов), аура скверны и порча *animate dead, bestow curse, chaos hammer, cloudkill, comprehend languages, darkness, desecrate, detect good, detect law, detect magic, inflict serious wounds, magic circle against good (self only), magic weapon, project image, polymorph self, pyrotechnics, see invisibility, shatter, telekinesis, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), unholy aura, and unholy blight*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 13-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту

способность, Марилит должен поразить существо среднего или меньшего размера атакой хвоста. Если атака удачна, он может сжимать.

Сжатие (Ex): Марилит наносит 4d6+7 очков повреждения при успешной проверке борьбы против существ среднего или меньшего размеров. Сжатое существо должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 19) или оно потеряет сознание на столько, сколько оно было в тисках и на 2d4 раунда после этого.

Призвать Танар'ри (Sp): 1/день Марилит может попытаться вызвать 4d10 Дретчей, 1d4 Хезроу или одного Налфешни с 50%-ым шансом на успех, или одного Глабрезу или Марилита с 20%-ым шансом на успех.

Умения: Марилит получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружить спрятавшегося.

Навыки: Марилит получает Мультидекстрию и Бой Несколькими Оружиями как бонусные навыки. В комбинации с его естественными способностями, эти навыки позволяют Марилиту нападать всеми его оружиями без штрафов.

Балор

Магические Способности: По желанию - богохульство, глубокая тьма, осквернение, обнаружить добро, обнаружить закон, страх, большее рассеивание, пиротехника, чтение магии, внушение, символ (любой), телекинез, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов), языки (только на себя), осквернённое место, аура скверны, порча и стена огня; 1/день - огненный шторм и взрыв *blasphemy, deeper darkness, desecrate, detect good, detect law, fear, greater dispelling, pyrotechnics, read magic, suggestion, symbol (any), telekinesis, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), tongues (self only), unhallow, unholy aura, unholy blight, and wall of fire; 1/day-fire storm and implosion*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 20-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Страх (Su): существо, пораженное атакой удара Балора должно преуспеть в спасброске по Воле (УС 19) или в ужасе бежит в течении 1d6 раундов.

Опутывание (Ex): хлыст Балора опутывает противников как сеть. Хлыст имеет максимальный диапазон 40 фт, с приращением диапазона 10 фт и наносит 20 очков повреждений. Если хлыст поражает цель, цель и Балор делают взаимную проверку Силы; если Балор побеждает, он притягивает цель к своему пылающему телу (см. ниже). Цель остаётся у тела Балора, пока не выберется из пут хлыста.

Огненное тело (Su): Балор может окутать своё тело ревущим огнём как свободное действие. Балор не переносит никакого вреда, но любой сцепившийся с ним получает 4d6 очков повреждения от огня каждый раунд.

Ужасный Меч (Su): Каждый Балор носит +1 ужасный великий меч, который похож на пламя или вспышку молнии. Меч также имеет магическую способность обнаруживать добро как заклинание *detect good* брошенное волшебником 12-ого уровня, за исключением того, что его диапазон - 30 фт.

Обнаружить Волшебство (Su): Балор непрерывно обнаруживает магию как заклинание *detect magic*, брошенное волшебником 20-ого уровня.

Увидеть Невидимость (Su): Балор непрерывно видит невидимое как одноимённое заклинание, брошенное волшебником 20-ого уровня.

Призвать танар'ри (Sp): 1/день Балор может автоматически вызвать 4d10 Дретчей, 1d4 Хезроу или одного Налфешни, Глабрезу, Марилита или Балора.

Смертельные Муки (Ex): Когда Балора убивают, он взрывается во вспышке ослепительного света, которая наносит 50 очков повреждения всем в пределах 100 фт (Рефлекс – половина, УС 20).

Умения: Балор получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружение.

ДЬЯВОЛ (DEVIL)

	Лемур (Баатезу) Средний пришелец	Имп Миниатюрный пришелец	Озилут (Баатезу) Большой пришелец (Х,3)
Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)	3d8 (среднее 13)	5d8+10 (среднее 32)
Инициатива	+0	+3 Лов	+4 Улучшенная Инициатива
Скорость	20фт	20фт, 50фт полёт (прекрасно)	40фт
Класс Защиты (АС)	13 (+3 естественная)	18 (+2 размер, +3 Лов, +3 естественная)	17 (-1 Размер, +8 естественная)
Атака	2 когтя +2 бл.бой	Жало +8 бл.бой	Укус +9 бл.бой, 2 когтя +4 бл.бой, жало +4 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d3	Жало 1 d4 и яд	Укус 1 d8+5, коготь 1 d4+2, жало 3d4+2 и яд
Размер/досигаемость	5х5фт/10фт	2.5х2.5фт/0фт	5х5фт/10фт
Специальная атака		Магические способности, яд	Магические способности, призвать Баатезу, яд, аура страха

	<i>Лемур (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Имп</i> <i>Миниатюрный пришелец</i>	<i>Озилут (Баатезу)</i> <i>Большой пришелец (Х,З)</i>
Специальные качества	Уменьшение урона 5/серебро, СЗ 5, качества Баатезу, безумие	Уменьшение урона 5/серебро, СЗ 5, регенерация 2, сопротивление огню 20, полиморф, видение в темноте, иммунитет к яду	Уменьшение урона 10/+1, качества Баатезу, SR22, знание мировоззрения.
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +4	Стойкость +6, Рефлекс +4, Воля +6
Характеристики	Сил 10, Лов 10, Тел 10, Инт -, Муд 11, Хар 5	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 10, Муд 12, Хар 10	Сил 21, Лов 10, Тел 15, Инт 14, Муд 14, Хар 14
Умения	-	Прятаться(+15), Слушать(+5), Двигаться тихо(+5), Обнаружение (+5), Основы магии (+5), Поиск (+5)	Прятаться(+3), Слушать(+11), Двигаться тихо(+8), Обнаружение (+12), Концентрация (+8)
Навыки	-	Фехтование (жало, когти), Уклонение	Бдительность, Улучшенная Инициатива
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, бригада (2-4), рой (6-15)	Уединённый или толпа (10-40)	Уединённый, команда (2-4) или отряд (6-10)
Уровень Сложности	1	2	6
Сокровища	Нет	Нет	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой	Всегда законный злой	Всегда законный злой
Продвижение	3-6 КЖ (маленький)	4-6 КЖ(крошечный)	6-8 КЖ(большой), 9-15 (огромный)

	<i>Китон</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Адская Кошка</i> <i>Большой пришелец</i>	<i>Барбазу (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>
Кубики Жизни	8d8+8 (среднее 44)	7d8+21 (среднее 52)	6d8+6 (среднее 33)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Ул.инициатива)	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	30фт	40фт	40фт
Класс Защиты (АС)	18 (+8 естественная)	14 (-1 размер, +2Лов, +3 естественная)	17 (+7 естественная)
Атака	2 цепи +9бл.бой	2 когтя +12бл.бой, укус +7 бл.бой	Глайв +8/+3 бл.бой или коготь +8 бл.бой.
Повреждения	Цепь 1 d8+1	Коготь 1 d4+6, укус 2 d6+3	Глайв 1 d10+3 и поражение
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт	5x10фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Таней цепей, расстраивающий взгляд	Удар, улучшенный захват, брыкание.	Ранение, борода, боевое безумие
Специальные качества	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 17, иммунитет к холоду, регенерация 2.	Нюх, невидимость на свету, СЗ 16, уменьшение повреждений 20/2, сопротивление огню 20.	Уменьшение урона 10/+1, СЗ 23, качества баатезу.
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +6	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +7	Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 13, Лов 11, Тел 13, Инт 6, Муд 10, Хар 12	Сил 23, Лов 15, Тел 17, Инт 10, Муд 14, Хар 10	Сил 15, Лов 11, Тел 13, Инт 6, Муд 10, Хар 10
Умения	Лазить (+12), Ремесло (кузнечное дело +10) Обнаружение (+13), Мастер побега (+11), Слушать (+13)	Лазить (+16), Прыжок (+16), Слушать (+16), Двигаться тихо (+16), Обнаружение (+12), Плавание (+12)	Концентрация(+7), Прятаться(+6), Слушать(+6), Двигаться тихо(+6), Обнаружение (+6)
Навыки	Улучшенная инициатива, Бдительность, Улучшенный критический удар	Уклонение, Улучшенная инициатива.	Рассечение, Улучшенная инициатива.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, банда (2-4), отряд (6-10) или толпа (11-20)	Уединённый, пара или прайд (6-10)	Уединённый, команда (2-4) или отряд (6-10)
Уровень Сложности	6	7	7
Сокровища	Стандарт	Нет	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой	Всегда законный злой	Всегда законный злой
Продвижение	19-16 КЖ (большой)	8-10 КЖ(большой), 11-21 КЖ (огромный)	7-9 КЖ(средний), 10-18 КЖ (большой)

	<i>Эринайз (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Хаматула (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Корнугон (Баатезу)</i> <i>Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	6d8+6 (среднее 33)	9d8+9 (среднее 49)	11 d8+33 (среднее 82)
Инициатива	+1 Лов	0	+1 Лов
Скорость	30 фт, 50фт полёт (средне)	30 фт	20 фт, 50 фт полёт (средне)
Класс Защиты (АС)	20 (+1 Лов, +9 естественная)	22 (+12 естественная)	25 (-1 размер, +1 Лов, +15 естественная)
Атака	Длинный меч +8/+3 бл.бой или длинный лук +7/+2 д.бой или верёвка +7 д.бой.	2 когтя +12 бл.бой	Хлыст +15/+10/+5 бл.бой (или 2 когтя +15 бл.бой), укус +9 бл.бой, удар хвостом +9 бл.бой.
Повреждения	Меч 1 d8+3, лук 1 d8 или верёвка опутывание.	Коготь 2 d3+3 и страх	Укус 1 d4+2, коготь 1 d4+5, хвост 1 d3+2 и ранение, хлыст 1 d6+5 и оглушение.

	<i>Эринайз (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Хаматула (Баатезу)</i> <i>Средний пришелец</i>	<i>Корнугон (Баатезу)</i> <i>Большой пришелец</i>
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/15фт	10x10фт/15фт
Специальная атака	Опутывание, очаровать персону, призвать баатезу.	Страх, улучшенный захват, призвать баатезу, пронзить 3d4+4.	Магические способности, аура страха, оглушение, ранение, призвать баатезу.
Специальные качества	Уменьшение урона 10/+1, СЗ 12, качества баатезу, языки	Уменьшение урона 10/+1, СЗ 23, качества баатезу.	Уменьшение урона 20/+2, СЗ 24, качества баатезу, регенерация 5.
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +6, Воля +7	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +7	Стойкость +10, Рефлекс +8, Воля +9
Характеристики	Сил 14, Лов 13, Тел 13, Инт 14, Муд 14, Хар 10	Сил 17, Лов 11, Тел 13, Инт 12, Муд 14, Хар 10	Сил 21, Лов 12, Тел 17, Инт 14, Муд 14, Хар 14
Умения	Концентрация(+9), Маскировка (+11), Мастер побега (+8), Прятаться(+9), Слушать(+10), Двигаться тихо(+9), Обнаружение (+10), Поиск(+9)	Концентрация(+13), Прятаться(+12), Слушать(+15), Двигаться тихо(+12), Поиск(+13), Обнаружение (+15), Почувствовать правду (+13).	Концентрация(+15), Прятаться(+7), Слушать(+14), Двигаться тихо(+14), Почувствовать правду(+14), Поиск(+14), Обнаружение (+14)
Навыки	Подвижность, Уклонение	Рассечение, Бдительность, Мощная Атака	Рассечение, Мощная Атака, Разоружение
Климат/Территория	Любая\Любое	Любая\Любое	Любая\Любое
Организация	Уединённый	Уединённый, команда (2-4), или отряд (6-10)	Уединённый, команда (2-4), отряд (6-10)
Уровень Сложности	7	8	10
Сокровища	Стандарт, плюс верёвка	Стандарт	Стандарт деньги, двойные предметы, стандарт вещи.
Мировоззрение	Всегда законный злой	Всегда законный злой	Всегда законный злой
Продвижение	7-12 КЖ (средний)	10 КЖ (средний), 11-21 КЖ (большой)	12-15 КЖ (большой), 16-30 КЖ (огромный)

	<i>Гелугон (Баатезу)</i> <i>Большой пришелец</i>	<i>Исчадь Ада (Баатезу)</i> <i>Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	12d8+60 (среднее 114)	13d8+65 (среднее 123)
Инициатива	+1 Лов	+5(+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт	40фт, 60фт полёт (средне)
Класс Защиты (АС)	28 (-1 Размер, +1 Лов, +18 естественная)	30 (-1Размер, +1Лов, +20 естественная)
Атака	Длинное копьё +17/+12/+7 бл.бой (или 2 когтя +17 бл.бой), укус +12 бл.бой, удар хвостом +12 бл.бой	2 когтя +19 бл.бой, 2 крыла +14 бл.бой, укус +14 бл.бой, удар хвостом +14 бл.бой.
Повреждения	Копьё 1d8+9 и холод, коготь 1d8+6, хвост 3d4+3 и холод, укус 2d4+3	Коготь 1d6+7, крыло 1d4+3, укус 2d6+3 и яд плюс болезнь, хвост 2d4+3
Размер/досягаемость	10x10фт/15фт	5x5фт/10фт (15 фт хлыст)
Специальная атака	Магические способности, аура страха, холод, призвать баатезу.	Магические способности, аура страха, улучшенный захват, сжатие, призвать баатезу.
Специальные качества	Уменьшение урона 20/+2, СЗ25, качества баатезу, регенерация 5.	Уменьшение урона 25/+2, СЗ 28, качества баатезу, регенерация 5.
Спасброски	Стойкость +13, Рефлекс +9, Воля +14	Стойкость +13, Рефлекс +9, Воля +13
Характеристики	Сил 23, Лов 13, Тел 21, Инт 22, Муд 22, Хар 16	Сил 25, Лов 13, Тел 21, Инт 20, Муд 20, Хар 16
Умения	Концентрация(+20), Блеф(+16), Лазить (+20), Слушать(+22), Двигаться тихо(+16), Почувствовать правду(+20), Обнаружение (+22), Поиск(+20), Основы Магии(+20), Знания (тайны +20), Прыжки (+19), Маскировка (+17)	Концентрация(+19), Блеф(+17), Лазить (+20), Слушать(+21), Двигаться тихо(+17), Обнаружение (+21), Поиск(+21), Основы Магии(+21), Знания (тайны +20), Прыжки (+19), Маскировка (+17), Прятаться (+4)
Навыки	Мощная Атака, Рассечение, Бдительность, Уклонение	Рассечение, Великое Рассечение, Улучшенная инициатива, Мощная Атака.
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, команда (2-4), отряд (6-10) или группа (1-2 Гелугона, 7-12 Барбазу и 1-4 Озилута)	Уединённый, команда (2-4) или группа (1-2 Исчадь Ада, 2-5 Корнутонов, 2-5 Хаматулов)
Уровень Сложности	13	16
Сокровища	Монеты стандарт, x2 предметы, вещи стандарт.	Монеты стандарт, x2 предметы, вещи стандарт.
Мировоззрение	Всегда законный злой	Всегда законный злой
Продвижение	13-18 КЖ(большой), 19-33 КЖ (огромный)	14-20 КЖ(большой), 21-39 КЖ (огромный)

Кроме того, что отмечено ниже, все дьяволы говорят на Адском, Небесном и Драконском языках.

Бой

Призвать Баатезу (Sp): Большинство Баатезу могут вызвать другого Баатезу, как если бы было прочитано заклинание призвать монстра *summon monster*, но только они имеют ограниченный шанс на успех. Бросьте процентный кубик: при провале, никакие Баатезу не отвечают на вызов. Вызванные существа автоматически возвращаются туда, откуда они прибыли через час. Баатезу, который был только что вызван, не может использовать свою собственную способность вызова в течение 1 часа.

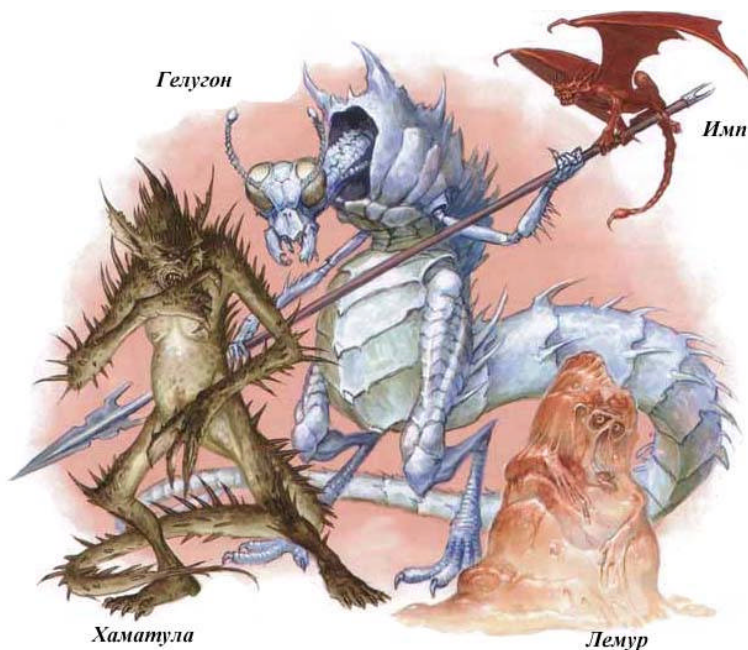
Качества Баатезу

Иммунитет (Ex): Баатезу имунны к огню и яду.

Сопротивление (Ex): Баатезу имеют сопротивление холоду и кислоте - 20.

Видение в Темноте (Su): Все дьяволы могут свободно видеть в полной темноте любого вида, даже созданной заклинанием глубокая тьма *deeper darkness*.

Телепатия (Su): Баатезу (кроме Лемуров) могут телепатически общаться с любым существом, которое имеет язык в пределах 100 фт.



Лемур

Безумие (Ex): Лемуры иммунны ко всем влияющим на разум эффектам.

Имп

Магические Способности: По желанию - обнаружить добро, обнаружить магию и невидимость (только на себя); 1/день - внушение *detect good, detect magic, and invisibility*; 1/day-suggestion. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 6-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Раз в неделю Имп может использовать обращение *commune*, чтобы задать шесть вопросов. Способность работает как заклинание, брошенный клириком 12-ого уровня.

Яд (Ex): Жало, спасбросок по Стойкости (УС 13); временное первичное повреждение 1d4 Ловкость, временное вторичное повреждение 2d4 Ловкость.

Полиморф (Su): Имп по желанию может принять другие формы как стандартное действие. Эта способность функционирует как заклинание изменить себя *polymorph self*, брошенное волшебником 12-ого уровня, за исключением того, что отдельный Имп может принять только одну или две формы, не большие чем среднего размера. Общие формы включают чудовищного паука, ворона, крысу и кабана.

Регенерация (Ex): Имп переносит нормальные повреждения от кислоты и святого и благословленного оружия (если серебряное или очарованное).

Озилут

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать существо, планарный якорь, рок, полёт, невидимость (только на себя), большой образ, внушение и стена льда *animate dead, charm person, dimensional anchor, doom, fly, invisibility (self only), major image, suggestion, and wall of ice*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 7-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Озилут может также телепортироваться без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов) как заклинание *teleport without error*, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Аура Страху (Su): Озилуты могут излучить ауру страха с 5 футовым радиусом как свободное действие. Затронутые существа должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 14) или будут затронуты заклинанием страх *fear*, брошенным волшебником 7-ого уровня. Существо, которое успешно выполняет спасбросок, не может быть снова затронуто аурой того же самого Озилута в течение одного дня. Другие баатезу иммунны к этой ауре.

Яд (Ex): Жало, спасбросок по Стойкости (УС 14); первичное временное повреждение 1d6 Сила, вторичное временное повреждение 2d6 Сила.

Призвать Баатезу (Sp): Раз в день Озилут может попытаться вызвать 2d10 Лемуров с 50%-ым шансом на успех, или другого Озилута с 35%-ым шансом на успех.

Знание Мировоззрения (Su): Озилуты всегда знают мировоззрение любого существа, которого они видят.

Китон

Китоны говорят на Адском и Общем языках.

Танец Цепей (Su): наиболее удивительное нападение Китона - его способность управлять всеми цепями в пределах 20 фт как стандартное действие, заставляя их танцевать или двигаться по своему желанию. Кроме того, Китон может увеличить длину цепи на 15 фт и вырастить на ней острые как бритва зубы. Эти цепи нападают так же эффективно, как и Китон. Китон может подниматься по цепи, которой он управляет с его нормальной скоростью без проверки умения Лазить.

Растраивающий Взгляд (Su): Китон может заставить своё лицо принять вид одного из покойных, которых любит или ненавидит противник. Подвергнутые такому взгляду должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 15) или переносят нравственный штраф -1 ко всем броскам атаки на 1d3 раунда.

Регенерация (Ex): Китоны переносят нормальное повреждение от огня, кислоты и благословленного оружия.

Китон, который теряет часть своего тела, повторно выращивает его за 2d6x10 минут. Присоединение оторванного члена позволяет ему немедленно прикрепить член обратно.

Умения: Китоны получают расовый бонус +8 к умениям Ремесла с железом.

Адская кошка

А.К. используют естественную телепатию, чтобы общаться друг с другом, и с теми с кем они сталкиваются.

Удар (Ex): Если А.К. прыгает на противника в течение первого раунда боя, она может сделать полную атаку, даже если она уже предприняла действие перемещения.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, А.К. должна провести удачную атаку укуса. Если она проводит захват, А.К. может брыкаться.

Брыкание (Ex): А.К. может сделать две брыкающие атаки (+12 бл.бой) против схваченного существа своими



Адская кошка



задними лапами, 1d4+3 повреждений от каждой. Если А.К. проводит Удар, она также может брыкаться.

Невидимость на свету (Ex): А.К. невидима в любой области, освещенной достаточно хорошо для человека, чтобы видеть. В затемненной области, А.К. видна как слабопылающий силуэт, видимый на расстоянии в 30 фт (60 фт, если зритель имеет зрение в сумерках). Волшебная темнота гасит тепло и скрывает силуэт.

Умения: А.К. получают расовый бонус +4 к проверкам Слушать и Двигаться Тихо.

Барбазу

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать персону, приказ, осквернение, волшебное оружие, большой образ, сотворение пламени и внушение *animate dead, charm person, command, desecrate, magic weapon, major image, produce flame, and suggestion*. Барбазу также может вызывать страх прикосновением как одноименное заклинание, за исключением того, что

затрагивает только тронутое существо. Эти способности – как заклинания брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Барбазу может телепортироваться без ошибки *teleport without error* (сам плюс 50 фунтов предметов) как заклинание, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Ранение (Su): повреждения от глайва Барбазу вызывают истекающую кровью рану. Травмированное существо теряет 2 дополнительных очка жизни каждый раунд, пока рана не будет перевязана (УС проверки Лечения 10), или до смерти существа. Это - способность Барбазу, не оружия.

Борода (Ex): Если Барбазу поражает одного противника обоими атаками когтя, он автоматически поражает его бородой. Затронутое существо должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 14) или будет заражено мерзкой болезнью, называемой дьявольское охлаждение *devil chills* (инкубационный период 1d4 дня, временное повреждение 1d4 Сила). Повреждения наносятся каждый день, пока больное существо не преуспевает в трех последовательных спасбросках по Стойкости, болезнь выливается магией или продолжается до смерти существа.

Боевое Безумие (Ex): Барбазу могут ввергать себя в боевое безумие, подобно способности варвара ярость (+4 Сила, +4 Телосложение, нравственный бонус +2 спасброску по Воле, штраф -2 к КЗ), для получения нравственного бонуса +2 к атакам и повреждениям и 12 дополнительных очков жизни. Безумие длится 6 раундов и Барбазу не переносит никаких последствий.

Призвать Баатезу (Sp): Раз в день Барбазу может попытаться вызвать 2d10 Лемуров с 50%-ым шансом на успех, или другого Барбазу с 35%-ым шансом на успех.

Эринайз

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать монстра, осквернение, невидимость (только на себя), волшебный круг против добра (только на себя), большой образ, изменить себя, сотворение пламени, видеть невидимое, внушение и порча *animate dead, charm monster, desecrate, invisibility, magic circle against good, major image, polymorph self, produce flame, see invisibility, suggestion, and unholy blight*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 15 + уровень заклинания).

Эринайзы также могут телепортироваться без ошибки *teleport without error* (сам плюс 50 фунтов предметов) как заклинание, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Очаровать Существо (Su): Эринайз может очаровать гуманоидное существо взглядом. Это не нападение взглядом и цель не должна встречаться взглядом с Эринайзом. Способность имеет диапазон 60 фт; затронутый противник должен преуспеть в спасброске по Воле (УС 18) или становится совершенно лояльным к Эринайзу. Жертва делает всё, чтобы защитить Эринайза, даже если это будет означать смерть для него или его компаньонов или столкновение со смертельной опасностью. Способность подобна заклинанию очаровать существо *charm person*, брошенному у волшебником 8-ого уровня.

Опутывание (Ex): Каждый Эринайз имеет крепкую веревку приблизительно 50 футов длиной, которая запутывает противников любого размера как заклинание оживить веревку *animate rope*, брошенное волшебником 16-ого уровня. Эринайз может швырнуть веревку на 30 фт без штрафа за дальность.

Призвать Баатезу (Sp): Раз в день Эринайз может попытаться вызвать 2d10 Лемуров с 50%-ым шансом на успех, или 1d4 Барбазу с 35%-ым шансом на успех.

Языки (Su): Эринайз имеет постоянную способность к языкам как заклинание, брошенное волшебником 12-ого уровня. Эринайз обычно использует устное общение, имея дело со смертными и экономит телепатическое общение на то, чтобы разговаривают с другими злодеями.

Хаматула

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать существо, осквернение, рок, удержать существо, большой образ, сотворение пламени, пиротехника и внушение; 1/день - гнев закона или порча *animate dead, charm person, desecrate, doom, hold person, major image, produce flame, pyrotechnics, and suggestion*; 1/day-order's wrath or unholy blight. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Хаматула может телепортироваться без ошибки *teleport without error* (сам плюс 50 фн предметов) как заклинание, брошенное волшебником 12-ого уровня.

Страх (Su): существо, пораженное Хаматулой должно преуспеть в спасброске по Воле (УС 14) или будет под эффектом заклинания страх *fear*, брошенным волшебником 9-ого уровня. Если спасбросок успешен, то существо не может быть снова затронуто способностью страх этого Хаматулы в течение одного дня.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Хаматула должен провести успешную атаку когтями. Если он проводит удержание, то он может пронзить противника своим колючим телом.

Пронзить (Ex): Хаматула наносит 3d4+4 очков повреждения схваченному противнику при успешной проверке борьбы.

Призвать Баатезу (Sp): Раз в день Хаматула может попытаться вызвать 2d10 Лемуров с 50%-ым шансом на успех, или другого Хаматулу с 35%-ым шансом на успех.

Корнугон

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать существо, осквернение, обнаружить добро, обнаружить магию, обнаружить мысль, рассеять хаос, рассеять добро, волшебный круг против добра, большой образ, сотворение пламени, пиротехника,

внушение и телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов); 3/день – огненный шар и удар молнии; 1/день - стена огня *animate dead, charm person, desecrate, detect good, detect magic, detect thoughts, dispel chaos, dispel good, magic circle against good, major image, produce flame, pyrotechnics, suggestion, and teleport without error (self plus 50 pounds of objects only)*; 3/day-*fireball and lightning bolt; 1/day-wall of fire*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Аура Страх (Su): Как свободное действие, Корнугон может создать ауру страха с 5-фт радиусом. Она идентична заклинанию страх *fear*, брошенному волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 17). Если бросок успешен, то существо не может быть снова затронуто аурой страха того же Корнугона в течение одного дня. Другие Баатецу не восприимчивы к ауре.

Ошеломление (Su): Всякий раз, когда Корнугон наносит повреждения своим кнутом, противник должен преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 17) или будет ошеломлен на 1d4 раунда.

Ранение (Su): удары хвостом Корнугона наносят истекающие кровью раны. Травмированное существо теряет 2 дополнительных пункта жизней каждый раунд, пока рана не будет перевязана (УС проверки Лечение 10) или до смерти существа.

Призвать Баатецу (Sp): Раз в день Корнугон может попытаться вызвать 2d10 Лемуров или 1d6 Барбазу с 50%-ым шансом на успех, 1d6 Хаматулов с 35%-ым шансом на успех, или другого Корнугона с 20%-ым шансом на успех.

Регенерация (Ex): Корнугоны получают нормальные повреждения от кислоты и от святого и благословленного оружия, с бонусом зачарования по крайней мере +2.

Гелугон

Магические Способности: По желанию - поднять мертвого, очаровать монстра, конус холода, осквернение, обнаружить добро, обнаружить магию, полёт, волшебный круг против добра, большой образ, изменить себя, внушение, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов), ауры скверны и стены льда *animate dead, charm monster, cone of cold, desecrate, detect good, detect magic, fly, magic circle against good, major image, polymorph self, suggestion, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), unholy aura, and wall of ice*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 13-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Аура Страх (Su): Как свободное действие, Гелугон может создать ауру страха с 10-фт радиусом. Она идентична заклинанию страх *fear*, брошенному волшебником 13-ого уровня (УС спасброска 19). Если бросок успешен, то существо не может быть снова затронуто аурой страха того же Гелугона в течение одного дня. Другие Баатецу не восприимчивы к ауре.

Холод (Su): удар хвостом Гелугона или атака копьём вызывают сковывающий холод. Противник должен преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 21) или будет под эффектом заклинания замедление *slow* на 1d6 раундов.

Призвать Баатецу (Sp): Раз в день Гелугон может попытаться вызвать 2d10 Лемуров или 1d6 Барбазу с 50%-ым шансом на успех, 2d4 Озилутов или 1d6 Хаматулов с 35%-ым шансом на успех, или другого Гелугона с 20%-ым шансом на успех.

Регенерация (Ex): Гелугоны получают нормальные повреждения от святого и благословленного оружия, с бонусом зачарования по крайней мере +2.

Исчадь Ада

Магические Способности: По желанию – поднять мертвого, богохульство, очаровать существо, создать нежить, осквернение, обнаружить добро, обнаружить магию, рассеять магию, огненный шар, удержать существо, улучшенная невидимость, волшебный круг против добра, большой образ, сотворение пламени, изменить себя, пиротехника, внушение, телепортация без ошибки (сам плюс 50 фунтов предметов), аура скверны, осквернённое место и стена огня; 1/день – метеоритный дождь (любой) и символ (любой) *animate dead, blasphemy, charm person, create undead, desecrate, detect good, detect magic, dispel magic, fireball, hold person, improved invisibility, magic circle against good, major image, produce flame, polymorph self, pyrotechnics, suggestion, teleport without error (self plus 50 pounds of objects only), unholy aura, unhallow, and wall of fire; 1/day-meteor swarm (any) and symbol (any)*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 17-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания). Раз в год Исчадь Ада может использовать желание *wish* как заклинание, брошенное волшебником 20-ого уровня.

Аура Опасения (Su): Как свободное действие, Исчадь Ада может создать ауру страха с 20-фт радиусом. Она идентична заклинанию страх *fear*, брошенному волшебником 15-ого уровня (УС спасброска 19). Если бросок успешен, то существо не может быть снова затронуто аурой страха того же Исчадь Ада в течение одного дня. Другие Баатецу не восприимчивы к ауре.

Яд (Ex): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 21); временное первичное повреждение 1d6 Телосложение, вторичное повреждение - смерть.

Болезнь (Su): Даже если затронутое существо выкидывает спасбросок против яда, оно должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 14) или будет заражен мерзкой болезнью, называемой дьявольское охлаждение *devil chills* (инкубационный период 1d4 дня, временное повреждение 1d4 очков Сила).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Исчадь Ада должно удачно атаковать противника среднего или меньшего размера ударом хвоста. Если он проводит удержание, то он может сжать противника.

Сжатие (Ex): Исчадь Ада наносит 2d4+10 очков повреждения при успешной проверке борьбы против существ среднего или меньшего размера.

Призвать Баатецу (Sp): Дважды в день Исчадь Ада может автоматически вызвать двух Лемуров, Озилутов или Барбазу, или одного Эринайза, Корнугона или Гелугона.

Регенерация (Ex): Исчадь Ада получает нормальные повреждения от святого и благословленного оружия, с бонусом зачарования по крайней мере +3.



ДЕСТРАХАН (DESTRACHAN)

Большой мутант

Кубики Жизни	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	16 (-1 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	2 когтя +9 бл.бой
Повреждения	Коготь 1d6+4
Размер/достижимость	5x10фт/5фт



Дестрахан

Специальная атака	Разрушительная гармоника, отражённая гармоника
Специальные качества	Слепое зрение, защита от звука.
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +10
Характеристики	Сил 18, Лов 12, Тел 16, Инт 12, Муд 18, Хар 12
Умения	Спрятаться (+7), Слушать(+25), Чувство направления (+10), Двигаться тихо (+10)
Навыки	Уклонение, Улучшенная Инициатива
Климат/Территория	Любое подземелье
Организация	Уединённый или пачка (3-5)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный злой
Продвижение	9-16 КЖ(большой), 17-24 КЖ(огромный)

Дестрахан не говорит ни на одном языке, но понимает Общий. Если вам надо поговорить, делайте это как действие.

Бой

Дестрахан использует свои когти только как последнюю меру или для приканчивания противников, ослабленных его звуковыми атаками. Будучи чрезвычайно интеллектуальным, он часто начинает сражение с раунда удивления, если возможно. Дестрахан сначала сосредотачивается на том, чтобы разрушить металлическую броню и оружие, а затем изменяется гармоника, которая разрушает плоть.

Разрушительная Гармоника (Su): Дестрахан может использовать звуковую энергию в конусе 80 фт длиной. Он может настроить колебания таким образом, чтобы разрушать различные цели.

- **Плоть:** Разрушаются ткани и кости, это ужасное нападение причиняет 4d6 очков повреждения всем в пределах конуса (Рефлекс, половина повреждений, УС 15).
- **Нервы:** Дестрахан может использовать гармонику, чтобы подчинить, а не убить. Это нападение действует на нервы и чувства, нанося 6d6 очков стрессового урона всем в пределах конуса (Рефлекс, половина повреждений, УС 15).
- **Материал:** Дестрахан выбирает дерево, камень, металл или стекло. Все объекты, сделанные из этого материала в пределах конуса должны преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 15) или разрушаются.

Отражённая Гармоника (Su): Дестрахан может использовать стены, потолок или даже пол, чтобы отражать любые из своих разрушительных гармоник (кроме тех, которые повреждают отражающую поверхность). Это нападение затрагивает всё в пределах 30 фт.

Слепое Зрение (Ex): Дестрахан может использовать слух, чтобы определить местоположение всех противников в пределах 100 фт.

Защита от Звука (Ex): В то время как Дестрахан может быть затронут громким шумом и звуковыми заклинаниями (типа призрачный звук или тишина *ghost sound or silence*), Дестрахан менее уязвим для нападений на основе звука (бонус обстоятельства +4 ко всем спасброскам), потому что они могут защитить свои уши. Дестрахан, которому повредили слух, становится слепым и не видит цели.

Умения: С возможно самыми сложными органами слуха, Дестрахан получает расовый бонус +10к проверке Слушать.

ПОЖИРАТЕЛЬ (DEVOURER)

Большая нежить	12d12 (среднее 78)
Кубики Жизни	+4 Улучшенная инициатива
Инициатива	30фт
Скорость	18 (-1 размер, +9 естественная)
Класс Защиты (AC)	2 когтя +11 бл.бой
Атака	Коготь 1 d6+5
Повреждения	5x5фт/10фт
Размер/досыгаемость	Утечка уровня, поймать сущность, магические способности
Специальная атака	Нежить, отражение магии, СЗ 21
Специальные качества	Стойкость +4, Рефлекс +4, Воля +11
Спасброски	Сил 21, Лов 10, Тел -, Инт 16, Муд 16, Хар 17
Характеристики	Лазить (+10), Концентрация (+18), Прыжки (+17), Слушать(+17), Двигаться тихо (+12), Обнаружение (+17)
Умения	Бдительность, Бой в слепую, Боевое заклинание, Улучшенная Инициатива, Боевой опыт, Фехтование лёгким оружием (когти)

Климат/Территория	Любой/любая
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	11
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	13 КЖ(большой), 14-27 КЖ(огромный)

Бой

Утечка Уровня (Su): Живые существа, пораженные нападением когтя Пожирателя или способностью спектральная рука *spectral hand* теряют один уровень. УС спасброска по Стойкости 19.

Поймать Сущность (Su): Пожиратель назван по его способности поглощать сущность жизни врага. Чтобы сделать так, он должен воздержаться от своих нормальных атак и сделать атаку захвата сущности. Это требует нормального броска атаки, но он не наносит никаких повреждений. Затронутое существо должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 19) или оно немедленно умирает. Сущность убитого существа помещается в ловушку в ребрах пожирателя в виде крошечной фигуры жертвы. Пойманная в ловушку сущность не может быть поднята или возрождена, но заклинания ограниченного желания, чудо или желание *limited wish, miracle, or wish* освобождает её, как и уничтожение Пожирателя. Пожиратель может удерживать только одну сущность за раз. Пойманная в ловушку сущность предоставляет Пожирателю достаточную силу, чтобы использовать пять магических способностей за 1 КЖ или уровень пойманного в



Пожиратель

ловушку существа. После израсходования энергии, душа утекает, пока не исчезнет полностью. Пойманная в ловушку сущность теряет один уровень за каждые пять использований магических способностей Пожирателя. Когда число потерянных уровней равняется полному количеству КЖ существа или его уровню, сущность разрушается. Если сущность освобождена, восстановленное существо должно преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 17) за каждый потерянный уровень или теряет этот уровень на всегда.

Магические Способности: В начале любого столкновения, Пожиратель, по умолчанию, имеет 3d4+3 уровней пойманных в ловушку сущностей (достаточно топлива для 30-75 использований). 1/раунд Пожиратель может использовать одну из следующих магических способностей, брошенных как волшебником 18-ого уровня (УС 13 + уровень заклинания): замешательство, управлять нежитью, прикосновение гуля, меньший планарный союзник, луч слабости, спектральная рука, внушение и истинное зрение *confusion, control undead, ghoul touch, lesser planar ally, ray of enfeeblement, spectral hand, suggestion, and true seeing*.

Нежить: Пожиратель имеет иммунитет к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке уровня или смерти от массированных повреждений.

Отражение Заклинаний (Su): пойманная в ловушку сущность обеспечивает кое-какую волшебную защиту. Если любое из следующих заклинаний брошено в Пожирателя и преодолевает его сопротивление заклинаниям, оно затрагивает заключенную в ловушку сущность вместо самого Пожирателя: изгнание, молот хаоса, замешательство, обнаружить мысль, рассеять зло, подчинить существо, эмоция, страх, обет/миссия, святое слово, гипноз, заключение, волшебная фляга, лабиринт, внушение, душеловка или любая форма очарования или принуждения *banishment, chaos hammer, confusion, detect thoughts, dispel evil, dominate person, emotion, fear, geas/quest, holy word, hypnosis, imprisonment, magic jar, maze, suggestion, trap the soul, or any form of charm or compulsion*. Во многих случаях сущность эффективно нейтрализует заклинания (очарование пойманной сущности, например, бесполезно). Некоторые из заклинаний (изгнание, например), могли бы устранить пойманную в ловушку сущность, отнимая у Пожирателя его волшебные силы, пока он не может поймать другую сущность.

СИСТЕМАТИЗАТОР (DIGESTER)

Средняя магическая бестия

Кубики Жизни	8d10+24 (среднее 68)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	60фт
Класс Защиты (AC)	17 (+2 Лов, +7 естественная)
Атака	Наскок +11 бл.бой
Повреждения	Наскок 1d8+4
Размер/досиаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Кислотный спрей
Специальные качества	Нюх, иммунитет к кислоте
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +8, Воля +3
Характеристики	Сил 17, Лов 15, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Спрятаться (+11), Прыжки (+7), Слушать(+6), Обнаружение (+6)
Навыки	Бдительность, Улучшенная Инициатива

Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса/подземелья
Организация	Уединённый или кучка (3-6)
Уровень Сложности	6
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	9-12 КЖ(средний), 13-24 КЖ(большой)

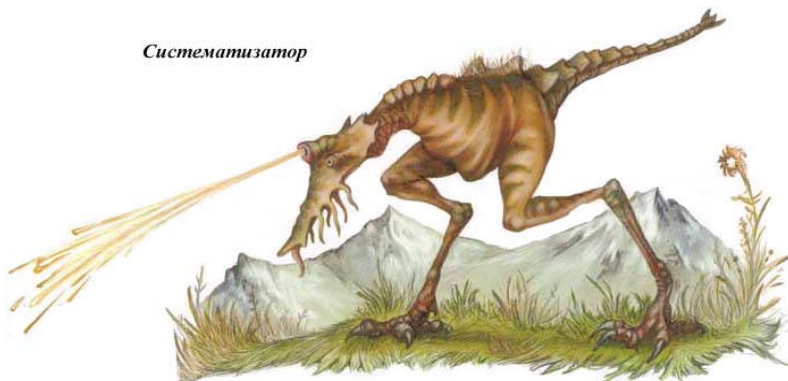
Бой

Охотясь, систематизатор подыскивает вероятную цель, затем устраивает засаду и плюётся кислотой. Если не удастся убить добычу с первого раза, Систематизатор добивает жертву задними ногами, пока не сможет распылить кислоту снова.

Кислотный Спрей (Ex): Систематизатор может распылить кислоту в конусе 20 фт длиной, нанося 4d8 очков повреждения. Как только Систематизатор использует эту способность, он не может использовать её снова в течении 1d4 раундов. Он может также произвести сконцентрированный плевок кислоты, который наносит 8d8 очков повреждения единственной цели в пределах 5 фт. В любом случае, успешный спасбросок по Рефлексу (УС 17) отражает половину повреждений.

Умения: окраска Систематизатора дает ему расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться. Он также имеет расовый бонус+4 к проверке Прыжки.

Систематизатор



ДИНОЗАВР (DINOSAUR)

	Дейнонихус Большое чудовище	Элазмозавр Огромное чудовище	Мегараптор Огромное чудовище
Кубики Жизни	4d10+12 (среднее 34)	5d10+25 (среднее 52)	8d10+32 (среднее 76)
Инициатива	+2 Лов	+2 Лов	+2 Лов
Скорость	60 фт	20 фт, плавание 50 фт	60 фт
Класс Защиты (AC)	16 (-1 размер, +2 Лов, +5 естественная)	13 (-2 размер, +2 Лов, +3 естественная)	16 (-2 размер, +2 Лов, +6 естественная)
Атака	Наскок +6 бл.бой, 2 когтя +1 д.бой, укус +1 бл.бой.	Укус +9 бл.бой	Наскок +9 бл.бой, 2 когтя +4 д.бой, укус +4 бл.бой.
Повреждения	Наскок 2d6+4, коготь 1d3+2, укус 2d4+2.	Укус 2d8+12	Наскок 2d8+5, коготь 1d4+2, укус 2d6+2.

	<i>Дейнонихус</i> <i>Большое чудовище</i>	<i>Элазмозавр</i> <i>Огромное чудовище</i>	<i>Мегарантор</i> <i>Огромное чудовище</i>
Размер/достижимость	5х5фт/10фт	10х20фт/10фт	10х10фт/15фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нюх	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +2	Стойкость +9, Рефлекс +6, Воля +2	Стойкость +10, Рефлекс +8, Воля +4
Характеристики	Сил 19, Лов 15, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 10	Сил 26, Лов 14, Тел 20, Инт 2, Муд 13, Хар 9	Сил 21, Лов 15, Тел 19, Инт 2, Муд 15, Хар 10
Умения	Прятаться(+7), Слушать(+11), Прыжки (+13), Обнаружение (+10), Знание дикой местности (+9)	Слушать(+2), Обнаружение (+5)	Прятаться(+5), Слушать(+12), Прыжки (+14), Обнаружение (+12), Знание дикой местности (+10)
Навыки			
Климат/Территория	Влажные леса, холмы, поля и болота	Тёплые воды	Влажные леса, холмы, поля и болота
Организация	Уединённый, пара или стадо (3-6)	Уединённый или пара	Уединённый, пара или стадо (3-6)
Уровень Сложности	3	5	6
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	5-8 КЖ (большой)	6-15 КЖ (огромный)	9-16 КЖ (огромный), 17-24 КЖ (гигантский)

	<i>Трицератопс</i> <i>Огромное чудовище</i>	<i>Тираннозавр</i> <i>Огромное чудовище</i>
Кубики Жизни	16d10+112 (среднее 200)	18d10+72 (среднее 171)
Инициатива	-1 Лов	+1 Лов
Скорость	30фт	40фт
Класс Защиты (АС)	18 (-2 Размер, -1 Лов, +11 естественная)	14 (-2 Размер, +1Лов, +5 естественная)
Атака	Растерзать +15 бл.бой	Укус +20 бл.бой
Повреждения	Растерзать 2d8+7	Укус 5d8+13
Размер/достижимость	10х20фт/10фт	10х10фт/15фт
Специальная атака	Подготовка к двойному повреждению, растоптать.	Улучшенный захват, проглотить целиком.
Специальные качества	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +17, Рефлекс +9, Воля +16	Стойкость +15, Рефлекс +12, Воля +8
Характеристики	Сил 20, Лов 9, Тел 25, Инт 1, Муд 12, Хар 7	Сил 28, Лов 12, Тел 19, Инт 2, Муд 15, Хар 10
Умения	Слушать(+8) Обнаружение (+8)	Слушать(+11), Обнаружение (+11)
Навыки		
Климат/Территория	Влажные леса, холмы, поля	Влажные леса, холмы, поля и болота
Организация	Уединённый, пара или стадо (5-8)	Уединённый или пара
Уровень Сложности	7	8
Сокровища	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	17-32 КЖ(огромный), 33-48 КЖ (гигантский)	19-36 КЖ(огромный), 37-54 КЖ (гигантский)



Тираннозавр

Дейнонихус

Умения: Дейнонихус получает расовый бонус +8 к проверкам Спрятаться, Прыжок, Слушать, Обнаружение и Знание дикой местности.

Трицератопс

Растоптать (Ex): Трицератопс может растоптать существо среднего или меньшего размера, нанося 2d12+5 очков повреждения. Противники, которые не проводят атаку по возможности против Трицератопса, могут делать попытку увернуться, спасбросок по Рефлексу (УС 23), чтобы уменьшить повреждения в два раза.

Тираннозавр

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Тираннозавр должен поразить существо среднего или меньшего размера атаккой укуса. При проведении захвата он может пробовать проглотить противника.

Проглотить Целиком (Ex): Тираннозавр может попробовать проглотить существо среднего или меньшего размера при успешной проверке борьбы. Проглоченное существо получает 2d8+8 очков повреждений за раунд плюс 8 очков кислотного

повреждения. Проглоченное существо может прорубить выход, используя когти или маленькое или крошечное режущее оружие, нанеся 25 очков повреждения животу (УС 20). После выхода одного существа, мускульное действие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать себе выход. Живот Тираннозавра может вместить два существа среднего размера, четыре маленького, восемь миниатюрного, шестнадцать крошечного или тридцать два мизерного.

УЖАСНЫЕ ЖИВОТНЫЕ (DIRE ANIMALS)

	<i>Крыса</i> <i>Маленькое животное</i>	<i>Ласка</i> <i>Среднее животное</i>	<i>Барсук</i> <i>Среднее животное</i>
Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)	3d8 (среднее 13)	3d8+12 (среднее 25)
Инициатива	+3 Лов	+4 Лов	+3 Лов
Скорость	40 фт, 20 лазить	40 фт	30 фт, копать 10 фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 размер, +3 Лов, +1 естественная)	16 (+4 Лов, +2 естественная)	16 (3 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +4 бл.бой.	Укус +6 бл.бой	2 когтя +4 д.бой, укус -1 бл.бой.
Повреждения	Укус 1 d4	Укус 1 d6+3	Коготь 1 d4+2, укус 1 d6+1.
Размер/достижимость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Болеть	Вцепиться, кровотечение	Ярость
Специальные качества	Нюх	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +5, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +7, Воля +4	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +4
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 12, Инт 1, Муд 12, Хар 4	Сил 14, Лов 19, Тел 10, Инт 2, Муд 12, Хар 11	Сил 14, Лов 17, Тел 19, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Лазить (+9), Прятаться(+9), Двигаться тихо (+6)	Прятаться (+9), Обнаружение (+5), Двигаться тихо (+10)	Слушать(+6), Обнаружение (+6)
Навыки	Фехтование лёгким оружием (укус)	Фехтование лёгким оружием (укус)	-
Климат/Территория	Любая/любое	Влажные леса, холмы, поля и болота или подземелья	Влажные леса, холмы, поля и болота или подземелья
Организация	Уединённый или куча (11-20)	Уединённый или пара	Уединённый или семья (2-5)
Уровень Сложности	1/3	2	2
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	2-3 КЖ (маленький), 4-6 (средний)	4-6 КЖ (большой), 7-9 КЖ (огромный)	4-6 КЖ (большой), 7-9 КЖ (огромный)

	<i>Летучая мышь</i> <i>Большое животное</i>	<i>Обезьяна</i> <i>Большое животное</i>	<i>Росомаха</i> <i>Большое животное</i>
Кубики Жизни	4d8+12 (среднее 30)	5d8+10 (среднее 32)	5d8+20 (среднее 42)
Инициатива	+6 Лов	+2 Лов	+3 Лов
Скорость	20 фт, 40 фт полёт (хорошо)	30 фт, лазить 15 фт	30 фт, 10 фт лазить
Класс Защиты (АС)	20 (-1 размер, +6 Лов, +5 естественная)	15 (-1 размер, +2 Лов, +4 естественная)	16 (-1 размер, +3 Лов, +4 естественная)
Атака	Укус +5 бл.бой.	2 когтя +8 бл.бой, укус +3 бл.бой	2 когтя +8 бл.бой, укус +3 бл.бой.
Повреждения	Укус 1 d8+4	Коготь 1 d6+6, укус 1 d8+3	Коготь 1 d6+6, укус 1 d8+3
Размер/достижимость	10x5фт/5фт	5x5фт/10фт	5x10фт/5фт
Специальная атака	-	Разорвать 2 d6+12	Ярость
Специальные качества	Слепое зрение	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +10, Воля +6	Стойкость +6, Рефлекс +6, Воля +5	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +5
Характеристики	Сил 17, Лов 22, Тел 17, Инт 2, Муд 14, Хар 6	Сил 22, Лов 15, Тел 14, Инт 2, Муд 12, Хар 7	Сил 22, Лов 17, Тел 19, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Слушать(+11)*, Обнаружение (+11)*, Двигаться тихо (+11).	Лазить (+14), Двигаться тихо (+9), Обнаружение (+9)	Лазить (+14), Слушать(+9), Обнаружение (+8)
Навыки			
Климат/Территория	Умеренные и влажные пустыни, леса, холмы, поля и болота или подземелья	Тёплые леса, тёплые горы и подземелья	Умеренные леса, холмы, поля или подземелья
Организация	Уединённый или колония (5-8)	Уединённый или компания (5-8)	Уединённый или пара
Уровень Сложности	2	3	4
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	5-12 КЖ (огромный)	6-15 КЖ (большой)	6-15 КЖ (большой)

	<i>Волк</i> <i>Большое животное</i>	<i>Кабан</i> <i>Большое животное</i>	<i>Лев</i> <i>Большое животное</i>
Кубики Жизни	6d8+18 (среднее 45)	7d8+21 (среднее 52)	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+2 Лов	+0	+2 Лов
Скорость	50 фт	40 фт	40 фт
Класс Защиты (АС)	14 (-1 размер, +2 Лов, +3 естественная)	15 (-1 размер, +6 естественная)	15 (-1 размер, +2 Лов, +4 естественная)
Атака	Укус +10 бл.бой.	Укус +12 бл.бой	2 когтя +12 бл.бой , укус +7 бл.бой.
Повреждения	Укус 1 d8+10	Укус 1 d8+2	Коготь 1 d6+7, укус 1 d8+3.
Размер/досягаемость	5x10фт/5фт	5x10фт/5фт	5x10фт/5фт
Специальная атака	Опрокидывание	Свирепость	Улучшенный захват, атака, брыкание 1 d6+3
Специальные качества	Нюх	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +6	Стойкость +8, Рефлекс +5, Воля +6	Стойкость +9, Рефлекс +8, Воля +7
Характеристики	Сил 25, Лов 15, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 10	Сил 27, Лов 10, Тел 17, Инт 2, Муд 13, Хар 8	Сил 25, Лов 15, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Прятаться(+5), Слушать(+6), Двигаться тихо (+5), Обнаружение (+6), Знание дикой местности (+1)*	Слушать(+9), Обнаружение спрятавшегося(+8)	Прятаться(+5)*, Слушать(+4), Прыжки (+10), Обнаружение (+4), Двигаться тихо (+9)
Навыки			
Климат/Территория	Любые леса, холмы, поля, горы и подземелья	Умеренные и тёплые леса	Любые леса, холмы, поля, горы и подземелья
Организация	Уединённый или стая (5-8)	Уединённый или стадо (5-8)	Уединённый, пара или прайд (6-10)
Уровень Сложности	3	4	5
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	7-18 КЖ (большой)	8-16 КЖ (большой), 17-21 (огромный)	9-16 КЖ (большой), 17-24 КЖ (огромный)

	<i>Медведь</i> <i>Большое животное</i>	<i>Тигр</i> <i>Огромное животное</i>	<i>Акула</i> <i>Огромное животное</i>
Кубики Жизни	12d8+48 (среднее 102)	16d8+48 (среднее 120)	18d8+54 (среднее 135)
Инициатива	+1 Лов	+2 Лов	+2 Лов
Скорость	40 фт	40 фт	90 фт плавание
Класс Защиты (АС)	17 (-1 размер, +1 Лов, +7 естественная)	16 (-2 размер, +2 Лов, +6 естественная)	17 (-2 размер, +2 Лов, +7 естественная)
Атака	2 когтя +18 бл.бой , укус +13 бл.бой.	2 когтя +18 бл.бой , укус +13 бл.бой.	Укус +17 бл.бой.
Повреждения	Коготь 2 d4+10, укус 2 d8+5	Коготь 2 d4+8, укус 2 d6+4	Укус 2 d6+9
Размер/досягаемость	10x20фт/10фт	10x30фт/10фт	10x50фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват	Улучшенный захват, атака, брыкание 2 d4+4	Улучшенный захват, проглотить целиком
Специальные качества	Нюх	Нюх	Острый нюх
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +9, Воля +9	Стойкость +13, Рефлекс +12, Воля +11	Стойкость +14, Рефлекс +13, Воля +12
Характеристики	Сил 31, Лов 13, Тел 19, Инт 2, Муд 12, Хар 10	Сил 27, Лов 15, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 10	Сил 23, Лов 15, Тел 17, Инт 1, Муд 12, Хар 10
Умения	Слушать(+7), Обнаружение спрятавшегося (+7), Плавать (+13)	Слушать(+3), Обнаружение спрятавшегося(+9), Прятаться (+0)*, Прыжки (+11), Плавать (+11)	Слушать(+7), Обнаружение спрятавшегося (+7)
Навыки			
Климат/Территория	Любые леса, холмы, поля, горы и подземелья	Любые леса, холмы, поля, горы и подземелья	Любые воды
Организация	Уединённый или пара	Уединённый или пара	Уединённый или косяк (2-5)
Уровень Сложности	7	8	9
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	13-16 КЖ (большой), 17-36 (огромный)	17-32 КЖ (огромный), 33-48 (гигантский)	19-32 КЖ (огромный), 33-54 КЖ (гигантский)

Бой

Ужасная Крыса

Болезнь (Ex): Лихорадка, спасбросок по Стойкости (УС 12), инкубационный период 1d3 дня; временное повреждение 1d3 Ловкость и временное повреждение 1d3 Телосложение.

Ужасная Ласка

Вцепиться (Ex): Ласка может вцепиться зубами в тело противника при помощи её мощных челюстей. Вцепившаяся Ласка теряет бонус Ловкости к КЗ и таким образом имеет КЗ 12.

Кровотечение (Ex): Когда Ласка вцепляется, она пьёт кровь, нанося 2d4 очка временного повреждения Телосложению каждый раунд.

Ужасный Барсук

Ярость (Ex): Барсук, которого ранят в бою, разъяряется во время его следующего хода, безумно хватая и кусая, пока он или его противник не погибнут. Барсук получает +4 Силы, +4 Телосложения и -2 к КЗ. Существо не может закончить свою ярость добровольно.

Ужасная Летучая Мышь

Слепое Зрение: Л.М. могут "видеть", испуская высокочастотные звуки, неслышимые большинству других существ, которые позволяют им определять местонахождение объектов и существ, в пределах 120 фт. Заклинание тишина *silence* отрицает эту способность и вынуждает Л.М. полагаться на его слабое зрение, которое имеет максимальный диапазон 10 фт.

Умения: Л.М. получают расовый бонус +4 к проверкам Обнаружение и Слушать. *Эти умения теряются, если слепое зрение не работает.

Ужасная Обезьяна

Разорвать (Ex): Обезьяна, которая удачно проводит атаку обоими когтями, разрывает тело противника. Это автоматически наносит дополнительные 2d6+12 очков повреждения.

Ужасная Росомаха

Ярость (Ex): Росомаха, которую ранят в бою, разъяряется во время его следующего хода, безумно хватая и кусая, пока она или её противник не погибнут. Росомаха получает +4 Силы, +4 Телосложения и -2 к КЗ. Существо не может закончить свою ярость добровольно.

Ужасный Волк

Опрокидывание (Ex): Волк, который удачно атакует укусом, может попытаться опрокинуть противника как свободное действие, не делая касательной атаки или вызывая атаку при возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может реагировать, чтобы опрокинуть Волка.

Умения: Волк получает расовый бонус +1 к проверкам Слушать, Двигаться тихо и Обнаружение спрятавшегося, расовый бонус +2 к проверке Спрятаться. * Он также получает расовый бонус +4 к проверке Знание дикой местности отслеживая нюхом.

Ужасный Кабан

Свирепость (Ex): Боров - такой стойкий противник, что он продолжает бороться без штрафа даже когда он смертельно ранен или умирает.

Ужасный Лев

Атака (Ex): Если Лев прыгает на противника в течение первого раунда боя, он может сделать полную атаку, даже если он уже предпринял действие движения.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Лев должен удачно атаковать укусом. Если Лев проводит удержание, он может брыкаться.

Брыкание (Ex): Лев может сделать две брыкающие атаки (+12 бл.бой) против удерживаемого существа своими задними ногами, 1d6+3 повреждения от каждой. Если Лев атакует противника, он также может брыкаться.

Умения: Львы получают расовый бонус +4 к проверкам Прятаться и Двигаться тихо. * В высокой траве или густом подлеске, бонус к проверке Прятаться увеличивается на +8.

Ужасный Медведь

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Медведь должен удачно атаковать когтями.

Ужасный Тигр

Атака (Исключая): Если Тигр прыгает на противника в течение первого раунда боя, он может сделать полную атаку, даже если он уже предпринял действие движения.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Тигр должен удачно атаковать укусом. Если Тигр проводит удержание, он может брыкаться.

Брыкание (Ex): Тигр может сделать две брыкающие атаки (+18 бл.бой) против удерживаемого существа своими задними ногами, 2d4+4 повреждения от каждой. Если Тигр атакует противника, он также может брыкаться.

Умения: Тигры получают расовый бонус +4 к проверкам Прятаться и Двигаться тихо. * В высокой траве или густом подлеске, бонус к проверке Прятаться увеличивается на +8.

Ужасная Акула

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Акула должна удачно атаковать укусом. Если Акула проводит удержание, он может попытаться проглотить противника целиком.

Проглотить Целиком (Ex): Акула может попробовать проглотить схваченного противника большого или меньшего размера, сделав успешную проверку борьбы. Оказавшись внутри, противник получает 2d6+6 очков сокрушительного повреждения плюс 1d8+4 очков кислотного повреждения за раунд от пищеварительных соков Акулы. Проглоченное существо может прорубить себе выход, используя когти или легкое режущее оружие, нанося 25 очков повреждения пищеварительному тракту Акулы (УС 20). После выхода существа, мускульное действие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать выход. Пищевод акулы может вместить два существа среднего размера, четыре маленького, восемь миниатюрного, шестнадцать крошечного или тридцать два мизерного.

Острый Нюх (Ex): Акула может обнаружить существо по запаху в 180-футовом радиусе и обнаружить кровь в воде на расстоянии до одной мили.

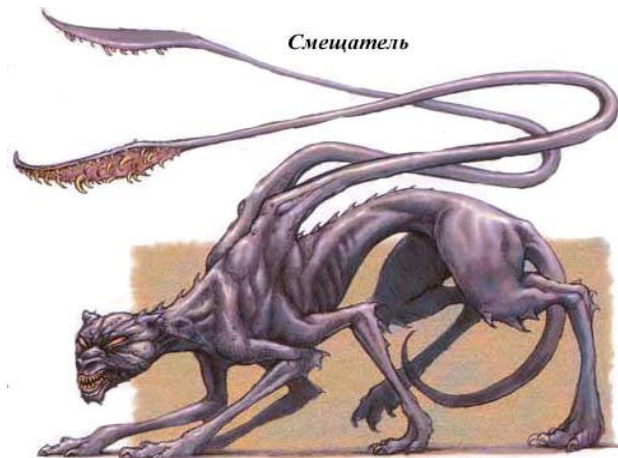


СМЕЩАТЕЛЬ (DISPLACER BEAST)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	6d10+18 (среднее 51)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	40фт
Класс Защиты (AC)	16 (-1 размер, +2 Лов, +5 естественная)

Атака	2 шупалец +9 бл.бой, укус +4 бл.бой
Повреждения	Шупальца 1 d6+4, укус 1 d8+2
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт (15фт с шупальцами)
Специальная атака	-
Специальные качества	Смещение, сопротивление дальним атакам
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +3
Характеристики	Сил 18, Лов 15, Тел 16, Инт 5, Муд 12, Хар 8
Умения	Спрятаться (+12), Слушать(+3), Обнаружение (+6), Двигаться тихо (+7)
Навыки	Бдительность, Уклонение
Климат/Территория	Умеренные леса и холмы или горы и подземелья
Организация	Уединённый, пара или прайд (6-10)
Уровень Сложности	4
Сокровища	1/10 монет, 50% предметы, 50% вещи
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	7-9 КЖ(большой), 10-18 КЖ(огромный)



Смещатель

Бой

Смещатели ударяют противников своими шупальцами и кусают противников, которые находятся рядом.

Смещение (Su): легкое марево непрерывно окружает Смещателя, мешая точно знать местоположение существа. Любая атака на Смещателя имеет 50%-ый шанс на промах, если нападающий не может определить местонахождение Смещателя другими средствами кроме зрения. Эффект истинного зрения *true seeing* позволяет видеть положение Смещателя, но видеть невидимое *see invisibility* не имеет никакого эффекта.

Сопротивление дальним атакам (Su): Смещатель получает бонус сопротивления +2 к спасброскам против любых дальних заклинаний или дальних магических атак (за исключением касательных дальних атак).

Умения: Смещатель получает расовый бонус +8 к проверкам Спрятаться, благодаря его силе смещения.

ДОПЕЛЬГАНДЖЕР (DOPPELGANGER)

Средний полиморф	
Кубики Жизни	4d8+4 (среднее 22)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	15 (+1 Лов, +4 естественная)
Атака	2 удара +4 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d6+1
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Обнаружить мысль
Специальные качества	Альтер эго, иммунитет
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +6
Характеристики	Сил 12, Лов 13, Тел 12, Инт 13, Муд 14, Хар 14
Умения	Блеф (+12)*, Маскировка (+12)*, Слушать(+11), Обнаружение (+8), Почувствовать ложь (+6)
Навыки	Бдительность, Уклонение
Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый, пара или банда (3-6)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	По классу персонажа

Бой

Обнаружить Мысль (Su): Допельганджер может непрерывно обнаруживать мысли как заклинание *detect thoughts*, брошенное волшебником 18-ого уровня (УС 13). Он может подавить или возобновить эту способность как свободное действие.

Альтер Эго (Su): Допельганджер может принять форму любого маленького или среднего гуманоида. Это работает как, заклинание альтер эго *alter self* брошенное волшебником 18-ого уровня, но Допельганджер может остаться в выбранной форме сколько угодно долго. Он может принять новую форму или возвратиться к его собственному виду как стандартное действие.

Иммунитет (Ex): Допельганджеры иммунны к эффектам сна и очарования.

Умения: Допельганджер получает расовый бонус +4 к проверкам Блеф и Маскировка. * Когда используется альтер эго, Допельганджер получает дополнительный бонус обстоятельства +10 к проверке Маскировка. Если он может при этом читать мысли противника, это добавляет бонус обстоятельства +4 к проверкам Блеф и Маскировка.



Допельганджер

ДРАКОН (DRAGON)

Квалификация драконов по возрасту.

	Категория	Возраст (года)
1	Вирмлинг	0-5
2	Очень молодой	6-15
3	Молодой	16-25
4	Подросток	26-50
5	Отрок	51-100
6	Взрослый	101-200
7	Зрелый	201-400
8	Старый	401-600
9	Очень старый	601-800
10	Древний	801-1000
11	Вирм	1001-1200
12	Великий вирм	1201+

Все Драконы говорят на Драконском языке.

Размеры и досягаемость Драконов

Размер	Занимаемое пространство	Досягаемость
Миниатюрный	2 1/2 фт/2 1/2 фт	5 фт*
Маленький	5 фт/5 фт	5 фт
Средний	5 фт/5 фт	5 фт
Большой	5 фт/10фт	10 фт
Огромный	10 фт/20 фт	10 фт
Гигантский	20 фт/40 фт	15 фт
Колоссальный	40 фт/80 фт	15 фт

* Больше, чем нормальная досягаемость для существ этого размера.

Атака Дракона

Размер	Укус	2 когтя	2 крыла	Удар хвостом	Раздавить	Сметение хвостом
Миниатюрный	1d4	1d3	-	-	-	-
Маленький	1d6	1d4	-	-	-	-
Средний	1d8	1d6	1d4	-	-	-
Большой	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-
Огромный	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-
Гигантский	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Колоссальный	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

Укус: атака укусом наносит указанные повреждения плюс бонус Силы дракона. Дракон также может использовать его укус, чтобы хватать противников (см. описания навыков ниже). Атаки укуса используют полной бонус атаки.

Коготь: Атака когтями наносит указанные повреждения плюс половина бонуса Силы дракона (округляется вниз). Дракон также может использовать свои когти, чтобы хватать противников (см. описания навыков ниже). Атака когтями переносит штраф -5 к атаке.

Крыло: Дракон может ударить противника своими крыльями только когда находится в полёте. Атаки крыльями наносят указанные повреждения плюс половина бонуса Силы дракона (округляется вниз) и штраф -5 к атаке.

Удар Хвостом: дракон может ударить одного противника за раунд своим хвостом. Удар хвостом наносит указанные повреждения плюс 1.5 бонуса Силы дракона (округляется вниз) и штраф -5 к атаке.

Раздавить: летящий или подпрыгивающий дракон, по крайней мере, огромного размера может приземлиться на противника как стандартное действие, используя своё тело, чтобы сокрушить врага. Нападения давки эффективны только против противников на три или больше размера меньших, чем дракон (хотя дракон может делать попытку нормальной атаки, прорыва или борьбы на больших противников). Атака давки затрагивает так много существ, как может оказаться под телом дракона (см. Таблицу: Размеры и досягаемость Драконов выше). Существа в затронутой области должны преуспеть в спасброске по Рефлексу против УС, равному оружию дыхания Дракона. Дракон или они будут раздавлены, автоматически получая дробящие повреждения в течение следующего раунда, если дракон не слезает с них. Если дракон хочет продолжать давку, рассматривайте это как нормальную атаку борьбы. Раздавленные противники получают повреждения давки каждый раунд, если они не убегают. Атака давки наносит указанные повреждения плюс 1.5 бонуса Силы дракона (округляется вниз).

Сметание Хвостом: Дракон, по крайней мере, гигантского размера может наносить сметающие атаки своим хвостом как стандартное действие. Сметание затрагивает половину круга с диаметром 30 фт сзади дракона. Сметание хвостом колоссального дракона имеет 40-фт радиус. Существа в пределах охваченной области затронуты, если они в четыре или больше раз меньше дракона. Сметание автоматически наносит указанные повреждения плюс 1.5 бонуса Силы дракона (округляется вниз). Затронутые существа могут делать попытку спасброска по Рефлексу, чтобы получить половину повреждений, УС равен оружию дыхания дракона.

Борьба: Драконы не любят бороться, хотя для их атак Раздавливания и навыка Разоружения (см. описания навыков), используйте нормальные правила борьбы.

Если дракон борется с существом тот же размера или больше, дракон может провести атаки укусом и всеми четырьмя ногами (задние ноги наносят повреждения когтей). Если он схвачен или сокрушен драконом большего размера, дракон может ответить только атаккой захватыванием для попытки освободиться, или укусом или атаккой дыхательным оружием. Если идёт борьба с существом, меньшим, чем дракон, дракон может ответить своей любой физической атакой, кроме сметания хвостом. Дракон в борьбе всегда может использовать своё оружие дыхания, так же как его заклинания и магические или сверхъестественные способности, если он преуспевает в проверке Концентрации.

Оружие Дыхания (Su): Использование оружие дыхания - стандартное действие. Как только дракон дышит, он не может снова дышать в течении 1d4 раундов. Если дракон имеет больше, чем один тип оружия дыхания, он всё равно может дышать только один раз в 1d4 раундов. Вспышка от оружия дыхания всегда начинается во рту дракона и простирается по выбору дракона, с областью как отмечено ниже. Если оружие дыхания наносит повреждения, существа, попавшие в область поражения могут сделать попытку спасброска по Рефлексу, чтобы получить половину повреждений; УС зависит от возраста дракона и его типа, перечисленных в индивидуальном описании. Спасброски против не повреждающего оружия дыхания, имеют тот же самый УС, но типы варьируются, как отмечено в описании. Оружие дыхания бывает двух основных форм, линия и конус, области которых изменяются в зависимости от размера дракона.

Оружие Дыхания Драконов

Размер Дракона	Линия* (длина)	Конус** (длина)
Миниатюрный	30 фт	15 фт
Маленький	40 фт	20 фт
Средний	60 фт	30 фт
Большой	80 фт	40 фт
Огромный	100 фт	50 фт
Гигантский	120 фт	60 фт
Колоссальный	140 фт	70 фт

* линия всегда 5 фт высотой и 5 фт шириной.

** конус в конце имеет ширину и высоту такую же, как и длина.

Ужасное Присутствие (Ex): отрок или более старый Дракон может расстроить противников просто своим присутствием. Способность вступает в силу автоматически всякий раз, когда дракон нападает, стремительно атакует или летит. Существа, в пределах 30 фт умноженных на категорию возраста дракона, подчинены эффекту, если они имеют меньше КЖ, чем дракон.

Потенциально затронутое существо, которое преуспевает в спасброске по Воле (УС 10 + 1/2 КЖ дракона + модификатор Харизмы дракона) не подвергается ужасному присутствию этого дракона в течение одного дня. При неудаче, существа с 4 или меньшим количеством КЖ паникуют *panicked* 4d6 раундов, те, у кого 5 или больше КЖ становятся потрясенными *shaken* на 4d6 раунда. Драконы игнорируют ужасное присутствие других драконов.

Заклинания: дракон знает и читает тайные заклинания как волшебник уровня, обозначенного в его описании, получая бонусные заклинания за высокий счет Харизмы. Некоторые драконы могут также читать заклинания из клирического списка или клирических доменов как тайные заклинания.

Магические Способности: магические способности дракона зависят от его возраста и вида. Он получает способности, перечисленные для его возраста плюс все предыдущие, используя его категорию возраста или уровень заклинателя. Спасбросок - 10 + модификатор Харизмы дракона + уровень заклинания. Все магические способности годны к употреблению один раз в день, если не определено другое.

Иммунитет (Ex): Все драконы иммунны к эффектам сна и паралича. Каждый вид дракона иммунен к одной или двум дополнительным формам нападения независимо от его возраста, что перечислено в его описании.

Сопротивление Заклинания (Ex): С возрастом драконы становятся более стойкими к заклинаниям и магическим способностям, что отражено в их описании.

Слепое Зрение (Ex): дракон может узнать о присутствии существа не-визуальными средствами (главным образом слух и нюх, но также и по вибрации, и другими способами) с диапазоном 30 фт умноженным на категорию возраста дракона.

Острые Чувства (Ex): дракон видит в четыре раза лучше, чем человек в плохо освещенных местах и в два раза лучше, при нормальном свете. Он также имеет зрение в темноте *darkvision* с диапазоном 100 фт умноженным на категорию возраста дракона.

Умения: Все драконы начинают с 6 очками умений за один КЖ, плюс бонусные очки за модификатор Интеллекта умноженный на КЖ, и приобретают следующие умения в 1 ранге за 1 КЖ: Слушать, Обнаружение и Поиск. Оставшиеся пункты умений обычно тратятся на Блеф, Концентрацию, Дипломатию, Мастер Побега, Знание (любое) и Магическое Наблюдение по стоимости 1 очко умения за ранг. Драконы не могут купить умения, которые являются эксклюзивными для другого класса. Драконы, которые могут читать заклинания, имеют умение Основы Магии в счёте 1 ранг за 1 КЖ, если они имеют бонус Интеллекта, то добавьте и его.

Красные, медные, золотые и серебряные драконы имеют навык Прыжки в счёте 1 ранг за 1 КЖ.

Навыки: Все драконы имеют один навык, плюс дополнительный навык за каждые 4 КЖ. Драконы одобряют Бдительность, Рассечение (только коготь или удар хвоста), Улучшенная Инициатива, Мощная Атака, Разоружение, Концентрация на Оружии (коготь или укус) и любой метамагический навык, который является доступным и полезным для волшебников. Драконы могут также выбрать из следующих навыков:

- **Атака на лету Flyby Attack**

- **Парение Hover:** Дракон может зависать в воздухе, летать вертикально вниз или вверх, независимо от его маневренности. Паря, он может нападать своим укусом и всеми четырьмя ногами (его задние ноги наносят повреждения когтей) и может сделать атаку удара хвостом, если обычно позволено так сделать. Если дракон может сделать атаку сметания хвостом, то может сделать это паря, но при этом он не может сделать никакие другие свои атаки. Парящий дракон не может сделать атаку крыльями. Дракон может использовать своё оружие дыхания вместо того, чтобы делать физические атаки. Если дракон парит над землей в области с большим количеством свободных развалин, потоки воздуха от его крыльев создают полусферическое облако с радиусом 30 футов умноженные на категорию возраста дракона. Ветры, образованные таким образом, могут затушить факелы, маленькие походные костры, фонари и другие маленькие открытые огни неволшебного происхождения. Облако затрудняет зрение, и существа, оказавшиеся в пределах этого облака, будут слеплены на время нахождения в облаке и на 1 раунд после выхода из него. Оказавшиеся в облаке должны преуспеть в спасброске по Концентрации (УС 10 + 1/2 КЖ дракона), чтобы читать заклинания.

- **Быстрые Магические Способности:** дракон может использовать одну из его магических способностей каждый раунд как свободное действие.

- **Кусание:** дракон, который удачно нападает когтем или укусом, может попытаться начать борьбу, как если бы он имел специальное нападение улучшенного захвата. Если дракон удерживает когтем существо в четыре или больше раз меньшего размера, он сжимает это существо каждый раунд, нанося автоматические повреждения когтями. Если он удерживает в пасти существо в три или больше раз меньшего размера, он автоматически наносит повреждение укуса каждый раунд, или если дракон не двигается и не предпринимает никаких других действие в бою, он наносит двойное повреждение укусом схваченному существу. Схваченное существо не получает никакого спасброска против оружия дыхания дракона. Дракон может отпустить существо, которое он схватил как, свободное действие или используя стандартное действие, чтобы отбросить его. Брошенное существо пролетает 10 фт и получает 1d6 очков повреждений за категорию возраста дракона. Если дракон бросает существо в полёте, существо получает эти же повреждения, какое бы оно не было большое.

- **Резкий разворот Wingover:** летящий дракон может быстро изменить направление полёта 1/раунд. Этот навык позволяет ему разворачиваться на 180 градусов независимо от его маневренности, в дополнение к любым другим поворотам, которые ему позволены. Дракон не может набирать высоту в течение раунда, когда выполняет резкий разворот, но может опускаться.

Передвижение Драконов

Драконы чрезвычайно выносливые летуны и могут быстро покрывать большие расстояния.

Скорость полёта		100 фт	150 фт	200 фт	250 фт
Один час					
	Нормально	15 миль	20 миль	30 миль	40 миль
	Ускоренно	24 миль	40 миль	60 миль	80 миль
Один день					
	Нормально	120 миль	160 миль	240 миль	320 миль

Драконы не утомляются так же быстро как другие существа, перемещаясь по земле. Если дракон делает попытку ускоренного или мощного марша, проверяйте его на счёт получения стрессового урона 1 раз в 2 часа вместо одного часа.

Шкура Дракона

Кузнецы могут обрабатывать шкуру дракона, чтобы изготовить мастерский доспех или щит, за обычную стоимость. Шкуры одного дракона хватит на производство одного набора кожаной мастерской брони для одного существа на один размер меньше дракона. Отбирая только часть чешуи или кожи дракона, кузнец может сделать один набор окаймлённой кольчуги для существа на два размера меньше дракона, один мастерский набор полу-лат для существа, на три размера меньше дракона, или одни мастерские нагрудные латы для существа, на четыре размера меньше дракона. В любом случае, шкуры достаточно, чтобы в дополнение к броне сделать маленький или большой мастерский щит, при условии, что дракон, по крайней мере, Большого размера.



Чёрный Дракон

ЧЁРНЫЙ ДРАКОН (BLACK DRAGON)

Дракон (вода)

Климат/территория
Организация

Уровень сложности

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Любые болота и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 2, очень молодой 3, молодой 4, подросток 6, отрок 8, взрослый 10, зрелый 13, старый 15, очень старый 17, древний 18, вирм 19, великий вирм 21.

Двойной стандарт

Всегда хаотический злой

Вирмлиг 5-6 КЖ (маленький), очень молодой 8-9 КЖ (средний), молодой 11-12 КЖ (средний), подросток 14-15 КЖ (большой), отрок 17-18 КЖ (большой), взрослый 20-21 КЖ (огромный), зрелый 23-24 КЖ (огромный), старый 26-27 КЖ (огромный), очень старый 29-30 КЖ (огромный), древний 32-33 КЖ (гигантский), вирм 35-36 КЖ (гигантский), великий вирм 38+ КЖ (гигантский).

Чёрные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Мин.	4d12+4	15	+6	+6	+5	+4	2d4	13	-	-
Оч. мол.	Мал.	7d12+7	17	+9	+9	+6	+5	4d4	14	-	-
Молод.	Ср	10d12+20	19	+12	+12	+9	+7	6d4	17	-	-
Подр.	СР	13d12+26	22	+16	+16	+10	+8	8d4	18	-	-
Отрок	Бол	16d12+48	24	+19	+19	+13	+10	10d4	22	19	17
Взрос.	Бол	19d12+76	27	+24	+24	+15	+11	12d4	23	20	18
Зрел.	Огр	22d12+110	29	+28	+28	+18	+13	14d4	26	23	21
Стар.	Огр	25d12+125	32	+32	+32	+19	+14	16d4	27	24	22
Оч. ст.	Огр	28d12+168	35	+36	+36	+22	+16	18d4	30	27	23
Древ.	Огр	31d12+186	38	+40	+40	+23	+17	20d4	31	28	25
Вирм	Гиг	34d12+238	39	+42	+42	+26	+19	22d4	34	31	26
В. вирм	Гиг	37d12+279	42	+46	+46	+28	+20	24d4	36	33	28

Характеристики Чёрных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	60фт, 100фт полёт, 60фт плавание	11	10	13	8	11	8	Иммунитет к кислоте, водное дыхание	-
Оч. мол.	60фт, 100фт полёт, 60фт плавание	13	10	13	8	11	8	-	-
Молод.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	15	10	15	10	11	10	-	-
Подр.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	17	10	15	10	11	10	Темнота	-
Отрок	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	19	10	17	12	13	12	Снижение повреждений 5/+1	1-й
Взрос.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	23	10	19	12	13	12	Испорченная вода	3-й
Зрел.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	27	10	21	14	15	14	Снижение повреждений 10/+1	5-й
Стар.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	29	10	21	14	15	14	Рост растений	7-ой
Оч. ст.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	31	10	23	16	17	16	Снижение повреждений 15/+1	9-й
Древ.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание	33	10	23	16	17	16	Нашествие насекомых	11-й
Вирм	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание	35	10	25	18	19	18	Снижение повреждений 20/+1	13-й
В. вирм	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание	37	10	27	20	21	20	Очаровать рептилию	15-й



Голубой Дракон

Оружие Дыхания (Su): Черный Дракон имеет один тип оружия дыхания, линия кислоты.

Водное Дыхание (Ex): Дракон может дышать под водой и свободно использовать его оружие дыхания, заклинания и другие способности.

Испорченная Вода (Sp): 1/день дракон может испортить 10 кубических футов воды, делая её грязной и неспособной поддерживать жизнь животных. Эта способность портит жидкости находящиеся в различных контейнерах. Волшебные предметы (типа микстур) и предметы, находящиеся во владении существ, должны преуспеть в спасброске по Воле (УС равен УС Страх от присутствия дракона) или будут загрязнены.

Очаровать Рептилию (Sp): дракон может использовать эту способность 3/день. Способность работает как заклинание массового очарования *mass charm*, которое работает только на рептилиями, как если бы прочитал заклинание говорить с животным *speak with animals*.

Другие Магические Способности: 3/день – тьма *darkness* (радиус 10 фт за категорию возраста) и нашествие насекомых *insect plague*; 1/день – рост растений *plant growth*.

ГОЛУБОЙ ДРАКОН (BLUE DRAGON)

Дракон (земля)

Климат/территория

Организация

Уровень сложности

Сокровища

Мировоззрение

Продвижение

Умеренные и тёплые пустыни и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 2, очень молодой 3, молодой 5, подросток 7, отрок 10, взрослый 13, зрелый 15, старый 17, очень старый 18, древний 20, вирм 22, великий вирм 24.

Двойной стандарт

Всегда законный злой

Вирмлиг 7-8 КЖ (маленький), очень молодой 10-11 КЖ (средний), молодой 13-14 КЖ (средний), подросток 16-17 КЖ (большой), отрок 19-20 КЖ (большой), взрослый 22-23 КЖ (огромный), зрелый 25-26 КЖ (огромный), старый 28-29 КЖ (огромный), очень старый 31-32 КЖ (огромный), древний 34-35 КЖ (гигантский), вирм 37-38 КЖ (гигантский), великий вирм 40+ КЖ (гигантский).

Голубые Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Мал.	6d12+6	16	+8	+6	+5	+5	2d8	14	-	-
Оч. мол.	Ср.	9d12+18	18	+11	+8	+6	+6	4d8	16	-	-
Молод.	Ср	12d12+24	21	+15	+10	+8	+9	6d8	18	-	-
Подр.	Бол	15d12+45	23	+18	+12	+9	+11	8d8	20	-	-
Отрок	Бол	18d12+72	26	+23	+15	+11	+13	10d8	23	21	19
Взрос.	Огр	21d12+105	28	+27	+17	+12	+15	12d8	25	23	21
Зрел.	Огр	24d12+120	31	+31	+19	+14	+17	14d8	27	25	22
Стар.	Огр	27d12+162	34	+35	+21	+15	+19	16d8	29	27	24
Оч. ст.	Огр	30d12+180	37	+39	+23	+17	+21	18d8	31	29	25
Древ.	Гиг	33d12+231	38	+41	+25	+18	+23	20d8	33	31	27
Вирм	Гиг	36d12+288	41	+45	+28	+20	+25	22d8	36	33	29
В. вирм	Гиг	39d12+312	44	+49	+29	+21	+27	24d8	37	35	31

Характеристики Голубых Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 100фт полёт, 20фт рыть	13	10	13	10	11	10	Иммунитет к электричеству, создать/уничтожить воду	-
Оч. мол.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	15	10	15	10	11	10	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	17	10	15	12	13	12	-	-
Подр.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	19	10	17	14	15	14	Имитация звуков	1-й
Отрок	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	23	10	19	14	15	14	Снижение повреждений 5/+1	3-й
Взрос.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	27	10	21	16	17	16	Чревоуещание	5-й
Зрел.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	29	10	21	16	17	16	Снижение повреждений 10/+1	7-ой
Стар.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	31	10	23	18	19	18	Галлюцинация	9-й

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Оч. ст.	40фт, 150фт полёт, 20фт рыть	33	10	23	18	19	18	Снижение повреждений 15/+1	11-й
Древ.	40фт, 200фт полёт, 20фт рыть	35	10	25	20	21	20	Вуаль	13-й
Вирм	40фт, 200фт полёт, 20фт рыть	37	10	27	20	21	20	Снижение повреждений 20/+1	15-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт, 20фт рыть	39	10	27	22	23	22	Магический мираж	17-й

Также может читать клирикальные заклинания доменов Воздуха, Зла и Закона как тайные заклинания.

Оружие Дыхания (Su): Голубой Дракон имеет один тип оружия дыхания, линия молнии.

Создать/Уничтожить Воду (Sp): дракон может использовать эту способность 3/день. Она работает, как заклинание создать воду *create water*, за исключением того, что дракон может решить уничтожить воду вместо того, чтобы создать её, что автоматически портит оставленные без присмотра вещи, содержащие воду. Волшебные предметы (типа микстур) и предметы, находящиеся во владении существ, должны преуспеть в спасброске по Воле (УС равен УС Страха от присутствия дракона) или будут уничтожены.

Имитация Звуков (Ex): дракон может подражать любому голосу или звуку, который он слышал. Слушатели должны преуспеть в спасброске по Воле (УС равен УС Страха от присутствия дракона), чтобы обнаружить уловку.

Другие Магические Способности: 3/день - чревоуещание *ventriloquism*; 1/день – галлюцинация *hallucinatory terrain*, вуаль *veil* и магический мираж *mirage arcana*.

Зелёный Дракон



ЗЕЛЁНЫЙ ДРАКОН (GREEN DRAGON)

Дракон (воздух)

Климат/территория
Организация

Уровень сложности

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Умеренные и тёплые леса и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 2, очень молодой 3, молодой 4, подросток 7, отрок 10, взрослый 12, зрелый 15, старый 17, очень старый 18, древний 20, вирм 21, великий вирм 23.

Двойной стандарт

Всегда законный злой

Вирмлиг 6-7 КЖ (маленький), очень молодой 9-10 КЖ (средний), молодой 12-13 КЖ (средний), подросток 15-16 КЖ (большой), отрок 18-19 КЖ (большой), взрослый 21-22 КЖ (огромный), зрелый 24-25 КЖ (огромный), старый 27-28 КЖ (огромный), очень старый 30-31 КЖ (огромный), древний 33-34 КЖ (гигантский), вирм 36-37 КЖ (гигантский), великий вирм 39+ КЖ (гигантский).

Зелёные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Мал.	5d12+5	15	+7	+5	+4	+4	2d6	13	-	-
Оч. мол	Ср.	8d12+16	17	+10	+8	+6	+6	4d6	16	-	-
Молод.	Ср	11d12+22	20	+14	+9	+7	+8	6d6	17	-	-
Подр.	Бол	14d12+42	22	+17	+12	+9	+11	8d6	20	-	-
Отрок	Бол	17d12+68	25	+22	+14	+10	+12	10d6	22	20	19
Взрос.	Огр	20d12+100	27	+26	+17	+12	+15	12d6	25	23	21
Зрел.	Огр	23d12+115	30	+30	+18	+13	+16	14d6	26	24	22
Стар.	Огр	26d12+156	33	+34	+21	+15	+19	16d6	29	27	24
Оч. ст.	Огр	29d12+174	36	+38	+22	+16	+20	18d6	30	28	25
Древ.	Гиг	32d12+224	37	+40	+25	+18	+23	20d6	33	31	27
Вирм	Гиг	35d12+280	40	+44	+27	+19	+24	22d6	35	32	28
В. вирм	Гиг	38d12+304	43	+48	+29	+21	+27	24d6	37	35	30

Характеристики Зелёных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 100фт полёт, 40фт плавание	13	10	13	10	11	10	Иммунитет к кислоте, водное дыхание	-
Оч. мол	40фт, 100фт полёт, 40фт плавание	15	10	15	10	11	10	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	17	10	15	12	13	12	-	-
Подр.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	19	10	17	14	15	14	-	1-й

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Отрок	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	23	10	19	14	15	14	Снижение повреждений 5/+1	3-й
Взрос.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	27	10	21	16	17	16	Внушение	5-й
Зрел.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	29	10	21	16	17	16	Снижение повреждений 10/+1	7-ой
Стар.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	31	10	23	18	19	18	Рост растений	9-й
Оч. ст.	40фт, 150фт полёт, 40фт плавание	33	10	23	18	19	18	Снижение повреждений 15/+2	11-й
Древ.	40фт, 200фт полёт, 40фт плавание	35	10	25	20	21	20	Подчинить существо	13-й
Вирм	40фт, 200фт полёт, 40фт плавание	37	10	27	20	21	20	Снижение повреждений 20/+2	15-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт, 40фт плавание	39	10	27	22	23	22	Приказывать растениям	17-й

Оружие Дыхания (Su): Зелёный Дракон имеет один тип оружия дыхания, конус коррозионного (кислота) газа.

Водное Дыхание (Ex): Дракон может дышать под водой и свободно использовать его оружие дыхания, заклинания и другие способности.

Магические Способности: 3/день - внушение *suggestion* и подчинить существо *dominate person*; 1/день - рост растений *plant growth* и приказывать растениям *command plants*.

КРАСНЫЙ ДРАКОН (RED DRAGON)

Дракон (огонь)

Климат/территория Умеренные и тёплые поля, горы и подземелья

Организация Вирмлинг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Уровень сложности Вирмлинг 3, очень молодой 4, молодой 6, подросток 9, отрок 12, взрослый 14, зрелый 17, старый 19, очень старый 20, древний 22, вирм 23, великий вирм 25.

Сокровища Двойной стандарт

Мировоззрение Всегда хаотичный злой

Продвижение Вирмлинг 8-9 КЖ (средний), очень молодой 11-12 КЖ (большой), молодой 14-15 КЖ (большой), подросток 17-18 КЖ (большой), отрок 20-21 КЖ (огромный), взрослый 23-24 КЖ (огромный), зрелый 26-27 КЖ (огромный), старый 29-30 КЖ (гигантский), очень старый 32-33 КЖ (гигантский), древний 35-36 КЖ (гигантский), вирм 38-39 КЖ (гигантский), великий вирм 41+ КЖ (колоссальный).

Красные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Ср.	7d12+14	16	+10	+7	+5	+5	2d10	15	-	-
Оч. мол	Бол.	10d12+30	18	+14	+10	+7	+8	4d10	18	-	-
Молод.	Бол.	13d12+39	21	+19	+11	+8	+9	6d10	19	-	-
Подр.	Бол.	16d12+64	24	+24	+14	+10	+12	8d10	22	-	-
Отрок	Огр	19d12+95	26	+27	+16	+11	+13	10d10	24	21	19
Взрос.	Огр	22d12+110	29	+31	+18	+13	+17	12d10	25	24	21
Зрел.	Огр	25d12+150	32	+34	+20	+14	+18	14d10	28	26	23
Стар.	Гиг	28d12+196	33	+36	+23	+16	+21	16d10	30	29	24
Оч. ст.	Гиг	31d12+248	36	+40	+25	+17	+23	18d10	33	31	26
Древ.	Гиг	34d12+306	39	+44	+28	+19	+26	20d10	35	34	28
Вирм	Гиг	37d12+370	42	+48	+30	+20	+27	22d10	38	35	30
В. вирм	Кол	40d12+400	41	+49	+32	+22	+30	24d10	40	38	32

Характеристики Красных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 150фт полёт	17	10	15	10	11	10	Огненный подтип	-
Оч. мол	40фт, 150фт полёт	21	10	17	12	13	12	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт	25	10	17	12	13	12	-	1-й
Подр.	40фт, 150фт полёт	29	10	19	14	15	14	Найти объект	3-й
Отрок	40фт, 150фт полёт	31	10	21	14	15	14	Снижение повреждений 5/+1	5-й
Взрос.	40фт, 150фт полёт	33	10	21	16	19	16	Разящее око	7-ой
Зрел.	40фт, 150фт полёт	33	10	23	18	19	18	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	40фт, 200фт полёт	35	10	25	20	21	20	Внушение	11-й
Оч. ст.	40фт, 200фт полёт	37	10	27	22	23	22	Снижение повреждений 15/+2	13-й
Древ.	40фт, 200фт полёт	39	10	29	24	25	24	Найти путь	15-й
Вирм	40фт, 200фт полёт	41	10	31	24	25	24	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт	45	10	31	26	27	26	Распознать местоположение	19-й

Также может читать клирические заклинания доменов Хаоса, Зла и Огня как тайные заклинания.

Оружие Дыхания (Su): Красный Дракон имеет один тип оружия дыхания, конус огня.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода при провале спасброска.

Найти Объект (Sp): дракон может использовать эту способность как заклинание того же самого названия *Locate Object*, 1/день за категорию возраста.

Другие Магические Способности: 3/день – внушение *suggestion*; 1/день – разящее око *eye bite* и распознавать местоположение *discern location*.

Умения: Красные драконы имеют умение Прятки бесплатно в количестве 1 ранг за КЖ.

Красный Дракон



БЕЛЫЙ ДРАКОН (WHITE DRAGON)

Дракон (холод)

Климат/территория Любые холодные земли и подземелья

Организация Вирмлинг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Уровень сложности Вирмлинг 1, очень молодой 2, молодой 3, подросток 5, отрок 7, взрослый 9, зрелый 11, старый 14, очень старый 16, древний 17, вирм 18, великий вирм 20.

Сокровища Двойной стандарт

Мировоззрение Всегда хаотический злой

Продвижение Вирмлинг 4-5 КЖ (крошечный), очень молодой 7-8 КЖ (маленький), молодой 10-11 КЖ (средний), подросток 13-14 КЖ (средний), отрок 16-17 КЖ (большой), взрослый 19-20 КЖ (большой), зрелый 22-23 КЖ (огромный), старый 25-26 КЖ (огромный), очень старый 28-29 КЖ (огромный), древний 31-32 КЖ (огромный), вирм 34-35 КЖ (гигантский), великий вирм 37+ КЖ (гигантский).

Белые Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Кро	3d12+3	14	+5	+4	+3	+3	1d6	12	-	-
Оч. мол	Мал	6d12+6	16	+8	+6	+5	+5	2d6	14	-	-
Молод.	Ср	9d12+18	18	+11	+8	+6	+6	3d6	16	-	-
Подр.	Ср	12d12+24	21	+15	+10	+8	+8	4d6	18	-	-
Отрок	Бол	15d12+45	23	+18	+12	+9	+9	5d6	20	16	16
Взрос.	Бол	18d12+72	26	+23	+15	+11	+11	6d6	23	19	18
Зрел.	Огр	21d12+105	28	+27	+17	+12	+13	7d6	25	21	20
Стар.	Огр	24d12+120	31	+31	+19	+14	+15	8d6	27	23	21
Оч. ст.	Огр	27d12+162	34	+35	+21	+15	+17	9d6	29	25	23
Древ.	Огр	30d12+180	37	+39	+23	+17	+19	10d6	31	27	24
Вирм	Гиг	33d12+231	38	+41	+25	+18	+20	11d6	33	29	25
В. вирм	Гиг	36d12+288	41	+45	+28	+20	+24	12d6	36	32	27

Характеристики Белых Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	11	10	13	6	11	6	Холодный подтип, хождение по льду	-
Оч. мол	60фт, 150фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	13	10	13	6	11	6	-	-
Молод.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	15	10	15	6	11	6	-	-
Подр.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	17	10	15	8	11	8	Облако тумана	-
Отрок	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	19	10	17	8	11	8	Снижение повреждений 5/+1	-
Взрос.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	23	10	19	10	11	10	Порыв ветра	1-й
Зрел.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	27	10	21	12	13	12	Снижение повреждений 10/+1	3-й

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Стар.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	29	10	21	12	13	12	Замораживающий туман	5-ой
Оч. ст.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	31	10	23	14	15	14	Снижение повреждений 15/+2	7-й
Древ.	60фт, 200фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	33	10	23	14	15	14	Стена льда	9-й
Вирм	60фт, 250фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	35	10	25	14	15	16	Снижение повреждений 20/+3	11-й
В. вирм	60фт, 250фт полёт, 60фт плавание, 30 фт рыть	37	10	27	18	19	18	Управлять погодой	13-й

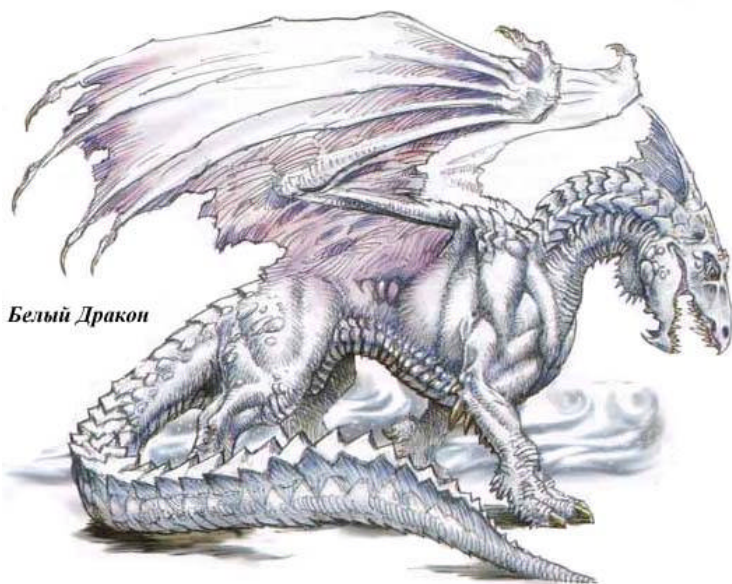
Оружие Дыхания (Su): Белый Дракон имеет один тип оружия дыхания, конус холода.

Холодный Подтип (Ex): иммунитет к холоду, двойное повреждение от огня при провале спасброска.

Хожение по льду (Ex): Эти способность работает как заклинание паук *spider climb*, но поверхности подъема должны быть ледяными. Эта способность всегда в действии.

Замораживающий Туман (Sp): дракон может использовать эту способность 3/день. Это подобно заклинанию густой туман *solid fog*, но также заставляет покрываться льдом любую поверхность контактирующую с туманом, создавая эффект заклинания жир *Grease*. Дракон не подвержен эффекту жира из-за его способности хождения по льду.

Другие Магические Способности: 3/день - порыв ветра *gust of wind*, облака тумана *fog cloud*, стена льда *wall of ice*; 1/день – управлять погодой *control weather*.



Белый Дракон

ЛАТУННЫЙ ДРАКОН (BRASS DRAGON)

Дракон (огонь)

Климат/территория
Организация

Уровень сложности

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Умеренные и тёплые пустыни, поля и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 2, очень молодой 3, молодой 5, подросток 7, отрок 9, взрослый 11, зрелый 14, старый 16, очень старый 18, древний 19, вирм 20, великий вирм 22.

Двойной стандарт

Всегда хаотичный добрый

Вирмлиг 5-6 КЖ (крошечный), очень молодой 8-9 КЖ (мленький), молодой 11-12 КЖ (средний), подросток 14-15 КЖ (средний), отрок 17-18 КЖ (большой), взрослый 20-21 КЖ (большой), зрелый 23-24 КЖ (огромный), старый 26-27 КЖ (огромный), очень старый 29-30 КЖ (огромный), древний 32-33 КЖ (огромный), вирм 35-36 КЖ (гигантский), великий вирм 38+ КЖ (гигантский).

Латунные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Кро	4d12+4	15	+6	+5	+4	+4	1d6	13	-	-
Оч. мол	Мал	7d12+7	17	+9	+6	+5	+5	2d6	14	-	-
Молод.	Ср	10d12+20	19	+12	+9	+7	+8	3d6	17	-	-
Подр.	Ср	13d12+26	22	+16	+10	+8	+9	4d6	18	-	-
Отрок	Бол	16d12+48	24	+19	+13	+10	+12	5d6	21	20	18
Взрос.	Бол	19d12+76	27	+24	+15	+11	+13	6d6	23	21	20
Зрел.	Огр	22d12+110	29	+28	+18	+13	+16	7d6	26	24	22
Стар.	Огр	25d12+125	32	+32	+19	+14	+17	8d6	27	25	24
Оч. ст.	Огр	28d12+168	35	+36	+22	+16	+20	9d6	30	28	25
Древ.	Огр	31d12+186	38	+40	+23	+17	+21	10d6	31	29	27
Вирм	Гиг	34d12+238	39	+42	+26	+19	+24	11d6	34	32	28
В. вирм	Гиг	37d12+296	42	+46	+28	+20	+25	12d6	36	33	30

Характеристики Латунных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклина-теля
Вирмл.	60фт, 150фт полёт, 30фт рыть	11	10	13	10	11	10	Огненный подтип, разговор с животным	-
Оч. мол	60фт, 150фт полёт, 30фт рыть	13	10	13	10	11	10	-	-
Молод.	60фт, 150фт полёт, 30фт рыть	15	10	15	12	13	12	-	1-й
Подр.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	17	10	15	12	13	12	Устойчивость к стихиям	3-й
Отрок	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	19	10	17	14	15	14	Снижение повреждений 5/+1	5-й
Взрос.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	23	10	19	14	15	14	Внушение	7-ой
Зрел.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	27	10	21	16	17	16	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	29	10	21	16	17	16	Контролировать ветра	11-й
Оч. ст.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	31	10	23	18	19	18	Снижение повреждений 15/+2	13-й
Древ.	60фт, 200фт полёт, 30фт рыть	33	10	23	18	19	18	Контролировать погоду	15-й
Вирм	60фт, 250фт полёт, 30фт рыть	35	10	25	20	21	20	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	60фт, 250фт полёт, 30фт рыть	37	10	27	20	21	20	Призвать джинна	19-й

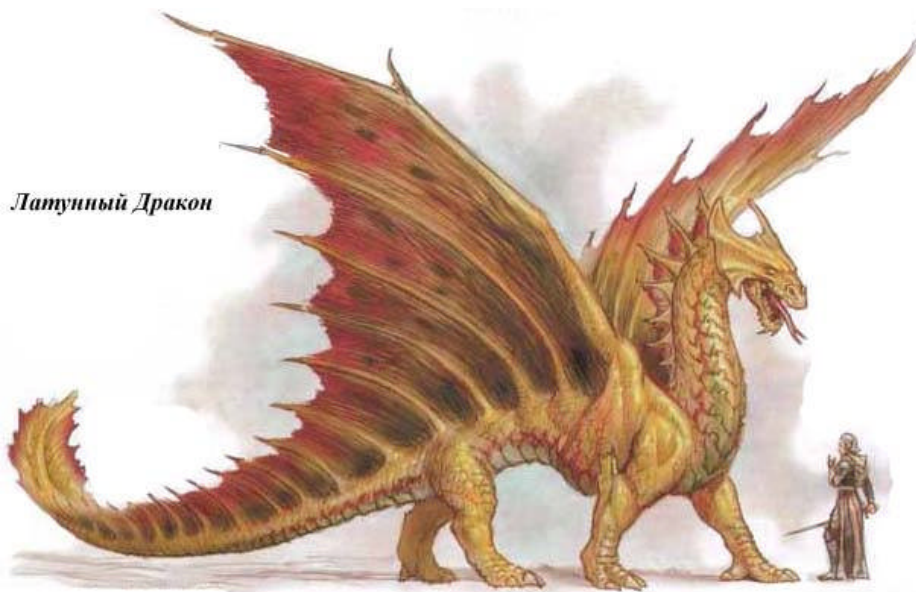
* Также может читать клирические заклинания доменов Хаоса и Знания как тайные заклинания.

Оружие Дыхания (Su): Латунный Дракон имеет два типа оружия дыхания, линия огня и конуса сна. Существа в пределах конуса должны преуспеть в спасброске по Воле или засыпают, независимо от КЖ, на 1d6 раундов плюс 1 раунд за категорию возраста дракона.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода при провале спасброска.

Магические Способности: По желанию - разговор с животными *speak with animals*; 3/день - устойчивость к стихиям *endure elements* (радиус 10 фт умноженный на категорию возраста дракона); 1/день - внушение *suggestion*, контролировать ветер *control winds* и контролировать погоду *control weather*.

Призвать Джинна (Sp): Эта способность работает как заклинание призвать монстра *summon monster*, за исключением того, что вызывается один джинн.



БРОНЗОВЫЙ ДРАКОН (BRONZE DRAGON)

Дракон (вода)

Климат/территория
Организация

Умеренные и теплые воды и подземелья

Уровень сложности

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)
Вирмлиг 2, очень молодой 4, молодой 6, подросток 8, отрок 11, взрослый 14, зрелый 16, старый 18, очень старый 19, древний 21, вирм 22, великий вирм 24.

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Двойной стандарт

Всегда хаотичный добрый

Вирмлиг 7-8 КЖ (маленький), очень молодой 10-11 КЖ (средний), молодой 13-14 КЖ (средний), подросток 16-17 КЖ (большой), отрок 19-20 КЖ (большой), взрослый 22-23 КЖ (огромный), зрелый 25-26 КЖ (огромный), старый 28-29 КЖ (огромный), очень старый 31-32 КЖ (огромный), древний 34-35 КЖ (гигантский), вирм 37-38 КЖ (гигантский), великий вирм 40+ КЖ (гигантский).

Бронзовые Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Мал	6d12+6	14	+5	+4	+3	+3	1d6	12	-	-
Оч. мол	Ср	9d12+18	16	+8	+6	+5	+5	2d6	14	-	-
Молод.	Ср	12d12+24	18	+11	+8	+6	+6	3d6	16	-	-

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Подр.	Бол	15d12+45	21	+15	+10	+8	+8	4d6	18	-	-
Отрок	Бол	18d12+72	23	+18	+12	+9	+9	5d6	20	16	16
Взрос.	Огр	21d12+105	26	+23	+15	+11	+11	6d6	23	19	18
Зрел.	Огр	24d12+120	28	+27	+17	+12	+13	7d6	25	21	20
Стар.	Огр	27d12+162	31	+31	+19	+14	+15	8d6	27	23	21
Оч. ст.	Огр	30d12+180	34	+35	+21	+15	+17	9d6	29	25	23
Древ.	Гиг	33d12+231	37	+39	+23	+17	+19	10d6	31	27	24
Вирм	Гиг	36d12+288	38	+41	+25	+18	+20	11d6	33	29	25
В. вирм	Гиг	39d12+312	41	+45	+28	+20	+24	12d6	36	32	27

Характеристики Бронзовых Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 100фт полёт, 60фт плавание	13	10	13	14	15	14	Иммунитет к электричеству, водное дыхание, разговор с животными	-
Оч. мол	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	15	10	15	14	15	14	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	17	10	15	16	17	16	Изменить себя	1-й
Подр.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	19	10	17	18	19	18		3-й
Отрок	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	23	10	19	18	19	18	Снижение повреждений 5/+1	5-ой
Взрос.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	27	10	21	20	21	20	Создать воду и еду, облако тумана	7-й
Зрел.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	29	10	21	20	12	20	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	31	10	23	22	23	22	Обнаружить мысль	11-й
Оч. ст.	40фт, 150фт полёт, 60фт плавание	33	10	23	22	23	22	Снижение повреждений 15/+2	13-й
Древ.	40фт, 200фт полёт, 60фт плавание	33	10	25	24	25	24	Управлять водой	15-й
Вирм	40фт, 200фт полёт, 60фт плавание	35	10	27	26	27	26	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт, 60фт плавание	37	10	29	26	27	26	Управлять погодой	19-й

* Может также читать клирические заклинания доменов Животное, Закон и Вода как тайные заклинания

Оружие Дыхания (Su): Бронзовые драконы имеют два типа оружия дыхания, линия молнии или конуса газа отталкивания *repulsion gas*. Существа в пределах конуса должны преуспеть в спасброске по Воле или быть вынуждены ничего не делать, а только уходить от дракона в течении 1d6 раундов плюс 1 раунд за категорию возраста дракона. Это влияющее на разум очарование принуждения.

Водное Дыхание (Ex): Дракон может дышать под водой и свободно использовать его оружие дыхания, заклинания и другие способности.

Магические Способности: По желанию - разговор с животными *speak with animals*; 3/день - создать пищу и воду, изменить себя, облако тумана, обнаружить мысль, управлять водой *create food and water, polymorph self, fog cloud, detect thoughts, control water*; 1/день - управлять погодой *control weather*. Способность Бронзового Дракона изменить себя работает как заклинание изменить себя *polymorph self*, за исключением того, что каждое использование позволяет только одно изменение, которое длится столько, сколько захочет дракон.



Бронзовый Дракон

МЕДНЫЙ ДРАКОН (COOPER DRAGON)

Дракон (земля)

Климат/территория
Организация

Уровень сложности

Сокровища

Мировоззрение

Умеренные и тёплые пустыни, холмы, горы и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 2, очень молодой 4, молодой 6, подросток 8, отрок 10, взрослый 13, зрелый 15, старый 18, очень старый 19, древний 21, вирм 22, великий вирм 24.

Двойной стандарт

Всегда хаотичный добрый

Продвижение

Вирмлинг 6-7 КЖ (крохотный), очень молодой 9-10 КЖ (маленький), молодой 12-13 КЖ (средний), подросток 15-16 КЖ (средний), отрок 18-19 КЖ (большой), взрослый 21-22 КЖ (большой), зрелый 24-25 КЖ (огромный), старый 27-28 КЖ (огромный), очень старый 30-31 КЖ (огромный), древний 33-34 КЖ (огромный), вирм 36-37 КЖ (гигантский), великий вирм 39+ КЖ (гигантский).

Медные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Кро	5d12+5	16	+7	+5	+4	+5	2d4	13	-	-
Оч. мол.	Мал	8d12+8	18	+10	+7	+6	+7	4d4	15	-	-
Молод.	Ср	11d12+22	20	+13	+9	+7	+9	6d4	17	-	-
Подр.	Ср	14d12+28	23	+17	+11	+9	+11	8d4	19	-	-
Отрок	Бол	17d12+51	25	+20	+13	+10	+13	10d4	21	21	19
Взрос.	Бол	20d12+80	28	+25	+16	+12	+15	12d4	24	23	21
Зрел.	Огр	23d12+115	30	+29	+18	+13	+17	14d4	27	25	23
Стар.	Огр	26d12+130	33	+33	+20	+15	+19	16d4	28	27	25
Оч. ст.	Огр	29d12+174	36	+37	+22	+16	+21	18d4	30	29	26
Древ.	Огр	32d12+192	39	+41	+24	+18	+23	20d4	32	31	28
Вирм	Гиг	35d12+245	40	+43	+26	+19	+25	22d4	34	33	29
В. вирм	Гиг	38d12+304	43	+47	+29	+21	+27	24d4	37	35	30

Характеристики Медных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 100фт полёт	11	10	13	12	13	12	Иммунитет к кислоте, паук	-
Оч. мол.	40фт, 100фт полёт	13	10	13	12	13	12	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт	15	10	15	14	15	14	-	1-й
Подр.	40фт, 150фт полёт	17	10	15	14	15	14	-	3-й
Отрок	40фт, 150фт полёт	19	10	17	16	17	16	Снижение повреждений 5/+1	5-й
Взрос.	40фт, 150фт полёт	23	10	19	16	17	16	Каменная форма	7-ой
Зрел.	40фт, 150фт полёт	27	10	21	18	19	18	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	40фт, 150фт полёт	29	10	21	18	19	18	Превратить камень в землю/землю в камень	11-й
Оч. ст.	40фт, 150фт полёт	31	10	23	20	21	20	Снижение повреждений 15/+2	13-й
Древ.	40фт, 150фт полёт	33	10	23	20	21	20	Стена камня	15-й
Вирм	40фт, 200фт полёт	35	10	25	22	23	22	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт	37	10	27	22	23	22	Передвижение земли	19-й

* Также может читать клирические заклинания доменов Хаос, Земля и Обман как тайные заклинания.

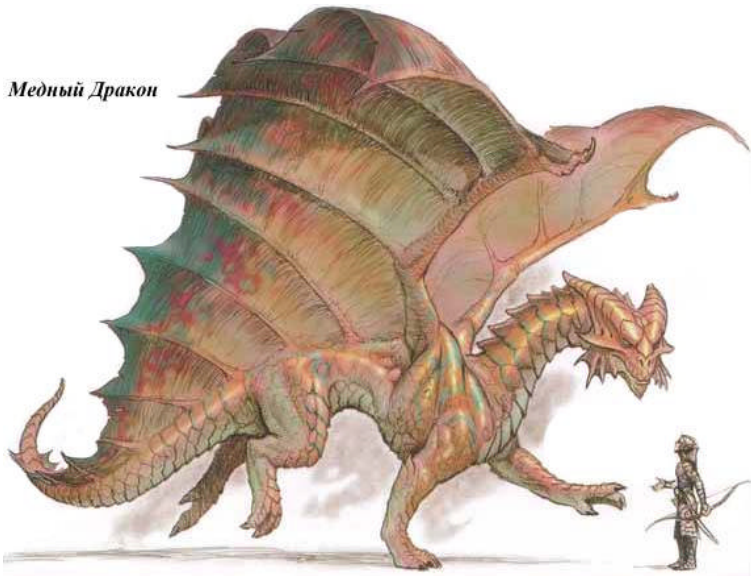
Оружие Дыхания (Su): Медный Дракон имеет два типа оружия дыхания, линия кислоты или конуса медленного газа. Существа в пределах конуса должны преуспеть в спасброске по Стойкости или будут замедлены на 1d6 раундов плюс 1 раунд за категорию возраста дракона.

Паук (Ex): дракон может подниматься по каменным поверхностям, как если бы он использовал заклинание паук *spider climb*.

Магические Способности: 2/день – каменная форма *stone shape*; 1/день – превратить камень в землю или землю в камень *transmute rock to mud or mud to rock*, стена камня *wall of stone* и передвижение земли *move earth*.

Умения: Медные драконы имеют умение Прыжки бесплатно по 1 рангу за КЖ.

Медный Дракон



ЗОЛОТОЙ ДРАКОН (GOLD DRAGON)

Дракон (огонь)

Климат/территория Организация

Любая/любое

Вирмлинг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Уровень сложности

Вирмлинг 4, очень молодой 6, молодой 8, подросток 10, отрок 13, взрослый 15, зрелый 18, старый 20, очень старый 21, древний 23, вирм 24, великий вирм 26.

Сокровища

Двойной стандарт

Мировоззрение

Всегда нейтральный добрый

Продвижение

Вирмлинг 9-10 КЖ (средний), очень молодой 12-13 КЖ (большой), молодой 15-16 КЖ (большой), подросток 18-19 КЖ (большой), отрок 21-22 КЖ (огромный), взрослый 24-25 КЖ (огромный), зрелый 27-28 КЖ (огромный), старый 30-31 КЖ (гигантский), очень старый 33-34 КЖ (гигантский), древний 36-37 КЖ (гигантский), вирм 39-40 КЖ (колоссальный), великий вирм 42+ КЖ (колоссальный).

Золотые Драконы по возрасту

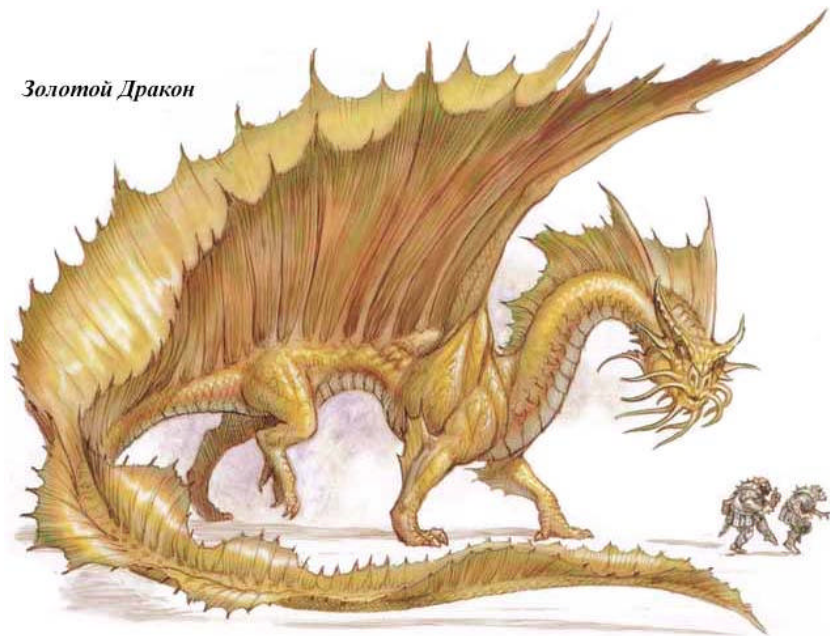
Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Ср	8d12+16	17	+11	+8	+6	+8	2d10	16	-	-
Оч. мол.	Бол	11d12+33	19	+15	+10	+7	+10	4d10	18	-	-
Молод.	Бол	14d12+42	22	+20	+12	+9	+12	6d10	20	-	-
Подр.	Бол	17d12+68	25	+26	+14	+10	+14	8d10	22	-	-
Отрок	Огр	20d12+100	27	+28	+17	+12	+16	10d10	25	24	21
Взрос.	Огр	23d12+115	30	+32	+18	+13	+18	12d10	26	26	23
Зрел.	Огр	26d12+156	33	+36	+21	+15	+20	14d10	29	28	25
Стар.	Гиг	29d12+203	34	+39	+23	+16	+23	16d10	31	31	27
Оч. ст.	Гиг	32d12+256	37	+43	+26	+18	+26	18d10	34	34	28
Древ.	Гиг	33d12+315	40	+47	+28	+19	+28	20d10	36	36	30
Вирм	Кол	38d12+380	39	+47	+31	+21	+31	22d10	39	38	31
В. вирм	Кол	41d12+451	42	+51	+33	+22	+33	24d10	41	41	33

Характеристики Золотых Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	17	10	15	14	15	14	Огненный подтип, водное дыхание, изменить себя	-
Оч. мол.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	21	10	17	16	17	16	-	-
Молод.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	25	10	17	16	17	16	-	1-й
Подр.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	29	10	19	18	19	18	Благословение	3-й
Отрок	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	31	10	21	18	19	18	Снижение повреждений 5/+1	5-й
Взрос.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	33	10	21	20	21	20	Счастливый бонус	7-ой
Зрел.	60фт, 200фт полёт, 60 фт плавание	35	10	23	20	21	20	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	60фт, 250фт полёт, 60 фт плавание	39	10	25	24	25	24	Обет/миссия, обнаружить драг. камень	11-й
Оч. ст.	60фт, 250фт полёт, 60 фт плавание	41	10	27	26	27	26	Снижение повреждений 15/+2	13-й
Древ.	60фт, 250фт полёт, 60 фт плавание	43	10	29	28	29	28	Солнечный взрыв	15-й
Вирм	60фт, 250фт полёт, 60 фт плавание	45	10	31	30	31	30	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	60фт, 250фт полёт, 60 фт плавание	47	10	33	32	33	32	Предвидение	19-й

* Также может читать клирические заклинания доменов Закон, Удача и Добро как тайные заклинания.

Золотой Дракон



Оружие Дыхания (Su): Золотой Дракон имеет две формы оружия дыхания, конус огня и конуса ослабляющего газа. Существа в пределах последнего должны преуспеть в спасброске по Стойкости или получают 1 очко временного повреждения Силы за категорию возраста дракона.

Огненный подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода при провале спасброска.

Водное Дыхание (Ex): Дракон может дышать под водой и свободно использовать его оружие дыхания, заклинания и другие способности (под водой конус огня становится конусом перегретого пара).

Счастливый Бонус (Sp): 1/день дракон может коснуться одного драгоценного камня, обычно вложенного в драконью шкуру, что приносит удачу. Пока дракон несёт этот драгоценный камень, он и каждое доброе существо в 10-футовом радиусе за категорию возраста дракона получают бонус удачи +1 ко всем спасброскам и другим

подобным броскам. Если дракон дает драгоценный камень другому существу, то бонус получает только носитель камня. Очарование длится 1d3 часа плюс 3 часа за категорию возраста дракона, но заканчивается, если драгоценный камень разрушается.

Обнаружить Драгоценный Камень (Ex): дракон может использовать эту способность три раза в день. Это эффект, подобный эффекту заклинания обнаружить магию *detect magic*, за исключением того, что дракон находит только драгоценные камни. Дракон может осмотреть сектор в 60 градусов каждый раунд: концентрируясь в течении 1 раунда, дракон знает, есть ли какие-нибудь драгоценные камни в пределах сектора; 2 раунда концентрации показывают точное число драгоценных камней; 3 раунда показывают их точное местоположение, тип и ценность.

Другие Магические Способности: 3/день – изменить себя *polymorph self* и благословение *bless*; 1/день – обет/миссия *geas/quest*, солнечный взрыв *sunburst* и предвидение *foresight*. Способность Золотого Дракона изменить себя, работает как заклинание изменить себя *polymorph self*, за исключением того, что каждое использование позволяет только одно изменение, которое длится столько, сколько хочет дракон.

Умения: Золотые Драконы имеют умение Прыжки бесплатно по 1 рангу за КЖ.



Серебряный Дракон

СЕРЕБРЯНЫЙ ДРАКОН (SILVER DRAGON)

Дракон (воздух)

Климат/территория
Организация

Уровень сложности

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

Умеренные и тёплые горы и подземелья

Вирмлиг, очень молодой, молодой, подросток и отрок: одиночный или соединение (2-5). Взрослый, зрелый, старый, очень старый, древний, вирм и великий вирм: одиночный, пара или семья (1-2 и 2-5 отпрысков)

Вирмлиг 3, очень молодой 4, молодой 6, подросток 9, отрок 12, взрослый 14, зрелый 17, старый 19, очень старый 20, древний 22, вирм 23, великий вирм 25.

Двойной стандарт

Всегда законный добрый

Вирмлиг 8-9 КЖ (маленький), о очень молодой 11-12 КЖ (средний), молодой 14-15 КЖ (средний), подросток 17-18 КЖ (большой), отрок 20-21 КЖ (большой), взрослый 23-24 КЖ (огромный), зрелый 26-27 КЖ (огромный), старый 29-30 КЖ (огромный), очень старый 32-33 КЖ (огромный), древний 35-36 КЖ (гигантский), вирм 38-39 КЖ (гигантский), великий вирм 41+ КЖ (колоссальный).

Серебряные Драконы по возрасту

Возраст	Размер	КЖ	КЗ	ББА	СБ по стойк.	СБ по рефл.	СБ по воле	Оружие дыхания	Страх (УС)	УС	СЗ
Вирмл.	Мал	7d12+7	17	+9	+6	+5	+7	2d8	14	-	-
Оч. мол	Ср	10d12+20	19	+12	+9	+7	+9	4d8	17	-	-
Молод.	Ср	13d12+26	22	+16	+10	+8	+11	6d8	18	-	-
Подр.	Бол	17d12+48	24	+19	+13	+10	+14	8d8	21	-	-
Отрок	Бол	19d12+76	27	+24	+15	+11	+15	10d8	23	23	20
Взрос.	Огр	22d12+110	29	+28	+18	+13	+18	12d8	26	26	22
Зрел.	Огр	25d12+125	32	+32	+19	+14	+19	14d8	27	27	24
Стар.	Огр	28d12+168	35	+36	+22	+16	+22	16d8	30	30	26
Оч. ст.	Огр	31d12+186	38	+40	+23	+17	+24	18d8	31	32	27
Древ.	Гиг	34d12+238	39	+42	+26	+19	+27	20d8	34	35	29
Вирм	Гиг	37d12+333	42	+47	+29	+20	+29	22d8	36	37	30
В. вирм	Кол	40d12+400	41	+48	+32	+22	+32	24d8	39	40	32

Характеристики Серебряных Драконов по возрасту

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Вирмл.	40фт, 100фт полёт	13	10	13	14	15	14	Иммунитет холоду и кислоте, хождение по облакам, изменить себя	-
Оч. мол	40фт, 150фт полёт	15	10	15	14	15	14	-	-
Молод.	40фт, 150фт полёт	17	10	15	16	17	16	-	1-й
Подр.	40фт, 150фт полёт	19	10	17	18	19	18	Падение пера	3-й
Отрок	40фт, 150фт полёт	23	10	19	18	19	18	Снижение повреждений 5/+1	5-й
Взрос.	40фт, 150фт полёт	27	10	21	20	21	20	Облако тумана	7-ой
Зрел.	40фт, 150фт полёт	29	10	21	20	21	20	Снижение повреждений 10/+1	9-й
Стар.	40фт, 150фт полёт	31	10	23	22	23	22	Управлять ветром	11-й
Оч. ст.	40фт, 150фт полёт	33	10	23	24	25	24	Снижение повреждений 15/+2	13-й

Возраст	Скорость	Сила	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.	Спец. качества	Уровень заклинателя
Древ.	40фт, 200фт полёт	35	10	25	26	27	26	Управлять погодой	15-й
Вирм	40фт, 200фт полёт	39	10	29	28	29	28	Снижение повреждений 20/+3	17-й
В. вирм	40фт, 200фт полёт	43	10	31	30	31	30	Отмена гравитации	19-й

* Также может читать клирические заклинания доменов Воздух, Добро, Закон и Солнце как тайные заклинания.

Оружие Дыхания (Su): Серебряный Дракон имеет два типа оружия дыхания, конус холода или конус парализующего газа. Существа в пределах дракона должны преуспеть в спасброске по Стойкости или будут парализованы на 1d6 раунда плюс 1 раунд за категорию возраста дракона.

Хождение по Облакам (Su): дракон может ходить по облакам или туману как твердой земле. Способность действует всегда, но может быть отменена или возобновлена по желанию.

Магические Способности: 3/день – изменить себя *polymorph self*, облако тумана *fog cloud*, управлять ветром *control winds*; 2/день – падение пера *feather fall*; 1/день – управлять погодой *control weather* и отмена гравитации *reverse gravity*. Способность Серебряного Дракона изменить себя, работает как заклинание изменить себя *polymorph self*, за исключением того, что каждое использование позволяет только одно изменение, которое длится столько, сколько хочет дракон.

Умения: Серебряные драконы имеют умение Прыжки бесплатно по 1 рангу за КЖ.

ДРАКОНОВАЯ ЧЕРЕПАХА (DRAGON TURTLE)

Огромный дракон	
Кубики Жизни	12d12+60 (среднее 138)
Инициатива	+0
Скорость	20фт, 30 фт плавание
Класс Защиты (AC)	20 (-2 размер, +12 естественная)
Атака	Укус +18 бл.бой, 2 когтя +13 бл.бой
Повреждения	Укус 4d6+8, коготь 2d8+4
Размер/досигаемость	30x40фт/10фт
Специальная атака	Оружие дыхания, опрокидывание, кусание
Специальные качества	Нюх, иммунитет к огню
Спасброски	Стойкость +13, Рефлекс +8, Воля +9
Характеристики	Сил 27, Лов 10, Тел 21, Инт 12, Муд 13, Хар 12
Умения	Спрятаться (+7)*, Маскировка (+12)*, Слушать(+18), Обнаружение (+18), Чувство направления (+10), Поиск (+16), Запугивание (+16)
Навыки	Бдительность, Бой в слепую, Рассечение, Мощная атака
Климат/Территория	Тёплые воды
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	9
Сокровища	Тройной стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	13-24 КЖ (огромный), 25-36 КЖ (гигантский)

Черпахи дракона говорят Водном, Драконском и Общем языках.



Драконовая Черепаха

Бой

Оружие Дыхания (Su): Облако перегретых паров 20 футов высотой, 25 футов шириной и 50 футов длиной, каждые 1d4 раунда; повреждения 20d6, Рефлекс половина урона УС 21; эффективно и на поверхности, и под водой.

Кусание (Ex): Драконовая Черепаха, которая удачно кусает, может попытаться начать борьбу как свободное действие, не вызывая атаки по возможности. Если она удерживает существо на три или более, меньшего размера, черепаха хватается существом ртом и автоматически наносит повреждения укуса каждый раунд. Если Черепаха не двигается и не предпринимает никаких других действий в бою, она наносит двойные повреждения укуса схваченному существу. Схваченное существо не получает никакого спасброска против оружия дыхания Драконовой Черепахи. Черепаха может отпустить существо, которое схватило, как свободное действие или используя стандартное действие, чтобы отбросить его. Брошенное существо пролетает 60 футов и получает 6d6 очков повреждения.

Опрокидывание (Ex): Когда Черепаха находится под лодкой или судном, которое менее 20 футов длиной, она опрокидывает это судно с 95 % шанса на успех. Черепаха имеет 50%-ый шанс опрокинуть судно от 20 до 60 футов длиной и 20%-ый шанс опрокинуть судно более, чем 60 футов длиной.

Умения: Драконовые Черепахи получают расовый бонус +8 у проверке Спрятаться, когда она под водой.

ДРАКОЛЕВ (DRAGONNE)

Большая магическая bestia	
Кубики Жизни	9d10+27 (среднее 76)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт, 30 фт полёт
Класс Защиты (AC)	18 (-1 размер, +2 Лов, +7 естественная)
Атака	Укус +12 бл.бой, 2 когтя +7 бл.бой
Повреждения	Укус 2d6+4, коготь 2d4+2
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Рёв
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +8, Воля +4
Характеристики	Сил 19, Лов 15, Тел 17, Инт 6, Муд 12, Хар 12
Умения	Слушать(+12), Обнаружение (+13)
Навыки	Бой в слепую, Улучшенная инициатива



Драколев

Климат/Территория	Умеренные и тёплые пустыни, холмы и подземелья
Организация	Уединённый, пара или прайд (5-10)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	10-12 КЖ (большой), 13-27 КЖ (огромный)

Дракольвы говорят на Драконском языке.

Бой

Если противники окружают или стремительно атакуют Дракольва, он просто взлетает в воздух и находит более безопасное место. Драколев предпочитает не вести бой в воздухе, так как они очень медленные и плохо маневрируют по сравнению с большинством других летающих существ.

Рев (Su): Драколев может издавать ужасающий рев каждые 1d4 раунда. Все существа (кроме Дракольвов) в пределах 120 футов должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 15) или будут ослаблены страхом, теряя половину очков Силы на 2d6 раундов. Те, кто находится в пределах 30 футов, становятся оглушенными на 2d6 раунда: существа с 8 или меньшим количеством КЖ не получают никакого спасброска, а другие могут отразить эффект при успешном спасброске по Стойкости (УС 15). При удачном спасброске, существа не могут быть снова затронуты ревом Дракольва.

Умения: Драколев получает расовый бонус +2 к проверкам Слушать и Обнаружение.

ДРАЙДЕР (DRIDER)

Большой мутант	
Кубики Жизни	6d8+8 (среднее 45)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30фт, 15 фт лазить
Класс Защиты (АС)	17 (-1 размер, +2 Лов, +6 естественная)
Атака	2 коротких меча +3 бл.бой, укус +0 бл.бой, короткий лук +5 д.бой
Повреждения	Меч 1 d6+2, меч 1 d6+1, укус 1 d4+1, лук 1 d6
Размер/досигаемость	10x10фт/5фт
Специальная атака	Заклинания, магические способности, яд.
Специальные качества	СЗ 14
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +4, Воля +8
Характеристики	Сил 15, Лов 15, Тел 16, Инт 15, Муд 16, Хар 16
Умения	Лазить (+14), Концентрация (+10), Спрятаться (+8), Слушать(+9), Обнаружение (+9), Основы магии (+10), Двигаться Тихо (+7)
Навыки	Амбидекстрия, Боевое заклинание, Бой двумя оружиями
Климат/Территория	Подземелья
Организация	Уединённый, пара или отряд (1-2 плюс 7-12 чудовищных пауков среднего размера)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Драйдеры говорят на языке Дроу, Общем и Общеподземном языках.



Бой

Драйдеры редко отказываются от возможности напасть на других существ, особенно из засады. Обычно они начинают атаку с заклинания и часто левитируют в недосигаемости.

Заклинания: Драйдеры могут быть клириками 6-ого уровня, магами или колдунами. Клирики-Драйдеры могут выбирать из следующих доменов: Хаос, Разрушение, Зло и Обман.

Магические Способности: 1/день - танцующие огни, тьма, обнаружить хаос, обнаружить зло, обнаружить добро, обнаружить закон, обнаружить магию, огонь фей и левитация *dancing lights, darkness, detect chaos, detect evil, detect good, detect law, detect magic, faerie fire, and levitate*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 6-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания). 1/день клирик-Драйдер может дополнительно использовать способность яснослышание/ясновидение, различить ложь, рассеять магию и внушение *clairaudience/clairvoyance, discern lies, dispel magic, and suggestion* как заклинатель 6-ого уровня.

Яд (Ex): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 16), временное первичное и вторичное повреждения 1d6 Сила.

Умения: Драйдер получает расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться и Двигаться Тихо.

ДРИАДА (DRYAD)

Средняя фея	
Кубики Жизни	2d6 (среднее 7)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	12 (+2 Лов)
Атака	Кинжал +1 бл.бой
Повреждения	Кинжал 1 d4
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности
Специальные качества	Симбиоз
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +5, Воля +5



Дриада

Характеристики Умения	Сил 10, Лов 15, Тел 11, Инт 14, Муд 15, Хар 18 Сочувствие животным (+9), Ремесло (одно любое) +6, Знание (одно любое) +6, Мастер побега (+7), Спрятаться (+7), Слушать(+9), Обнаружение (+9), Двигаться Тихо (+7), Почувствовать правду (+7), Знание дикой местности (+7)
Навыки	Бдительность, Уклонение, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса
Организация	Уединённый или отряд (4-7)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый
Продвижение	3-4 КЖ (средний)

Дриады говорят на Общем, Эльфийском и Лесном.

Бой

Магические Способности: Дриады могут общаться с растениями. Они могут также, по желанию, входить внутрь дерева и использовать дверь в измерения *dimension door* как заклинание волшебника 7-ого уровня, чтобы достигнуть их собственного дуба. Дриада может использовать очарование существа *charm person* три раза в день, как заклинание волшебника 4-ого уровня; цели должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 15) или будут очарованы на 4 часа.

Симбиоз (Su): Каждая дриада мистически привязана к одному огромному дубу и никогда не должна уходить от него больше чем на 300 ярдов. Любой, кто сделает это, заболевает и умирает за 4d6 часов. Дуб дриады не излучает магию.

ДВАРФ (DWARF)

Средний гуманоид	1d8+1 (среднее 5)
Кубики Жизни и Инициатива	+0
Скорость	15фт (масштаб ?), 20 фт базовая
Класс Защиты (АС)	16 (+4 Масштаб ?, +2 большой щит)
Атака	Дварфский боевой топор +1 бл.бой, короткий лук +1 д.бой
Повреждения	Топор 1d10, лук 1d6
Размер/достигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Черты dwarфов
Специальные качества	Черты dwarфов
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +0, Воля +0
Характеристики Умения	Сил 11, Лов 10, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 8 Ремесло (кузнец +2), Слушать(+2), Обнаружение (+2), Оценить стоимость (+2)(
Навыки	Владение экзотическим оружием (дварфский боевой топор)
Климат/Территория	Любые горы, холмы и подземелья
Организация	Команда (2-4), отряд (11-20 плюс 2 сержанта 3 уровня и один лидер 3-6 уровня) или клан (30-100 плюс 30% небоевых особей, плюс 1 сержант 3 уровня на каждые 10 взрослых особей, 5 лейтенантов 5 уровня и 3 капитана 7 уровня)
Уровень Сложности	½ глубинные, горные и dwarфы холмов, 1 дуэргар.
Сокровища	Монеты стандарт, двойные предметы, вещи стандарт.
Мировоззрение	Обычно законный добрый Глубинный – обычно законный нейтральный или нейтральный Дуэргар – обычно законный злой Горный – обычно законный добрый
Продвижение	По классу персонажа



Дварф

Дварфы говорят на своём и Общеподземном языках. Большинство тех, кто путешествует по поверхности (торговцы, наемники или авантюристы) знают Общий язык, в то время как воины в dwarфийских городах обычно изучают Гоблинский язык, чтобы лучше допрашивать и шпионить за злыми жителями глубоких пещер.

Бой

Черты Дварфов (Ex): dwarфы имеют следующие расовые черты:

- +1 расовый бонус к броскам атаки против орков и гоблиноидов.
- +2 расовый бонус к спасброску по Воле против заклинаний и магических способностей.
- +2 расовый бонус к спасброскам по Стойкости против всех ядов.
- +4 бонус уклонения против гигантов.
- Зрение в темноте до 60 футов.
- Чувство Камня:** Чувство Камня дает dwarфам расовый бонус +2 к проверкам на определение необычной кладки, например, сдвигающиеся стены, каменные ловушки, новые постройки (даже замаскированные под старые), ненадежные плиты, шаткие кирпичи и тому подобное. Дварф, проходящий на расстоянии 10 футов мимо необычной кладки, может сделать проверку, как будто он активно что-то ищет, и может использовать умение Поиск, чтобы найти каменные ловушки, как это может делать жулик. Дварф также может чувствовать глубину, как человек может чувствовать где верх, а где низ. У dwarфа есть шестое чувство камня, врожденная способность, практиковать которую в своем подземном доме он может всегда.
- Умения:** Расовый бонус +2 к проверкам Оценки, связанной с определением каменным и металлических предметов: Дварфы хорошо знакомы с ценными предметами. Расовый бонус +2 к проверкам Ремесла, которое связано с камнем или металлом: Дварфы исключительно способны к работам по камню и металлу.

Подрасы

Глубинные Дварфы: Они говорят на своём и Гоблинском языках и иногда на Драконском или Общеподземном.

Типичные очки характеристик для глубинного dwarфа - Сила 11, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 6.

Черты Глубинных Дварфов (Ex): В дополнение к основным чертам Дварфов:

- Расовый бонус к спасброскам по Воле против заклинаний и магических способностей +3.
- Расовый бонус к спасброску по Стойкости против всех ядов +3.

- Зрение в темноте до 90 футов.
- *Чувствительность к свету (Ex)*: Глубинные Дварфы получают штраф -1 к броскам атаки на ярком солнечном свете или в пределах действия заклинания дневной свет *daylight*.

Дуэргар: типичные очки характеристик Дуэргара - Сила 11, Ловкость 10, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 6.

Черты Дуэргаров (Ex): В дополнение к основным чертам дварфов:

- +4 расовый бонус к проверке Двигаться Тихо.
- Иммунны к параличу, фантомам и волшебным или алхимическим ядам (но не нормальным ядам).
- *Магические Способности*: 1/день – увеличение и невидимость *enlarge and invisibility* как заклинания волшебника уровня Дуэргара (минимальный 3 -ий уровень); они действуют только на Дуэргара и независимо от того, что он несёт.
- Зрение в темноте до 120 футов.
- *Чувствительность к Свету (Ex)*: Дуэргар переносит -2 штрафа обстоятельства к броскам атаки, спасброскам и проверкам на ярком солнечном свете или в пределах действия заклинания дневной свет *daylight*.
- Слушать +1, Обнаружение +1.
- Навык – Бдительность.

Дварф-персонаж.

Благоприятный класс дварфа – воин.

СТИХИНЫЙ ДУХ (ELEMENTAL)

Климат/Территория	Любые/любое
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	Маленький 1, Средний 3, Большой 5, Огромный 7, Великий 9, Старый 11
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	3 КЖ (маленький), 5-7 КЖ(средний), 9-15 (большой), 17-20 (огромный), 22-23 (огромный), 25+ (огромный)

	<i>Дух воздуха, маленький Маленький стихийный дух</i>	<i>Дух воздуха, средний Средний стихийный дух</i>	<i>Дух воздуха, большой Большой стихийный дух</i>
Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)	4d8+8 (среднее 26)	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+9 (+5 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+11 (+7 Лов, +4 Улучшенная Инициатива)
Скорость	100фт полёт	100фт полёт	100фт
Класс Защиты (AC)	17 (+1 размер, +3 Лов, +3 естественная)	18 (+5 Лов, +3 естественная)	20 (-1 Размер, +7 Лов, +4 естественная)
Атака	Удар +5 бл.бой	Удар +8 бл.бой	Удар +12/+7 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d4	Удар 1 d6+1	Удар 2 d6+3
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Воздушное мастерство, вихрь	Воздушное мастерство, вихрь	Воздушное мастерство, вихрь
Специальные качества	Стихийный дух	Стихийный дух	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+1
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +6, Воля +0	Стойкость +3, Рефлекс +9, Воля +1	Стойкость +5, Рефлекс +13, Воля +2
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 12, Лов 21, Тел 14, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 21, Лов 10, Тел 15, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+5)	Слушать(+7), Обнаружение (+7)	Слушать(+11), Обнаружение (+11)
Навыки	Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)	Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)	Уклонение, Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)

	<i>Дух воздуха, огромный Огромный стихийный дух</i>	<i>Дух воздуха, великий Огромный стихийный дух</i>	<i>Дух воздуха, старый Огромный стихийный дух</i>
Кубики Жизни	16d8+64 (среднее 136)	21d8 +84 (среднее 178)	24d8+96 (среднее 203)
Инициатива	+13 (+9 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+14 (+10 Лов, +4 Ул.инициатива)	+15 (+11 Лов, +4 Ул.инициатива)
Скорость	100фт полёт	100фт полёт	100фт полёт
Класс Защиты (AC)	21 (-2 размер, +9 Лов, +4 естественная)	26 (-2 размер, +10 Лов, +8 естественная)	27 (-2 размер, +11 Лов, +8 естественная)
Атака	Удар +19/+14/+9 бл.бой	Удар +23/+18/+13 бл.бой	Удар +27/+22/+17/+12 бл.бо й
Повреждения	Удар 2 d8+6	Удар 2 d8+7	Удар 2 d8+9
Размер/досигаемость	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт
Специальная атака	Воздушное мастерство, вихрь	Воздушное мастерство, вихрь	Воздушное мастерство, вихрь
Специальные качества	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 15/+3
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +19, Воля +5	Стойкость +11, Рефлекс +22, Воля +7	Стойкость +12, Рефлекс +25, Воля +8
Характеристики	Сил 18, Лов 29, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 20, Лов 31, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 22, Лов 33, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+18), Обнаружение (+18)	Слушать(+23), Обнаружение (+23)	Слушать(+26), Обнаружение (+26)
Навыки	Уклонение, Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)	Уклонение, Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар), Подвижность	Уклонение, Атака на лету, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар), Подвижность

Бой

Стихийные духи иммунны к яду, сну, параличу и оглушению. Не подвержены стрессовому и критическому урону.

Дух Воздуха

Воздушное Мастерство (Ex): Воздушные существа переносят штраф –1 к броскам атаки и повреждения против Духа Воздуха.

Вихрь (Su): Дух может преобразовать себя в вихрь раз в 10 минут и остаться в этой форме на 1 раунд за каждые 2 КЖ. В этой форме дух может перемещаться по воздуху или по поверхности со скоростью полета. Вихрь 5 футов шириной в основании, 30 футов шириной наверху и 50 футов высотой, в зависимости от размера духа. Духи летают на высоте, по крайней мере 10 футов.

Существа на один или более размеров меньше, чем дух, получают повреждение, когда оказываются в вихре (см. следующую таблицу для деталей) или могут быть подняты в воздух. Затронутое существо должно преуспеть в спасброске по Рефлексу, когда входит в контакт с вихрем или получает указанные повреждения. Оно должно также преуспеть во втором спасброске по Рефлексу, или будет целиком охвачено воздушным потоком, и будет считаться удерживаемым, автоматически получая перечисленные повреждения каждый раунд. Существу, которое может летать, позволяется делать спасбросок по Рефлексу каждый раунд, чтобы избежать вихря. Существо все еще получает повреждения, но может вырваться из вихря при успешном спасброске. УС спасброска против эффектов вихря, изменяется с размером духа.

Дух может выбросить любых захваченных существ по своему желанию. Призванный дух всегда выбрасывает удерживаемых существ перед возвращением в его домашний план.

Если основа вихря касается поверхности, то это создает крутящееся облако мусора. Это облако имеет центр в духе и имеет диаметр, равный половине высоты вихря. Облако затрудняет зрение, включая зрение в темноте, в пределах 5 футов. Существа на расстоянии в 5 футов имеют половинное укрытие, а те, кто находится за вихрем далее 5 фт, имеют полное укрытие. Попавшие в облако должны преуспеть в Концентрации, чтобы читать заклинания (УС равен спасброску по Рефлексу).

Размер Духов Воздуха

Дух	Вихрь		УС спасброска	Повреждения	Высота
	Высота	Вес			
Маленький	4 фт	1 фн	11	1d4	10-20 фт
Средний	8 фт	2 фн	13	1d6	10-30 фт
Большой	16 фт	4 фн	16	2d6	10-40 фт
Огромный	32 фт	8 фн	22	2d8	10-50 фт
Великий	36 фт	10 фн	25	2d8	10-60 фт
Старый	40 фт	12 фн	27	2d8	10-60 фт

Дух Земли

	Дух земли, маленький Маленький стихийный дух	Дух земли, средний Средний стихийный дух	Дух земли, большой Большой стихийный дух
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)	4d8+12 (среднее 30)	8d8+32 (среднее 68)
Инициатива	-1 Лов	-1 Лов	-1 Лов
Скорость	20 фт	20 фт	20 фт
Класс Защиты (АС)	17 (+1 размер, -1 Лов, +7 естественная)	18 (-1 Лов, +9 естественная)	18 (-1 Размер, -1 Лов, +10 естественная)
Атака	Удар +5 бл.бой	Удар +8 бл.бой	Удар +12/+7 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d6+4	Удар 1 d8+7	Удар 2 d8+10
Размер/достижимость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Земное мастерство, толчок	Земное мастерство, толчок	Земное мастерство, толчок
Специальные качества	Стихийный дух	Стихийный дух	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+1
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс -1, Воля +0	Стойкость +7, Рефлекс +0, Воля +1	Стойкость +10, Рефлекс +1, Воля +2
Характеристики	Сил 17, Лов 8, Тел 13, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 21, Лов 8, Тел 17, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 25, Лов 8, Тел 19, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+5)	Слушать(+7), Обнаружение (+7)	Слушать(+11), Обнаружение (+11)
Навыки	Мощная атака	Мощная атака	Мощная атака, Рассечение

	Дух земли, огромный Огромный стихийный дух	Дух земли, великий Огромный стихийный дух	Дух земли, старый Огромный стихийный дух
Кубики Жизни	16d8+80 (среднее 152)	21d8+105 (среднее 199)	24d8+120 (среднее 228)
Инициатива	-1 Лов	-1 Лов	-1 Лов
Скорость	20 фт	20 фт	20 фт
Класс Защиты (АС)	18 (-2 размер, -1 Лов, +11 естественная)	20 (-2 размер, -1 Лов, +13 естественная)	22 (-2 размер, -1 Лов, +15 естественная)
Атака	Удар +19/+14/+9 бл.бой	Удар +23/+18/+13 бл.бой	Удар +27/+22/+17/+12 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d10+13	Удар 2 d10+15	Удар 2 d10+16
Размер/достижимость	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт
Специальная атака	Земное мастерство, толчок	Земное мастерство, толчок	Земное мастерство, толчок
Специальные качества	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 15/+3
Спасброски	Стойкость +15, Рефлекс +4, Воля +5	Стойкость +17, Рефлекс +6, Воля +7	Стойкость +19, Рефлекс +7, Воля +8
Характеристики	Сил 29, Лов 8, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 31, Лов 8, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 33, Лов 8, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+18), Обнаружение (+18)	Слушать(+23), Обнаружение (+23)	Слушать(+26), Обнаружение (+26)
Навыки	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение, Улучшенный Критический Удар (удар)	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение, Улучшенный Критический Удар (удар)

Духи Земли говорят на Земном, но редко это делают.

Земное Мастерство (Ex): Земной Дух имеет бонус +1 к атаке и повреждениям, если сам дух и его противник касаются земли. Если противник является воздушным или водным существом, дух переносит штраф –4 к атаке и повреждениям. (Эти модификаторы не включены в блок статистики.)

Толчок (Ex): Дух Земли может начать маневр прорыва, не вызывая атаки при возможности. Боевые модификаторы, данные в Земном Мастерстве, также применяются к противопоставленным проверкам Силы духа.

Размеры Духов Земли.

Дух	Высота	Вес
Маленький	4 фт	80 фн
Средний	8 фт	750 фн
Большой	16 фт	6000 фн
Огромный	32 фт	48000 фн
Великий	36 фт	54000 фн
Старый	40 фт	60000 фн

Дух Огня

	<i>Дух огня, маленький Маленький стихийный дух</i>	<i>Дух огня, средний Средний стихийный дух</i>	<i>Дух огня, большой Большой стихийный дух</i>
Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)	4d8+8 (среднее 26)	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+9 (+5 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50 фт	50 фт	50 фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 размер, +1 Лов, +3 естественная)	16 (+3 Лов, +3 естественная)	18 (-1 Размер, +5 Лов, +4 естественная)
Атака	Удар +3 бл.бой	Удар +6 бл.бой	Удар +10/+5 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d4 и огонь 1 d4	Удар 1 d6+1 и огонь 1 d6	Удар 2 d6+3 и огонь 2 d6
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Пламя	Пламя	Пламя
Специальные качества	Стихийный дух, огненный подтип	Стихийный дух, огненный подтип	Стихийный дух, огненный подтип, снижение повреждений 10/+1
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +4, Воля +0	Стойкость +3, Рефлекс +7, Воля +1	Стойкость +5, Рефлекс +11, Воля +2
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 12, Лов 17, Тел 14, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 14, Лов 21, Тел 16, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+5)	Слушать(+7), Обнаружение (+7)	Слушать(+11), Обнаружение (+11)
Навыки	Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)	Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)	Уклонение, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар)

	<i>Дух огня, огромный Огромный стихийный дух</i>	<i>Дух огня, великий Огромный стихийный дух</i>	<i>Дух огня, старый Огромный стихийный дух</i>
Кубики Жизни	16d8+64 (среднее 136)	21d8+84 (среднее 178)	24d8+96 (среднее 204)
Инициатива	+11 (+7 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+12 (+8 Лов, +4 Ул.инициатива)	+13 (+9 Лов, +4 Ул.инициатива)
Скорость	50 фт	50 фт	50 фт
Класс Защиты (АС)	19 (-2 размер, +7 Лов, +4 естественная)	24 (-2 размер, +8 Лов, +8 естественная)	25 (-2 размер, +9 Лов, +8 естественная)
Атака	Удар +17/+12/+7 бл.бой	Удар +21/+16/+11 бл.бой	Удар +25/+20/+15/+10 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d8+6 и огонь 2 d8	Удар 2 d8+7 и огонь 2 d8	Удар 2 d8+9 и огонь 2 d8
Размер/досыгаемость	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт
Специальная атака	Пламя	Пламя	Пламя
Специальные качества	Стихийный дух, огненный подтип, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, огненный подтип, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, огненный подтип, снижение повреждений 15/+3
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +17, Воля +5	Стойкость +11, Рефлекс +20, Воля +7	Стойкость +12, Рефлекс +23, Воля +8
Характеристики	Сил 18, Лов 25, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 20, Лов 27, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 22, Лов 39, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+18), Обнаружение (+18)	Слушать(+23), Обнаружение (+23)	Слушать(+26), Обнаружение (+26)
Навыки	Уклонение, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар), Подвижность	Уклонение, Молниеносная атака, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар), Подвижность,	Уклонение, Молниеносная атака, Улучшенная инициатива, Фехтование лёгким оружием (удар), Подвижность

Духи Огня говорят на Игнанском *Ignan* языке, но редко это делают. Когда духи говорят, их голос похож на потрескивание и шипение большого костра.

Существа, поражающие Духа Огня естественным оружием или невооруженными атаками загораются, как если бы их удачно атаковал дух, если они не преуспевают в спасброске по Рефлексу.

Пламя (Ex): пораженные нападением удара Духа Огня должны преуспеть в спасброске по Рефлексу или загораются. Пламя горит в течении 1d4 раундов. Спасбросок изменяется в зависимости от размера духа. Горящее существо может предпринять действие эквивалентное передвижению, чтобы погасить пламя.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода при провале спасброска.

Размеры Духов Огня.

Дух	Высота	Вес	УС спасброска от пламени
Маленький	4 фт	1 фн	11
Средний	8 фт	2 фн	14
Большой	16 фт	4 фн	17
Огромный	32 фт	8 фн	22
Великий	36 фт	10 фн	24
Старый	40 фт	12 фн	26

Дух Воды

	Дух воды, маленький Маленький стихийный дух	Дух воды, средний Средний стихийный дух	Дух воды, большой Большой стихийный дух
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)	4d8+12 (среднее 30)	8d8+32 (среднее 68)
Инициатива	+0 Лов	+1 Лов	+2 Лов
Скорость	20 фт, 90 фт плавание	20 фт, 90 фт плавание	20 фт, 90 фт плавание
Класс Защиты (АС)	17 (+1 размер, +6 естественная)	18 (+1 Лов, +8 естественная)	20 (-1 Размер, +1 Лов, +10 естественная)
Атака	Удар +4 бл.бой	Удар +6 бл.бой	Удар +10/+5 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d6+3	Удар 1 d8+4	Удар 2 d8+7
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Огненное мастерство, распыление, водоворот	Огненное мастерство, распыление, водоворот	Огненное мастерство, распыление, водоворот
Специальные качества	Стихийный дух	Стихийный дух	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+1
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс 0, Воля +0	Стойкость +7, Рефлекс +2, Воля +1	Стойкость +10, Рефлекс +2, Воля +2
Характеристики	Сил 14, Лов 10, Тел 13, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 16, Лов 12, Тел 17, Инт 4, Муд 11, Хар 11	Сил 20, Лов 14, Тел 19, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+5)	Слушать(+7), Обнаружение (+7)	Слушать(+11), Обнаружение (+11)
Навыки	Мощная атака	Мощная атака	Мощная атака, Рассечение

	Дух воды, огромный Огромный стихийный дух	Дух воды, великий Огромный стихийный дух	Дух воды, старый Огромный стихийный дух
Кубики Жизни	16d8+80 (среднее 152)	21d8+105 (среднее 199)	24d8+120 (среднее 228)
Инициатива	+4 Лов	+5 Лов	+6 Лов
Скорость	20 фт, 90 фт плавание	20 фт, 90 фт плавание	20 фт, 90 фт плавание
Класс Защиты (АС)	21 (-2 размер, +4 Лов, +9 естественная)	22 (-2 размер, +5 Лов, +9 естественная)	23 (-2 размер, +6 Лов, +9 естественная)
Атака	Удар +17/+12/+7 бл.бой	Удар +21/+16/+11 бл.бой	Удар +25/+20/+15/+10 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d10+10	Удар 2 d10+12	Удар 2 d10+13
Размер/досягаемость	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт	10x5фт/15фт
Специальная атака	Огненное мастерство, распыление, водоворот	Огненное мастерство, распыление, водоворот	Огненное мастерство, распыление, водоворот
Специальные качества	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 10/+2	Стихийный дух, снижение повреждений 15/+3
Спасброски	Стойкость +15, Рефлекс +9, Воля +5	Стойкость +17, Рефлекс +12, Воля +7	Стойкость +19, Рефлекс +14, Воля +8
Характеристики	Сил 24, Лов 18, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 26, Лов 20, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11	Сил 28, Лов 22, Тел 21, Инт 6, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать(+18), Обнаружение (+18)	Слушать(+23), Обнаружение (+23)	Слушать(+26), Обнаружение (+26)
Навыки	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение, Улучшенный Критический Удар (удар)	Мощная атака, Рассечение, Великое Рассечение, Разоружение, Улучшенный Критический Удар (удар)

Духи Воды говорят на Водном языке, но редко это делают.



Дух Земли

Водное Мастерство (Ex): Дух Воды имеет бонус +1 к атаке и повреждениям, если и дух и его противник касаются воды. Если противник или другой дух связаны с землёй, Дух Воды переносит штраф -4 к атакам и повреждениям. (Эти модификаторы не включены в блок статистики). Дух Воды может быть серьезной угрозой судну, которое пересекает его путь. Дух может легко опрокинуть небольшое судно (5 футов длины за КЖ духа), и остановить большой корабль (10 футов длины за КЖ). Даже очень большие суда (20 футов длины за КЖ) могут быть замедлены до половины скорости.

Распыление (Ex): Прикосновение духа тушит факелы, походные костры, фонари и другие открытые источники огня неволшебного происхождения, если они имеют большой размер или меньше. Существо может рассеять волшебный огонь, которого оно касается, как при применении заклинания рассеять магию *dispel magic*, брошенное волшебником, уровень которого равняется общему количеству КЖ духа.

Водоворот (Su): Дух Воды может преобразовать себя в водоворот раз в 10 минут, если он находится под водой, и оставаться в этой форме в течении 1 раунда за каждые 2 КЖ. В форме водоворота, дух может перемещаться по воде или по земле со скоростью плавания.

Водоворот 5 футов шириной в основании, 30 футов шириной наверху и 10 футов или более высотой, в зависимости от размера духа.

Существа на один или более размеров меньше, чем сам дух, могут получить

повреждения, когда попадают в водоворот (см. таблицы для деталей) и могут быть затянуты им. Затронутое существо должно преуспеть в спасброске по Рефлексу, когда оно входит в контакт с водоворотом или получит перечисленные повреждения. Оно должно также преуспеть во втором спасброске по Рефлексу, или будет поглощено целиком, и будет считаться удерживаемым мощным потоком, автоматически получая повреждения каждый раунд. Существо, которое может плавать, разрешается бросать спасбросок по Рефлексу каждый раунд, чтобы выплыть из водоворота. Существо все еще получает повреждения, но может вырваться при успешном спасброске. УС спасброска против эффектов водоворота, изменяется с размером духа.

Дух может выбросить любых захваченных существ по своему желанию. Призванный дух всегда выбрасывает удерживаемых существ перед возвращением на его домашний план.

Если основание водоворота касается земли, то создаётся облако взвеси. Это облако имеет центр у духа и имеет диаметр, равный половине высоты водоворота. Облако затрудняет зрение, включая зрение в темноте, в пределах 5 футов. Существа на расстоянии в 5 футов имеют половинное укрытие, а те, кто находится за водоворотом далее 5 фт, имеют полное укрытие. Попавшие в облако должны преуспеть в Концентрации, чтобы читать заклинания (УС равен спасброску по Рефлексу).

Размер Духов Воды

Дух	Водоворот		УС спасброска	Повреждения	Высота
	Высота	Вес			
Маленький	4 фт	32 фн	13	1d4	10-20 фт
Средний	8 фт	280 фн	15	1d6	10-30 фт
Большой	16 фт	2250 фн	19	2d6	10-40 фт
Огромный	32 фт	18000 фн	25	2d8	10-50 фт
Великий	36 фт	21000 фн	26	2d8	10-60 фт
Старый	40 фт	24000 фн	29	2d8	10-60 фт

эльф (ELF)

Средний гуманоид	
Кубики Жизни	1d8-1 (среднее 3)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт
Класс Защиты (AC)	15 (+1 Лов, +3 клёпанный кожаный доспех, +1 маленький щит)
Атака	Длинный меч +1 бл.бой или длинный лук +2 д.бой
Повреждения	Меч 1d8, лук 1d8
Размер/досагаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	
Специальные качества	Черты эльфов
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +1, Воля +0
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 8, Инт 11, Муд 11, Хар 11
Умения	Спрятаться (+1), Слушать(+3), Обнаружение (+2), Поиск (+3)
Навыки	Концентрация на оружии (длинный лук)

Климат/Территория	Умеренные леса Серый эльф – умеренные леса и горы Полу-эльф – любые земли Дикий эльф – умеренные и тёплые леса Водный эльф – умеренные воды Лесной эльф – умеренные леса Дроу – любые подземелья
Организация	Команда (2-4), отряд (11-20 плюс 2 сержанта 3 уровня и один лидер 3-6 уровня) или банда (30-100 плюс 30% небоевых особей, плюс 1 сержант 3 уровня на каждые 10 взрослых особей, 5 лейтенантов 5 уровня и 3 капитана 7 уровня)
Уровень Сложности	½ или 1 дроу
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный добрый Дроу – обычно нейтральный злой Лесной эльф- обычно нейтральный
Продвижение	По классу персонажа



Эльф

Эльфы говорят на Эльфийском, и почти все умеют говорить на Общем.

Бой

Эльфы - осторожные воины и если возможно, тратят время, чтобы изучить своих противников и место боя, максимизируя преимущество при использовании засад, снайперов и камуфляжа. Они предпочитают стрелять из укрытия и отступают прежде, чем их обнаружат, повторяя этот маневр, пока все их враги не будут мертвы. Их волшебники часто используют заклинания сна в течение боя, потому что они не будут затрагивать других эльфов.

Черты Эльфов (Ex): Эльфы имеют следующие расовые черты:

- Иммуниет к заклинаниям и эффектам сна, расовый бонус к спасброскам +2 против заклинаний и эффектов очарования.
- Ночное Зрение: Эльфы могут видеть вдвое дальше человека при звездном и лунном свете, при свете факела и подобном плохом освещении. Они сохраняют способность различать цвета и детали.
- Владение длинным мечом или рапирой; владение коротким, длинным, длинным составным и коротким составным луком. Эльфы высоко чтут искусство фехтования и стрельбы из лука, так что все эльфы знакомы с этими оружием.
- Расовый бонус +2 к умениям Тонкий Слух, Поиск и Обнаружение. Эльф, который проходит на расстоянии 5 футов от секретной или скрытой двери, имеет право на проверку умения Поиск, чтобы заметить ее, как будто он активно искал эту дверь. Чувства эльфа очень развиты, так что он фактически имеет шестое чувство скрытых проходов.

Подрасы

Полу-эльфы: Полу-Эльф может выбрать любой класс.

Черты Полу-Эльфа (Ex): В дополнение к основным чертам эльфа:

- Расовая бонус к проверкам Поиск, Обнаружение Спрятавшегося и Слушать уменьшается до +1. Полу-Эльфы не могут заметить секретные двери, просто, будучи около них.



Дроу

Водные Эльфы: типичные очки характеристик для водного эльфа - Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 11, Харизма 11.

Предпочтительный класс Водного Эльфа – воин.

Черты Водного Эльфа (Ex): В дополнение к основным чертам эльфа:

- Плавание 40 футов.
- Жабры: Водные Эльфы могут выжить без воды в течение 1 часа за очко Телосложения.
- Ночное Зрение: Водные Эльфы могут видеть четыре раза дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и подобных условиях плохого освещения.

Дроу: Женщины-Дроу одобряют клирический класс, а не волшебника и имеют доступ к двум из следующих областей: Хаос, Разрушение, Зло и Обман.

Типичные очки характеристик для мужчин - Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 8, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 9. Типичные очки характеристик для женщин - Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 8, Интеллект 13, Мудрость 11, Харизма 13.

Дроу обычно покрывают свои стрелы сильным ядом: Отравленные Стрелы: Спасбросок по Стойкости (УС 17) или падаете без сознания. По истечении 1 минуты, объект должен преуспеть в другой проверке Стойкости (УС 17) или остаётся без сознания на 2d4 часа.

Черты Дроу (Ex): В дополнение к основным чертам эльфа. Дроу не получают владение оружием, обычное для эльфов.

- СЗ 11 + уровень класса.
- расовый бонус +2 к спасброскам по Воле против заклинаний и магических способностей.

- Магические Способности: 1/день - танцующие огни, тьма и огонь фей *dancing lights, darkness, and faerie fire*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником уровня Дроу.
- Зрение в темноте до 120 футов. Это заменяет ночное зрение эльфов.
- Ослепление на свету (Ex): Внезапный яркий свет (типа солнечного света или заклинания дневной свет) ослепляет Дроу на 1 раунд. В дополнение, они переносят штраф обстоятельства -1 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам умений на ярком свете.

Серые Эльфы: Типичные очки характеристик - Сила 8, Ловкость 13, Телосложение 8, Интеллект 13, Мудрость 10, Харизма 11.

Дикие Эльфы: Типичные очки характеристик - Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 10, Харизма 11.

Лесные Эльфы: Типичные очки характеристик - Сила 12, Ловкость 13, Телосложение 8, Интеллект 9, Мудрость 11, Харизма 9.

Эльф персонаж:

Предпочтительный класс эльфа - волшебник.

ЭФИРНЫЙ ВОР (ETHEREAL FILCHER)

Средний мутант	5d8 (среднее 22)
Кубики Жизни	+8 (+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Инициатива	40фт
Скорость	17 (+4 Лов, +3 естественная)
Класс Защиты (АС)	Укус +3 бл.бой
Атака	Укус 1d4
Повреждения	5х5фт/5фт
Размер/досигаемость	
Специальная атака	Эфирная прогулка, обнаружить волшебство
Специальные качества	Стойкость +1, Рефлекс +5, Воля +5
Спасброски	Сил 10, Лов 18, Тел 11, Инт 7, Муд 12, Хар 20
Характеристики	Слушать(+8), Обнаружение (+8), Карманная кража (+12)
Умения	Улучшенная инициатива
Навыки	

Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	3
Сокровища	Монет нет, предметы стандарт, двойные вещи
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	6-7 КЖ (средний), 8-15 КЖ (большой)

Эфирные Воры не говорят.

Бой

Эфирные Воры скрываются на Эфирном Плате, выжидая вероятную жертву. После определения таковой, они перемещаются на Материальный План, пытаясь неожиданно поймать свою жертву. Существо пытается схватить вещь, затем быстро отступает назад в Эфирный План. Обычно он не кусается, чтобы отвлечь жертву.

Эфирная Прогулка (Su): Эфирный Вор может переместиться с Эфирного на Материальный План как часть любого действия движения, и переместиться снова назад как свободное действие. Он может остаться на Эфирном Плате на 1 раунд перед возвращением в Материальный План. Способность идентична заклинанию эфирная прогулка *ethereal jaunt*, брошенному волшебником 15-ого уровня.

Обнаружить Волшебство (Su): Эфирные Воры непрерывно обнаруживают магию как одноимённое заклинание *detect magic*, брошенное волшебником 5-ого уровня. Вор может закончить или повторно начать использовать способность один раз за раунд как свободное действие.



Эфирный Вор

ЭФИРНЫЙ МАРОДЁР (ETHEREAL MARAUDER)

Средняя магическая бестия	
Кубики Жизни	2d10 (среднее 11)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт
Класс Защиты (АС)	14 (+1 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +4 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d6+3
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	
Специальные качества	Эфирная прогулка
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +1
Характеристики	Сил 14, Лов 12, Тел 11, Инт 7, Муд 12, Хар 10
Умения	Слушать(+6), Обнаружение (+6), Двигаться тихо (+6)
Навыки	Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	5-7 КЖ (средний), 8-15 КЖ (большой)



Эфирный Мародёр

Бой

Как только Мародер определяет местонахождение добычи, он перемещается на Материальный План, чтобы атаковать, пытаясь поймать свою ошеломлённую жертву. Мародёр кусает жертву, затем быстро отступает назад на Эфирный План. Когда он сильно повреждён или ранен, мародёр спасается на его домашнем плане, а не продолжает борьбу.

Эфирная Прогулка (Su): Эфирный Мародер может переместиться с Эфирного на Материальный План как свободное действие, и снова переместиться назад как действие эквивалентное передвижению (или как часть действия эквивалентного передвижению). Способность идентична заклинанию эфирная прогулка *ethereal jaunt*, брошенному волшебником 15-ого уровня.

ЭТТЕРКАП (ETTERCAP)

Средний мутант	
Кубики Жизни	5d8+5 (среднее 27)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	30фт, лазить 30 фт
Класс Защиты (АС)	14 (+3 Лов, +1 естественная)
Атака	Укус +3 бл.бой, 2 когтя +1 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d8 и яд, коготь 1 d3
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Паутина, яд
Специальные качества	Ночное зрение
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +4, Воля +6
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 13, Инт 6, Муд 16, Хар 8
Умения	Слушать(+10), Обнаружение (+10*), Лазить (+8), Ремесло (одно любое +2), Спрятаться (+3)*
Навыки	Мультиатака
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса
Организация	Уединённый, пара и группа (1-2 плюс 2-4 чудовищных паука среднего размера)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	6-7 КЖ (средний), 8-15 КЖ (большой)



Эттеркап

Эттеркап говорит на Общем.

Бой

Эттеркапы не храбрые существа, но их хитрые западни часто гарантируют, что враг никогда не обнажит оружие. Когда Эттеркап опутывает врагов, он нападает своими острыми когтями и ядовитым укусом.

Паутина (Ex): Эттеркап может бросить паутину 8/день. Это подобно нападению сетью, но имеет максимальный диапазон 50 футов, с приращением диапазона 10 футов и эффективно против целей до Среднего размера. Паутина сковывает цель, не позволяя ей никакого движения. Запутанное существо может убежать при успешной проверке Мастер Побега (УС 20) или разорвать паутину при успешной проверке Силы (УС 26). Паутина имеет 6 очков жизни и получает двойное повреждение от огня. Эттеркап может также создавать листы липкой паутины от 5 до 60 фт². Они обычно помещают их, чтобы заманить в ловушку летающих существ, но могут также пробовать заманить в ловушку, и наземных существ. Приближающиеся существа должны преуспеть в Обнаружении (УС 20), чтобы заметить паутину или попадут в ловушку. Попытки вырваться или разорвать паутину получают бонус +5, если пойманное в ловушку существо имеет что-либо, что поможет при прохождении или разрывании, при свободном действии. Каждая 5 фт² секция имеет 6 ОЖ и получает двойное повреждение от огня. Эттеркап может перемещаться по своей паутине со скоростью лазанья и может определить точное местоположение любого существа, касающегося паутины.

Яд (Исключая): Укус, спасбросок по Стойкости (УС 13); первичное временное повреждение 1d6 Ловкость, вторичное временное повреждение 2d6 Ловкость.

Умения: *Эттеркап в тени получают расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться и Обнаружение.

ЭТТИН (ETTIN)

Эттин



Большой гигант	10d8+20 (среднее 65)
Кубики Жизни	+3 (-1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Инициатива	40фт
Скорость	18 (-1 Размер, -1 Лов, +7 естественная, +3 укрытие)
Класс Защиты (АС)	2 большие дубины +12/+7 бл.бой или 2 длинных копыя +5/+0 д.бой
Атака	Дубина 1d10+6, копьё 1d8+6
Повреждения	5x5фт/10фт
Размер/досягаемость	Превосходный бой двумя оружиями
Специальная атака	Зрение в темноте 90 фт
Специальные качества	Стойкость +9, Рефлекс +2, Воля +3
Спасброски	Сил 23, Лов 8, Тел 15, Инт 6, Муд 10, Хар 11
Характеристики	Слушать(+10), Обнаружение (+10*)
Умения	Бдительность, Улучшенная инициатива, Мощная атака
Навыки	
Климат/Территория	Холодные и умеренные холмы, горы и подземелья
Организация	Уединённый, бригада (2-4), группа (1-2 плюс 1-2 бурых медведя), банда (3-5 плюс 1-2 бурых медведя) или колония (3-5 плюс 1-2 бурых медведя и 7-12 орков или 9-16 гоблинов)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Эттины не имеют собственного языка, но говорят на гибридном языке Орков, Гоблинов и Гигантов. Существа, которые могут говорить на любом из этих языков, должны преуспеть в проверке Интеллекта (УС 15), чтобы общаться с Эттином. Проверяйте один раз за каждую порцию информации: Если существо говорит на двух из этих языков, УС - 10, а для тех, кто говорит на всех трёх, УС - 5.

Бой

Превосходный Бой Двумя Оружиями (Ex): Эттин бьётся двумя дубинами или копьями. Поскольку каждая из его двух голов управляет одной рукой, Эттин не переносит штрафов к атаке и урону.

Умения: две головы Эттина дают ему расовый бонус +2 к проверкам Слушать, Поиск и Обнаружение.

ФОРМЕЙН (FORMIAN)

	<i>Рабочий Маленький пришелец</i>	<i>Воин Средний пришелец</i>	<i>Бригадир Средний пришелец</i>
Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)	4d8+8 (среднее 26)	6d8+12 (среднее 39)
Инициатива	+2 Лов	+3 Лов	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40 фт	40 фт	40 фт
Класс Защиты (АС)	17 (+1 размер, +2 Лов, +4 естественная)	18 (+3 Лов, +5 естественная)	19 (+3 Лов, +6 естественная)
Атака	Укус +3 бл.бой	Жало +7 бл.бой, 2 когтя +5 бл.бой, укус +5 бл.бой	Жало +10 бл.бой, 2 когтя +5 бл.бой
Повреждения	Укус 1d4+1	Жало 2d4+3, Коготь 1d6+1, Укус 1d4+1	Жало 2d4+4, коготь 1d6+2
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Общий разум	Общий разум, яд	Общий разум, яд, подчинить существо, подчинённое существо.
Специальные качества	Иммунитет, сопротивление, сделать целым	Иммунитет, сделать целым, СЗ 18, объединение, лечение	Иммунитет, сопротивление, СЗ 21, телепатия
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +2	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +5	Стойкость +7, Рефлекс +8, Воля +8
Характеристики	Сил 13, Лов 14, Тел 13, Инт 6, Муд 10, Хар 9	Сил 17, Лов 16, Тел 14, Инт 10, Муд 12, Хар 11	Сил 18, Лов 16, Тел 14, Инт 14, Муд 16, Хар 19
Умения	Ремесло (одно любое +3), Лазить (+3)	Лазить (+10), Прятаться(+10), Слушать(+7), Двигаться тихо(+10), Обнаружение (+6)	Почувствовать правду(+12), Поиск (+8), Лазить (+13), Прятаться(+12), Слушать(+12), Двигаться тихо(+12), Обнаружение (+12)
Навыки	Концентрация на умении (ремесло)	Уклонение, Мультиатака	Улучшенная инициатива, концентрация на магической способности (очарование)
Климат/Территория	Любая/Любое	Любая/Любое	Любая/Любое
Организация	Команда (2-4), отряд (7-18)	Уединённый, команда (2-4), или отряд (6-11)	Уединённый (1 плюс одно подчинённое существо), или военная команда (2-4 плюс одно подчинённое существо на каждого)
Уровень Сложности	½	3	7
Сокровища	Нет	Нет	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный нейтральный	Всегда законный нейтральный	Всегда законный нейтральный
Продвижение	2 КЖ (средний)	5-8 КЖ (средний), 9-12 КЖ (большой)	7-9 КЖ (средний), 10-12 КЖ (большой)

	<i>Мирмарх</i> <i>Большой прищелец</i>	<i>Королева</i> <i>Большой прищелец</i>
Кубики Жизни	12d8+48 (среднее 102)	20d8+100 (среднее 190)
Инициатива	+8 (+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	-5
Скорость	40фт	0 фт
Класс Защиты (АС)	28 (-1 Размер, +4 Лов, +15 естественная)	23 (-1Размер, +14 естественная)
Атака	Жало +15 бл.бой, Укус +13 бл.бой или копьё 1d6+4 и яд.	-
Повреждения	Жало 2d4+4 Укус 2d6+2, Копьё 1d6+4 и яд	-
Размер/досягаемость	5x10фт/5фт	5x10фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, общий разум, яд	Магические способности, общий разум, заклинания
Специальные качества	Иммунитет, сопротивление, СЗ 25, быстрое лечение 2	Иммунитет, сопротивление, СЗ 30, быстрое лечение 2, телепатия
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +12, Воля +11	Стойкость +19, Рефлекс -, Воля +19
Характеристики	Сил 19, Лов 18, Тел 18, Инт 16, Муд 16, Хар 17	Сил -, Лов -, Тел 20, Инт 20, Муд 20, Хар 21
Умения	Почувствовать правду(+17), Поиск (+17), Лазить (+18), Прятаться(+15), Слушать(+18), Двигаться тихо(+19), Обнаружение (+18), Ремесло (любое одно +9), Дипломатия (+15), Знание (любое одно +16)	Оценка (+22), Блеф (+28), Концентрация(+22), Дипломатия (+28), Слушать(+30), Обнаружение (+30), Основы Магии(+28), Знания (любые три +28), Почувствовать правду (+28)
Навыки	Уклонение, Улучшенная инициатива, Подвижность, Мультиатака	Бдительность, Великая крепость, Железная воля, навык создания предметов (любой один), Быстрое заклинание, Концентрация на заклинании (очарование).
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, команда (2-4) или взвод (1 плюс 7-18 рабочих и 6-11 воинов)	Уединённый или улей (1 плюс 100-400 рабочих, 11-40 воинов, 4-7 бригадиров с 1 подчинённым существом на каждого и 5-8 мирмархов)
Уровень Сложности	10	18
Сокровища	Стандарт.	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда законный нейтральный	Всегда законный нейтральный
Продвижение	13-18 КЖ(большой), 19-24 КЖ (огромный)	21-30 КЖ(огромный), 31-40 КЖ (гигантский)

Общий Разум (Ex): Все Формейны в пределах 50 миль от их королевы находятся в постоянной связи. Если один знает об опасности, то об этом узнают все. Если один в группе не удивлён, то и всех остальных нельзя заставить врасплох. Одного Формейна нельзя обойти с флангов, если не обойти всех.

Иммунитет (Ex): Формейны имеют иммунитет к яду, окаменению и холоду.

Сопротивление (Ex): Все Формейны имеют сопротивление 20 к огню, электричеству и звуку.

Рабочий

Сделать Целым (Sp): Три рабочих вместе могут отремонтировать объект, как заклинание сделать целым *make whole*, брошенное клириком 7-ого уровня. Это - полно действие для всех трех рабочих.

Лечение (Sp): Восемь рабочих вместе могут излечить раны существа как заклинание лечения серьезных ран *cure serious wounds*, брошенное клириком 7-ого уровня. Это - полно действие для всех восьми рабочих.

Воин

Яд (Ex): Жало, спасбросок по Стойкости (УС 14); временное первичное и вторичное повреждения 1d6 Силы.

Бригадир

Подчинить Существо (Su): Бригадиры могут использовать способность подчинить существо на любом существе как одноимённое заклинание *dominate person*, брошенное волшебником 10-ого уровня (УС спасброска 19), хотя субъект может быть любого вида и может быть размером до Большого. Один бригадир может подчинить четыре существа одновременно.

Подчинённое Существо (Ex): Бригадир никогда не ходит один: одно подчинённое существо не-Формейн всегда сопровождает бригадира (любое существо с уровнем сложности до 4).

Яд (Ex): Жало, спасбросок по Стойкости (УС 15); временное первичное и вторичное повреждения 1d6 Сила.

Телепатия (Su): Бригадиры могут общаться телепатически с любым интеллектуальным существом в пределах 100 футов.

Мирмарх

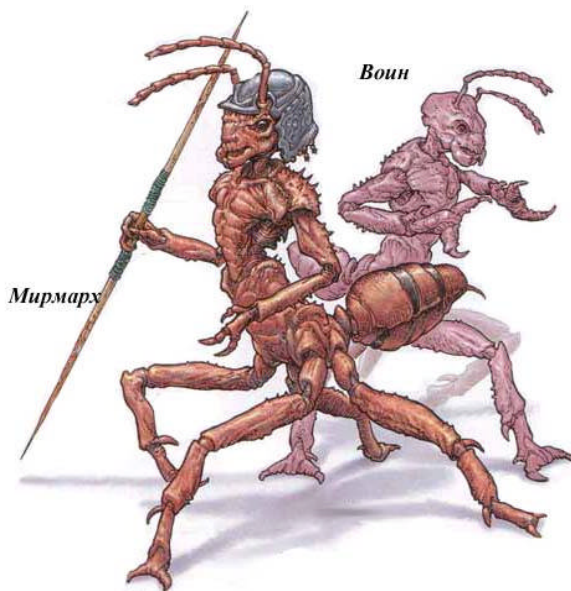
Мирмархи говорят на Формейнском и Общем языках.

Яд (Ex): Жало, спасбросок по Стойкости (УС 20); временное первичное и вторичное повреждения 2d6 Силы.

Магические Способности: По желанию – очаровать монстра, яснослышание/ясновидение, обнаружить хаос, обнаружить мысль, волшебный круг против хаоса и телепортация без ошибки; 1/день - изречение и гнев закона *charm monster, clairaudience/clairvoyance, detect chaos, detect thoughts, magic circle against chaos, and teleport without error; 1/day-dictum and order's wrath*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Королева

Заклинания: королева бросает тайные заклинания как волшебник 17-ого уровня.



Магические Способности: По желанию - успокоить эмоции, очаровать монстра, яснослышание/ясновиденье, обнаружить хаос, обнаружить мысль, изречение, предсказание, удержать монстра, волшебный круг против хаоса, гнева закона, щит закона, и истинное зрение *calm emotions, charm monster, clairaudience/clairvoyance, detect chaos, detect thoughts, dictum, divination, hold monster, magic circle against chaos, order's wrath, shield of law, and true seeing*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 17-ого уровня (УС спасброска 15 + уровень заклинания).

Телепатия (Su): королева может общаться телепатически с любым интеллектуальным существом в пределах пятидесяти миль, о присутствии которых она знает.

МОРОЗНЫЙ ЧЕРВЬ (FROST WORM)

Огромная магическая бестия

Кубики Жизни	14d10+70 (среднее 147)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	30фт, 10 фт рыть
Класс Защиты (AC)	18 (-2 Размер, +10 естественная)
Атака	Укус +20 бл.бой
Повреждения	Укус 2d6+12 и 1 d8 холод
Размер/досягаемость	5x40фт/10фт
Специальная атака	Трель, холод, оружие дыхания
Специальные качества	Холодный подтип, смертельные муки
Спасброски	Стойкость +14, Рефлекс +9, Воля +6
Характеристики	Сил 26, Лов 10, Тел 20, Инт 3, Муд 11, Хар 5
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+4), Спрятаться (+3*)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива, Железная воля

Климат/Территория	Любые холодные земли
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	12
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	5-21 КЖ (огромный), 22-42 КЖ (Гигантский)

Бой

Морозный Червь скрывается под снегом, ожидая добычу. Они начинают свою атаку с трели и затем нападают на беспомощную добычу своим укусом.

Трель (Su): Морозный Червь может испустить шум, который вынуждает его добычу стоять неподвижной. Этот звук, влияющий на разум, затрагивает всех существ, кроме Морозных Червей в пределах 100-футов. Существа должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 17) или будут ошеломлены, пока издаётся трель червя, даже если они подвергаются нападению. Однако, если жертва подвергается нападению или яростно встряхивается (полно действие), жертве разрешается другой спасбросок. Как только существо удачно выкинуло спасбросок или окливалось от эффекта трели, оно не может быть снова затронуто трелью того же Морозного Червя в течение одного дня. Уровень заклинателя для эффекта - 14.

Холод (Ex): тело Морозного Червя производит интенсивный холод, нанося 1d8 очков повреждения при контакте с ним. Существа, нападающие на морозного червя без оружия или естественным оружием, получают повреждение холода каждый раз при их удачной атаке.

Оружие Дыхания (Su): Конус холода, 30 футов длиной, раз в час; повреждения 15d6, Рефлекс половина, УС 22. Неподвижные из-за трели противники, не получают никакого спасброска.

Холодный Подтип (Ex): иммунитет к холоду; удвоенное повреждение от огня при провале спасброска.

Смертельные Муки (Ex): Когда червя убивают, он превращается в лёд и взрывается, осколки наносят 12d6 очков холодного повреждения и 8d6 очков проникающего повреждения всем в пределах 100 футов (Рефлекс половина, УС 22).

Умения: *Морозный Червь из-за его окраски и закапывания в снег, получает расовый бонус +10 к проверке Спрятаться в его родной окружающей среде.



ГРИБ (FUNGUS)

	Воющий Гриб Среднее растение	Фиолетовый Гриб Среднее растение
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)	2d8+6 (среднее 15)
Инициатива	-5	-1 Лов
Скорость	0фт	10 фт
Класс Защиты (AC)	13 (+3 естественная)	13 (-1 Лов, +4 естественная)
Атака	-	4 щупальца +3 бл.бой
Повреждения	-	Щупальце 1d6+2 и яд
Размер/досягаемость	5x5фт/0фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Вошь	-
Специальные качества	Растение	Растение
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс -, Воля -4	Стойкость +6, Рефлекс -1, Воля +0
Характеристики	Сил -, Лов -, Тел 13, Инт 1, Муд 2, Хар 1	Сил 14, Лов 8, Тел 16, Инт 2, Муд 1, Хар 9
Умения	-	-
Навыки	-	-

Климат/Территория	Любое подземелье	Любое подземелье
Организация	Уединённый или грибница 3-5	Уединённый, грибница (2-4) или смешанная грибница (2-4 фиолетовых гриба и 3-5 воющих гриба)
Уровень Сложности	1	3
Сокровища	Нет	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	3 КЖ(средний)	3-6 КЖ(средний)

Растение: Иммунны к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и изменению. Не подвержены критическим ударам

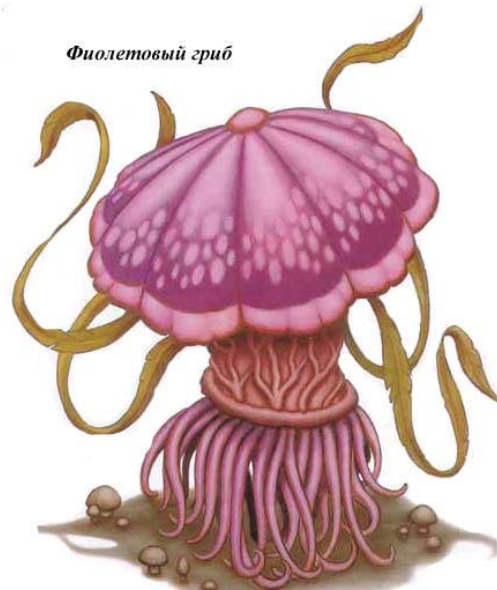
Воющий Гриб

Вопль (Ex): Движение или наличие источника света в пределах 10 футов от Воющего Гриба заставляют его испускать пронзительный звук, который длится 1d3 раунда. Звук привлекает соседние существа, которые собираются узнать причину звука. Некоторые существа, которые живут рядом грибом, узнают, что поблизости пища.

Фиолетовый Гриб

Яд (Ex): Щупальце, спасбросок по Стойкости (УС 14); временное первичное и вторичное повреждение 1d4 Сила и 1d4 Телосложение.

Фиолетовый гриб



ГОРГУЛЬЯ (GAROYLE)

Средняя магическая бестия

Кубики Жизни	4d10+16 (среднее 38)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	45фт, 75 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (+2 Лов, +4 естественная)
Атака	2 Когтя +6 бл.бой, Укус +4 бл.бой, гор +4 бл.бой
Повреждения	Укус 1d4, коготь 1d6, гор 1d6
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Уменьшение повреждений 15/1, застыть
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +6, Воля +1
Характеристики	Сил 11, Лов 14, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Хар 7
Умения	Слушать(+4), Обнаружение (+4), Спрятаться (+9*)
Навыки	Мультиатака, фехтование лёгким оружием (коготь, укус, гор)

Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый, пара или крыло (5-16)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	5-6 КЖ (средний), 7-12 КЖ (большой)

Горгульи говорят на Общем и Земном языках.

Бой

Горгульи остаются неподвижными, затем внезапно нападают или пикируют на свою добычу.

Застыть (Ex): Горгулья может застывать как статуя. Наблюдатель должен преуспеть в Обнаружении (УС 20), чтобы заметить, что Горгулья действительно жива.

Умения: *Горгулья получает расовый бонус +8 к проверке Спрятаться, когда она скрывается на фоне обработанного камня.

Горгулья



ДЖИНН (GENIE)

	Жанн Средний пришелец	Джинни Большой пришелец	Ифрит Большой пришелец
Кубики Жизни	6d8+6 (среднее 33)	7d8+14 (среднее 45)	10d8+20 (среднее 65)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+8 (+8 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	20 фт, 10 фт полёт в кольчуге базовая 30 фт, 20 фт полёт	20 фт, 60 фт полёт	20 фт, 40 фт полёт
Класс Защиты (АС)	18 (+2 Лов, +1 естественная, +5 кольчуга)	16 (-1 размер, +4 Лов, +3 естественная)	18 (-1 размер, +3 Лов, +6 естественная)
Атака	Скимитар +9/+4 бл.бой или дл.лук +8/+3 д.бой	Удар +10/+5 бл.бой	Удар +15/+10 бл.бой
Повреждения	Скимитар 1d8+4, дл.лук 1d8	Удар 1d8+6	Удар 1d8+9 и огонь 1d6
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Магические способности	Магические способности, воздушное мастерство, вихрь	Магические способности, жара
Специальные качества	Телепатия, сопротивление огню 30, сдвиг измерений, элементальная выносливость	Телепатия, сдвиг измерений, иммунитет к кислоте	Сдвиг измерений, телепатия
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +7	Стойкость +7, Рефлекс +9, Воля +7	Стойкость +9, Рефлекс +10, Воля +9
Характеристики	Сил 16, Лов 15, Тел 12, Инт 14, Муд 15, Хар 13	Сил 18, Лов 19, Тел 14, Инт 14, Муд 15, Хар 15	Сил 23, Лов 17, Тел 14, Инт 12, Муд 15, Хар 15

	<i>Жанн Средний пришелец</i>	<i>Джинни Большой пришелец</i>	<i>Ифрит Большой пришелец</i>
Умения	Оценка (+8), Концентрация (+7), Ремесло (любые два +7), Мастер побега (+7), Слушать (+8), Двигаться тихо (+6), Поездка (+6), Почувствовать правду (+6), Обнаружение (+9), Основы магии (+11)	Оценка (+9), Концентрация (+9), Ремесло (любое одно +11), Мастер побега (+11), Знание (любое одно +11), Слушать (+9), Почувствовать правду (+11), Обнаружение (+8), Основы магии (+9)	Блеф (+12), Концентрация (+16), Мастер побега (+13), Запугивание (+11), Слушать (+12), Двигаться тихо (+13), Почувствовать правду (+9), Обнаружение (+12).
Навыки	Боевые рефлексy, Уклонение, Улучшенная инициатива, Подвижность	Боевые рефлексy, Уклонение, Улучшенная инициатива, Боевое заклинание	Боевые рефлексy, Уклонение, Улучшенная инициатива, Боевое заклинание
Климат/Территория	Любая земля	Любая земля	Любая земля
Организация	Уединённый, компания (2-4) или банда (6-15)	Уединённый, компания (2-4) или банда (6-15)	Уединённый, компания (2-4) или банда (6-15)
Уровень Сложности	4	5	8
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт монеты, предметы x2, вещи стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный	Всегда хаотичный добрый	Всегда законный злой
Продвижение	7-9 КЖ (средний), 10-18 КЖ (большой)	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)	11-15 КЖ (большой), 16-30 КЖ (огромный)

Сдвиг Измерений (Sp): джинн может войти в любой из элементарных планов, Астральный план или Материальный план. Эта способность транспортирует джинна и до шести других существ, если они все держаться за джинна. Это подобно одноимённому заклинанию *Plane Shift*.

Телепатия (Su): джинн может общаться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Жанни

Жанни говорят на Общем языке, плюс Воздушный, Водный, Игнанский или Земной, плюс Небесный, Глубинный или Адский.

Магические Способности: 3/день - невидимость *invisibility*; 2/день - увеличение или уменьшение и разговор с животными *enlarge or reduce and speak with animals*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 11 + уровень заклинания). 1/день Жанни может создать пищу и воду *create food and water* как клирик 7-ого уровня и может использовать эфирную прогулку *etheral jaunt* в течение 1 часа как заклинание, брошенное клириком 12-ого уровня.

Стихийная Выносливость (Ex): Жанни может выжить на Элементарных Планах Воздуха, Земли, Огня или Воды в течение 48 часов. Отказ возвращаться на Материальный План после этого наносит 1 очко повреждений в час.



Джинни

Джинни говорят на Воздушном, Небесном, Общем и Игнанском

Благородный Джинни

Некоторые Джинни (1% от общего числа) являются "благородными" и могут выполнить три желания любому не-джинну, кто захватывает их. Благородные Джинни не выполняют никаких других услуг и, после предоставления третьего желания, освобождаются от рабства. Благородные Джинни столь же сильны как Ифриты (см. ниже), с 10 КЖ.

Воздушное Мастерство (Ex): Воздушные существа переносят -1 штраф обстоятельства к броскам атаки и повреждения против Джинни.

Вихрь (Su): Джинни может преобразовать себя в вихрь каждые 10 минут и остаться в той форме до 7 раундов. В этой форме, он может перемещаться по воздуху или по поверхности со скоростью полёта. Вихрь 5 футов шириной в основании, 30 футов шириной наверху и 50 футов высотой. Существа среднего размера или меньше могут получить повреждения, когда попадают в вихрь и могут быть подняты в воздух. Затронутое существо должно преуспеть в спасброске по Рефлексу (УС 20), когда входит в контакт с вихрем или получит 3d6 очков повреждения. Оно должно также преуспеть во втором спасброске по Рефлексу, или будет целиком охвачено вихрем, и будет считаться удерживаемым мощными потоками воздуха, автоматически получая 1d8 очков повреждения каждый раунд. Существу, которое может летать, разрешается бросать спасбросок по Рефлексу (УС 20) каждый раунд, чтобы избежать вихря. Существо все еще получает повреждения, но может вырваться из вихря.

Если основание вихря касается земли, то это создает облако пыли. Это облако имеет центр в самом Джинни и имеет диаметр, равный половине высоты вихря. Облако затрудняет зрение, включая зрение в темноте в пределах 5 футов. Существа на расстоянии 5 футов имеют

половину укрытия, в то время как те, кто стоит за вихрем, имеют полное укрытие. Попавшие в облако должны преуспеть в проверке Концентрации (УС 20), чтобы читать заклинания.

Магические Способности: 1/раунд - невидимость (только на себя) *invisibility (self only)*; 1/день - создать пищу и воду, создать вино (как создают воду), большое сотворение, устойчивый образ и хождение по ветру *create food and water, create wine (as create water, but wine instead), major creation (created vegetable matter is permanent), persistent image, and wind walk*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 20-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания). 1/день Джинни может принять газообразную форму *gaseous form* (как заклинание) на 1 час.

Ифрит

Ифриты говорят на Игнанском, Общем, Воздушном и Адском.

Магические Способности: По желанию - сотворение пламени и пиротехника *produce flame and pyrotechnics*; 1/день - исполнение трех желаний (не-джинам только), обнаружить магию, увеличение, газообразная форма, невидимость, устойчивый образ, изменить себя и стена

огня *grant up to three wishes (to nongenies only), detect magic, enlarge, gaseous form, invisibility, permanent image, polymorph self, and wall of fire*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 18-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Жара (Ex): раскаленное тело Ифрита наносит 1d6 очков дополнительного ущерба от огня всякий раз, когда он наносит удар или каждый раунд, когда проводит удержание.

Огненный подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода при провале спасброска.

УПЫРЬ (GHOUL)

	Упырь Средняя нежить	Гаст Средняя нежить
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)	2d8+6 (среднее 15)
Инициатива	-5	-1 Лов
Скорость	0фт	10 фт
Класс Защиты (АС)	13 (+3 естественная)	13 (-1 Лов, +4 естественная)
Атака	-	4 щупальца +3 бл.бой
Повреждения	-	Щупальце 1 d6+2 и яд
Размер/досигаемость	5x5фт/0фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Вопль	-
Специальные качества	Растение	Растение
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс -, Воля -4	Стойкость +6, Рефлекс -1, Воля +0
Характеристики	Сил -, Лов -, Тел 13, Инт 1, Муд 2, Хар 1	Сил 14, Лов 8, Тел 16, Инт 2, Муд 1, Хар 9
Умения	-	-
Навыки	-	-

Климат/Территория	Любое подземелье	Любое подземелье
Организация	Уединённый или грибница 3-5	Уединённый, грибница (2-4) или смешанная грибница (2-4 фиолетовых гриба и 3-5 воющих гриба)
Уровень Сложности	1	3
Сокровища	Нет	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	3 КЖ(средний)	3-6 КЖ(средний)

Упыри говорят на языках, на которых они говорили при жизни (обычно Общий).

Паралич (Ex): пораженные укусом упыря или его когтя должны преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 14) или будут парализованы на 1d6+2 минут. Эльфы иммунны к этому параличу.

Семя (Su): В большинстве случаев, упыри пожирают тех, кого они убили. Время от времени, однако, тела их гуманоидных жертв остаются лежать там, где они упали, превращаясь в упырей в течении 1d4 дней. Наложение защиты от зла *protection from evil* на тело умершего прежде, чем он станет упырём, предотвращает преобразование.

Нежить: Иммунны к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержены критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Лапедон

Могут плавать со скоростью 30 футов.

Гаст

Зловоние (Ex): запах смерти и разложения, окружающий эти существа вызывает отвращение. Те, кто находится в пределах 10 футов от Гаста, должны преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 15) или его будет тошнить, причиняя -2 штрафа обстоятельства ко всем атакам, спасброскам и проверкам умений на 1d6+4 минут.

Паралич (Ex): пораженные укусом упыря или его когтя должны преуспеть в спасброске по Стойкости (УС 15) или будут парализованы на 1d6+4 минут. Даже эльфы подвержены этому параличу.

Упырь



ГИГАНТ (Giant)

	Холмовой гигант Большой гигант	Каменный гигант Большой гигант	Морозный гигант Большой гигант
Кубики Жизни	12d8+48 (среднее 102)	14d8+56 (среднее 119)	14d8+70 (среднее 133)
Инициатива	-1 Лов	+2 Лов	+1 Лов
Скорость	40 фт	40 фт	40 фт
Класс Защиты (АС)	20 (-1 размер, -1 Лов, +9 естественная, +3 укрытие)	25 (-1 размер, +2 Лов, +11 естественная, +3 укрытие)	21 (-1 размер, -1 Лов, +9 естественная, +4 кольчужная рубаха)
Атака	Огромная великая дубина +16/+11 бл.бой или камень +8/+3 д.бой.	Огромная великая дубина +17/+12 бл.бой или камень +12/+7 д.бой.	Огромная великая секира +18/+13 бл.бой или камень +9/+4 д.бой.
Повреждения	Дубина 2d6+10 или камень 2d6+7	Дубина 2d6+12 или камень 2d8+8	Секира 2d8+13 или камень 2d6+9
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Бросание камней	Бросание камней и см. текст ниже	Бросание камней

	<i>Холмовой гигант</i> <i>Большой гигант</i>	<i>Каменный гигант</i> <i>Большой гигант</i>	<i>Морозный гигант</i> <i>Большой гигант</i>
Специальные качества	Ловля камней	Ловля камней	Ловля камней, холодный подтип
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +3, Воля +4	Стойкость +13, Рефлекс +6, Воля +4	Стойкость +14, Рефлекс +3, Воля +4
Характеристики	Сил 25, Лов 8, Тел 19, Инт 6, Муд 10, Хар 12	Сил 27, Лов 15, Тел 19, Инт 10, Муд 10, Хар 11	Сил 29, Лов 9, Тел 21, Инт 10, Муд 10, Хар 11
Умения	Лазить(+9), Прыгать(+9), Обнаружение (+4)	Лазить(+10), Прыгать(+10), Обнаружение (+3), Спрятаться (+0)*	Лазить(+13), Прыгать(+13), Обнаружение (+6)
Навыки	Разрубание, Мощная атака, Концентрация на оружии (великая дубина)	Боевые рефлекс, Выстрел в упор, Мощная атака, Пробивающий выстрел	Разрубание, Великое разрубание, Мощная атака, Разоружение

Климат/Территория	Любые холмы, горы и подземелья	Любые горы	Любые холодные земли и подземелья
Организация	Уединённый, отряд (2-5), банда (6-9 плюс 35% не боевых особей), охотящаяся партия (6-9 плюс 2-4 ужасных волка) или племя (21-30 плюс 12-30 ужасных волков, 2-4 ора, 12-22 орка и 35% не боевых особей)	Уединённый, отряд (2-5), банда (6-9 плюс 35% не боевых особей), охотящаяся/торгующая партия (6-9 плюс 1 старейшина) или племя (21-30 плюс 1-3 старейшины и 3-6 ужасных медведя и 35% не боевых особей)	Уединённый, отряд (2-5), банда (6-9 плюс 35% не боевых особей и 1 клирик 1-ого или 2-ого уровня), охотящаяся/торгующая партия (6-9 плюс 35% не боевых особей плюс 1 волшебник 3-5 уровня плюс 2-4 зимних волка и 2-3 ора) или племя (21-30 плюс клирик или волшебник 6-7 уровня плюс 12-30 зимних волков, 12-22 ора и 1-2 молодых белых дракона)
Уровень Сложности	7	8	9
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Часто хаотичный злой	Обычно нейтральный	Часто хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа

	<i>Огненный гигант</i> <i>Большой гигант</i>	<i>Облачный гигант</i> <i>Огромный гигант</i>	<i>Грозовой гигант</i> <i>Огромный гигант</i>
Кубики Жизни	15d8+75 (среднее 142)	17d8+102 (среднее 178)	19d8+144 (среднее 199)
Инициатива	-1 Лов	+1 Лов	+2 Лов
Скорость	30 фт (в кольчуге), 40 фт базовая	40 фт	40 фт, 30 фт плавание (латы), 50 фт, 40 фт плавание (база)
Класс Защиты (АС)	21 (-1 размер, +1 Лов, +8 естественная, +5 кольчуга)	21 (-2 размер, +1 Лов, +12 естественная)	27 (-2 размер, +2 Лов, +12 естественная, +5 латы)
Атака	Огромный великий меч +20/+15/+10 бл.бой, камень +10/+5/+0 бл.бой или камень +12/+7/+2 д.бой.	Гигантская утренняя звезда +22/+17/+12 бл.бой, составной длинный лук (+14) +14/+9/+4 д.бой.	Гигантский великий меч +21/+21/+16 бл.бой, гигантский мощный составной лук +16/+11/+6 д.бой.
Повреждения	Меч 2 d8+15, камень 2 d6+10 и 2d6 огонь	Утренняя звезда 4 d6+18, лук 2d8+12	Меч 4 d6+21, лук 4 d8+14
Размер/достижимость	5x5фт/10фт	10x10фт/15фт	10x10фт/15фт
Специальная атака	Бросание камней	Бросание камней, магические способности	Магические способности
Специальные качества	Ловля камней, огненный подтип	Ловля камней, Нюх	Соппротивление электричеству, хождение по камням, дыхание под водой
Спасброски	Стойкость +14, Рефлекс +4, Воля +5	Стойкость +16, Рефлекс +6, Воля +6	Стойкость +17, Рефлекс +8, Воля +9
Характеристики	Сил 31, Лов 9, Тел 21, Инт 10, Муд 10, Хар 11	Сил 35, Лов 13, Тел 23, Инт 12, Муд 12, Хар 13	Сил 39, Лов 14, Тел 23, Инт 16, Муд 16, Хар 15
Умения	Лазить(+11), Прыгать(+11), Обнаружение (+7)	Слушать(+10), Лазить(+16), Прыгать(+16), Обнаружение (+10)	Лазить(+18), Концентрация(+12), Прыгать(+12), Представление (декламация, драма, танец +7), Обнаружение(+7)
Навыки	Разрубание, Великое разрубание, Мощная атака, Разоружение	Бдительность, Разрубание, Великое разрубание, Мощная атака	Боевые рефлекс, Разрубание, Великое разрубание, Мощная атака, Разоружение
Климат/Территория	Любые/любое	Тёплые и умеренные горы и моря	Тёплые и умеренные горы

	<i>Огненный гигант Большой гигант</i>	<i>Облачный гигант Огромный гигант</i>	<i>Грозовой гигант Огромный гигант</i>
Организация	Уединённый, отряд (2-5), банда (6-9 плюс 35% не боевых особей и 1 клирик 1-ого или 2-ого уровня), охотящаяся/торгующая партия (6-9 плюс 1 волшебник 3-5 уровня плюс 3-5 грифонов) или племя (21-30 плюс клирик или волшебник 6-7 уровня плюс 12-30 адских гончих, 12-22 тролля и 1-2 молодых красных дракона)	Уединённый, отряд (2-5), семья (2-4 плюс 35% не боевых особей и 1 клирик или волшебник 4-7 уровня плюс 2-8 ужасных льва), или банда (6-9 плюс 1 волшебник 4-7 уровня плюс 2-3 тролля или эттина) или племя (21-30 плюс клирик или волшебник 6-7 уровня плюс 12-30 адских гончих, 12-22 тролля и 1-2 молодых красных дракона)	Уединённый, отряд (2-5), семья (2-4 плюс 35% не боевых особей и 1 клирик или волшебник 4-7 уровня плюс 2-8 ужасных льва), или банда (6-9 плюс 1 волшебник 4-7 уровня плюс 2-3 тролля или эттина) или племя (21-30 плюс клирик или волшебник 6-7 уровня плюс 12-30 адских гончих, 12-22 тролля и 1-2 молодых красных дракона)
Уровень Сложности	10	11	13
Сокровища	Стандарт	Стандарт деньги, двойные вещи, стандарт предметы	Стандарт деньги, двойные вещи, стандарт предметы
Мировоззрение	Часто законный злой	Обычно нейтральный добрый или нейтральный злой	Часто хаотический добрый
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа

Все гиганты говорят на своём языке. Те, у кого интеллект более 10, также говорят на Общем.

Бросание Камней (Ex): Взрослые гиганты могут метать камни и получают расовый бонус +1 к броскам атаки при метании камней. Гигант, по крайней мере Большого размера, может швырнуть камень, весящий 40-50 фунтов (Маленькие объекты) до 5 приращений расстояния. Величина приращения расстояния изменяется с видом гиганта. Огромный гигант может швырнуть камень 60-80 фунтов (объекты Среднего размера).

Ловля Камней (Ex): гигант, по крайней мере Большого размера, может поймать Маленький, Средний или Большой камень (или снаряд подобной формы). 1/раунд, гигант, в которого попали камнем, может сделать спасбросок по Рефлексу и поймать камень как свободное действие. УС - 15 для Маленького камня, 20 для Среднего, и 25 для Большого. (Если снаряд имеет волшебный бонус к атаке, увеличьте УС на этот бонус). Гигант должен знать об атаке и быть к ней готов.

Каменный Гигант

Умения: * КГ получает расовый бонус +8 к умению Спрятаться на скалистом ландшафте.

Старейшины Каменных Гигантов

Некоторые каменные гиганты развивают специальные способности, связанные с их окружающей средой. Эти старшины имеют счёт Харизмы по крайней мере 15 и магические способности, которые они используют как волшебники 10-ого уровня. 1/день они могут использовать каменную форму, разговор с камнем или преобразовывать камень в грязь или преобразовать грязь в камень *stone shape, stone tell, and either transmute rock to mud or transmute mud to rock*. Один из десяти старших - волшебник, обычно 3-6 уровня.

Морозный Гигант

Холодный Подтип (Ex): Иммунны к холоду; удвоенные повреждения от огня за исключением успешного спасброска.

Персонажи Морозных Гигантов

Клирики имеют доступ к любым двум из следующих доменов: Хаос, Разрушение, Зло и Война (чаще всего выбирают Разрушение или Войну).

Огненный Гигант

Подтип Огня (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода за исключением успешного спасброска.

Персонажи Огненных Гигантов

Клирики имеют доступ к любым двум из следующих доменов: Зло, Закон, Обман и Война (чаще всего выбирают Обман или Войну).

Облачный Гигант

Магические Способности: Облачные Гиганты, которые находятся на облаках (см. ниже) могут использовать следующие заклинания как, прочитанные волшебником 15 уровня: 3/день - левитация (сам плюс 2000 фунтов) и пелена *levitate (self plus 2,000 pounds) and obscuring mist*; 1/день – облако тумана *fog cloud*.

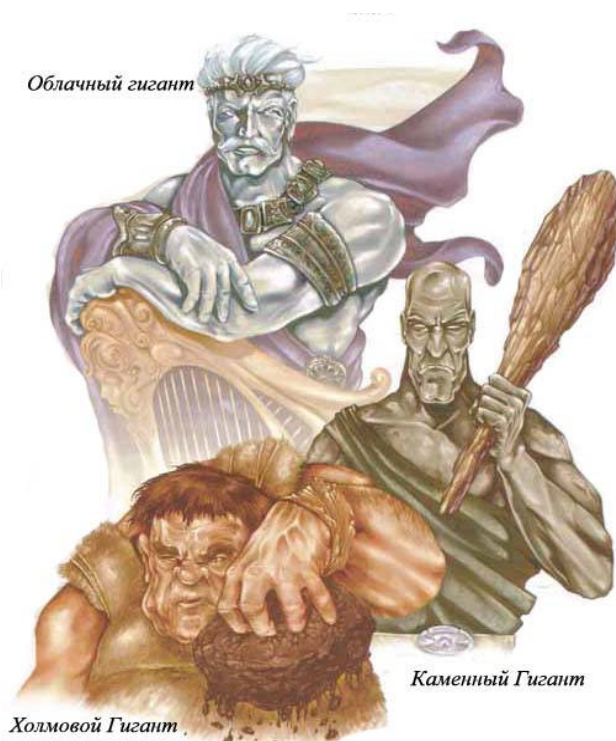
Умения и Навыки: ОГ имеют ЕНД, как если бы они были большими существами.

Персонажи Облачных Гигантов

Добрые клирики имеют доступ к любым двум из следующих доменов: Добро, Лечение, Сила и Солнце. Злые клирики имеют доступ к любым двум из следующих доменов: Смерть, Зло и Обман.

Штормовой Гигант

Магические Способности: 1/день штормовой гигант может вызвать молнию как друид 15-ого уровня и использовать цепную молнию как волшебник 15-ого уровня. 2/день штормовой гигант может управлять погодой как друид 20-ого уровня и левитировать как волшебник 20-ого уровня. УС спасброска - 12 + уровень заклинания.



Свобода Передвижения (Su): Штормовые гиганты постоянно имеют свободу передвижения как одноимённое заклинание *freedom of movement*.

Водное Дыхание (Ex): Штормовые гиганты могут дышать под водой и могут свободно использовать их магические способности под водой.

Умения и Навыки: Штормовые гиганты имеют ЕНД, как если бы они были большими существами. Штормовые гиганты игнорируют все штрафы веса при плавании.

Персонажи Штормовых Гигантов

Клирики Штормовых Гигантов могут выбрать два из следующих доменов: Хаос, Добро, Защита и Война.

ГИГАНТСКИЙ ОРЁЛ (Giant Eagle)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	4d10+4 (среднее 26)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	10фт, 80 фт полёт
Класс Защиты (АС)	15 (-1 размер, +3 Лов, +3 естественная)
Атака	2 Когтя +7 бл.бой, Укус +2 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d8+2, коготь 1 d6+4
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Уклонение
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +7, Воля +3
Характеристики	Сил 18, Лов 17, Тел 12, Инт 10, Муд 14, Хар 10
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+11*), Знание (природа +9), Почувствовать правду (+8), Знание дикой местности (+8)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые леса, горы, холмы, поля
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный добрый
Продвижение	5-8 КЖ (огромный), 9-12 КЖ (гигантский)

Орлы говорят на Общем и Воздушном.

Бой

Орлы обычно нападают с большой высоты, пикируя на огромной скорости. Когда орлы не могут пикировать, то они используют свои мощные когти и клюв, чтобы пробивать голову противника и выкалывать его глаза.

Умения: орлы получают расовый бонус +4 к проверке Обнаружение спрятавшегося в дневное время.

Обучение Гигантского Орла

Обучение гигантского орла требует успешной проверки Приручить животное (УС 24 для молодого существа, или УС 29 для взрослого), и чтобы существо желало этого.

Яйца орлов стоят 2500 зм за штуку, в то время как цыплята стоят 4000 зм каждый. Профессиональные тренеры берут 1000 зм за обучение гигантского орла, а поездка на орле требует экзотического седла. Гигантский орел может вести бой, неся наездника, но наездник не может нападать, если он или она не преуспевает в проверке Верховая Езда.

Подъёмная сила: легкий груз для гигантского орла - до 300 фунтов; средний груз 301-600 фунтов; и тяжелый груз 601-900 фунтов.

ГИГАНТСКАЯ СОВА (Giant Owl)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	4d10+4 (среднее 26)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	10фт, 70 фт полёт
Класс Защиты (АС)	15 (-1 размер, +3 Лов, +3 естественная)
Атака	2 Когтя +7 бл.бой, Укус +2 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d8+2, коготь 1 d6+4
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Супер ночное зрение
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +7, Воля +3
Характеристики	Сил 18, Лов 17, Тел 12, Инт 10, Муд 14, Хар 10
Умения	Слушать(+16), Обнаружение (+10*), Знание (природа +6), Двигаться тихо (+9*)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые леса, горы, холмы, поля
Организация	Уединённый, пара или компания (2-5)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный добрый
Продвижение	5-8 КЖ (огромный), 9-12 КЖ (гигантский)

Гигантские совы говорят на Общем и Лесном.

Бой

Гигантская сова нападает, тихо планируя в нескольких футах над добычей и пикируя, чтобы ударить, когда она находится непосредственно над жертвой.

Супер Ночное Зрение (Ех): гигантская сова видит в пять раз лучше человека при ночном свете.

Умения: Гигантские совы получают расовый бонус +8 к проверкам Слушать. Они также получают расовый бонус +4 к проверке Обнаружение в сумраке и темноте; когда в полете, они получают бонус +8 к проверке Двигаться тихо.

Обучение Гигантской Совы

Обучение гигантской совы требует успешной проверки Приручить Животное (УС 24 для молодого существа, или УС 29 для взрослого), и чтобы существо желало этого.

Яйца Гигантских сов стоят 2 500 зм за штуку, в то время как цыплята стоят 4 000 зм каждый. Профессиональные тренеры берут 1 000 зм за обучение гигантской совы, и поездка на ней требует экзотического седла. Гигантская сова может вести бой, неся наездника, но наездник не может нападать, если он или она не преуспевает в проверке Верховая езда.

Грузоподъемность: легкий груз для гигантской совы - до 300 фунтов; средний груз 301-600 фунтов; и тяжелый груз 601-900 фунтов.

БОРМОТУН (Gibbering Mouter)

Средний мутант	
Кубики Жизни	4d8+4 (среднее 22)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	10фт, 20 фт плавание
Класс Защиты (АС)	19 (+1 Лов, +8 естественная)
Атака	6 Уколов +4 бл.бой
Повреждения	Укол 1
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Бормотание, плевков, улучшенный захват, кровотечение, охват, манипулирование землёй
Специальные качества	Аморфный
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +2, Воля +5
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 12, Инт 4, Муд 13, Хар 13
Умения	Слушать(+8), Обнаружение (+16)
Навыки	Фехтование (укол)
Климат/Территория	Любые земли, вода, подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	5-12 КЖ (большой)



Бормотун

Бормотун может говорить на Общем, но редко говорит что-то внятное.

Бой

Бормотун нападает, выстреливая нити протоплазмы. Б. может выстрелить в общей сложности шестью такими нитями за раунд.

Бормотание (Su): Как только Б. определяет цель, он начинает постоянно что-то бормотать как свободное действие. Все существа (кроме Б.) в пределах 60 -футов должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 13) или будут под воздействием эффекта заклинания замешательство *confusion* на 1d2 раунда. Это - звуковой, затрагивающий разум эффект принуждения. Противники, которые успешно выполняют спасбросок, не могут быть затронуты тем же самым Б. в течение одного дня.

Плевков (Ех): В начале каждого боя, и каждые 2 раунда после этого, Б. может сделать плевков. Он загорается при контакте с воздухом, создавая ослепительную вспышку света. Все зрячие существа в пределах 60 футов должны преуспеть в Стойкости, (УС 13) или будут ослеплены на 1d3 раунда.

Улучшенный Захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, Б. должно поразить жертву нападением укуса.

Кровотечение (х): При второй успешной проверке борьбы после захвата, рот присасывается к противнику. Это автоматически наносит повреждение укуса и высасывает кровь, нанося 1 пункт временного повреждения Телосложения каждый раунд. Рот может быть сорван (нанося 1 пункта повреждения) успешной проверкой Силы (УС 12) или сбит нормальной атакой, которая наносит, по крайней мере, 2 пункта повреждения (УС 18). Оторванный рот продолжает кусать и высасывать кровь в течении 1d4 раундов после такого нападения. Существо, Телосложение которого уменьшено до 0, умирает и съедается Б., который получает 1 очко жизни и добавляет ещё один рот и пару глаз к его телу.

Охват (Ех): Б. может попробовать охватить противника Среднего или меньшего размера, захваченного тремя или более ртами. Противник должен преуспеть в Рефлексе (УС 14) или будет охвачен. В следующем раунде, Б. делает двенадцать нападений укуса вместо шести (каждый с бонусом атаки +4). Поглощенное существо не может напасть на Б. изнутри. Первично атакующие рты теперь свободны и могут проводить атаки на других существ.

Манипулирование Землёй (Su): По желанию, как стандартное действие, Б. может заставить камень и землю в пределах 5 футов от него стать болотом подобно зыбучим пескам. Смягчение земли, песка и тому подобного занимает 1 раунд, в то время как для камня потребуется 2 раунда. Любой кроме Б. в этой области должен использовать движение, эквивалентное действию, чтобы не завязнуть в трясине.

Аморфный (Ех): Б. не подвержен критическим ударам. Он не имеет ясного фронта или тыла и не может быть флангирован.

Умения: Благодаря большому количеству глаз, Б. получает расовый бонус +4 к проверке Обнаружение.

ГИРАЛЛОН (Girallon)

Большая бестия	
Кубики Жизни	7d10+14 (среднее 52)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	40фт, 40 фт лазить
Класс Защиты (АС)	16 (-1 размер, +3 Лов, +4 естественная)
Атака	4 Когтя +12 бл.бой, Укус +7 бл.бой

Повреждения	Укус 1 d8+4, коготь 1 d4+8
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Разорвать 2 d4+12
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +8, Воля +3
Характеристики	Сил 26, Лов 17, Тел 14, Инт 3, Муд 12, Хар 7
Умения	Лазить (+16), Обнаружение (+7), Двигаться тихо (+8)
Навыки	

Климат/Территория	Тёплые леса, горы и подземелья
Организация	Уединённый или компания (5-8)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)

Бой

Одиночный Г. обычно прячется в кроне дерева или под грудой листьев и веток. Когда он видит или чувствует по запаху добычу, он стремительно атакует. Г. хватает добычу, которая является достаточно маленькой, чтобы её унести и уходит, часто исчезая в деревьях прежде, чем компаньоны жертвы могут что-нибудь сделать. Против больших противников – Г. стремится порвать противника на куски так быстро, как только может.

Разорвать (Ex): Г. который удачно проводит атаку обоими когтями – разрывает тело противника. Это нападение автоматически наносит дополнительное повреждение 2d4+12.

Гираллон



ГИТЬЯНКИ (Githyanki)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	16 (+1 Лов, +5 латы)
Атака	Мастерский великий меч +3 бл.бой, составной дл. лук +3 д.бой
Повреждения	Меч 2 d6, лук 1 d8
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	
Специальные качества	Псионика, сопротивление силе (варьируется, см. текст)
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +1
Характеристики	Сил 10, Лов 12, Тел 13, Инт 11, Муд 8, Хар 10
Умения	Ремесло (производство оружия +16), Ремесло (производство брони +7), Поиск (+8)
Навыки	Концентрация на оружии (великий меч)

Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Компания (2-4 воина или псионика 3-его ур.), отряд (11-21 воинов или псиоников 3-его ур. плюс 2 сержанта 7 ур. плюс 1 капитан 9 ур. плюс 1 красный молодой дракон) или полк (30-300 воинов или псиоников 3-его ур. плюс 1 сержант 7 ур. на 10 человек, плюс 5 лейтенантов 7 ур. плюс 3 капитана 9 ур. плюс 1 командир 16 ур. плюс 1 взрослый красный дракон на каждые 30 человек)

Уровень Сложности	1
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда злой (любой)
Продвижение	По классу персонажа

Гитьянки



Г. - древняя ветка человекоподобных существ, которые проживают на Астральном Плате, которые копят оружие для своих набегов или войн.

Г. худощавые, в среднем ростом 6 1/4 фт. и весом приблизительно 170 фунтов. Они обладают грубой, желтой кожей и темными волосами, которые часто стянуты в один или более пучков. Их цвет глаз тёмный, а уши вытянуты в задней части. Они любят вычурную одежду и причудливую броню. Фактически, они уважают оружие и броню, и это весьма обычно для Г.

Г. говорят на своём собственном секретном языке, но большинство также знает Общий и Драконский. Как дварфы, Г. - ремесленники, хотя они сосредотачиваются исключительно на предметах войны. Их предметы легко узнаваемы, и не-Гитьянки, кто приобретает их, рискуют нарваться на неприятности при встрече с Г.

Большинство Г., с которым сталкиваются путники - воины или псионики; однако, псионик-волшебник (названный "варлоком"), или мультиклассовый Г. (названный «Гиш») весьма обычны.

Бой

Г. - закаленные воины и хорошо знакомы с тактическим использованием засад, укрытий и псионических снайперских атак. Однако, они предпочитают выманивать своих врагов на рукопашный бой, таким образом они могут пустить в ход своё разрушительное оружие. Оружие Г. - обычно великие мечи, мечи-бастарды и другие режуще-колошые виды оружия с большими лезвиями, все мастерской работы, и каждое тщательно украшено и имеет своё имя. Г.-псионики и волшебники направляют свои силы с высокой точностью, чтобы поддержать своих товарищей в схватке.

Псионика (Sp): По желанию – Ясновиденье/Яснослышанье, Телекинез и Скольжение Измерения *Clairaudience/Clairvoyance, Telekinesis, and Dimension Slide*. После достижения 8-ого уровня в любом классе (или комбинации классов), Г. может использовать Сдвиг измерений *Plane Shift* 1/день. Эти эффекты - как силы, проявленные псиоником 16-ого уровня.

Серебряные Мечи

Это внушительное оружие носят Г. воины 7-ого уровня и выше. Сделанный Гитьянками, серебряный меч - +3 великий меч, который очень напоминает стандартное оружие Г. Однако, когда меч используется в схватке, лезвие преобразовывает в столб серебристой жидкости, изменяя баланс оружия раунд за раундом, поскольку форма лезвия изменяется. В руках того у кого нет навыка Мастерство с Экзотическим Оружием, оружие неуклюже (-4 штрафа к атаке) и может воспользоваться только с его бонусом зачарования. Однако, опытный пользователь в Астральном Plane, в состоянии напасть на серебряный шнур, который соединяет астральных путешественников с их физическими формами; обычно этот иллюзорный шнур рассматривают как материальный объект с твердостью 10 и 20 очками жизни (см. "Нападение Объект" на странице 135 в Руководстве Игрока). Нападение на серебряный шнур вызывает атаку по возможности от астрального путешественника.

Серебряный шнур виден на расстоянии 5 футов позади астрального путешественника перед исчезновением его астральную среду. Когда шнур повреждается, астральный путешественник должен преуспеть в Стойкости (УС 13) или будет вынужден немедленно возвратиться в своё тело - что может быть хорошей идеей, если путешественнику не до борьбы с Г. на его домашнем Plane. Если серебряный шнур полностью разрушен, материальное тело существа (и астральное эхо) немедленно умирает. Шнуры путешественников с активной силой Пустота Разума *Mind Blank* к серебряным мечам.

Если серебряный меч попадает в руки не-Гитьянки, то Г. убьет обладателя? если сможет, украдет его, если они должны вести переговоры, или присоединится к владельцу как последний вариант. Серебряные мечи с бонусом +5 и *vorpal* мечи существуют, но они очень редки и даются только героям расы.

Уровень Псионика: 11-ый; Предпосылки: Ремесло – Псионическое Оружие и Броня, создатель должен быть Г.; Рыночная цена: 98 350 зм; Стоимость чтобы Создать: 49 000 зм + 3920 ОО.

Общество Гитьянки

Майндфлаеры поработили много рас, включая предшественников Г. Столетия рабства культивировали ненависть к майндфлаерам и наконец привили псионические способности. С умственными способностями и мощным лидером (легендарный Гит), рабы развили межпланетную борьбу, которая, в конце концов, низвергла империю майндфлаеров. К сожалению, прежние рабы скоро раскололись в расовом отношении на Гитьянки и их смертных врагов - Гитзераев. Эта вражда бушевала в течение столетий, деформируя Гитьянки в злых, милитаристских существ, которыми они являются сегодня. Тем не менее, ненависть обоих народов к майндфлаерам не знает никаких границ и они прервут военные действия, чтобы убить Иллитида, если представится такая возможность.

Г. живут в массивных крепостях на Астральном Plane. Здесь они торгуют, производят товары, выращивают пищу и т.д. Общественных домов нет, поскольку большинство Г. предпочитает иметь отдельные жилища; однако, Г. часто находятся в группах, оттачивая свои навыки борьбы. Крепости Г. содержат небоевых членов (главным образом дети) равных 20 % от боевого населения. Мужчины Г. и женщины могут быть найдены в почти любой роли или классе.

Г. не имеют никакого божества, но вместо этого воздают должное Лич-королеве. Ревнивый и параноидальный повелитель, она пожирает сущность любого Г., который повышается выше 16-ого уровня в любом классе (или комбинация классов). Помимо устранения потенциальных конкурентов, Лич-королева увеличивает свою власть с украденной сущностью жизни.

Договор с Красными Драконами: Г. имеют расовый договор с красными драконами, которые иногда служат им как кони. Индивидуально, Г. получают расовый бонус +4 к проверкам Дипломатии, имея дело с красными драконами. В больших группах, они могут создавать временные союзы с красными драконами по выбору МИ (см. Организацию, выше).

Персонажи Гитьянки

Г. может выбрать воина или псионика как благоприятный класс персонажа. Г. не могут быть клириками, если они не отказались от страшной Лич-королевы (что является опасным и, в конечном счете, смертельным выбором).

ГНОЛЛЬ (Gnoll)

Средний гуманоид	
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+0
Скорость	20фт (в броне), 30 фт (базовая)
Класс Защиты (AC)	17 (+1 естественная, +4 броня, +2 большой щит)
Атака	Боевой топор +3 бл.бой, короткий лук +1 д.бой
Повреждения	Топор 1d8+2, лук 1 d6
Размер/досагаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	
Специальные качества	Зрение в темноте 60 фт
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +0, Воля +0
Характеристики	Сил 15, Лов 10, Тел 13, Инт 8, Муд 11, Хар 8
Умения	Слушать (+3), Обнаружение (+3)
Навыки	Мощная атака

Климат/Территория	Тёплые и умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара, банда (2-5), отряд (10-100 плюс 50% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей и 1 лидер 4-6 ур.) или племя (20-200 плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей плюс 1 или 2 лейтенанта 4-5 ур плюс 1 лидер 6-8 ур плюс 6-10 ужасных львов; в подземельях также есть 1-3 тролля)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотический злой
Продвижение	По классу персонажа



Гнолль

Гноллы говорят на Гнольском, а некоторые на Оркском и Гоблинском.

Бой

Так как Гнолли носят броню и щиты, их штраф к проверке Спрятаться –6, что означает – Гнолли всегда аккуратно выбирают место засады (темнота, высокая степень укрытия и т.д.)

Персонажи-гнолли

Одобренный класс Гноллей – рейнджер.

ГНОМ (Gnome)

Маленький гуманоид

Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)
Инициатива	+0
Скорость	20фт
Класс Защиты (AC)	16 (+1 размер, +4 кольчужная рубаха, +1 маленький щит)
Атака	Короткий меч +1 бл.бой, лёгкий арбалет + 2д.бой
Повреждения	Меч 1d6-1, арбалет 1d8
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Черты гномов, заклинания
Специальные качества	Черты гномов, разговор с животными
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +0, Воля +0
Характеристики	Сил 8, Лов 10, Тел 12, Инт 11, Муд 11, Хар 11
Умения	Слушать (+4), Обнаружение (+2)
Навыки	Концентрация на оружии (короткий меч)

Климат/Территория

Любые леса, холмы и подземелья

Организация

Компания (2-4), отряд (11-20 плюс 1 лидер 3-6 ур и 2 лейтенанта 3 ур) или банда (30-50 плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей плюс 5 лейтенантов 5 ур плюс 3 капитана 7 ур плюс 2-5 медвежука)

Уровень Сложности

½ или 1 (свирфблинг)

Сокровища

Стандарт

Мировоззрение

Обычно нейтральный добрый

Продвижение

По классу персонажа



Гномы говорят на Гномском. Большинство гномов-путешественников (торговцы, ремесленники или авантюристы) знают Общий, в то время как воины в поселениях гномов обычно изучают Гоблинский или Кобольдский.

Бой

Гномы всюду используют волшебство иллюзии и тщательно готовят ловушки и западни всякий раз, когда могут.

Заклинания: Гномы со счётом Интеллекта 10 или выше могут читать танцующие огни, призрачный звук и ловкость рук *dancing lights*, *ghost sound*, and *prestidigitation* 1/день, как волшебник 1-ого уровня (штрафы провала заклинаний за броню применяются).

Разговор с Животными (Sp): 1/день гном может использовать разговор с животными как друид 1-ого уровня, чтобы общаться с прячущимся млекопитающим (барсук, лиса, кролик, и т.д.).

Черты Гнома (Ex): Гномы имеют следующие расовые черты:

- Маленький: Гномы получают бонус размера +1 к КЗ и броскам атаки и бонус размера +4 к проверке Спрятаться, но они должны использовать маленькое оружие, и их грузоподъёмность – 3/4 от грузоподъёмности существа Среднего размера.
- Зрение в сумерках: Гномы могут видеть в два раза дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и подобных условиях скудного освещения.
- расовый бонус +2 к спасброскам против иллюзий.
- расовый бонус+1 к броскам атаки против кобольдов и гоблиноидов.
- бонус уклонения +4 против гигантов.

Умения: Гномы получают расовый бонус +2 к проверкам Слушать и Алхимия.

Подрасы

Свирфблинг: Говорит на Гномском, Общем, Земном и Подземном. Большинство также говорит на языке Дроу или Куо-Тоа.

Типичные значения характеристик для Свирфблинга - Сил 8, Лов 12, Тел 10, Инт 10, Муд 12, Хар 6.

Магические Способности: Свирфблинги не имеют никаких специальных навыков или сопротивления иллюзиям, но они могут использовать слепоту, марево и изменить себя *blindness*, *blur*, and *change self* 1/день. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником уровня персонажа (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Необнаружение (Su): Свирфблинги имеют непрерывную способность необнаружения как одноимённое заклинание *nondetection*.

Черты Свирфблинга (Ex): Такие же, как у гномов, кроме того, что отмечено ниже:

- Знание Камней: Как dwarфы, свирфблинги получают расовый бонус +2 к проверкам поиска необычной каменной кладки. Что-то, что не камень, но замаскированное под камень также рассматривается как необычная каменная кладка. Глубинный гном, который просто проходит в пределах 10 футов от необычной каменной кладки, может сделать проверку, как если бы он активно искал и может использовать навык Поиска, чтобы найти ловушки каменной кладки, как это может делать вор. Свирфблинг может также интуитивно чувствовать глубину, приблизительное расстояние до цели также естественно, как человек может ощутить нужное направление.
- зрение в темноте до 120 футов.
- сопротивление заклинаниям 11 + уровень персонажа.
- расовый бонус +2 ко всем спасброскам.
- бонус уклонения +4 против всех существ (никакая специальная премия против гигантов).

Умения: Свирфблинги получают расовый бонус +2 к проверкам Спрятаться, который улучшается до +4 в затемнённой подземной области.

Лесные Гномы: В дополнение к Гному, лесные гномы говорят на Эльфийском, Лесном и Простом языках, который позволяет им общаться на примитивном уровне с лесными животными.

Черты Лесных Гномов (Ex): Такие же, как у гномов, кроме того, что отмечено ниже:

- Лесные гномы имеют врожденную способность пройти без следа (как заклинание *pass without trace*).
- расовый бонус +1 к броскам атаки против кобольдов, гоблиноидов, орков и рептильных гуманоидов.

Умения: Лесные гномы получают расовый бонус +4 к проверке Спрятаться, который улучшается до +8 в лесистой области.

Персонажи-Гномы

Предпочтительный класс гнома - иллюзионист.

ГОБЛИН (Goblin)

Маленький гуманоид (гоблиноид)

Кубики Жизни	1d8 (среднее 4)
Инициатива	+1 (лов)
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 размер, +1 Лов, +5 клёпанный кожаный доспех)
Атака	Утренняя звезда +1 бл.бой, жавелин + 3д.бой
Повреждения	Утренняя звезда 1 d8-1, жавелин 1 d6-1
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Зрение в темноте 60 фт
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля +0
Характеристики	Сил 8, Лов 13, Тел 11, Инт 10, Муд 11, Хар 8
Умения	Слушать (+3), Обнаружение (+3), Спрятаться (+6), Двигаться тихо (+4)
Навыки	Бдительность

Климат/Территория

Организация

Уровень Сложности

Сокровища

Мировоззрение

Продвижение

Тёплые и умеренные леса и подземелья

Отряд (4-9), банда (10-100 плюс 100% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на каждые 20 человек и 1 лидер 4-6 ур) или военный отряд (10-20 на врагах), или племя (40-400 плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей плюс 1-2 лейтенанта 4-5 ур плюс 1 лидер 6-8 ур плюс 10-24 врага плюс 2-4 ужасных волка)

¼

Стандарт

Обычно нейтральный злой

По классу персонажа



Гоблин

Гоблины говорят на Гоблинском; те, у кого интеллект 12 или выше также говорят на Общем.

Бой

Они одобряют засады, подавляющие преимущество, злые шутки и любые другие крайности, которые они могут придумать.

Умения: Гоблины получают расовый бонус +4 к проверке Двигаться тихо. Конница гоблинов (на врагах) получает бонус +6 к проверкам Верховой езды и навык Сражение Верховым (ни одна из этих выгод не включена в блок статистики).

Гоблинские персонажи

Одобрённый класс гоблина - вор. Клирики гоблины могут выбрать два из следующих доменов: Хаос, Зло и Обман. Большинство гоблинов заклинателей - адепты. Гоблины-адепты одобряют одурачивающие и смущающие врагов заклинания.

ГОЛЕМ (Golem)

	<i>Гolem из плоти Большой конструктор</i>	<i>Глиняный голем Большой конструктор</i>	<i>Каменный голем Большой конструктор</i>
Кубики Жизни	9d10 (среднее 49)	14d8+56 (среднее 119)	14d8+70 (среднее 133)
Инициатива	-1 Лов	-1 Лов	-1 Лов
Скорость	30 фт (не может бегать)	20 фт (не может бегать)	20 фт (не может бегать)
Класс Защиты (АС)	18 (-1 размер, -1 Лов, +10 естественная)	22 (-1 размер, -1 Лов, +14 естественная)	26 (-1 размер, -1 Лов, +18 естественная)
Атака	2 удара +10 бл.бой	2 удара +14 бл.бой	2 удара +18 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d8+5	Удар 2 d10+7	Удар 2 d10+9
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Берсерк	Берсерк, ранения	Замедление
Специальные качества	Конструктор, иммунитет к магии, снижение повреждений 15/+1	Конструктор, иммунитет к магии, снижение повреждений 20/+1, не подвержен проникающим и рубящим ранам, поспешность	Конструктор, иммунитет к магии, снижение повреждений 30/+2
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +3	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +4
Характеристики	Сил 21, Лов 9, Тел -, Инт -, Муд 11, Хар 1	Сил 25, Лов 9, Тел -, Инт -, Муд 9, Хар 1	Сил 29, Лов 9, Тел -, Инт -, Муд 11, Хар 1
Умения	-	-	-
Навыки	-	-	-
Климат/Территория	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья	Любые земли
Организация	Уединённый или отряд (2-4)	Уединённый или отряд (2-4)	Уединённый или отряд (2-4)
Уровень Сложности	7	10	11
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	10-18 (большой), 19-27 (огромный)	12-18 (большой), 19-33 (огромный)	15-21 (большой), 22-42 (огромный)

Кубики Жизни	Железный голем
Инициатива	Большой конструктор
Скорость	15d8+75 (среднее 142)
Класс Защиты (АС)	-1 Лов
Атака	20 фт (не может бегать)
Повреждения	30 (-1 размер, -1 Лов, +22 естественная)
Размер/досягаемость	2 удара +23 бл.бой
Специальная атака	Удар 2d10+11
Специальные качества	5x5фт/10фт
Спасброски	Оружие дыхания
Характеристики	Конструктор, иммунитет к магии, снижение повреждений 50/+3, уязвим к ржавчине.
Умения	Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +6
Навыки	Сил 33, Лов 9, Тел -, Инт -, Муд 11, Хар 1
Климат/Территория	-
Организация	-
Уровень Сложности	Любые земли
Сокровища	Уединённый или отряд (2-4)
Мировоззрение	13
Продвижение	Нет
	Всегда нейтральный
	19-24 (большой), 25 -54 (огромный)



восстанавливаются. Тело голема может многократно использоваться, как и лаборатория.

Завершение ритуала иссушает соответствующие ОО создателя и требует прочтения любого заклинания в заключительный день. Создатель должен прочитать заклинание лично, но они могут быть из внешних источников, типа свитков.

Голем из Плоти

Берсерк (Ex): Когда голем вступает в бой, есть совокупный 1%-ый шанс за каждый раунд, что его элементный дух вырывается на свободу. Неуправляемый голем впадает в ярость, нападая на самое близкое живое существо, или крушит объекты, по размеру меньше чем, сам голем, если в пределах досягаемости нет никаких существ, тогда он идет дальше, чтобы учинить ещё большие разрушения. Создатель голема, если он в пределах 60 футов, может попробовать восстановить контроль, говоря с големом твердо и убедительно, что требует успешной проверки Харизмы (УС 19). Успокоение голема занимает 1 минуту.

Иммунитет к Магии (Ex): Големы из Плоти иммунны ко всем заклинаниям, магическим способностям и сверхъестественным эффектам, кроме следующих: Огонь и эффекты на основе холода замедляют их (как заклинание) на 2d6 раунда, без спасброска. Эффект электричества нарушает любой эффект замедления на големе и выливает 1 пункт повреждения за каждые 3 пункта повреждения. Например, голем из плоти, пораженный молнией, брошенной волшебником 5-ого уровня получает назад 6 пунктов жизней, если общее количество повреждений - 18. Голем не бросает спасброска против эффектов электричества.

Создание

Голем стоит 50 000 зм, что включает 500 зм для строительства тела. Сборка тела требует успешной проверки Ремесла (скорняк) или проверки Лечения (УС 13). Создатель должен быть 14-ого уровня и способен читать тайные заклинания. Завершение ритуала иссушает 1 000 ОО создателя и требует заклинаний - силы быка, обет/миссия, ограниченное желание, универсальное превращение и защита от стрел *bull's strength, geas/quest, limited wish, polymorph any object, and protection from arrows*.

Глиняный Голем

Берсерк (Ex): Когда голем вступает в бой, есть совокупный 1%-ый шанс за каждый раунд, что его элементный дух вырывается на свободу. Неуправляемый голем впадает в ярость, нападая на самое близкое живое существо или будет крушить объекты, по размеру меньше, чем сам голем, если в пределах досягаемости нет никаких существ, тогда он идет дальше, чтобы учинить ещё большие разрушения. Как только голем впадает в ярость, его ничто не может остановить.

Создатель голема может командовать им, если голем - в пределах 60 футов и может видеть и слышать своего создателя. Если големом не командовать, то он обычно следует его последней инструкции, хотя если на него напасть, голем будет защищаться. Создатель может дать голему простую программу, чтобы управлять его действиями в своё отсутствие.

Големам не нужно дышать и они иммунны к большинству форм энергии.

Конструктор: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, повреждению характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Иммунитет к Магии (Ex): Големы полностью сопротивляются большинству волшебных и сверхъестественных эффектов, если не сказано обратное.

Создание

Стоимость, перечисленная для каждого голема включает стоимость физического тела и всех материалов и компонентов заклинаний, которые используются или становятся постоянной частью голема.

Понимание ритуалов требует от персонажа владения навыками Создать магическое оружие и броню и Создать чудесный предмет. Создатель должен работать в течение, по крайней мере, 8 часов каждый день в специально подготовленной лаборатории или рабочем помещении. Помещение подобно лаборатории алхимика и стоит 500 зм.

В перерывах создатель должен отдыхать и не должен совершать никаких других действий кроме еды, сна или разговора. Если создатель пропускает день ритуалов, процесс терпит неудачу и должен быть начат снова. Потраченные деньги теряются, но ОО

Ранение (Ex): раны голема не заживают сами по себе. Только излечивающие заклинания или заклинание лечения *Healing* 6-ого уровня или выше могут излечить это.

Не подверженность проникающим и рубящим ранам (Ex): Рубящее и колющее оружие, даже зачарованное, не причиняет вреда Глиняному Голему.

Иммунитет к магии (Ex): Глиняные Големы иммунны ко всем заклинаниям, магическим способностям и сверхъестественным эффектам, кроме следующих: Заклинание сдвиг земли *move earth* отодвигает голема на 120 фт и наносит ему 3d12 очков повреждения. Заклинание распад *disintegrate* замедляет голема (как заклинание замедление) на 1d6 раунды и наносит 1d12 очков повреждения. Чтение землетрясения *earthquake* непосредственно на голема мешает ему перемещаться в этом раунде и наносит 5d10 очков повреждения. Голем не получает никаких спасбросков против любого из этих эффектов.

Поспешность (Su): После того, как голем провёл в бою по крайней мере в 1 раунд, он может использовать поспешность *haste* 1/день как свободное действие. Эффект длится 3 раунда и это же самое, что и одноимённое заклинание.

Создание

Голем стоит 60 000 зм, что включает 1 500 зм для тела и 30 000 зм для одеяний, которые могут многократно использоваться. Создание тела требует успешной проверки Ремесла (лепка или каменная кладка) (УС 15). Ритуал требует создателя 16-ого уровня, который может читать божественные заклинания. Завершение ритуала иссушает 1 200 ОО создателя и требует заклинаний оживить объект, благословение, общение, молитва и восстановление *animate objects, bless, commune, prayer, and resurrection*.

Каменный Голем

Замедление (Su): каменный голем может использовать замедление как свободное действие 1/2 раунда. Эффект имеет диапазон 10 футов и продолжительности 7 раундов, требуя успешного спасброска по Воле (УС 13), чтобы отрицать. Способность - как одноимённое заклинание *Slow*.

Иммунитет к магии (Ex): каменный голем иммунен ко всем заклинаниям, магическим способностям и сверхъестественным эффектам, кроме следующих: Заклинание превратить камень в грязь *transmute rock to mud* замедляет голема (как заклинание замедления) на 2d6 раунда, без спасброска, в то время как преобразовывать грязь в камень *transmute mud to rock* излечивает все его потерянные *хп*б жизнью. Заклинание камень в плоть *stone to flesh* не изменяет структуры голема, но делает это уязвимым для любого нормального нападения на следующий раунд (это не включает заклинания, кроме тех, которые наносят повреждения).

Создание

Голем стоит 80 000 зм, что включает 1 000 зм для тела. Сборка тела требует успешной проверки Ремесла (лепка или каменная кладка) (УС 17). Создатель должен быть 16-ого уровня и способен читать тайные заклинания. Завершение ритуала иссушает 1 600 ОО создателя и требует заклинаний обет/миссия, ограниченное желание, универсальное превращение и замедление *geas/quest, limited wish, polymorph any object, and slow*.

Железный Голем

Оружие Дыхания (Su): Во время первого или второго раунд - облако ядовитого газа, 10-футовый куб непосредственно перед големом, длительность 1 раунд, свободное действие каждые 1d4+1 раунда; спасбросок по Стойкости (УС 17), первичное повреждение 1d4 временное. Телосложение, вторичное повреждение – смерть.

Иммунитет к магии (Ex): железный голем иммунен ко всем заклинаниям, магическим способностям и сверхъестественным эффектам, кроме следующих: Эффект электричества замедляет тво (как заклинание замедления) на 3 раунда, без спасброска. Огневое воздействие нарушает любой эффект замедления, наложенный на голема и вылечивает 1 пункт повреждения за каждые 3 пункта повреждения. Например, голем плоти, пораженный огненным шаром, брошенным волшебником 5-ого уровня, получает назад 6 очков жизнью, если общее количество повреждения - 18. Голем не бросает спасброски против огневых воздействий.

Уязвимость к Ржавчине (Ex): железный голем подвержен ржавению и ржавеющим атакам.

Создание

Голем стоит 100 000 зм, что включает 1 500 зм для тела. Сборка тела требует успешной проверки Ремесла (кузнец) (УС 20). Создатель должен быть 16-ого уровня и способен читать тайные заклинания. Завершение ритуала иссушает 2 000 ОО создателя и требует заклинаний смертельное облако, обет/миссия, ограниченное желание и универсальное превращение *cloudkill, geas/quest, limited wish, and polymorph any object*.

ГОРГОНА (Gorgon)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	8d10+24 (среднее 68)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	18 (-1 размер, +9 естественная)
Атака	Рог +12 бл.бой
Повреждения	Рог 1d8+7
Размер/досягаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, растоптать 1d8+7
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +6, Воля +3
Характеристики	Сил 21, Лов 10, Тел 17, Инт 2, Муд 12, Хар 9
Умения	Слушать (+8), Обнаружение (+8)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Тёплые и умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара, стая (2-4) или табун (5-13)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	9-15 КЖ (большой) 16-24 КЖ (огромный)



Горгона

Бой

Оружие Дыхания (Su): Окаменение постоянно, конус, 60 футов, каждые 1d4 раунда (но не больше, чем пять раз в день); спасбросок по Стойкости (УС 17).

Расплатить (Ex): Горгона может растоптать Маленьких или меньших существ нанося 1d8+7 очков повреждения. Противники, которые не делают атаки по возможности против Горгоны, могут сделать попытку Рефлекса (УС 23), чтобы снизить повреждения в два раза.

СЕРЫЙ РАЗРЫВАТЕЛЬ (Gray Render)

Большая бестия	
Кубики Жизни	10d10+70 (среднее 125)
Инициатива	+0
Скорость	30ффт
Класс Защиты (АС)	19 (-1 размер, +10 естественная)
Атака	Укус +12 бл.бой, 2 когтя +7 бл.бой
Повреждения	Укус 2d6+6, коготь 1d6+3
Размер/досягаемость	5x5ффт/10ффт
Специальная атака	Улучшенный захват, разорвать 3d6+9
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +14, Рефлекс +7, Воля +4
Характеристики	Сил 23, Лов 10, Тел 24, Инт 3, Муд 12, Хар 8
Умения	Спрятаться (+7), Обнаружение (+8)
Навыки	-

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	11-15 КЖ (большой) 16-30 КЖ (огромный)

Бой

С.Р. нападает, чтобы убивать, сбивать жертву с ног или защитить себя. Охотясь, он иногда пытается устроить засаду на блуждающую рядом добычу.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, С.Р. должен поразить жертву нападением укуса.

Разрывание (Ex): С.Р. который захватывает противника может разорвать его плоть. Это нападение автоматически наносит 3d6+9 пунктов повреждения.

Умения: С.Р. получает расовый бонус +4 к проверке Обнаружения из-за его шести острых глаз.



ГРИК (Grick)

Средний мутант	
Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30ффт, лазить 20ффт
Класс Защиты (АС)	16 (+2 Ловкость, +4 естественная)
Атака	4 выстреливающих щупальца +3 бл.бой, жало -2 бл.бой
Повреждения	Щупальца 1d4+2, жало 1d3+1
Размер/досягаемость	5x5ффт/5ффт
Специальная атака	-
Специальные качества	Нюх, снижение повреждений 15/1
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +2, Воля +5
Характеристики	Сил 14, Лов 14, Тел 1, Инт 3, Муд 14, Хар 5
Умения	Спрятаться (+4*), Обнаружение (+7), Слушать (+7), Лазить (+10)
Навыки	Бдительность

Климат/Территория	Подземелья
Организация	Уединённый или стая (2-4)
Уровень Сложности	3
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	3-4 КЖ (средний) 5-6 КЖ (большой)

Бой

Они охотятся, скрываясь около часто используемых проходов, используя их естественную окраску, чтобы скрываться в тени. Когда добыча проходит рядом, Грик набрасывается на неё своими щупальцами. Эластичное тело Грика, кажется, поглощает удары любого вида. Его челюсти относительно маленькие и слабые, по сравнению с массивным телом. Таким образом, вместо того, чтобы съесть добычу на месте, Грик обычно утаскивает жертву в своё логово, чтобы поесть не спеша.

Умения: * окраска Грика предоставляет ему расовый бонус +8 к проверке Спрятаться, когда он находится в скалистых областях.



ГРИФОН (Griffon)

Большая бестия	
Кубики Жизни	7d10+21 (среднее 59)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30фт, полёт 80фт
Класс Защиты (АС)	17 (-1 размер, +2 Ловкость, +6 естественная)
Атака	Укус +8 бл.бой, 2 когтя +3 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d6+4, коготь 1 d4+2
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Полная атака, Брыкание
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +3
Характеристики	Сил 18, Лов 15, Тел 16, Инт 5, Муд 13, Хар 8
Умения	Обнаружение (+11*), Слушать (+6), Прыжок (+8)
Навыки	-
Климат/Территория	Тёплые и умеренные холмы и горы
Организация	Уединённый, пара или прайд (6-10)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	8-10 КЖ (большой) 11-21 КЖ (огромный)



Грифон

Бой

Грифоны предпочитают атаковать свою добычу, пикируя или прыгая сверху.

Полная атака (Ex): Если грифон пикирует или прыгает на противника во время первого раунда боя, он может сделать полную атаку, даже если уже предпринял действие движения.

Брыкание (Ex): грифон, который предпринимает полную атаку, может сделать две брыкающие атаки (+8 бл.бой) своими задними ногами, нанося 1d6+2 режущих повреждений каждой.

Умения: Грифоны получают расовый бонус +4 к проверке Прыжки. * Он также получают расовый бонус +4 к проверке Обнаружения при дневном свете.

Обучение Грифона

Обучение грифона требует успешной проверки Приручить Животное (УС 21 для молодого существа, УС 28 для взрослого) и чтобы существо желало этого. Грифоны взрослеют в течении двух лет. Тренеры могут уменьшить УС на 5 и время выращивания наполовину при использовании волшебной уздечки, зачарованной для этой цели.

Яйца грифона стоят 3 500 зм за штуку, в то время как молодняк стоит 7 000 зм каждый. Профессиональные тренеры берут 1 500 зм. Поездка на обученном грифоне требует специального седла. Грифон может вести бой, неся наездника, но наездник не может нападать, если он или она провалили проверку Верховой Езды.

Грузоподъёмность: легкий груз для грифона - до 300 фунтов; средний груз 301-600 фунтов; и тяжелый груз 601-900 фунтов.

ГРИМЛОК (Grimlock)

Средний чудовищный гуманоид	
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 Ловкость, +4 естественная)
Атака	Боевой топор +4 бл.бой
Повреждения	Топор 1d8+3
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Слепое зрение
Специальные качества	Нюх, иммунитеты
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +4, Воля +2
Характеристики	Сил 15, Лов 13, Тел 13, Инт 10, Муд 8, Хар 6
Умения	Обнаружение (+3), Слушать (+6), Лазить (+7), Спрятаться (+6*), Поиск (+5)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые горы и подземелья
Организация	Банда (2-4), стая (10-20), племя (10-60 плюс 1 лидер 3-5 ур на каждые 10 взрослых) или культ (10-80 плюс 1 лидер 3-5 ур на каждые 10 взрослых и 1 майндфлаер или медуза)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	По классу персонажа



Гримлок

Бой

Слепое Зрение (Ex): Гримлок может определить местоположение всех противников в пределах 40 фт, как зрячее существо. За пределами этого диапазона, противники рассматриваются как полностью скрытая цель.

Гримлок восприимчив к звуковым и обонятельным атакам. Отрицание обоняния или слуха Гримлока уменьшает эту способность до нормального навыка Бой в Слепую. Если оба чувства подавлены, Гримлок эффективно ослеплён.

Иммунитет: Гримлоки имунны к атакам пристального взгляда, визуальным эффектам, иллюзиям и другим формам нападения, которые основаны на взгляде.

Умения: * серая кожа Гримлока помогает ему скрываться в ее родном ландшафте, присуждая расовый бонус +10 к проверке Спрятаться в горах или подземелье.

Гримлоки как персонажи
Одобренный класс - варвар.

ВЕДЬМА (Hag)

	<i>Морская ведьма</i> <i>Большой чудовищный гуманоид</i>	<i>Аннис</i> <i>Большой чудовищный гуманоид</i>	<i>Зелёная ведьма</i> <i>Средний чудовищный гуманоид</i>
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)	7d8+14 (среднее 45)	9d8+9 (среднее 49)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	30 фт, 40 фт плавать	40 фт	30 фт, 30 фт плавать
Класс Защиты (AC)	13 (-1 размер, +1 Лов, +3 естественная)	20 (-1 размер, +1 Лов, +10 естественная)	22 (+1 Лов, +11 естественная)
Атака	2 когтя +6 бл.бой	2 когтя +13 бл.бой, укусы +8 бл.бой	2 когтя +13 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d4+4	Коготь 1 d6+7, укусы 1 d6+3	Коготь 1 d4+4
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Ужасающее появление, сглаз	Улучшенный захват, разорвать 2d6+14, магические способности	Магические способности, мимикрия, слабость.
Специальные качества	СЗ 14, водное дыхание	СЗ 19, стальная кожа	СЗ 18, зрение в темноте 90 фт.
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +4, Воля +4	Стойкость +4, Рефлекс +6, Воля +6	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +7
Характеристики	Сил 19, Лов 12, Тел 12, Инт 10, Муд 13, Хар 10	Сил 25, Лов 12, Тел 14, Инт 13, Муд 13, Хар 10	Сил 19, Лов 12, Тел 12, Инт 13, Муд 13, Хар 10
Умения	Ремесло или Знание (одно любое +4), Спрятаться (+3), Слушать (+9), Обнаружение (+9)	Концентрация (+12), Спрятаться (+7), Слушать (+11), Обнаружить (+11)	Концентрация (+13), Спрятаться (+11), Слушать (+11), Обнаружить (+11), Ремесло или Знание (одно любое +5),
Навыки	Бдительность	Бдительность, Бой вслепую, Боевое произнесение заклинаний	Бдительность, Бой вслепую, Боевое произнесение заклинаний, Великая стойкость
Климат/Территория	Любая вода	Любая/любое	Любые земли
Организация	Уединённый или выводок (3 любые ведьмы плюс 1-8 огров и 1-4 злых гиганта)	Уединённый или выводок (3 любые ведьмы плюс 1-8 огров и 1-4 злых гиганта)	Уединённый или выводок (3 любые ведьмы плюс 1-8 огров и 1-4 злых гиганта)
Уровень Сложности	4 или 12 (выводок)	6 или 12 (выводок)	5 или 12 (выводок)
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой	Всегда хаотичный злой	Всегда хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа

Ведьмы говорят на языке Гигантов и Общем.

Морская Ведьма

Ужасающее Появление (Su): вид морской ведьмы столь ужасен, что любой, кто видит её, должен преуспеть в Стойкости (УС 11) или немедленно будет ослаблен, получая 2d8 пунктов временного повреждения Силы. Это не может уменьшить счёт Силы жертвы меньше 0, но у кого Сила становится равна 0 - беспомощен. Существа, которые успешно проходят спасбросок, не могут быть затронуты снова ужасающим появлением той же самой ведьмы в течение одного дня.

Сглаз (Su): 3/день морская ведьма может бросить свой страшный пристальный взгляд на одно любое существо в пределах 30 футов. Цель должна преуспеть в Стойкости (УС 11). Существа, которые терпят неудачу, имеют 25%-ый шанс на немедленную смерть от испуга; даже если они выживают, они впадают в кататонию на три дня, хотя заклинание снять проклятие или рассеять зло *remove curse or dispel evil*, может восстановить здравомыслие.

Водное дыхание (Ex): Морские ведьмы могут дышать под водой и могут свободно использовать их способности во время плавания.

Аннис

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Аннис должна поразить Большое или меньшее существо нападением когтя.

Разорвать (Ex): Аннис, которая поражает и захватывает нападением когтя, может разорвать тело противника. Это нападение автоматически наносит дополнительные 2d6+14 пунктов повреждения.

Разрыв (Ex): Аннис автоматически поражает удерживаемого противника всеми своими атаками ближнего боя, когда проводит удержание.

Магические Способности: 3/день – изменить себя и облако тумана *change self and fog cloud*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня.



Стальная Кожа (Ex): стальная кожа Аннис уменьшает получаемые повреждения, наносимые рубящим и колющим оружием на 1 пункт повреждения за удар. И наоборот, их повреждение увеличивается на 1 очко при ударах крушащим оружием. (Оружие типа утренняя звезда)

Зеленая Ведьма

Магические Способности: По желанию - изменить себя, танцующие огни, призрачный звук, невидимость, проход без следа, языки и водное дыхание *change self, dancing lights, ghost sound, invisibility, pass without trace, tongues, and water breathing*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Слабость (Su): зеленая ведьма может ослабить противника, делая специальную касательную атаку. Затронутый противник должен преуспеть в Стойкости (УС 13) или получают 2d4 пунктов временного повреждения Силы.

Мимикрия (Ex): Зеленые ведьмы могут подражать звукам почти любого животного, найденного около их логовищ.

Выводок Ведьмы

Выводок ведьм – это 80 % вероятность, что ведьма будет охраняться 1d8 людоедами и 1d4 злыми гигантами. Они часто изменены в менее враждебные формы и посылаются на большие расстояния как шпионы. Такие фавориты часто (60 %) несут волшебные камни, известные как глаза ведьмы (см. ниже).

Магические Способности: 3/день – оживить труп, наложить проклятие, управление погодой, сновидение, силовая клетка, пустота разума, магический мираж, превращение, вуаль и прозрение *animate dead, bestow curse, control weather, dream, forcecage, mind blank, mirage arcana, polymorph other, veil, and vision*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания). Чтобы использовать одну из этих способностей, три ведьмы должны быть в пределах 10 футов друг от друга. Это - полнораундовое действие.

1/месяц, выводок, который не имеет глаз ведьмы, может создать один драгоценный камень, стоящий по крайней мере 20 зм (см. ниже).

Глаз Ведьмы

Любая из трех ведьм, которая создала глаз ведьмы, может видеть через него, пока он находится на том же самом Плане, что и ведьма. Разрушение глаза ведьмы наносит 1d10 пунктов повреждения каждому члену выводка и ослепляет того, кто получил самое большое повреждение на 24 часа.

ХОББИТ (Halfling)

Маленький гуманоид

Кубики Жизни

Инициатива

Скорость

Класс Защиты (AC)

1d8 (среднее 4)

+1 Лов

20фт

15 (+1 размер, +1 Ловкость, +3 клепаный кожаный доспех)

Атака

Длинный меч +2 бл.бой или тяжёлый арбалет +3 д.бой

Повреждения

Меч 1d8-1, арбалет 1d10

Размер/досыгаемость

5x5фт/5фт

Специальная атака

Признаки хоббитов

Специальные качества

Признаки хоббитов

Спасброски

Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +1

Характеристики

Сил 8, Лов 13, Тел 10, Инт 11, Муд 11, Хар 11

Умения

Слушать (+3), Спрятаться (+3), Двигаться тихо (+4)

Навыки

Концентрация на оружии (длинный меч)

Климат/Территория

Любая/любое

Организация

Компания (2-4), отряд (11-20 плюс 2 сержанта 3 ур плюс 1 лидер 3-6 ур) или банда (30-100 плюс 100% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на каждые 20 взрослых плюс 5 лейтенантов 5 ур плюс 3 капитана 7 ур плюс 6-10 собак и 2-5 ездовых собак)

Уровень Сложности

1/2

Сокровища

Стандарт

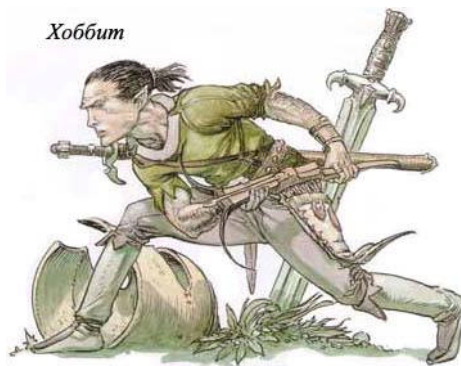
Мировоззрение

Обычно нейтральный

Продвижение

По классу персонажа

Хоббит



Хоббиты говорят на Хоббитском и Общем.

Бой

Хоббиты предпочитают оборонительный бой, обычно скрываясь и начиная стрелять из оружия дальнего боя при подходе противника.

Черты Хоббитов (Ex): У Хоббитов следующие расовые черты:

- Маленький: Хоббит получает бонус размера +1 к КЗ и броскам атаки и бонус размера +4 к проверке Спрятаться, но они должны использовать маленькое оружие, и их грузоподъемность - три четверти грузоподъемности существ Среднего размера.
- расовый бонус +1 ко всем спасброскам.
- нравственный бонус +2 к спасброскам против страха. (Складывается с бонусом +1 от предыдущей позиции).
- расовый бонус +1 к атаке метательным оружием.

Умения: Хоббиты проворны, устойчивы и атлетичны. Они получают расовый бонус +2 к проверкам Лазить, Прыгать и Двигаться тихо. Их острый слух дарует расовый бонус +2 к проверке Слушать.

Подрасы

Высокие Хоббиты

Они говорят на Эльфийском в дополнение к обычным языкам хоббитов.

Черты Высоких Хоббитов (Ex): В дополнение к основным чертам хоббитов, кроме отмеченного здесь.

- расовый бонус +2 к проверкам Поиск, Обнаружение и Слушать. Как эльфы, Высокие Хоббиты, при прохождении в пределах 5 фт от секретной или скрытой двери, автоматически используют проверку Поиска.

Умения: Высокие Хоббиты менее спортивные чем легконогие хоббиты и не получают никаких бонусов к проверкам Лазить, Прыгать и Двигаться тихо.

Глубинный хоббит

Они говорят на Дварфийском.

Черты Глубинных Хоббитов (Ex): В дополнение к основным чертам хоббитам, кроме отмеченного здесь.

- Зрение в темноте до 60 футов.
- *Знание Камня:* Как дварфы, глубинные хоббиты получают расовый бонус +2 к проверке, чтобы заметить необычную каменную кладку. Что-то, что не камень, но замаскировано под камень, рассматривается как необычная каменная кладка. Глубинный Хоббит, проходящий в пределах 10 фт от необычной каменной кладки, может сделать проверку, как если бы он активно искал и может использовать умение Поиска, чтобы найти ловушки каменной кладки, как и жулик. Глубинный Хоббит может также интуитивно чувствовать глубину, как человек может ощутить, какой путь является верным.

Меня: Глубинный хоббиты получают расовый бонус +2 к проверке Оценка и Ремесло, которое связано с камнем или металлом. Они менее спортивны чем легконогие хоббиты и не получают никаких бонусов к проверкам Лазить, Прыгать и Двигаться тихо

Хоббиты-персонажи

Одобрённый класс хоббита - жулик.

ГАРПИЯ (Harpy)

Средний чудовищный гуманоид

Кубики Жизни	7d8 (среднее 31)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	20фт, 80фт полёт
Класс Защиты (AC)	13 (+2 Ловкость, +1 естественная)
Атака	Дубинка +7/+2 бл.бой, или 2 когтя +2 бл.бой
Повреждения	Дубинка 1d4, коготь 1d3
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Чарующая песня
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +7, Воля +5
Характеристики	Сил 10, Лов 15, Тел 10, Инт 7, Муд 10, Хар 15
Умения	Обнаружение (+6), Слушать (+7), Блеф (+8), Представление (+9)
Навыки	Уклонение, Атака слёту
Климат/Территория	Умеренные и тёплые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или стая (7-12)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа



Гарпия

Бой

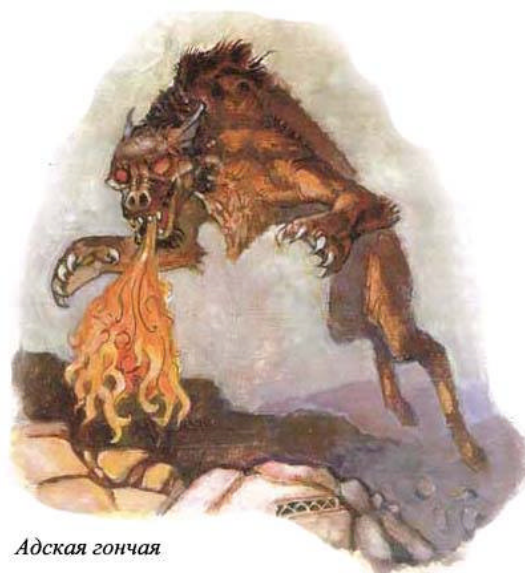
Когда гарпия участвует в сражении, она предпочитает использовать навык Атака Слёту и оружие ближнего боя.

Чарующая Песня (Su): самая коварная способность гарпии - её песня. Когда гарпия поет, все существа (кроме гарпий) в пределах 300 фт должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 15) или станут очарованными. Это - звуковое, затрагивающее сознание очарование. Если спасбросок успешен, то существо не может быть затронуто песней этой гарпии в течение одного дня. Очарованная жертва идет к гарпии, выбирая самый прямой маршрут. Если путь проходит через опасную область, то существо получает второй спасбросок. Очарованные существа не могут предпринимать никаких действий, кроме защиты. Жертва останавливается в пределах 5 футов от гарпии и не оказывает сопротивления атакам монстра. Эффект продолжается, пока гарпия поет. Способность противопесни барда позволяет очарованному существу сделать попытку нового спасброска.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ (Hell Hound)

Средний пришелец

Кубики Жизни	4d8+4 (среднее 22)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт
Класс Защиты (AC)	16 (+1 Ловкость, +5 естественная)
Атака	Укус +5 бл.бой
Повреждения	Укус 1d8+1
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания
Специальные качества	Нюх, огненный подтип
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +4
Характеристики	Сил 13, Лов 13, Тел 13, Инт 6, Муд 10, Хар 6
Умения	Обнаружение (+7*), Слушать (+5), Спрятаться (+11), Двигаться тихо (+13), Знание дикой местности (+0*)
Навыки	Улучшенная инициатива, Идти по следу
Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый, пара или стая (5-12)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	5-8 КЖ (большой)



Адская гончая

Адские гончие не говорят, но понимают Инфернальный.

Бой

Адские гончие - прекрасные охотники. Любимая тактика стаи - окружить добычу, затем напасть одной или двумя собаками, загоняя жертву пламенным дыханием к остальным собакам. Если добыча не среагировала как надо, стая сужает круг. А.Г. преследуют бегущую жертву очень настойчиво.

Оружие Дыхания (Su): Конус огня, 30 футов, каждые 2d4 раунда; повреждения 1d4+1, Рефлекс половина, УС 13. Пламенное дыхание также зажигает любые горючие материалы в пределах конуса. А.Г. могут использовать их оружие дыхания, кусая.

Огненный подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода за исключением успешного спасброска.

Умения: А.Г. получают расовый бонус +5 к проверкам Спрятаться и Двигаться Тихо. * Они также получают расовый бонус +8 к проверкам Обнаружение и Знание дикой местности когда они идут по следу, благодаря их острому нюху.

ГИППОГРИФ (Hippogriff)

Большое чудовище

Кубики Жизни

3d10+9 (среднее 25)

Инициатива

+2 Лов

Скорость

50фт, 100 фт полёт

Класс Защиты (АС)

15 (-1 размер, +2 Ловкость, +4 естественная)

Атака

Укус +0 бл.бой, 2 когтя +5 бл.бой

Повреждения

Укус 1 d8+2, коготь 1 d4+4

Размер/достижимость

5x10фт/5фт

Специальная атака

-

Специальные качества

-

Спасброски

Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +2

Характеристики

Сил 18, Лов 15, Тел 16, Инт 4, Муд 13, Хар 8

Умения

Обнаружение (+7*), Слушать (+4)

Навыки

Климат/Территория

Умеренные и тёплые холмы и поля

Организация

Уединённый, пара или стая (7-12)

Уровень Сложности

2

Сокровища

Нет

Мировоззрение

Всегда нейтральный

Продвижение

4-6 КЖ (большой), 7-9 КЖ (огромный)



Гиппогриф

Бой

Гиппогрифы пикируют на добычу и нападают своими задними копытами. Когда они не могут пикировать, они дерутся когтями и клювом.

Умения: * Г. получают расовый бонус +4 к проверке Обнаружение в дневное время.

Обучение Гиппогрифа

Обучение Гиппогрифа требует успешной проверки Приручить Животное (УС 21 для молодого существа и УС 28 для взрослого) и чтобы существо желало этого. Гиппогрифы взрослеют также как и лошади. Тренеры могут уменьшить УС на 5 и время тренировки наполовину при использовании волшебной уздечки, зачарованной для этой цели.

Яйца гиппогрифа стоят 2 000 зм за штуку, в то время как молодой стоит 3 000 зм каждый. Профессиональные тренеры берут 1 000 зм за обучение гиппогрифа. Поездка на обученном гиппогрифе требует экзотического седла. Гиппогриф может вести бой, неся наездника, но наездник не может напасть, если он или она провалил проверку Верховая Езда.

Грузоподъёмность: легкий груз для гиппогрифа - до 300 фунтов; средний груз 301-600 фунтов; и тяжелый груз 601-900 фунтов.

ХОБГОБЛИН (Hobgoblin)

Средний гуманоид (гоблиноид)

Кубики Жизни

1d8+1 (среднее 5)

Инициатива

+1 Лов

Скорость

30фт

Класс Защиты (АС)

15 (+1 Ловкость, +3 клёп. кожаный доспех, +1 мал. Щит)

Атака

Дл. меч +1 бл.бой, или метат. копье +2 бл.бой

Повреждения

Меч 1 d8, копье 1 d6

Размер/достижимость

5x5фт/5фт

Специальная атака

-

Специальные качества

Зрение в темноте 60 фт

Спасброски

Стойкость +3, Рефлекс +1, Воля +0

Характеристики

Сил 11, Лов 13, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 10

Умения

Обнаружение (+3), Слушать (+3), Двигаться тихо (+3), Спрятаться (+1)

Навыки

Бдительность

Климат/Территория

Умеренные и тёплые земли и подземелья

Организация

Банда (4-9), отряд (10-100 плюс 50% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на каждые 20 человек и 1 лидер 4-6 ур) или военный отряд (10-24) или племя (30-300 плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей плюс 1-2 лейтенанта 4-5 ур плюс 1 лидер 6-8 ур плюс 2-4 ужасных волка плюс 1-4 огра или 1-2 тролля)



Хобгоблин

Уровень Сложности	½
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	По классу персонажа

Хобгоблины говорят на Общем и Гоблинском.

Бой

Эти существа имеют сильное представление о стратегии и тактике и способны к выполнению сложных планов сражения. Под лидерством квалифицированного стратега или тактика, их дисциплина может иметь решающий фактор. Хобгоблины ненавидят эльфов и нападают прежде всего на них, в предпочтении к другим противникам.

Умения: Х. получают расовый бонус +4 к проверке Двигаться Тихо.

Хобгоблины-персонажи

Одобренный класс - воин. Клирики-Хобгоблины могут выбрать два из следующих доменов: Зло, Разрушение и Обман.

ГОМУНКУЛ (Homunculus)

Крошечный конструктор

Кубики Жизни	2d10 (среднее 11)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	20фт, 50 фт полёт
Класс Защиты (АС)	14 (+2 Ловкость, +2 размер)
Атака	Укус +2 бл.бой
Повреждения	Укус 1d4-1 и яд
Размер/досягаемость	2.5х2.5фт/0фт
Специальная атака	Яд
Специальные качества	Конструктор
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +2, Воля +1
Характеристики	Сил 8, Лов 15, Тел -, Инт 10, Муд 12, Хар 7
Умения	
Навыки	

Гомункул



Климат/Территория	Любая/любое
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	1
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Любое (как у создателя)
Продвижение	3-6 КЖ (крошечный)

Бой

Г. прыгает на свою жертву и кусает её своими ядовитыми клыками.

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 11); первичное повреждение - сон в течение 1 минуты, вторичное повреждение - сон на следующие 5d6 минут.

Конструктор: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, повреждению характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Создание

Создание Г. стоит 100 зм, включая 20 зм для тела. Эта стоимость включает все материалы и компоненты заклинаний, которые потребляются или стали постоянной частью создания.

Создание тела требует проверки Ремесла (скульптура или каменная кладка) (УС 12). После того, как тело готово, оно оживляется через зачаровательный волшебный ритуал, который требует персонажа 7-ого уровня с навыком Создание Чудесных Вещей. Этот ритуал требует недели времени: создатель должен усиленно работать в течение, по крайней мере, 8 часов каждый день, в особом образом подготовленной лаборатории или рабочем помещении, подобной лаборатории алхимика и ценной не менее 500 зм. Если создатель лично изготавливал тело существа, изготовление тела входит в состав времени ритуала оживления.

Персонаж во время ритуала должен периодически отдыхать и не может выполнять никаких других действий кроме еды, сна или разговора. Если он или она пропускает день, процесс терпит неудачу, и ритуал должен быть начат снова; любые материальные затраты теряются (но не ОО). Предварительно обработанное тело может многократно использоваться, как и лаборатория.

Завершение ритуала, в заклочительный день, требует следующих заклинаний: магическое око, зеркальное отражение и починка *arcane eye, mirror image, mending* и иссушает 25 ОО создателя. Он или она должны читать заклинания лично, но они могут быть использованы из внешних источников, типа свитков.

ЗАВЫВАТЕЛЬ (Howler)

Большой пришелец

Кубики Жизни	6d8+12 (среднее 39)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	60фт
Класс Защиты (АС)	17 (-1 Размер, +3 Ловкость, +5 естественная)
Атака	Укус +10 бл.бой, 1d4 игл +5 бл.бой
Повреждения	Укус 2d8+5, игла 1d4+2
Размер/досягаемость	5х10фт/5фт
Специальная атака	Иглы, вой
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +8, Воля +7
Характеристики	Сил 21, Лов 17, Тел 15, Инт 6, Муд 14, Хар 8
Умения	Обнаружение (+11), Слушать (+11), Двигаться тихо (+8), Спрятаться (+8), Лазить (+10), Поиск (+1)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Любая/Любое
Организация	Уединённый, банда (2-4) или отряд (6-10)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	7-9 КЖ (большой), 10-18 КЖ (огромный)

Бой

3. нападают группами, поскольку они трусливые и жестокие. Они предпочитают стремительно атаковать, отступить, и затем снова стремительно атаковать.

Иглы (Ex): шея 3. утыкана длинными иглами. Кусая, существо мечется, нанося 1d4 повреждениями этими иглами. Противник, пораженный нападением иглы должен пройти спасбросок по Рефлексу (УС 16) или будет проткнут иглой. Игла налагает штраф обстоятельства -1 к броскам атаки, спасброскам и проверкам умений и навыков. Удаление иглы наносит дополнительные 1d6 повреждений.

Вой (Ex): Все существа кроме других пришельцев, которые слышат вой существа в течение часа или больше, подчинены его эффекту, хотя это не помогает 3. в бою. Те, кто в пределах 100 фт распространения воя, должны преуспеть в спасброске по Воле (УС 12) или получают 1 пункт временного повреждения Мудрости. Спасбросок должен быть повторен в течение каждого часа «прослушивания» воя. Это - звуковое, затрагивающее сознание нападение; оглушенные существа не подчинены ему.

Обучение Завывателя

Адские существа Маленького и Среднего размера, типа Квазитов, глубинных Орков или даже Скубусов иногда используют 3. как подкрепление или выючных животных. Они особенно полезны в подземельях. Большие и более мощные демоны используют их как охотничьих собак.

Обучение 3. требует успешной проверки Приручить Животное (УС 23 для молодого существа и УС 30 для взрослого) и чтобы существо желало этого. Тренеры могут уменьшить УС на 5 и время тренировки наполовину при использовании волшебного ремня безопасности, зачарованного для этой цели. 3. может вести бой, неся наездника, но наездник не может напасть, если он или она провалил проверку Верховая Езда. Грузоподъемность: легкий груз для Завывателя - до 460 фунтов; средний груз 461-920 фунтов; и тяжелый груз 921-1380 фунтов. 3. Может тянуть 6900 фунтов.



ГИДРА (Hydra)

	5-головая Огромная бестия	6-головая Огромная бестия	7-головая Огромная бестия
Кубики Жизни	5d10+25 (среднее 52)	6d10+30 (среднее 63)	7d10+35 (среднее 73)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	20 фт, 10 фт плавание	20 фт, 10 фт плавание	20 фт, 10 фт плавание
Класс Защиты (AC)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	5 Укусов +4 бл.бой	6 Укусов +5 бл.бой	7 Укусов +7 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d10+3	Укус 1 d10+3	Укус 1 d10+3
Размер/досигаемость	20x20фт/10фт	20x20фт/10фт	20x20фт/10фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нюх	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +5, Воля +1	Стойкость +10, Рефлекс +6, Воля +2	Стойкость +10, Рефлекс +6, Воля +2
Характеристики	Сил 17, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9	Сил 17, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9	Сил 19, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+6)	Слушать(+6), Обнаружение (+6)	Слушать(+6), Обнаружение (+7)
Навыки	Боевые рефлекс	Боевые рефлекс	Боевые рефлекс

	8-головая Огромная бестия	9-головая Огромная бестия	10-головая Огромная бестия
Кубики Жизни	8d10+40 (среднее 84)	9d10+45 (среднее 94)	10d10+50 (среднее 105)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	20 фт, 20 фт плавание	20 фт, 20 фт плавание	20 фт, 20 фт плавание
Класс Защиты (AC)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	8 Укусов +8 бл.бой	9 Укусов +9 бл.бой	10 Укусов +10 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d10+3	Укус 1 d10+3	Укус 1 d10+3
Размер/досигаемость	20x20фт/10фт	20x20фт/10фт	20x20фт/10фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нюх	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +7, Воля +2	Стойкость +11, Рефлекс +7, Воля +3	Стойкость +12, Рефлекс +8, Воля +3
Характеристики	Сил 19, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9	Сил 21, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9	Сил 21, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, Хар 9
Умения	Слушать(+5), Обнаружение (+6)	Слушать(+6), Обнаружение (+6)	Слушать(+6), Обнаружение (+7)
Навыки	Боевые рефлекс	Боевые рефлекс	Боевые рефлекс

	<i>11-головая Огромная бестия</i>	<i>12-головая Огромная бестия</i>
Кубики Жизни	11d10+55 (среднее 115)	12d10+60 (среднее 126)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	20 фт, 20 фт плавание	20 фт, 20 фт плавание
Класс Защиты (АС)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)	15 (-2 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	11 Укусов +12 бл.бой	12 Укусов +13 бл.бой
Повреждения	Укус 1d10+6	Укус 1d10+6
Размер/досягаемость	20х20фт/10фт	20х20фт/10фт
Специальная атака	-	-
Специальные качества	Нюх	Нюх
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +8, Воля +3	Стойкость +13, Рефлекс +9, Воля +4
Характеристики	Сил 23, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, аар 9	Сил 23, Лов 12, Тел 20, Инт 3, Муд 10, аар 9
Умения	Слушать(+8), Обнаружение (+9)	Слушать(+9), Обнаружение (+9)
Навыки	Боевые рефлекс	Боевые рефлекс

Климат/Территория
Организация
Уровень Сложности

Любые болота и подземелья

Уединённый

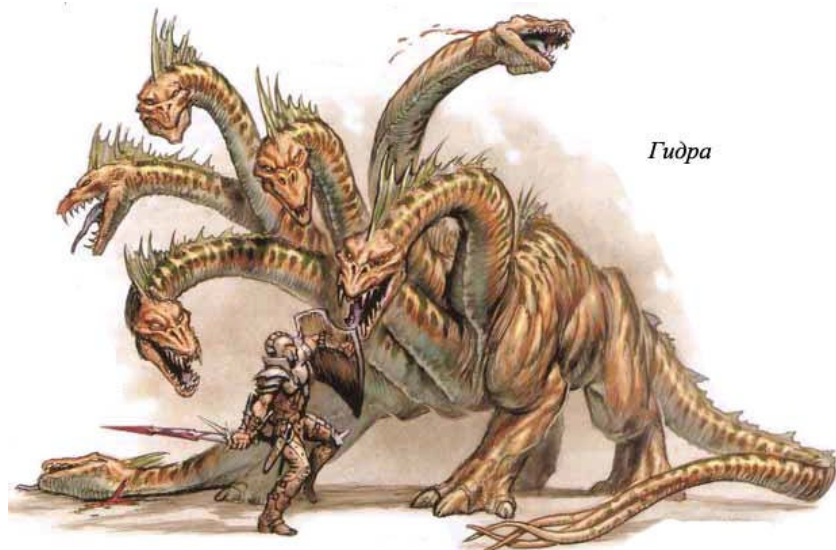
5-головая –4 (обычная), 6 (пиро- или крио-), 7 (лернианская), 8 (лернианская пиро- или крио-);
6-головая –5 (обычная), 7 (пиро- или крио-), 8 (лернианская), 9 (лернианская пиро- или крио-);
7-головая –6 (обычная), 8 (пиро- или крио-), 9 (лернианская), 10 (лернианская пиро- или крио-);
8-головая –7 (обычная), 9 (пиро- или крио-), 10 (лернианская), 11 (лернианская пиро- или крио-);
9-головая –8 (обычная), 10 (пиро- или крио-), 11 (лернианская), 12 (лернианская пиро- или крио-);
10-головая –9 (обычная), 11 (пиро- или крио-), 12 (лернианская), 13 (лернианская пиро- или крио-);
11-головая –10 (обычная), 12 (пиро- или крио-), 13 (лернианская), 14 (лернианская пиро- или крио-);
12-головая –11 (обычная), 13 (пиро- или крио-), 14 (лернианская), 15 (лернианская пиро- или крио-);

Сокровища
Мировоззрение
Продвижение

1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей

Обычно нейтральный

-



Гидра

Магические Бестии

Три специальных вида Гидр – Лернианская Гидра, Пирогидра и Криогидра – это магические бестии, а не просто бестии. Они имеют те же особенности и блоки статистики, что и обычные Гидры, а также они обладают специальными способностями.

Бой

Гидра может нападать всеми своими головами без всяких штрафов, даже если они двигаются или проводят стремительную атаку в течение раунда.

Гидра может быть убита, если ей отрубить все её головы или уничтожить тело. Чтобы отрубить голову, противник должен поразить шею монстра рубящим оружием и нанести столько повреждений за один удар, сколько указано в статистике существа, разделенное на его число голов. (Игрок должен сказать, куда он нападает перед броском атаки.) Например, если 5-

головая Гидра имеет 52 ОЖ, единственный удар, наносящий 10 или больше очков повреждения отрубает голову ($52/5 = 10.4$, округляется вниз до 10). Любое лишнее повреждение теряется. Гидра больше не может нападать отрубленной головой, но не переносит никаких других штрафов. Отрубленная голова вырастает примерно через месяц.

Умения: Гидры получают расовый бонус +2 к проверкам Слушать и Обнаружение из-за их нескольких голов.

Навыки: Навык Гидр Боевые Рефлексы позволяет им использовать все их головы для атак по возможности каждый раунд.

Лернианская Гидра

Единственный способ убить Л.Г. обычно состоит в том, чтобы отрубить все её головы. Однако, каждый раз, когда голова отрубается, две новых головы возникают из обрубка в течении 1d4 раундов. Л.Г. никогда не может иметь больше чем в два раза больше голов, чем её первоначальное количество, а любые дополнительные головы, увядают и умирают в течение дня. Чтобы препятствовать отрубленной голове вырасти снова, надо нанести по крайней мере 5 очков повреждения огнём или кислотой обрубку (УС 19) прежде, чем появиться новая голова.

Заклинания типа распад, палец смерти и убить живое *disintegrate, finger of death, and slay living*, убивают Л.Г. напрямую. Если заклинания наносят повреждения при удачном спасброске, то повреждения применяются к одной из голов Гидры.

Пирогидра

Эти красноватые Гидры могут выдыхать реактивные струи огня 10 фт высотой, 10 фт шириной и 20 фт длиной. Все головы дышат один раз за 1d4 раунда. Каждая струя наносит 3d6 повреждений. Успешный спасбросок по Рефлексу уменьшает повреждения на половину. УС спасброска - $10+1/2$ общего числа голов Гидры + модификатор Телосложения Гидры.

Огненный подтип (Ex): иммунитет к огню; двойные повреждения от холода.

Пирогидра может также иметь форму Лернианской Гидры.

Криогидра

Эти багряные Гидры могут выдыхать реактивные струи холода 10 фт высотой, 10 фт шириной и 20 фт длиной. Все головы дышат один раз за 1d4 раунда. Каждая струя наносит 3d6 повреждений. Успешный спасбросок по Рефлексу уменьшает повреждения на половину. УС спасброска - $10+1/2$ общего числа голов Гидры + модификатор Телосложения Гидры.

Холодный подтип (Ex): иммунитет к холоду; двойные повреждения от огня.

Криогидра может также иметь форму Лернианской Гидры.

НЕВИДИМЫЙ СТАЛКЕР (Invisible Stalker)

Большой стихийный дух (воздух)

Кубики Жизни	8d8+16 (среднее 52)
Инициатива	+8 (+8 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт, 30 фт полёт
Класс Защиты (АС)	17 (-1 Размер, +4 Ловкость, +4 естественная)
Атака	Удар +10/+5 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d6+6
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Стихийный дух, природная невидимость, улучшенное отслеживание
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +10, Воля +4
Характеристики	Сил 18, Лов 19, Тел 14, Инт 14, Муд 15, Хар 11
Умения	Обнаружение (+13), Слушать (+11), Двигаться тихо (+15), Поиск (+11)
Навыки	Боевые рефлекс, Улучшенная инициатива, Концентрация на оружии (удар)
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	7
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	9-12 КЖ (большой), 13-24 КЖ (огромный)



Невидимый сталкер

Эти существа говорят только на Воздушном, но могут понять Общий.

Бой

Невидимый сталкер нападает, используя воздух как оружие. Он создает внезапный, интенсивный вихрь ветра, который загоняет одиночную цель на тот же план что и Н.С.

Невидимые сталкеры могут быть убиты, только когда они на Элементном Plane Ветра. Выполняя задачи в другом месте, они автоматически возвращаются на их домашний план, когда они переносят достаточно повреждений, чтобы их убить.

Стихийный дух: Иммунны к яду, сну, параличу и оглушению. Не подвержены критическим ударам.

Природная Невидимость (Su): Эта способность постоянна, что позволяет сталкеру оставаться невидимым при атаке. Эта способность является врожденной и не подвержена заклинанию развеять невидимость *invisibility purge*.

Улучшенное Отслеживание (Ex): Невидимые сталкеры - прирожденные шпионы и делают проверку Обнаружение вместо проверки Знание дикой местности при хождении по следу.

КОБОЛЬД (Kobold)

Маленький гуманоид (рептилеобразный)

Кубики Жизни	1/2 d8 (среднее 2)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 Размер, +1 Ловкость, +1 естественная, +2 кож. доспех)
Атака	Полукопье -1 бл.бой, лёгкий арбалет +2 д.бой
Повреждения	Полукопье 1 d6-2, арбалет 1 d8
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Зрение в темноте 60 фт, чувствительность к свету
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +2
Характеристики	Сил 6, Лов 13, Тел 11, Инт 10, Муд 10, Хар 10
Умения	Обнаружение (+2), Слушать (+2), Двигаться тихо (+4), Поиск (+2), Спрятаться (+8), Ремесло (изготовление ловушек +2)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые леса и подземелья
Организация	Банда (4-9), отряд (10-100 плюс 100% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на каждые 20 человек и 1 лидер 4-6 ур) или военный отряд (10-24 плюс 2-4 ужасные ласки) или племя (40-400 плюс 1 сержант 3 ур на 20 взрослых особей плюс 1-2 лейтенанта 4-5 ур плюс 1 лидер 6-8 ур плюс 5-8 ужасных ласки)
Уровень Сложности	1/6
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	По классу персонажа



Кобольд

Кобольды говорят на Драконском, голосами, похожими на тьяканье собак.

Бой

Они начинают борьбу, бросая камни, приближаясь только, когда они видят, что их противники ослаблены. Всякий раз, когда они могут, Кобольды устраивают засады около ловушек. Они стремятся заманить врагов в западню, где другие Кобольды ждут, чтобы вылить горящее масло, выстрелить из арбалета или сбросить ядовитых насекомых.

Чувствительность к Свету (Ex): Кобольды страдают штрафом -1 к атаке на ярком солнечном свете или в пределах действия заклинания дневной свет.

Умения: Кобольды получают расовый бонус +2 к Ремеслу (изготовление ловушек), Профессия (шахтёр) и проверке Поиск.

Кобольды-персонажи

Одобренный класс - колдун. Клирики-кобольды могут выбрать любые два из следующих доменов: Зло, Закон, Удача и Обман.

КРАКЕН (Kraken)

Гигантская магическая бестия (вода)

Кубики Жизни	20d10+180 (среднее 290)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	20фг плавание
Класс Защиты (АС)	20 (-4 Размер, +14 естественная)
Атака	2 щупальца +28 бл.бой, 6 рук +23 бл.бой, Укус +23 бл.бой
Повреждения	Щупальце 2d8+12, рука 1d6+6, укус 4d6+6
Размер/досягаемость	20x40фг/10фг (100 фг щупальца)
Специальная атака	Улучшенный захват, сдавливание 2d8+12 или 1d6+6
Специальные качества	Реактивность, облако чернил, магические способности
Спасброски	Стойкость +21, Рефлекс +12, Воля +13
Характеристики	Сил 34, Лов 10, Тел 29, Инт 21, Муд 20, Хар 10
Умения	Обнаружение (+15), Слушать (+15), Поиск (+15), Концентрация (+19), Знание (география +10), Знание (природа +10)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Боевой опыт, Улучшенный критич. удар (щупальца), Улучшенная инициатива, Железная воля
Климат/Территория	Любая вода
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	12
Сокровища	Тройной стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	21-32 КЖ (гигантский), 33-60 (колоссальный)



Кракен

Кракены говорят на Общем и Водном.

Бой

Кракены ударяют противников своими колючими щупальцами, затем захватывают и раздавливают руками (если это можно назвать руками), или тянут в свои огромные челюсти.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Кракен должен поразить противника до Огромного размера нападением щупальца или рукой. Если это получается, это может сжимать.

Сжатие (Ex): Кракен автоматически наносит повреждения руками или щупальцами при успешной проверке борьбы против Огромных или меньших существ.

Реактивность (Ex): Кракен может бить струей воды назад 1/раунд как двойное действие движения, со скоростью 280 футов.

Облако чернил (Ex): Кракен может испустить облако черных как уголь чернил 80 фг высотой 80 фг шириной 120 фг длиной 1/минуту как свободное действие. Облако обеспечивает полное укрытие, которое Кракен обычно использует, чтобы избежать поражения. Существа в пределах облака переносят эффекты полной темноты.

Магические Способности: 1/день - управление погодой, управление ветром, подчинить животное и сопротивляемость стихиям *control weather, control winds, dominate animal, and resist elements*. Эти способности - как заклинания, брошенные друидом 9-ого уровня (УС спасброска 15 + уровень заклинания).

КРЕНШАР (Krenshar)

Средняя магическая бестия

Кубики Жизни	2d10 (среднее 11)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	40фг
Класс Защиты (АС)	15 (+2 Лов, +3 естественная)
Атака	2 когтя +0 бл.бой, Укус +2 бл.бой
Повреждения	Коготь 1d4, укус 1d6
Размер/досягаемость	5x5фг/5фг
Специальная атака	Паника
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +5, Воля +1
Характеристики	Сил 11, Лов 14, Тел 11, Инт 6, Муд 12, Хар 13
Умения	Слушать (+4), Прыжки (+4), Спрятаться (+4), Двигаться тихо (+6)
Навыки	Мультиатака
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса и поля
Организация	Уединённый, пара или прайд (6-12)



Кенишар

Уровень Сложности	1
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	3-4 КЖ (средний), 5-8 (большой)

Бой

К. используют одиночных разведчиков, чтобы заманить добычу в засаду прайда. Разведчик появляется из укрытия, использует свою способность паники, затем преследует бегущую цель, чтобы присоединиться к нападению.

Паника (Ex или Su): Как стандартное действие, К. может оттягивать кожу с головы на спину, показывая мышцы и кости своего черепа. Этого обычно достаточно, чтобы отпугнуть противника (как проверка Блефа с бонусом +3). Объединение этой способности с громким визгом производит тревожный эффект, который работает как заклинание паника *scare*, брошенное волшебником 3-ьего уровня (УС спасброска 12). Если спасбросок успешен, тот противник не может быть затронут снова способностью паники этого К. в течение одного дня. Паника не затрагивает другого Креншара.

КУО-ТОА (Kuo-Toa)

Средний чудовищный гуманоид (вода)

Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+0
Скорость	20фт, 50 фт вода
Класс Защиты (AC)	18 (+6 естественная, +2 большой щит)
Атака	Копьё +3 бл.бой, Укус -2 бл.бой, Копьё +2 д.бой
Повреждения	Копьё 1d8+1, укус 1d4
Размер/достижимость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Молния, пинцетный посох
Специальные качества	Острое зрение, скользкий, адгезия, иммунитет, сопротивление электричеству 30, амфибия, ослепление светом
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +5
Характеристики	Сил 13, Лов 10, Тел 13, Инт 13, Муд 14, Хар 8
Умения	Обнаружение (+11), Поиск (+10), Двигаться тихо (+3), Мастер побега (+18), Знание или ремесло (любое одно +6)
Навыки	Бдительность, Великая стойкость
Климат/Территория	Любые воды и подземелья
Организация	Патруль (2-4 плюс 1 погонщик 3 ур), отряд (6-11 плюс 1-2 погонщика 3 ур, 1-2 наблюдателя 4 ур и 1 воин 8 ур), банда (20-50 плюс 100% небоевых особей плюс 2 погонщика 3 ур, 2 воина 8 ур и 1 воин 10 ур) или племя (40-400 плюс 1 погонщик 3 ур на 20 взрослых особей плюс 1 наблюдатель 4 ур, 4 воина 8 ур, 2 воина 10 ур и 1 погонщик 10 ур)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Часто нейтральный злой
Продвижение	По классу персонажа



К-Т говорят на своём языке, Общеподземном и Водном.

Бой

Тактика К-Т и их оружие сильно варьируются в зависимости от тренированности и умений отдельных противников. Группа воинов К-Т обычно ведёт бой в каком-либо построении, бросая копья перед рукопашным столкновением.

Молния (Su): Два или больше К-Т клирика (именуемые "погонщики") работая вместе, могут произвести удар молнии каждые 1d4 раунда. Погонщики должны взяться за руки, чтобы выпустить молнию. Молния наносит 1d6 очков повреждения за каждого погонщика, но успешный спасбросок по Рефлексу снижает урон на половину (УС спасброска 13 + число погонщиков).

Пинцетный посох: Много воинов К-Т и все погонщики выше 6-ого уровня носят это Большое экзотическое оружие. Посох наносит 1d10 очков дробящего повреждения, с критическим пределом 20, нанося двойное критическое повреждение. Достижимость 10 фт; не может использоваться против смежного противника. Владелец, который поражает противника по крайней мере Маленького, но не больше, чем Большого размера, может попытаться начать борьбу как свободное действие, не вызывая атаки по возможности. Если владелец успешно проходит проверку борьбы, посох захватывает противника и наносит 1d10 очков повреждения за каждый раунд удержания.

Острое Зрение (Ex): К-Т имеют превосходное зрение благодаря их двум независимо фокусирующимся глазам. Их зрение столь хорошо, что они могут определить перемещающийся объект или существо, даже если оно невидимо, эфирно или астрально. Только оставаясь совершенно неподвижным, такие объекты или существа избегают обнаружения.

Скользкий (Ex): Все К-Т покрыты масляным секретом, который делает их трудными для захвата в борьбе или связывания. Сети, волшебные или другие, не затрагивают К-Т, и они обычно могут легко избежать большинства других форм заключения.

Адгезия (Ex): К-Т используют их собственный телесный секрет и другие материалы, чтобы сделать свои щиты очень липкими, для удержания существ или предметов, дотронувшихся до них. Любой, кто делает неудачную попытку борьбы с К-Т, должен преуспеть в Рефлексе (УС 14) или оружие нападавшего приклеивается к щиту. Существа, использующие естественное оружие автоматически захватываются, если они прилипают.

Иммунитет (Ex): К-Т иммунны к яду и параличу. Различные удерживающие заклинания также не имеют никакого эффекта на них, и их острое зрение автоматически обнаруживает всякие обманки.

Ослепление Светом (Ex): Резкое подвергание яркому свету (типа солнечного света или заклинание дневного света) ослепляет К-Т на 1 раунд. Кроме того, они переносят штраф обстоятельства -1 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам, работая при ярком свете.

Амфибия (Ex): Хотя К-Т дышат посредством жабер, они вполне могут жить и на земле.

Умения: К-Т получают расовый бонус +15 к проверке Мастер побега и +4 к проверке Обнаружение и Поиск.

Персонажи Кую-Тоа

Одобрённый класс - жулик. Погонщики могут выбрать любые два из следующих доменов: Разрушение, Зло и Вода.

ЛАМИЯ (Lamia)

Средняя магическая бестия

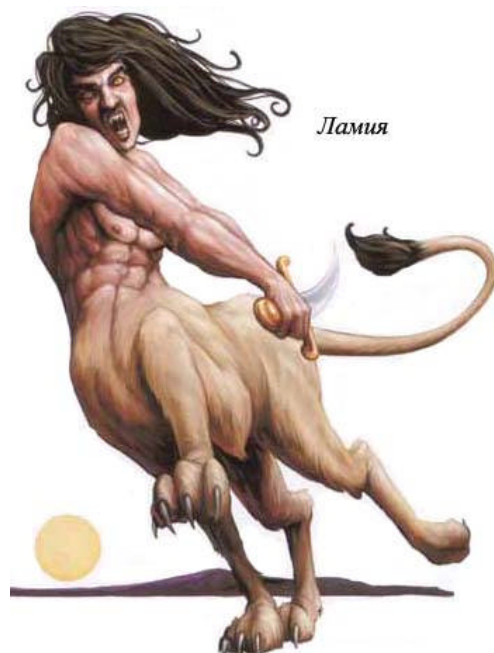
Кубики Жизни	9d10+9 (среднее 58)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	60фт
Класс Защиты (АС)	17 (+2 Лов, +5 естественная)
Атака	Прикосновение +9 бл.бой или нож +10/+6 бл.бой
Повреждения	Прикосновение 1 пост. утечка Мудрости, нож 1 d4
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, утечка Мудрости
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +8, Воля +7
Характеристики	Сил 10, Лов 15, Тел 12, Инт 13, Муд 15, Хар 12
Умения	Блеф (+13), Концентрация (+11), Спрятаться (+14)
Навыки	Уклонение, Железная воля, Подвижность, Фехтование оружием (нож)

Климат/Территория	Любые пустыни, холмы и подземелья
Организация	Уединённый, пара или банда (2-4)
Уровень Сложности	6
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	10-13 КЖ (большой), 14-27 КЖ (огромный)

Бой

Магические Способности: 1/день – очаровать существо, большой образ, зеркальное отражение и внушение *charm person, major image, mirror image, and suggestion*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 11 + уровень заклинания).

Утечка Мудрости (Su): делая успешную касательную атаку, Ламия постоянно иссушает 1 пункт Мудрости. Ламии пробуют использовать эту силу в начале столкновения, чтобы сделать противников более восприимчивыми, чтобы очаровать человека и внушить ему что-либо.



Ламия

ЛАМАСУ (Lammasu)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	7d10+21 (среднее 59)
Инициатива	+0
Скорость	30фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (АС)	14 (-1 размер, +5 естественная)
Атака	2 Когтя +12 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d6+6
Размер/досягаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Заклинания, полная атака, брыкание 1 d6+3
Специальные качества	Магический круг от зла, магические способности
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +7
Характеристики	Сил 23, Лов 10, Тел 17, Инт 16, Муд 17, Хар 14
Умения	Знание (тайные +12), Концентрация (+12), Слушать (+8), Почувствовать правду (+12), Обнаружение (+8*)
Навыки	Бой вслепую, Боевое заклинание, Атака слёту, Железная воля, Молниеносные рефлексy

Климат/Территория	Любые тёплые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	8
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный добрый
Продвижение	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)



Ламасу

Ламасу говорят на Общем, Драконском и Небесном.

Бой

Заклинания: Ламасу читает заклинания как клирик 7-ого уровня, выбирая их из любых двух доменов: Добро, Лечение, Знание и Закон. УС спасброска - 13 + уровень заклинания.

Волшебный Круг против Зла (Su): Ламасу имеет непрерывный волшебный круг против зла, радиусом 20 фт. Аура может быть рассеяна, но Л. может создать её снова как свободное действие при следующем раунде.

Магические Способности: 2/день - улучшенная невидимость *improved invisibility*; 1/день – дверь в измерения *dimension door*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 7 -ого уровня.

Полная Атака (Ex): Если Л. прыгает на противника в течение первого раунда боя, он может провести полную атаку, даже если он уже предпринял действие движения.

Брыкание (Ex): Л., который атакует существо, может сделать две, брыкающие атаки (+12 бл.бой) своими задними ногами, нанося 1d6+3 режущих повреждений каждой.

Умения: *Ламасу получают расовый бонус +2 к проверке Обнаружение в дневное время.

ЛИЛЛЕНД (Lillend)

Большой пришелец	
Кубики Жизни	7d8+14 (среднее 45)
Инициатива	+3 (Лов)
Скорость	20фт, 70 фт полёт
Класс Защиты (AC)	17 (-1 размер, +3 Лов, +5 естественная)
Атака	Меч +11/+6 бл.бой, удар хвостом +6 бл.бой
Повреждения	Меч 1 d8+5, хвост 2d6+2
Размер/досыгаемость	5х5фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват, сжатие 2d6+5, заклинания, магические способности
Специальные качества	Иммунитет к яду, сопротивление огню 20
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +8, Воля +8
Характеристики	Сил 20, Лов 17, Тел 15, Инт 14, Муд 16, Хар 18
Умения	Оценка (+12), Знание (тайные +12), Концентрация (+12), Слушать (+13), Представление (любые десять +14), Знание дикой местности (+17), Понять читаемое заклинание (+12)
Навыки	Боевое заклинание, Расширенное заклинание
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый или крыло (2-4)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый
Продвижение	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)



Лилленд

Лилленды говорят на Небесном, Адском, Подземном и Общем.

Бой

Заклинания: Л. читают тайные заклинания как бард 6-ого уровня. УС спасброска - 14 + уровень заклинания.

Магические Способности: 3/день - тьма, галлюцинация, удар и свет *darkness, hallucinatory terrain, knock, and light*; 1/день – очаровать существо, разговор с животными и разговор с растениями *charm person, speak with animals, and speak with plants*. Эти способности - как заклинания, прочитанные бардом 10-ого уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Л. должен поразить противника до Среднего размера своим хвостом. Если он проводит удержание, он может сжимать.

Сжатие (Ex): Л. наносит 2d6+5 очков повреждения при успешной проверке борьбы против противников до Среднего размера. Он использует нижнюю часть своего тела, таким образом он не может двигаться, но может нападать мечом.

Сопротивление Огню (Ex): Л. иммунны к неволшебному огню и имеет сопротивление волшебному огню 20.

Умения: Л. получают расовый бонус +4 к проверке Знание дикой местности.

ЛИЗАРДФОЛК (Lizardfolk)

Средний гуманоид (вода, рептилеобразный)	
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+0
Скорость	30фт
Класс Защиты (AC)	15 (+5 естественная) или 17 (+5 естественная, +2 большой щит)
Атака	2 когтя +2 бл.бой (или великая дубина +2 бл.бой), Укус +0 бл.бой, Копьё +1 д.бой
Повреждения	Коготь 1 d4+1, Дубина 1 d10+1, Копьё 1 d6+1, укус 1 d4
Размер/досыгаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +3, Воля +0
Характеристики	Сил 13, Лов 10, Тел 13, Инт 9, Муд 10, Хар 10
Умения	Баланс (+4), Прыжки (+7), Плавание (+9)
Навыки	Мультиатака
Климат/Территория	Тёплые и умеренные болота
Организация	Банда (2-3), отряд (6-10 плюс 50% небоевых особей плюс 1 лидер 3-6ур), или племя (30-60 плюс 2 лейтенанта 3-6 ур и 1 лидер 4-10)
Уровень Сложности	1
Сокровища	50% монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	По классу персонажа



Лизардфолк

Лизардфолки говорят на Драконском.

Бой

Умения: Благодаря их хвостам, Лизардфолки получают расовый бонус +4 к проверке Прыжки, Плавание и Баланс (числа в блоке статистики не отражают штрафы за большие щиты).

Лизардфолки-Персонажи

Одобрённый класс - друид. Клирики-лизардфолки (шаманы) могут выбрать любые два из следующих доменов: Животные, Растения и Вода.

ЛОКАТА (Locathah)

Средний гуманоид (вода)

Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	10фт, 60 фт плавать
Класс Защиты (АС)	14 (+1 Лов, +3 естественная)
Атака	Длинное копьё +1 бл.бой или Лёгкий арбалет +2 д.бой
Повреждения	Копьё 1 d8, арбалет 1 d8
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +1, Воля +1
Характеристики	Сил 10, Лов 12, Тел 10, Инт 13, Муд 13, Хар 11
Умения	Ремесло (любое одно +3), Слушать (+4), Обнаружение (+4)
Навыки	Бой вслепую

Климат/Территория

Тёплые воды

Организация

Компания (2-4), патруль (11-20 плюс 2 сержанта 3ур и 1 лидер 3-6 ур), или племя (30-100 плюс 100% небоевых особей плюс 1 сержант 3 ур на каждые 10 человек, 5 лейтенантов 5 ур и 3 капитана 7 ур)

Уровень Сложности

½

Сокровища

Стандарт

Мировоззрение

Обычно нейтральный

Продвижение

По классу персонажа



Локата-персонажи

Одобрённый класс – варвар. Клирики-локата могут выбрать любые два из следующих доменов: Животные, Защита и Вода.

МАГМАТИК (Magmin)

Маленький стихийный дух (огонь)

Кубики Жизни	2d8 (среднее 9)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	14 (+1 Размер, +1 Лов, +2 естественная)
Атака	Сжигающее прикосновение +1 бл.бой
Повреждения	Прикосновение 1 d8 от огня или поджигание
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Поджигание, огненная аура
Специальные качества	Стихийный дух, огненный подтип, расплавление оружия, снижение повреждений 15/1
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +4, Воля +0
Характеристики	Сил 9, Лов 13, Тел 11, Инт 8, Муд 10, Хар 10
Умения	Лазить (+4), Мастер побега (+5), Обнаружение (+4), Прыжки (+4)
Навыки	-

Климат/Территория

Любые/любое

Организация

Уединённый, банда (2-4), отряд (6-10)

Уровень Сложности

3

Сокровища

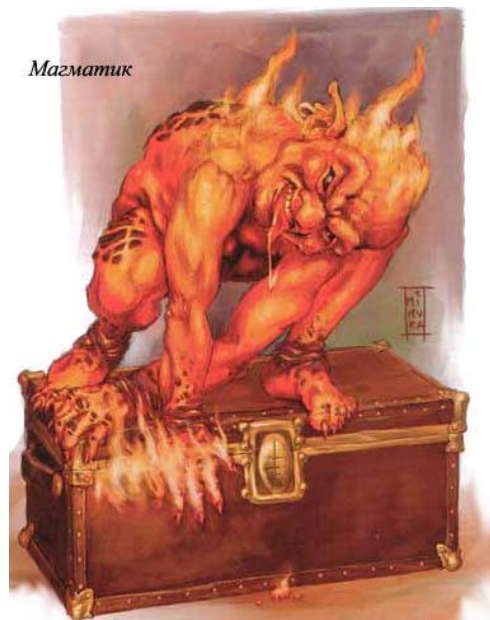
Стандарт (вещи и предметы только не сгораемые)

Мировоззрение

Всегда хаотичный нейтральный

Продвижение

3-4 КЖ (маленький), 5-6 КЖ (большой)



Магматики говорят на Огненном.

Бой

Поджигание (Ex): Любой, кого касается Магматика, должен преуспеть в Рефлексе (УС 11) или получит дополнительное повреждение 1d8 от огня, поскольку загорится его одежда или очень сильно нагреется броня. Повреждения наносятся в течении следующих 1d4+2 раундов после последнего успешного нападения Магматика. М. также может зажечь горючие материалы.

Огненная Аура (Ex): Любой в пределах 30 фт от М. должен преуспеть в Стойкости (УС 11) или получат 1d6 очков повреждения от высокой температуры.

Стихийный Дух: Иммунен к яду, сну, параличу и оглушению. Не подвержен критическим ударам.

Огненный подтип (Ex): Иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Расплавление Оружия (Ex): Любое металлическое оружие, которое ударяет М., должно преуспеть в Стойкости (УС 11) или оно расплавится.

МАНТИКОРА (Manticore)

Огромная магическая бестия

Кубики Жизни	6d10+24 (среднее 57)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30фт, 50фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (-2 Размер, +2 Лов, +6 естественная)
Атака	2 когтя +9 бл.бой, укус +7 бл.бой, 6 шипов +6 д.бой
Повреждения	Коготь 2d4+5, укус 1d8+2, шип 1d8+2
Размер/досигаемость	10х20фт/10фт
Специальная атака	Шипы
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +7, Воля +3
Характеристики	Сил 20, Лов 15, Тел 19, Инт 7, Муд 12, Хар 9
Умения	Слушать (+9), Обнаружение (+9*)
Навыки	Мультиатака

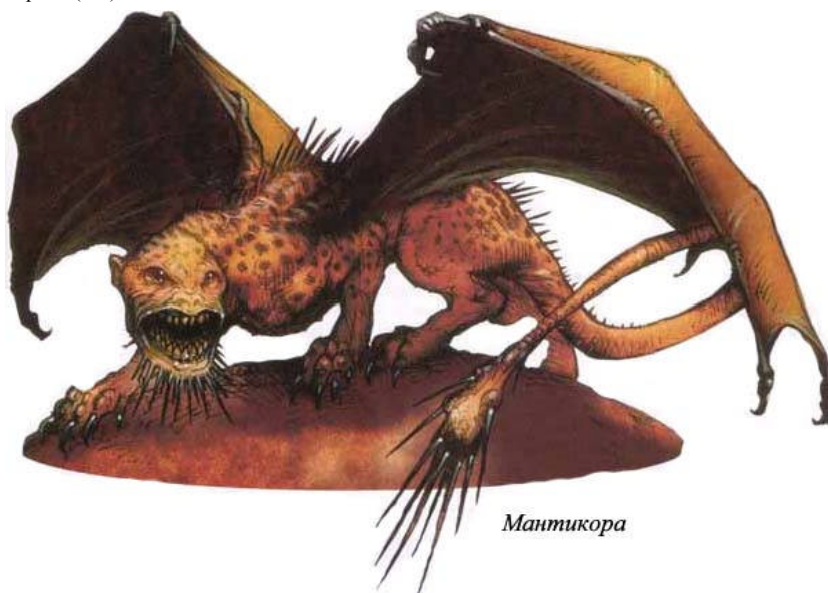
Климат/Территория	Тёплые и умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или прайд (3-6)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	7-16 КЖ (огромный), 17-18 КЖ (гигантский)

Бой

Мантಿಕора начинает большинство боёв с залпа шипов, затем сближается. На открытых территориях, она часто использует свои мощные крылья, чтобы оставаться сверху в течение сражения.

Шипы (Ex): Хлестая хвостом, М. может сделать залп из шести шипов как стандартное действие. Это атака имеет диапазон 180 фт без приращения диапазона. Шип имеет критический диапазон 19 - 20. Существо может выстрелить двадцать четыре шипа в день.

Умения: * Мантикоры получают расовый бонус +4 к проверке Обнаружения в дневное время.



Мантикора

МЕДУЗА (Medusa)

Средний чудовищный гуманоид

Кубики Жизни	6d8+6 (среднее 33)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	15 (+2 Лов, +3 естественная)
Атака	Короткий лук +8/+3 д.бой или кинжал +6/+1 бл.бой, жало +3 бл.бой
Повреждения	Лук 1d6, кинжал 1d4, жало 1d4 и яд
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Ошеломляющий взгляд, яд
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 10, Лов 15, Тел 12, Инт 12, Муд 13, Хар 15
Умения	Блеф (+11), Обнаружение (+10), Двигаться Тихо (+9), Заругать (+11)
Навыки	Выстрел в упор, Проникающий выстрел, Фехтование оружием (жалом)

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый или гнездо (2-4)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	По классу персонажа

Бой

Ошеломляющий Взгляд (Su): Окаменение постоянно, 30 фт, Стойкость (УС 15).

Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 14); первичное временное повреждение 1d6 Силы, вторичное временное повреждение 2d6 Силы.



Медуза

МЕФИТ (Mephit)

	<i>Воздушный мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Пылевой мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Земной мэфит Маленький пришелец</i>
Кубики Жизни	3d8 (среднее 13)	3d8 (среднее 13)	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Ул. Инициатива)	+7 (+3 Лов, +4 Ул. Инициатива)	-1 Лов
Скорость	30фт, 60 фт полёт	30фт, 50 фт полёт	30фт, 40 фт полёт
Класс Защиты (АС)	17 (+1размер, +3 Лов, +3 естественная)	17 (+1размер, +3 Лов, +3 естественная)	16 (+1размер, -1 Лов, +6 естественная)
Атака	2 когтя +4 бл.бой	2 когтя +4 бл.бой	2 когтя +7 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d3	Коготь 1 d3	Коготь 1 d3+3
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита
Специальные качества	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 10/+1
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +3	Стойкость +4, Рефлекс +2, Воля +3
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 17, Лов 8, Тел 13, Инт 12, Муд 11, Хар 15
Умения	Блеф (+6), Прятаться(+12), Слушать(+6), Двигаться тихо(+9), Обнаружение (+6)	Блеф (+6), Прятаться(+12), Слушать(+6), Двигаться тихо(+9), Обнаружение (+6)	Блеф (+5), Прятаться(+9), Слушать(+6), Двигаться тихо(+5), Обнаружение (+6)
Навыки	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива	Мощная атака

	<i>Огненный мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Ледяной мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Лавовый мэфит Маленький пришелец</i>
Кубики Жизни	3d8 (среднее 13)	3d8 (среднее 13)	3d8 (среднее 13)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+7 (+3 Лов, +4 Ул. Инициатива)	+5 (+1 Лов, +4 Ул. Инициатива)
Скорость	30фт, 50 фт полёт	30фт, 50 фт полёт	30фт, 50 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (+1размер, +1 Лов, +4 естественная)	18 (+1размер, +3 Лов, +4 естественная)	16 (+1размер, +1 Лов, +4 естественная)
Атака	2 когтя +4 бл.бой	2 когтя +4 бл.бой	2 когтя +4 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d3 и 2 огонь	Коготь 1 d3 и 2 холод	Коготь 1 d3 и 2 огонь
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита
Специальные качества	Огненный подтип, Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1	Холодный подтип, Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1	Огненный подтип, Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +3
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 10, Лов 17, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15
Умения	Блеф (+5), Прятаться(+11), Слушать(+6), Двигаться тихо(+7), Обнаружение (+6)	Блеф (+6), Прятаться(+12), Слушать(+6), Двигаться тихо(+9), Обнаружение (+6)	Блеф (+5), Прятаться(+11), Слушать(+6), Двигаться тихо(+7), Обнаружение (+6)
Навыки	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива

	<i>Студенистый мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Солевой мэфит Маленький пришелец</i>	<i>Паровой мэфит Маленький пришелец</i>
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)	3d8+3 (среднее 16)	3d8 (среднее 13)
Инициатива	+0	-1 Лов	+7 (+3 Лов, +4 Ул. Инициатива)
Скорость	30фт, 40 фт полёт	30фт, 40 фт полёт	30фт, 50 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (+1размер, +5 естественная)	16 (+1размер, -1 Лов, +6 естественная)	16 (+1размер, +1 Лов, +4 естественная)
Атака	2 когтя +6 бл.бой	2 когтя +7 бл.бой	2 когтя +4 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d3+2	Коготь 1 d3+3	Коготь 1 d3 и 2 огонь
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мэфита
Специальные качества	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 10/+1	Огненный подтип, Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +3	Стойкость +4, Рефлекс +2, Воля +3	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +3
Характеристики	Сил 14, Лов 10, Тел 13, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 17, Лов 8, Тел 13, Инт 12, Муд 11, Хар 15	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 12, Муд 11, Хар 15
Умения	Блеф (+6), Прятаться(+9), Слушать(+6), Двигаться тихо(+6), Обнаружение (+6)	Блеф (+6), Прятаться(+8), Слушать(+6), Двигаться тихо(+5), Обнаружение (+6)	Блеф (+6), Прятаться(+11), Слушать(+6), Двигаться тихо(+6), Обнаружение (+6)
Навыки	Мощная атака	Мощная атака	Улучшенная инициатива

Маленький пришелец

Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+0
Скорость	30фт, 40 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (+1размер, +5 естественная)
Атака	Коготь 1 d3+2
Повреждения	Оружие 1 d8+5, оружия 1 d8+2, хвост 4d6+2
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, Магические способности, призвать мефита
Специальные качества	Быстрое лечение 2, снижение повреждений 5/+1
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +3
Характеристики	Сил 14, Лов 10, Тел 13, Инт 12, Муд 11, Хар 15
Умения	Блеф (+6), Прятаться(+9), Слушать(+6), Двигаться тихо(+6), Обнаружение (+6)
Навыки	Мощная атака
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-4 мефита любых видов), рой (5-12 мефитов любых видов)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	4-6 КЖ(маленький), 7-9 КЖ (средний)



Мефиты

Мефиты

Оружие Дыхания: Мефит может использовать своё оружие дыхания 1раз в 1d4 раунда как стандартное действие. См. индивидуальные описания для деталей.

Магические Способности: Все Мефиты имеют одну или более магических способностей (УС спасброска 12 + уровень заклинания). См. индивидуальные описания для деталей.

Призвать Мефита (Sp): 1/день все Мефиты могут вызвать другого Мефита также, как если бы было прочитано заклинание призвать монстра, но они имеют только 25%-ый шанс на успех вызова одного Мефита того же самого типа. Бросьте d%: при провале, никакое существо не отвечает на вызов. Мефит, который был только что вызван, не может использовать эту способность в течение 1 часа.

Быстрое Лечение (Ex): Мефиты излечивают 2 пункта повреждений каждый раунд, если они живы и в сознании, состоянии это сделать. См. индивидуальные описания для деталей.

Воздушный Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус пыли и песка, 15 фт; повреждения 1d8, Рефлекс – половина, УС 12.

Магические Способности: 1/час В.М. может окружить себя паром, дублируя эффекты заклинания марево *blur* прочитанное волшебником 3-его уровня. 1/день он может использовать порыв ветра *gust of wind* как заклинание, прочитанное волшебником 6-ого уровня.

Быстрое Лечение (Ex): В.М. выздоравливает, только если подставляет своё тело движущемуся воздуху, будь то бриз, ветер, эффекты заклинаний или даже если сам мефит раскручивает себя.

Пылевой Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус раздражающих частиц, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, провалившие спасбросок, мучаются зудом кожи и режью в глазах. Это налагает штраф –4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час П.М. может окружить себя облаком пыли, дублируя эффекты заклинания марево *blur*, прочитанное волшебником 3-ьего уровня. 1/день он может создать массу кружащейся пыли, которая дублирует эффект заклинания стена ветра *wind wall* прочитанное волшебником 6-ого уровня.

Быстрое Лечение (Ex): П.М. излечивается, только если находится в засушливой, пыльной окружающей среде.

Земной Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус камней и гальки, 15 футов; повреждения 1d8, Рефлекс – половина, УС 12.

Магические Способности: 1/час – Увеличение *enlarge*; 1/день – Размятчить землю и камень *soften earth and stone*. Эти способности – как заклинания, брошенные волшебником 6-ого уровня.

Быстрое Лечение (Ex): З.М. излечивается, только если он под землёй или по пояс закопан в землю.

Огненный Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус огня, 15 футов; повреждения 1d8, Рефлекс – половина, УС 12.

Магические Способности: 1/час - волшебная стрела *magic missile* как заклинание, брошенное волшебником 3-ьего уровня; 1/день – раскалённый металл *heat metal* как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Быстрое Лечение (Ex): О.М. излечивается, только если он касается пламени, по крайней мере, размером с горящий факел.

Ледяной Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус ледяных осколков, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, которые проваливают спасбросок, мучаются обморожением кожи и глаз, если только они не имеют иммунитета к холоду или не защищены от холода. Это налагает штраф -4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час - волшебная стрела *magic missile* как заклинание, брошенное волшебником 3-ьего уровня; 1/день – ледяной металл *chill metal* как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня.

Холодный Подтип (Ex): Иммунитет к холоду; удвоенное повреждение от огня.

Быстрое Лечение (Ex): Л.М. излечивается, только если он касается льда, по крайней мере, крошечного размера или если окружающая температура 0 по Цельсию или ниже.

Лавовый Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус лавы, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, которые проваливают спасбросок, мучаются от ожогов и сухости глаз, если только они не имеют иммунитета к огню или не защищены от огня. Это налагает штраф -4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час – изменить форму *shapechange* в лужу лавы 3 фт в диаметре и 6 дм глубиной. Снижение повреждения Л.М. при этом улучшается до 20/+1. Л.М. не может нападать в этой форме, но может использовать другие магические способности. Он

может двигаться со скоростью 10 футов, но не может бегать. В этой форме Л.М. может пройти через маленькие отверстия, даже простые трещины. Контакт с Л.М. в такой форме зажигает горючие материалы, типа бумаги, соломы или сухого леса.

1/день Л.М. может использовать пиротехнику *pyrotechnics* как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня. Он может использовать себя как источник огня.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Быстрое Лечение (Ex): Л.М. излечивается, только если касается лавы или пламени, по крайней мере, размером с горящий факел.

Студенистый Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус едкой жидкости, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, которые проваливают спасбросок, мучаются от зуда кожи и глаз. Это налагает штраф -4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час С.М. может швырнуть кислотную каплю, которая функционирует как кислотная стрела Мелфа *Melf's acid arrow*, брошенная волшебником 3-ьего уровня. 1/день С.М. может создать массу вонючего тумана, который дублирует эффект заклинания зловонное облако *stinking cloud*, брошенного волшебником 6-ого уровня.

Быстрое Лечение (Ex): С.М. излечивается, только если он во влажной или грязной окружающей среде.

Солевой Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус кристаллов соли, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, которые проваливают спасбросок, мучаются от ожогов и сухости глаз. Это налагает штраф -4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час С.М. может использовать блестящую пыль *glitterdust* как заклинание, брошенное волшебником 3-ьего уровня. 1/день он может вытягивать влагу в 20-футовом радиусе. Живые существа в пределах диапазона получают 2d8 очков повреждения (Стойкость – половина, УС 15). Это является особенно разрушительным для водных существ и растений, которые получают расовый штраф -2 к их спасброскам.

Быстрое Лечение (Ex): С.М. излечивается только в засушливой окружающей среде.

Паровой Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус пара, 10 фт; повреждения 1d4, Рефлекс – половина, УС 12. Живые существа, которые проваливают спасбросок, мучаются от ожогов и сухости глаз, если только они не имеют иммунитета к огню или не защищены от огня. Это налагает штраф -4 к КЗ и -2 к броскам атаки на 3 раунда.

Магические Способности: 1/час П.М. может окружить себя облаком пара, дублируя эффекты заклинания марево *blur*, брошенного волшебником 3-ьего уровня. 1/день он может создать ливень кипящей воды, которая затрагивает квадрат в 20 фт. Живые существа, пойманные в этот ливень получают 2d6 очков повреждения (Рефлекс – половина, УС 15).

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Быстрое Лечение (Ex): П.М. излечивается, только если он касается кипящей воды или находится в горячей, влажной области.

Водяной Мефит

Оружие Дыхания (Su): Конус едкой жидкости, 15 фт; повреждения 1d8, Рефлекс – половина, УС 12.

Магические Способности: 1/час В.М. может швырнуть кислотную каплю, которая функционирует как кислотная стрела Мелфа *Melf's acid arrow*, брошенная волшебником 3-ьего уровня. 1/день он может создать массу вонючего тумана, который дублирует эффект заклинания зловонное облако *stinking cloud*, брошенного волшебником 6-ого уровня.

Быстрое Лечение (Ex): В.М. излечивается, только если он находится под дождём или погружен по пояс в воду.

РУСАЛКА (Merfolk)

Средний гуманоид (вода)

Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	5фт, 50 фт плавание
Класс Защиты (АС)	13 (+1 Лов, +2 кожаная броня)
Атака	Тяжёлый арбалет +2 д.бой, трезубец +1 бл.бой
Повреждения	Арбалет 1 d10, трезубец 1 d8
Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Зрение в сумерках
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +1, Воля +0
Характеристики	Сил 10, Лов 12, Тел 12, Инт 11, Муд 11, Хар 13
Умения	Слушать(+4), Обнаружение (+4)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Тёплые воды
Организация	Компания (2-4), патруль (11-20 плюс 2 лейтенанта 3 ур, 1 лидер 3-6 ур), банда (30-60 плюс 1 сержант 3 ур на 20 особей, 5 лейтенантов 5 ур, 3 капитана 7 ур и 10 морских свинок)
Уровень Сложности	½
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	По классу персонажа

Русалки говорят на Общем и Водном.

Бой

Русалки одобряют тяжелые арбалеты с болтами, сделанными из кораллов и костей, с подводным диапазоном 30 ярдов. Русалки часто используют заграждение из трезубцев перед непосредственным сближением с противником.

Русалки-персонажи

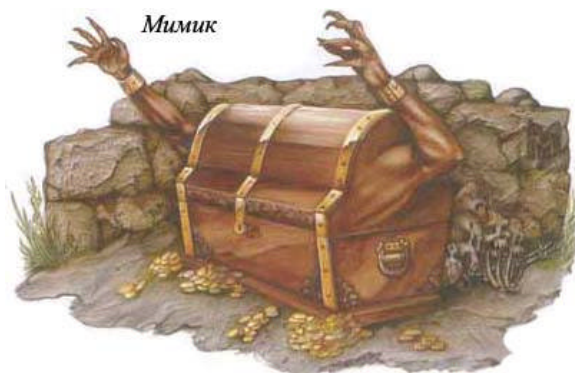
Одобрённый класс – бард. Клирики-русалки могут выбирать из следующих доменов: Животные, Защита и Вода.



Русалка

МИМИК (Mimic)

Большой мутант	
Кубики Жизни	7d8+12 (среднее 52)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	10 фт
Класс Защиты (АС)	13 (-1 Размер, +1 Лов, +3 естественная)
Атака	Удар +8 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d8+6
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Адгезия
Специальные качества	Форма мимики, иммунитет к кислоте
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +6
Характеристики	Сил 19, Лов 12, Тел 17, Инт 10, Муд 13, Хар 10
Умения	Слушать(+11), Обнаружение (+4), Лазить (+9), Маскировка (+12)
Навыки	Концентрация на умении (маскировка)
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	4
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	8-10 (большой), 11-21 (огромный)



Мимики говорят на Общем.

Бой

Мимики часто устраивают сюрпризы ничего не подозревающим авантюристам, набрасываясь на них тяжелыми псевдоруками. Мимики достаточно сообразительны, чтобы избежать боёв до смерти, просто вымогая сокровища или пищу у партии.

Адгезия (Ex): М. источает много слизи, которая действует как мощный пластырь, удерживая любых существ или предметы, прикасающиеся к ней. Покрытый этой слизью, М. автоматически вступает в борьбу с любым существом, которого он поражает своим ударом. Противники не могут освободиться без предварительного удаления этой слизи, пока М. живой. М. делает один автоматический удар каждый раунд против любого удерживаемого существа. Оружие, по которому попал удар, также прилипает к М., если только владелец не преуспевает в Рефлексе (УС 16). Успешная проверка Силы (УС 16) позволяет вырвать оружие. Сильный алкоголь растворяет слизь. Пинта вина или подобной жидкости ослабляет её, но при этом М. все еще имеет бонус +4 к проверке борьбы. М. может по желанию отпускать прилипшее существо или предмет, а субстанция отпадает после 5 раундов, после того как существо умирает.

Форма Мимики (Ex): М. может принять основную форму любого объекта, который занимает примерно 150 фт³ (5 фт на 5 фт на 6 фт), типа массивного сундука, крепкой кровати или широкой двери. Существо не может существенно изменить свой размер. Тело М. твёрдое и имеет грубую структуру, независимо от того, чему он подражает. Любой, кто исследует М., может обнаружить уловку при успешной проверке Обнаружения, сравнимой с проверкой М. Маскировка. Хотя, к этому времени проверка, скорее всего, потеряет актуальность.

МАЙНДФЛАЕР-СВЕЖЕВАЛЬЩИК СОЗНАНИЯ (Mind Flayer)

Средний мутант	
Кубики Жизни	8d8+8 (среднее 44)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	15 (+2 Лов, +3 естественная)
Атака	4 щупальца +8 бл.бой
Повреждения	Щупальце 1 d4+1
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Удар по сознанию, псионика, улучшенный захват, извлечение.
Специальные качества	СЗ 25, телепатия
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +4, Воля +9
Характеристики	Сил 12, Лов 14, Тел 12, Инт 19, Муд 17, Хар 17
Умения	Слушать(+10), Обнаружение (+10), Двигаться тихо (+7), Блеф (+8), Концентрация (+12), Спрятаться (+8), Запугивание (+10), Знание (любые два +9),
Навыки	Бдительность, Боевое заклинание, Уклонение, Улучшенная инициатива, Фехтование оружием (щупальца)
Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый, пара, бригада (3-5), культ (3-5 плюс 6-10 гримлоков)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	По классу персонажа



М. говорят на Общеподземном, но предпочитают общаться телепатически.

Бой

М. любят вести бой на расстоянии, используя свои псионические способности. Если их вынуждают вступить в ближний бой, М. стегают врагов щупальцами, окружающими их рот.

Удар по Сознанию (Sp): Эта атака - конус 60 фт длиной. Любой попавший в этот конус должен преуспеть по Воле (УС 17) или будет ошеломлен на 3d4 раунда. М. часто охотятся, используя эту силу, а затем утягивают прочь одну или две из ошеломленных жертв, чтобы потом их съесть.

Псионика (Sp): По желанию - астральная проекция, очаровать монстра, обнаружить мысль, левитация, сдвиг измерений и внушение *astral projection, charm monster, detect thoughts, levitate, plane shift, and suggestion*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, М. должен поразить Маленькое или Большое существо своим щупальцем. Если он проводит удержание, то щупальце прикладывается к голове противника. М. может захватить Огромное или большее существо, но только если он сможет достигнуть головы противника. После успешного захвата, М. может пробовать приложить его оставшиеся щупальца за одну проверку борьбы. Противник может вырваться за одну проверку борьбы или Мастер побега, но М. получает бонус обстоятельства +2 за каждое щупальце, которое было приложено до начала хода противника.

Извлечение (Ex): М., который начинает свой ход с приложения всех четырех щупалец и успешно проходит проверку борьбы, автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая существо.

Телепатия (Su): М. могут общаться телепатически с любым существом в пределах 100 фт, которое имеет язык общения.

МИНОТАВР (Minotaur)

Большой чудовищный гуманоид	
Кубики Жизни	6d8+12 (среднее 39)
Инициатива	+0
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	14 (-1 Размер, +5 естественная)
Атака	Огромный великий боевой топор +9/+4 бл.бой, рога +4 бл.бой
Повреждения	Топор 2d8+4, рога 1d8+2
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Прорыв 4d6+4
Специальные качества	Нюх, природная хитрость
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 19, Лов 10, Тел 15, Инт 7, Муд 10, Хар 8
Умения	Слушать(+8), Обнаружение (+8), Поиск (+6), Прыжки (+8)
Навыки	Великая стойкость, Мощная атака

Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый или банда (2-4)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Минотавры говорят на языке Гигантов.

Бой

Прорыв (Ex): М. обычно начинает сражение, бросаясь на противника опустив голову, чтобы его могучие рога вступили в игру. В дополнение к нормальным выгодам и опасностям прорыва, это позволяет животному сделать одну атаку, которая наносит 4d6+6 очков повреждения.

Природная Хитрость (Ex): Хотя М. не особенно интеллектуальны, они обладают врожденной хитрой и способностью к логике. Это делает их иммунными к сбивающим с толку заклинаниям, не даёт им заблудиться или потеряться и позволяет им отследить врагов. Их невозможно застать врасплох.

Умения: М. получают расовый бонус +4 к проверкам Поиск, Обнаружение и Слушать.



Минотавр

МОРГ (Mohrg)

Средняя нежить	
Кубики Жизни	14d12 (среднее 91)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 Лов, +4 естественная)
Атака	2 удара +12 бл.бой, касание языком +7 бл.бой
Повреждения	Удар 1d6+5, язык – паралич
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, паралич, семя
Специальные качества	Нежить
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +5, Воля +9
Характеристики	Сил 21, Лов 13, Тел -, Инт 11, Муд 10, Хар 10
Умения	Слушать(+12), Обнаружение (+12), Лазить (+11), Спрятаться (+15), Двигаться Тихо (+15), Плавание (+10)
Навыки	Бдительность, Уклонение, Подвижность, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-4) или группа (2-4 плюс 5-10 зомби)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	15-21 (средний), 22-28 (огромный)

Бой

Как зомби, М. атакуют врагов своими мощными кулаками. Они часто вводят в заблуждение противников, поскольку они двигаются намного быстрее зомби.



Морг

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, М. должен поразить противника ударом.

Парализующее Прикосновение (Su): М. использует в бою свой язык. Противник, до которого дотрагивается язык М., должен преуспеть в Стойкости (УС 17) или будет парализован на 1d4 минуты.

Семя (Su): Существа, убитые Моргом восстают в течении 1d4 дней как зомби и будут под контролем Морга. Они не обладают ни одной из способностей, которые они имели при жизни.

МУМИЯ (Mummy)

Средняя нежить	6d12+3 (среднее 42)
Кубики Жизни	-1 Лов
Инициатива	20 фт
Скорость	17 (-1 Лов, +8 естественная)
Класс Защиты (АС)	Удар +6 бл.бой
Атака	Удар 1d6+4 и гниль мумии
Повреждения	5x5фт/5фт
Размер/досигаемость	Отчаяние, гниль
Специальная атака	Нежить, сопротивление ударам, снижение повреждений
Специальные качества	5/+1, уязвимость к огню
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля +7
Характеристики	Сил 17, Лов 8, Тел -, Инт 6, Муд 14, Хар 15
Умения	Слушать(+9), Обнаружение (+9), Спрятаться (+8), Двигаться Тихо (+8)
Навыки	Бдительность, Выносливость
Климат/Территория	Любые пустыни и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-4) или охранники (6-10)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	7-12 (средний), 13-18 (большой)



Бой

Отчаяние (Su): При виде мумии, наблюдатель должен преуспеть в Воле (УС 15) или будет парализован страхом на 1d4 раунда. Не зависимо от успешности спасброска, это же существо не может быть снова затронуто способностью отчаяния этой же мумии в течение одного дня.

Гниль Мумии (Su): Сверхестественная болезнь [удар, Стойкость (УС 20), инкубационный период - 1 день; временное повреждение 1d6 Телосложения]. В отличие от нормальных болезней, гниль мумии продолжается, пока счёт Телосложения жертвы не достигает 0 (и умирает) или пока не жертва не получит удаляющее болезнь заклинание или подобное волшебство. Сокрушённое существо, которое умерло, иссушается в песок, и его можно возродить, только если произнесли заклинания излечить болезнь и поднять мёртвого *remove disease and raise dead*, а прах не сдул первый ветер, в течении первых 6 раундов после смерти.

Нежить: Иммунен к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, повреждению характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Сопротивление Ударам (Ex): Физические атаки наносят только половину повреждения Мумиям. Примените этот эффект перед снижением повреждения.

Уязвимость к Огню (Ex): Мумия получает двойное повреждение от огненных атак, если проваливает спасбросок.

НАГА (Naga)

	Водная нага Большой мутант	Призрачный Нага Большой мутант	Тёмный Нага Большой мутант
Кубики Жизни	7d8+28 (среднее 59)	9d8+36 (среднее 76)	9d8+18 (среднее 58)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+2 Лов
Скорость	30 фт, 60 фт плавание	40 фт	40 фт
Класс Защиты (АС)	15 (-1 размер, +1 Лов, +5 естественная)	16 (-1 размер, +1 Лов, +6 естественная)	14 (-1 размер, +2 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +7 бл.бой.	Укус +9 бл.бой	Укус +2 бл.бой, жало +7 бл.бой
Повреждения	Укус 2d6+4 и яд	Укус 2d6+6 и яд	Жало 2d4+2 и яд, укус 1d4+1
Размер/досигаемость	5x5фт (свёрнутый)/10фт	5x5фт (свёрнутый)/10фт	5x5фт (свёрнутый)/10фт
Специальная атака	Яд, заклинания	Яд, заклинания, очаровывающий взгляд	Яд, заклинания, обнаружить мысль
Специальные качества	-	-	Иммунитет к яду, сопротивление очарованию, защита от мыслей
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +8	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +9	Стойкость +5, Рефлекс +7, Воля +8
Характеристики	Сил 16, Лов 13, Тел 18, Инт 10, Муд 17, Хар 15	Сил 18, Лов 13, Тел 18, Инт 12, Муд 17, Хар 17	Сил 14, Лов 15, Тел 14, Инт 16, Муд 15, Хар 17
Умения	Концентрация (+12), Слушать(+10), Основы магии (+8), Обнаружение (+10)	Концентрация (+13), Слушать(+15), Основы магии (+10), Обнаружение (+15)	Блеф (+9), Концентрация (+13), Слушать(+11), Основы магии (+12), Обнаружение (+11), Почувствовать правду (+8)
Навыки	Молниеносные рефлекс	Бдительность, Молниеносные рефлекс	Бдительность, Молниеносные рефлекс, Уклонение, Боевое заклинание

Климат/Территория	Тёплые и умеренные воды и подземелья	Тёплые и умеренные земли и подземелья	Тёплые и умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый или гнездо (2-4)	Уединённый или гнездо (2-4)	Уединённый или гнездо (2-4)
Уровень Сложности	7	9	8
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный	Обычно хаотичный злой	Обычно законный злой
Продвижение	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)	10-13 КЖ (большой), 14-27 КЖ (огромный)	10-13 КЖ (большой), 14-27 КЖ (огромный)

	<i>Нага-Защитник</i> <i>Большой мутант</i> 11 d8+44 (среднее 93) +2 Лов 40фт 18 (-1 Размер, +2 Лов, +7 естественная) Укус +12 бл.бой Укус 2 d6+7 и яд 5x5фт (свёрнутый)/10фт Яд, заклинания, слюна - Стойкость +7, Рефлекс +7, Воля +11 Сил 21, Лов 14, Тел 19, Инт 16, Муд 19, Хар 18 Блеф (+12), Концентрация (+15), Слушать(+13), Основы магии (+11), Обнаружение (+13), Почувствовать правду (+13) Бдительность, Молниеносные рефлексы, Уклонение, Боевое заклинание, Концентрация на заклинании (любая одна школа)	<i>Нага</i>
Кубики Жизни		
Инициатива		
Скорость		
Класс Защиты (АС)		
Атака		
Повреждения		
Размер/досигаемость		
Специальная атака		
Специальные качества		
Спасброски		
Характеристики		
Умения		
Навыки		
Климат/Территория	Тёплые и умеренные земли и подземелья	
Организация	Уединённый или гнездо (2-4)	
Уровень Сложности	10	
Сокровища	Стандарт	
Мировоззрение	Обычно законный добрый	
Продвижение	12-16 КЖ(большой), 17-33 КЖ (огромный)	



Водная Нага

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 17); первичное и вторичное повреждения 1d8 временное, Телосложение.
Заклинания: В.Н. читают заклинания как волшебники 7-ого уровня, но никогда не используют заклинания огня.

Призрачный Нага

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 18); первичное и вторичное повреждения 1d8 временное, Телосложение.
Очаровывающий Взгляд (Su): Как очаровать человека *charm person*, 30 футов, спасбросок по Воле (УС 17).
Заклинания: П.Н. читает заклинания как волшебник 7-ого уровня, а также может читать клирические заклинания и заклинания из доменов Хаоса и Зла как тайные заклинания.

Темный Нага

Обнаружить Мысль (Su): Т.Н. может непрерывно обнаруживать мысли *detect thoughts* как заклинание, брошенное волшебником 9-ого уровня (УС 15). Эта способность всегда активна.
Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 16) или погружение в кошмарный сон на 2d4 минуты.
Защита от Мыслей (Ex): Т.Н. иммунны к любой форме телепатии.
Спротивление Очарованию: Т.Н. получают расовый бонус +2 к спасброскам против всех эффектов очарования (не включены в блок статистики).
Заклинания: Т.Н. читают заклинания как волшебники 7-ого уровня.

Нага-Защитник

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 19); первичное и вторичное повреждения 2d8 временное, Телосложение.
Слюна (Ex): Н.З. может плевать свой яд на 30 фт как стандартное действие. Нападение игнорирует броню и не имеет никакого приращения диапазона. Противники, пораженные этим нападением должны сделать спасбросок против яда, как описано выше.
Заклинания: Н.З. читает заклинания как волшебник 9-ого уровня, а также может читать клирические заклинания и заклинания доменов Добро и Закон как тайные заклинания.

НОЧНАЯ ВЕДЬМА (Night Hag)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	8d8+8 (среднее 44)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	20 фт
Класс Защиты (АС)	20 (+1 Лов, +9 естественная)
Атака	Укус +12 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d6+6 и болезнь
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, охота за снами
Специальные качества	Иммунитеты, СЗ 25, снижение повреждений 20/+3
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +9, Воля +10

Характеристики	Сил 19, Лов 12, Тел 12, Инт 15, Муд 15, Хар 12
Умения	Блеф (+11), Концентрация (+12), Слушать(+14), Основы магии (+13), Обнаружение (+14), Почувствовать правду (+12), Запугивание (+11), Верховая Езда (+11),
Навыки	Бдительность, Боевое заклинание, Верховой бой
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, верхом (1 на ночном кошмаре) или отряд (3 на ночных кошмарах)
Уровень Сложности	9
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	9-12 КЖ (средний)

Ночные Ведьмы говорят на Небесном, Адском и Инфернальном.

Бой

Болезнь (Ex): Демоническая лихорадка [укус, Стойкость (УС 18), инкубационный период 1 день; временное повреждение 1d6 Телосложения]. Каждый день после неудавшегося спасброска, существо должно преуспеть в другом спасброске по Стойкости или переносит 1 очко постоянной утечки Телосложения.

Магические Способности: По желанию - обнаружить хаос, обнаружить зло, обнаружить добро, обнаружить закон, обнаружить магию, волшебная стрела, изменить себя, луч слабости и сон *detect chaos, detect evil, detect good, detect law, detect magic, magic missile, polymorph self, ray of enfeeblement, and sleep*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 11 + уровень заклинания). Н.В. может использовать эфирность *etherealness* по желанию как волшебник 16-ого уровня, пока она обладает своим камнем сердца (см. ниже).

Охота за Снами (Su): Н.В. могут посетить сны хаотичных или злых людей, используя специальный амулет, известный как камень сердца, который помогает стать эфирным. Как только ведьма вторгается в чьи - то сны, она остаётся в теле жертвы до рассвета. Спящий страдает от кошмаров и переносит 1 пункт постоянной утечки Телосложения после пробуждения. Спящий, у которого счёт Телосложения опускается до 0, умирает. Только другое эфирное существо может остановить эти ночные вторжения, противостоя и побеждая Н.В.

Иммунитеты (Ex): Н.В. иммунны к огню и холоду, очарованию, сну и эффектам страха.

Камень сердца

Все Н.В. носят этот амулет, который немедленно вылечивает любую болезнь, полученную владельцем камня. Кроме того, камень даёт бонус сопротивления +2 ко всем спасброскам. Н.В., которая теряет этот камень, больше не может использовать эфирность, пока не изготовит другой (что занимает один месяц). Добрые существа могут также извлечь выгоду от камня сердца, но амулет разбивается после десяти использований и не дарует эфирность.



НОЧНАЯ ТЕНЬ (Nightshade)

	<i>Ночное крыло</i> <i>Огромная нежить</i>	<i>Идущий в ночи</i> <i>Огромная нежить</i>	<i>Ночной ползун</i> <i>Гигантская нежить</i>
Кубики Жизни	17d12 (среднее 110)	21d12 (среднее 136)	25d12 (среднее 162)
Инициатива	+8 (+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+4 Улучшенная инициатива)
Скорость	20 фт, 60 фт полёт	40 фт, 20 фт полёт	30 фт, 60 фт рыть
Класс Защиты (AC)	28 (-2 размер, +4 Лов, +16 естественная)	26 (-2 размер, +2 Лов, +16 естественная)	28 (-4 размер, +22 естественная)
Атака	Укус +15 бл.бой.	2 Удара +20 бл.бой	Укус +25 бл.бой, жало +20 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d6+13 и трансформация	Удар 2 d6+12	Жало 2 d8+8 и яд, укус 4 d6+17
Размер/досигаемость	20x10фт/10фт	10x10фт/15фт	30x30фт (свёрнутый)/10фт
Специальная атака	Свойства ночной тени, утечка магии,	Свойства ночной тени, утечка энергии, яд, уничтожить вещь, взгляд зла	Свойства ночной тени, улучшенный захват, проглотить целиком.
Специальные качества	Нежить, свойства ночной тени	Нежить, свойства ночной тени	Нежить, свойства ночной тени, чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +9, Воля +15	Стойкость +7, Рефлекс +9, Воля +17	Стойкость +8, Рефлекс +8, Воля +21
Характеристики	Сил 29, Лов 18, Тел -, Инт 20, Муд 20, Хар 18	Сил 35, Лов 14, Тел -, Инт 20, Муд 20, Хар 18	Сил 45, Лов 10, Тел -, Инт 20, Муд 20, Хар 18
Умения	Концентрация (+16), Чувство направления (+19), Слушать (+22), Двигаться тихо (+20), Обнаружение (+22), Основы магии (+19)	Концентрация (+19), Спрятаться (+12*), Слушать (+22), Двигаться тихо (+19), Обнаружение (+22), Основы магии (+19)	Концентрация (+18), Чувство направления (+7), Слушать (+22), Двигаться тихо (+20), Обнаружение (+22), Основы магии (+17)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Боевое заклинание, Боевые рефлекс, Уклонение, Атака слёту, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (укус), Мощная атака	Бдительность, Бой вслепую, Разрубание, Боевое заклинание, Боевые рефлекс, Великое разрубание, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (удар), Мощная атака, Разоружение	Бдительность, Бой вслепую, Боевое заклинание, Улучшенная инициатива, Улучшенный критический удар (жало), Мошная атака, Железная воля

Климат/Территория	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или скопище (3-6)	Уединённый, пара или банда (2-4)	Уединённый или пара
Уровень Сложности	14	16	17
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой	Всегда хаотичный злой	Всегда хаотичный злой
Продвижение	18-25 КЖ (огромный), 26-51 КЖ (гигантский)	22-31 КЖ (огромный), 32-63 КЖ (гигантский)	26-75 КЖ (колоссальный)

Идущий
в ночи



Ночные Тени

Нежить: Имунны к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезням. Не подвержены критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Аура Холода (Su): Все Н.Т. излучают ауру чрезвычайного холода с 60 фт радиусом. Аура не повреждает живых существ, но портит любую пищу и напитки, которых касается. Кроме того, аура разрушает святую воду и волшебные микстуры, масло и мази, если предметы проваливают спасбросок по Стойкости (УС 22). Предметы, которые успешно проходят спасбросок, не могут быть снова затронуты аурой той же самой Н.Т. в течение одного дня. Этот пробирающий до костей холод настолько отличителен, что любой, кто его однажды почувствовал, немедленно признает его в будущем, таким образом Н.Т. трудно удивить кого-то, кто раньше сталкивался с таким монстром.

Магические Способности: По желанию - болезнь, очаровать существо, облако смерти, замешательство, тьма, рассеять магию, ускорение, удерживать существо и невидимость *cause disease, charm person, cloudkill, confusion, darkness, dispel magic, haste, hold person, and invisibility*; 1 раз в ночь: палец смерти *finger of death*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником, уровень которого равняется общему количеству КЖ Н.Т. (УС спасброска 14 + уровень заклинания).

Призвать Нежить (Su): Н.Т. может призвать нежить 1 раз в 4 часа: 2-5 теней, 1-2 привидения, 1 спектра или 1 призрака. Нежити прибывают в течении 1d10 раунда и служат в течение 1 часа или пока их не отпустят.

Отвращение к Дневному Свету (Ex): Н.Т. - существа тьмы. Они ненавидят свет и если их подставить на естественный дневной свет (не просто заклинание дневного света), они переносят штраф -4 ко всем броскам атаки.

Иммунитет к Холоду (Ex): Н.Т. не получают никакого повреждения от холода.

Сопротивления (Ex): Н.Т. имеют сопротивление к кислоте, огню и электричеству 50.

Иммунитет к Заклинаниям (Su): Н.Т. игнорируют эффекты заклинаний и магических способностей 6-ого уровня и ниже, так же, как если бы заклинатель был не в состоянии преодолеть сопротивление заклинанию.

Обнаружить Волшебство (Su): Н.Т. может непрерывно обнаруживать магию *detect magic* как одноимённое заклинание, брошенное волшебником 20-ого

уровня. Он может подавить или возобновить эту способность как свободное действие.

Увидеть Невидимость (Su): Н.Т. может непрерывно видеть невидимое *see invisibility* как одноимённое заклинание, брошенное волшебником 20-ого уровня. Он может подавить или возобновить эту способность как свободное действие.

Телепатия (Su): Н.Т. могут общаться телепатически с любым существом, которое имеет язык, в пределах 100 фт.

Снижение Повреждений (Su): Все Н.Т. имеют снижение повреждений 25/+3.

Ночное Крыло

Утечка Магии (Su): Н.К. может ослабить волшебную броню, оружие и щиты, делая успешную касательную атаку. Целевой предмет должен преуспеть в Стойкости (УС 20) или проиграет один "плюс" (например, меч +2 становится мечом +1). Предмет, который полностью «высушен», становится нормальным во всех отношениях и также теряет любые другие силы (типа языки пламени). Заклинание рассеять зло *dispel evil* удаляет эффекты утечки магии, если это происходит в течение дней после нападения, равных уровню заклинателя.

Идущий в Ночи

Уничтожить Вещь (Su): И.Н. может разрушить любое оружие или предмет (вещь) Большого размера или меньше (даже волшебные, но не артефакты), беря их в руки и сдавливая (прихлопывая). Это - стандартное действие. И.Н. должен сделать успешную разоружающую атаку, чтобы схватить предмет у противника.

Взгляд Зла (Su): Проклятие, 30 фт, Воля (УС 24). Проклятые противники переносят штраф -4 ко всем броскам атаки, проверкам и спасброскам. Рассеять зло или удалить проклятие *dispel evil or remove curse*, устраняют эффект.

Умения: * когда И.Н. прячется в тёмной области, он получает расовый бонус +8 к проверке Спрятаться.

Ночной Ползун

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Н.П. должен поразить противника атакой укуса. Если он проводит удержание, то он автоматически наносит повреждение укуса и может попробовать проглотить противника.

Проглотить Целиком (Ex): Н.П. может попробовать проглотить захваченного противника Огромного или меньшего размера, делая успешную проверку борьбы. Попав внутрь, противник получает 2d8+12 очков дробящего повреждения плюс 1d8 очков кислотного повреждения за раунд от желчи Н.П., а также подвержен утечке энергии. Проглоченное существо может вылезть из живота при успешной проверке борьбы. Это возвращает его в рот Н.П., где другая успешная проверка борьбы позволяет полностью освободиться. Проглоченное существо может также прорубить выход при использовании когтей или Маленького или Крошечного рубящего оружия, нанеся 35 очков повреждения животу (УС 24). После выхода существа, мускульное усилие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубить выход. Внутренности Н.П. могут вместить два Огромных, четыре Больших, восемь Средних, шестнадцать Маленьких или тридцать два Крошечных или меньших противника.

Утечка Энергии (Su): Живые существа в животе Н.П. получают один отрицательный уровень каждый раунд. Спасбросок по Стойкости (УС 24).

Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 22); первичное и вторичное повреждения 2d6 временные, Сила.

Чувствительность к Вибрации (Ex): Н.П. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, при условии, что это что-то находится в контакте с землёй.

НОЧНОЙ КОШМАР (Nightmare)

Большой пришелец	
Кубики Жизни	6d8+18 (среднее 45)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40 фт, 90 фт полёт
Класс Защиты (АС)	24 (-1 Размер, +2 Лов, +13 естественная)
Атака	2 копыта +9 бл.бой, укус +4 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d8+2, Копыто 1 d8+4 и 1 d4 огонь
Размер/досягаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Пылающие копыта, дым
Специальные качества	Астральная проекция, эфирность
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 18, Лов 15, Тел 16, Инт 13, Муд 13, Хар 12
Умения	Чувство направления (+10), Слушать(+12), Двигаться тихо (+11), Обнаружение (+12), Поиск (+10), Почувствовать правду (+10)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	7-10 КЖ (большой), 11-18 КЖ (огромный)

Бой

Н.К. бьются, кусая врагов своими клыками и пиная мощными ногами. Н.К. может бороться в оседланном состоянии, но наездник не может вести бой, если он или она не преуспевает в проверке Верховая Езда.

Пылающие Копыта (Su): удар копыт Н.К. поджигает горючие материалы.

Дым (Su): В запале боя, Н.К. часто фыркает и гневно ржёт. Это заполняет 15-фт конус горячим, едким дымом, который душит и ослепляет противников. Любой в конусе должен преуспеть в Стойкости (УС 16) или получит штраф -2 ко всем броскам атаки и повреждения на 1d6 минут после того, как он покинет конус. Н.К. получает половинное укрытие против существ на расстоянии в 5 фт и полное укрытие против существ на расстоянии в 10 фт. Дым не затрудняет зрение Н.К. Кошмар может подавить дым как свободное действие.

Астральная Проекция и Эфирность (Su): Они функционируют точно так же как и одноимённые заклинания *Astral Projection* and *Etherealness*, брошенные волшебником 20-ого уровня.

Грузоподъёмность: легкий груз - до 300 фн; средний груз 301-600 фн; и тяжелый груз 601-900 фн.



Ночной кошмар

НИМФА (Nymph)

Средняя фея	
Кубики Жизни	3d6 (среднее 10)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт, 20 фт плавание
Класс Защиты (АС)	11 (+1 Лов)
Атака	Кинжал +1 бл.бой
Повреждения	Кинжал 1 d4
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Ослепительная красота, неземная красота
Специальные качества	Магические способности
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +4, Воля +8
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 16, Муд 17, Хар 19
Умения	Сочувствие Животным (+10), Ремесло или Знание (одно любое +7), Мастер побега (+7), Лечение (+7), Спрятаться (+7), Слушать(+11), Двигаться тихо (+7), Обнаружение (+9), Почувствовать правду (+11)
Навыки	Концентрация на способности (неземная красота), Бдительность, Уклонение, Железная воля
Климат/Территория	Любые земли
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	6
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый
Продвижение	4-9 КЖ (средний)

Нимфы говорят на Лесном и Общем.



Нимфа

Бой

Ослепительная Красота (Su): Эта способность работает непрерывно, затрагивая всех гуманоидов в пределах 60 фт Нимфы. Те, кто смотрит непосредственно на нимфу, должны преуспеть в Стойкости (УС 15) или будут ослеплены навсегда, как заклинание слепота *blindness*. Нимфа может подавить или возобновить эту способность как свободное действие.

Неземная Красота (Su): Нимфа может вызвать эту способность раз в 10 минут. Те кто в пределах 30 фт от нимфы, смотрят непосредственно на неё, должны преуспеть в Воле (УС 17) или умрут.

Магические Способности: Нимфы могут использовать дверь в измерения *dimension door* 1/день как волшебник 7-ого уровня. Они могут также копировать заклинания друида как заклинатели 7-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

ОГР (ЛЮДОЕД)(Ogre)

	<i>Огр (Людоед)</i> <i>Большой гигант</i>	<i>Огр-маг (Людоед)</i> <i>Большой гигант</i>
Кубики Жизни	4d8+8 (среднее 26)	5d8+15 (среднее 37)
Инициатива	-1 Лов	+4 Улучшенная инициатива
Скорость	30 фт	30 фт, 40 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (-1 размер, -1 Лов, +5 естественная, +3 Укрытие)	18 (-1 размер, +5 естественная, +4 кольчужная рубаха)
Атака	Огромная великая дубина +8 бл.бой. или огромное длинное копье+1 д.бой	Огромный великий меч +7 бл.бой, Огромный длинный лук +2 д.бой
Повреждения	Дубина 2d6+7, Копье 2 d6+5	Меч 2 d8+7, лук 2 d6
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт (15-20 с копьем)	5x5фт/10фт
Специальная атака	-	Магические способности
Специальные качества	-	Регенерация 2, СЗ 18
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +0, Воля +1	Стойкость +7, Рефлекс +1, Воля +3
Характеристики	Сил 21, Лов 8, Тел 15, Инт 6, Муд 10, Хар 7	Сил 21, Лов 10, Тел 17, Инт 14, Муд 14, Хар 17
Умения	Лазить (+4), Слушать (+2), Обнаружение (+2)	Концентрация (+6), Слушать (+6), Обнаружение (+5), Основы магии (+4)
Навыки	Концентрация на оружии (великая дубина)	Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли, воды и подземелья	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара, отряд (2-4) или банда (5-8)	Уединённый, пара или группа (1-2 плюс 2-4 ога)
Уровень Сложности	2	8
Сокровища	Стандарт	Двойной Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой	Обычно законный злой
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа



Огры говорят на Гигантском, а те, у кого Интеллект выше 10, ещё и на Общем

Мерроу (Водный Огр)

Кроме их среды обитания, скорости (плавают 40 фт) и их склонность к длинным копьям (атака +7 бл.бой, повреждение 1d8+7), они идентичны с их земным кузенами.

Огр-маг

Говорят на Гигантском и Общем.

Магические Способности: По желанию - тьма и невидимость *darkness and invisibility*; 1/день – очаровать существо, конус холода, газообразная форма, изменить себя и сон *charm person, cone of cold, gaseous form, polymorph self, and sleep*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Полет (Su): Огр-маг может прекратить или возобновить полет как свободное действие. В газообразной форме он может летать на нормальной скорости и имеет прекрасную маневренность.

Регенерация (Ex): Огры-маги получают нормальное повреждение от огня и кислоты. Огр-маг, который теряет член или часть тела, может снова прикрепить её. Прикрепление занимает 1 минуту. Если голова или другой жизненный орган отрублены, они должны быть снова прикреплены в течение 10 минут или существо умирает. Огры-маги не могут повторно вырастить потерянные части тела.

АМОРФЫ (Ooze)

	<i>Серый ил</i> <i>Средний аморф</i>	<i>Желатиновый куб</i> <i>Огромный аморф</i>	<i>Охряное желе</i> <i>Большой аморф</i>
Кубики Жизни	3d10+10 (среднее 26)	4d10+36 (среднее 58)	6d10+27 (среднее 60)
Инициатива	-5 Лов	-5 Лов	-5 Лов
Скорость	10 фт	15 фт	10 фт, 10 фт карабкаться
Класс Защиты (АС)	5 (-5 Лов)	3 (-2 размер, -5 Лов)	4 (-1 размер, -5 Лов)
Атака	Удар +3 бл.бой.	Удар +1 бл.бой	Удар +3 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d6+1 и 1 d6 кислота	Удар 1 d6+4 и 1 d6 кислота	Удар 2 d4+3 и 1 d4 кислота
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт	10x10фт/10фт	5x10фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват, кислота, коррозия, сжатие 1 d6+1 и 1 d6 кислота	Паралич, кислота, охват	Улучшенный захват, кислота, сжатие 2 d4+3 и 1 d4 кислота

	<i>Серый ил Средний аморф</i>	<i>Желатиновый куб Огромный аморф</i>	<i>Охряное желе Большой аморф</i>
Специальные качества	Слепое зрение, иммунитет к холоду и огню, камуфляж, аморф	Слепое зрение, прозрачный., аморф	Слепое зрение, иммунитет, аморф, раскол, электричество
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс -4, Воля -4	Стойкость +5, Рефлекс -4, Воля -4	Стойкость +4, Рефлекс -3, Воля -3
Характеристики	Сил 12, Лов 1, Тел 11, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 10, Лов 1, Тел 19, Инт -, Муд 1, Хар 1	Сил 15, Лов 1, Тел 15, Инт -, Муд 1, Хар 1
Умения	Концентрация (+12), Слушать(+10), Основы магии (+8), Обнаружение (+10)	Концентрация (+13), Слушать(+15), Основы магии (+10), Обнаружение (+15)	Блеф (+9), Концентрация (+13), Слушать(+11), Основы магии (+12), Обнаружение (+11), Почувствовать правду (+8)
Навыки	-	-	-

Климат/Территория	Любые болота и подземелья	Любые подземелья	Любые болота и подземелья
Организация	Уединённый	Уединённый	Уединённый
Уровень Сложности	4	3	5
Сокровища	Нет	1/10 монет, 50% предметов (неметаллических и некаменных), 50% вещей (неметаллических и некаменных)	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный	Обычно нейтральный	Обычно нейтральный
Продвижение	4-6 КЖ (средний), 7-9 КЖ (большой)	5-12 КЖ (огромный), 13-24 КЖ (гигантский)	7-9 КЖ (большой), 10-18 КЖ (огромный)

	<i>Чёрный пудинг Огромный аморф</i>
Кубики Жизни	10d10+60 (среднее 115)
Инициатива	-5 Лов
Скорость	20фт, 20 фт карабкаться
Класс Защиты (АС)	3 (-2 Размер, -5 Лов)
Атака	Удар +8 бл.бой
Повреждения	Удар 2 d6+4 и 2 d6 кислота
Размер/досигаемость	5x20фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват, кислота, коррозия, сжатие 2 d6+4 и 2 d6 кислота
Специальные качества	Слепое зрение, раскол, аморф
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс -2, Воля -2
Характеристики	Сил 17, Лов 1, Тел 19, Инт -, Муд 1, Хар 1
Умения	-
Навыки	-
Климат/Территория	Любые болота и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	7
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	11-15 КЖ(огромный), 16-30 КЖ (гигантский)



Слепое Зрение (Ex): Всё тело аморфа - примитивный сенсорный орган, который может определять добычу по запаху и вибрации в пределах 60 фт.

Аморф: имунны к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и полиморфингу. Не подвержены критическим ударам.

Серый Ил

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, С.И. должен поразить противника атакой удара. Если он проводит удержание, С.И. может сжимать.

Кислота (Ex): С.И. выделяет пищеварительную кислоту, которая быстро разлагает органические материалы и металл. Любой удар в ближнем бою наносит повреждение кислотой. Кислотный контакт С.И. наносит 40 очков повреждения за раунд деревянным или металлическим объектам. Броня или одежда сразу же распадаются и становятся бесполезными, если они не преуспевает в Рефлексе (УС 19). Кислота не может повредить камень. Металлическое или деревянное оружие, которое ударяет С.И., также сразу распадается, если не преуспевает в Рефлексе (УС 19).

Сжатие (Ex): С.И. наносит автоматический удар и кислотное повреждение при успешной проверке борьбы. Одежда противника и броня страдают штрафом -4 к спасброску по Рефлексу против кислоты.

Камуфляж (Ex): требуется успешная проверка Обнаружения (УС 15), чтобы обнаружить неподвижный С.И.

Желатиновый Куб

Охват (Ex): Хотя Ж.К. перемещается медленно, зато он может просто косить Больших или меньших существ как стандартное действие. Ж.К. не может делать атаку удара в течение раунда, в котором он охватывает. Ж.К. просто должен наползти на противника, затрагивая столько, сколько он сможет покрыть. Противники могут сделать атаку по возможности, но если они делают так, они не имеют право на спасбросок. Те, кто не делает попытку атаки по возможности, должны преуспеть в Рефлексе (УС 13) или будут охвачены; при успехе, они отодвигаются назад или в сторону (на своё усмотрение). Поглощенные существа подвергаются параличу и кислоте, и считаются вступившими в борьбу и пойманы в ловушку в пределах тела Ж.К.

Паралич (Ex): Ж.К. выделяют анестезирующую слизь. Цель, пораженная ближней атакой куба или охваченная кубом, должна преуспеть в Стойкости (УС 16) или будет парализована на 3d6 раундов. Куб может автоматически охватить парализованного противника.

Кислота (Ex): кислота Ж.К. не вредит металлу или камню.

Прозрачный (Ex): Ж.К. трудно увидеть даже при идеальных условиях, и требуется успешная проверка Обнаружения (УС 15), чтобы заметить его. Существа, которые не заметили куб и проходят через него, автоматически охвачены.

Охряное Желе

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, О.Ж. должно поразить противника атакой удара. Если оно проводит удержание, О.Ж. может сжимать.

Кислота (Ex): О.Ж. выделяет пищеварительную кислоту, которая быстро разлагает плоть. Любая атака ближнего боя наносит кислотное повреждение.

Сжатие (Ex): О.Ж. наносит автоматический удар и кислотное повреждение при успешной проверке борьбы.

Раскол (Ex): Оружие и электричество не наносят никаких повреждений О.Ж. Вместо этого существо раскалывается на два идентичных желе, каждое с половиной очков жизни оригинала (округляется вниз). Желе с 1 очком жизни не может быть расколото.

Чёрный Пудинг

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Ч.П. должен поразить противника атакой удара. Если он проводит удержание, Ч.П. может сжимать.

Кислота (Ex): Ч.П. выделяет пищеварительную кислоту, которая быстро разлагает органические материалы и металл. Любой удар в ближнем бою наносит повреждение кислотой. Кислотный контакт Ч.П. наносит 50 очков повреждения за раунд деревянным или металлическим объектам. Броня или одежда сразу же распадаются и становятся бесполезными, если они не преуспевают в Рефлексе (УС 19). Кислота может разрезать камень, нанося 20 очков повреждения за раунд. Металлическое или деревянное оружие, которое ударяет Ч.П. также сразу распадается, если не преуспевают в Рефлексе (УС 19).

Сжатие (Ex): Ч.П. наносит автоматический удар и кислотное повреждение при успешной проверке борьбы. Одежда противника и броня страдают штрафом -4 к спасброску по Рефлексу против кислоты.

Раскол (Ex): Оружие и электричество не наносят никаких повреждений Ч.П. Вместо этого существо раскалывается на два идентичных желе, каждое с половиной очков жизни оригинала (округляется вниз). Желе с 1 очком жизни не может быть расколото.

ОРК (Orc)

Средний гуманоид	1d8 (среднее 4)
Кубики Жизни	+0
Инициатива	30фт
Скорость	14 (+4 броня)
Класс Защиты (АС)	Великий топор +3 бл.бой, жавелин +1 д.бой
Атака	Топор 1d12+3, жавелин 1d6+2
Повреждения	5x5фт/5фт
Размер/досыгаемость	-
Специальная атака	Зрение в темноте 60 фт, чувствительность к свету
Специальные качества	Стойкость +2, Рефлекс +0, Воля -1
Спасброски	Сил 15, Лов 10, Тел 11, Инт 9, Муд 8, Хар 8
Характеристики	Слушать (+2), Обнаружение (+2)
Умения	Бдительность
Навыки	Любые земли и подземелья
Климат/Территория	Компания (2-4), отряд (11-20 плюс 2 сержанта 3 ур, 1 лидер 3-6 ур), банда (30-60 плюс 150% небоевых особей, 1 сержант 3 ур на 10 особей, 5 лейтенантов 5 ур, 3 капитана 7 ур)
Организация	1/2
Уровень Сложности	Стандарт
Сокровища	Обычно хаотичный злой
Мировоззрение	По классу персонажа
Продвижение	

Орк



Бой

Чувствительность к Свету (Ex): Орки получают штраф -1 к броскам атаки на ярком солнечном свете или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

Полу-орк

Типичные очки характеристик для Полу-орка - Сила 13, Ловкость 10, Телосложение 11, Интеллект 9, Мудрость 8, Харизма 8. Полу-орки имеют 60 фт зрения в темноте, но не чувствительны к свету.

Персонаж-Орк

Одобренный класс - варвар. Клирики Орки могут выбрать два из следующих доменов: Хаос, Зло, Сила и Война.

ОТИГ (Otyugh)

Большой мутант	6d8+6 (среднее 33)
Кубики Жизни	+0
Инициатива	20фт
Скорость	17 (-1 Размер, +8 естественная)
Класс Защиты (АС)	2 выстреливающих щупальца +3 бл.бой, укусы -3 бл.бой
Атака	Щупальце 1d6, укусы 1d4
Повреждения	5x5фт/10фт (15 фт с щупальцами)
Размер/досыгаемость	Улучшенный захват, сжатие 1d6, болезнь
Специальная атака	Нюх
Специальные качества	Стойкость +3, Рефлекс +2, Воля +6
Спасброски	Сил 11, Лов 10, Тел 13, Инт 5, Муд 12, Хар 6
Характеристики	Спрятаться (+5*), Слушать (+6), Обнаружение (+9)
Умения	Бдительность
Навыки	

Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый, пара или пачка (2-4)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	7-8 КЖ(большой), 9-15 КЖ (огромный)

Отиги говорят на Общем.

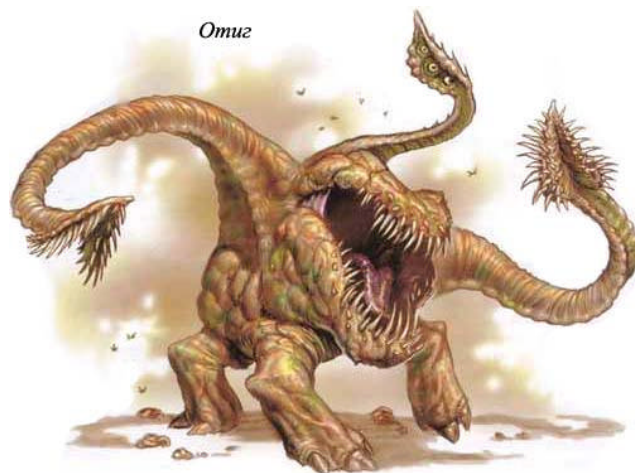
Бой

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, О. должен поразить противника Среднего размера или меньше атакой щупальца. Если он проводит удержание, то может сжимать.

Сжатие (Ex): О. наносит автоматическое повреждение щупальцами противнику Среднего размера или меньше при успешной проверке борьбы.

Болезнь (Ex): Грязевая лихорадка [укус, Стойкость (УС 12), инкубационный период 1d3 дня; повреждение 1d3 временное Ловкость и 1d3 временное Телосложение]

Умения: * Отиг получает расовый бонус +8 к проверке Спрятаться, когда он находится в своём логове, из-за его естественной окраски.



Отиг

МЕДВЕСОВА (Owlbear)

Большое чудовище	5d10+20 (среднее 47)
Кубики Жизни	+1 Лов
Инициатива	30фт
Скорость	15 (-1 Размер, +1 Лов, +5 естественная)
Класс Защиты (АС)	2 когтя +7 бл.бой, укус +2 бл.бой
Атака	Коготь 1 d6+5, укус 1 d8+2
Повреждения	5x10фт/5фт
Размер/досыгаемость	Улучшенный захват
Специальная атака	Нюх
Специальные качества	Стойкость +8, Рефлекс +5, Воля +2
Спасброски	Сил 21, Лов 12, Тел 19, Инт 5, Муд 12, Хар 10
Характеристики	Слушать (+8), Обнаружение (+7)
Умения	-
Навыки	-

Климат/Территория	Умеренные леса
Организация	Уединённый, пара или сборище (5-8)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	6-8 КЖ(большой), 9-15 КЖ (огромный)



Медвесова

В логове Медвесовы обычно находится 1d6 молодых особей, которые стоят по 3000 зм во многих цивилизованных областях. М. не могут быть одомашнены, но они могут размещаться в стратегически важных областях как свободно-перемещающиеся защитники. Профессиональный тренер берёт 2 000 зм за обучение М. (УС 23 для молодого существа, УС 30 для взрослого).

Бой

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, М. должна поразить противника атакой когтя.

ПЕГАС (Pegasus)

Большая магическая бестия	4d10+12 (среднее 34)
Кубики Жизни	+2 Лов
Инициатива	60фт, 120фт полёт
Скорость	14 (-1 Размер, +2 Лов, +3 естественная)
Класс Защиты (АС)	2 копыта +7 бл.бой, укус +2 бл.бой
Атака	Копыто 1 d6+4, укус 1 d3+2
Повреждения	5x10фт/5фт
Размер/досыгаемость	-
Специальная атака	Нюх, магические способности
Специальные качества	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +4
Спасброски	Сил 18, Лов 15, Тел 16, Инт 10, Муд 13, Хар 13
Характеристики	Слушать (+12), Обнаружение (+12), Почувствовать правду (+7), Знание дикой местности (+3)
Умения	Железная воля
Навыки	Умеренные и тёплые леса
Климат/Территория	Уединённый, пара или стадо (6-10)
Организация	3
Уровень Сложности	Нет
Сокровища	Всегда хаотичный добрый
Мировоззрение	5-8 КЖ(большой)
Продвижение	



Пегас

Бой

Пегасы нападают своими острыми копытами и мощными челюстями. Объединённые в пары и стада? они действуют как одна команда, дерясь насмерть, чтобы защитить свои яйца и молодняк, которые очень ценятся во многих цивилизованных областях.

Магические Способности: П. может обнаруживать добро и зло *detect good and detect evil* по желанию в пределах 60 ярдового радиуса, как заклинания, брошенные волшебником 5-ого уровня.

Умения: П. получают расовый бонус +4 к проверкам Слушать и Обнаружение.

Обучение Пегасов

Яйца Пегасов стоят 2 000 зм каждое, в то время как молодняк стоит 3 000 зм за душу. Пегасы взрослеют так же как лошади. Профессиональные тренеры берут 1 000 зм за обучение П., который после служит своему владельцу с абсолютной верой.

Обучение Пегаса требует успешного проверки Приручить Животное (УС 22 для молодого существа, УС 29 для взрослого) и чтобы существо желало этого. Тренеры могут уменьшить УС на 5 и учебное время наполовину при использовании волшебной уздечки, зачарованной для этой цели. Пегас может вести бой, неся наездника, но наездник не может нападать, если он или она не преуспевает в проверке Верховая Езда.

Грузоподъёмность: легкий груз для Пегаса - до 300 фн; средний груз 301-600 фн; и тяжелый груз 601-900 фн.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГРИБ (Phantom Fungus)

Среднее растение	
Кубики Жизни	2d8+6 (среднее 15)
Инициатива	+0
Скорость	20фт
Класс Защиты (АС)	14 (+4 естественная)
Атака	Укус +3 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d6+3
Размер/досягаемость	-
Специальная атака	-
Специальные качества	Растение, улучшенная невидимость
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +0, Воля +0
Характеристики	Сил 14, Лов 10, Тел 16, Инт 2, Муд 11, Хар 9
Умения	Двигаться тихо (+5)
Навыки	-

Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	3-4 КЖ(средний), 5-6 КЖ(большой)



Призрачный
гриб

Бой

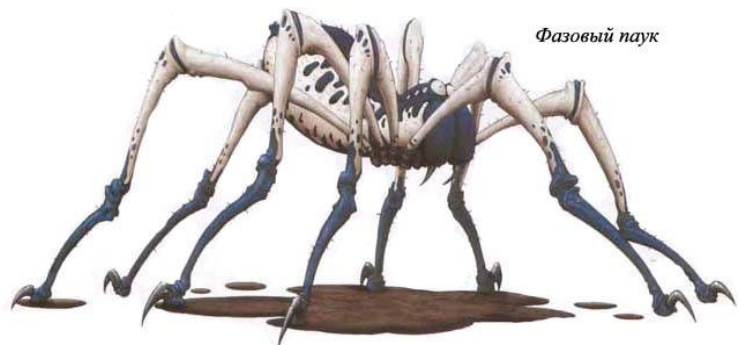
Растение: Иммунет к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и полиморфингу. Не подвержен критическим ударам.

Улучшенная Невидимость (Su): Эта способность постоянна, позволяя П.Г. оставаться невидимым при атаке. Это работает точно так же как заклинание улучшенная невидимость *improved invisibility*, брошенная волшебником 12-ого уровня, и длится, пока П.Г. жив. Эта способность не подчинена заклинанию обнаружение невидимости *invisibility purge*. После того, как гриб убьют, он становится видимым через 1 минуту.

Умения: П.Г. имеет расовый бонус +5 к проверке Двигаться Тихо.

ФАЗОВЫЙ ПАУК (Phase Spider)

Большая магическая бестия	
Кубики Жизни	5d10+15 (среднее 42)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40фт, 20 фт лазить
Класс Защиты (АС)	15 (-1 Размер, +3 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +7 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d6+4 и яд
Размер/досягаемость	10x10фт/5фт
Специальная атака	Эфирная прогулка, яд
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +7, Воля +2
Характеристики	Сил 17, Лов 17, Тел 16, Инт 7, Муд 13, Хар 10
Умения	Лазить (+12), Двигаться тихо (+11), Обнаружение (+9)
Навыки	Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый и пачка (2-5)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	6-8 КЖ(большой), 9-15 КЖ(огромный)



Фазовый паук

Бой

Ф.П. живут и охотятся на Материальном Плате. Однако, как только паук определяет местонахождение добычи, он перемещается для атаки на Эфирный План, пытаясь поймать ошеломлённую жертву. Паука кусает жертву и быстро отступает назад на Эфирный План.

Эфирная Прогулка (Su): Ф.П. может переместиться с Эфирного на Материальный План как свободное действие, и переместиться снова назад как действие эквивалентное передвижению (или в течение действия эквивалентного движению). Способность идентична заклинанию эфирная прогулка *ethereal jaunt*, брошенному волшебником 15-ого уровня.

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 15); первичное и вторичное повреждения 2d6 временное, Телосложение.

ФАЗОВИК (Phasm)

Средний полиморф

Кубики Жизни	15d8+30 (среднее 97)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт
Класс Защиты (АС)	17 (+2 Лов, +5 естественная)
Атака	2 Удара +12 бл.бой
Повреждения	Удар 1d3+1
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	
Специальные качества	Аморфный, нюх, альтернативная форма, телепатия

Спасброски

Характеристики

Умения

Навыки

Климат/Территория

Организация

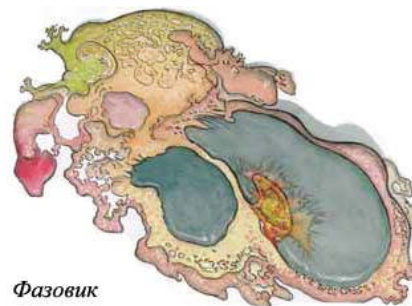
Уровень Сложности

Сокровища

Мировоззрение

Продвижение

Стойкость +11, Рефлекс +11, Воля +11
Сил 12, Лов 15, Тел 15, Инт 16, Муд 15, Хар 14
Блеф (+15), Лазить (+7), Ремесло (одно любое +7), Маскировка (+7*), Знание (одно любое +7), Слушать (+10), Обнаружение (+10), Знание дикой местности (+6)
Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлекс, Уклонение, Улучшенная инициатива, Подвижность, Концентрация на умении (маскировка)
Любые земли и подземелья
Уединённый
7
Стандарт
Обычно нейтральный
15-21 КЖ(огромный), 22-42 КЖ(гигантский)



Фазовик

Фазовик может говорить на Общем, но предпочитает общаться телепатически.

Бой

Если преследуется или беспокоится, Ф. преобразовывается в самое страшное существо, которое он знает, типа взрослого белого дракона или огненного гиганта, и атакует. Когда Ф. сильно ранен, то он изменяется на некоторую быструю или проворную форму и пробует убежать.

Аморфный (Ex): Ф. в его естественной форме иммунен к яду, сну, параличу, ошеломлению и полиморфированию. Он не подвержен критическим ударам, и не имея никакого ясного фронта, не может быть окружён.

Альтернативная Форма (Su): Ф. может принять форму любого материального существа или объекта от Крошечного до Большого размера как стандартное действие. Эта способность подобна заклинанию изменить форму *shapechange* брошенному волшебником 20-ого уровня.

Телепатия (Su): Ф. может общаться телепатически с любым существом которое имеет язык в пределах 100 фт.

Чувствительность к Вибрации (Ex): Ф. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.

Умения: * Когда Ф. использует альтернативную форму, он получает бонус обстоятельства +10 к проверке Маскировка.

ЗАТРОНУТЫЙ ПЛАНАМИ (Planetouched)

	Аазимар Средний пришелец	Тифлинг Средний пришелец
Кубики Жизни	1d8 (среднее 4)	1d8 (среднее 4)
Инициатива	+4 Улучшенная инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт	30 фт
Класс Защиты (АС)	16 (+4 броня, +2 большой щит)	15 (+1 Лов, +3 клёпаная кожа, +1 маленький щит)
Атака	Длинный меч +1 бл.бой. или лёгкий арбалет +1 д.бой	Рапира +2 бл.бой или лёгкий арбалет +2 д.бой
Повреждения	Меч 1d8, арбалет 1d8	Рапира 1d6, арбалет 1d8
Размер/досигаемость	5x5фт/5 фт	5x5фт/5 фт
Специальная атака	Свет	Тьма
Специальные качества	Соппротивление кислоте, холоду и электричеству 5	Соппротивление огню, холоду и электричеству 5
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +2, Воля +3	Стойкость +2, Рефлекс +3, Воля +2
Характеристики	Сил 10, Лов 10, Тел 10, Инт 10, Муд 13, Хар 13	Сил 10, Лов 13, Тел 10, Инт 13, Муд 11, Хар 8
Умения	Лечение (+5), Знание (регион +1), Слушать (+4), Обнаружение (+4), Верховая езда (+1)	Блеф (+1), Спрятаться (+3), Двигаться тихо (+2), Карманная кража (+3)
Навыки	Улучшенная инициатива	Фехтование (рапира)
Климат/Территория	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый команда (2-4)	Уединённый или банда (2-4)
Уровень Сложности	1/2	1/2
Сокровища	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Обычно добрый (любой)	Обычно злой (любой)
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа

Аазимар

Свет (Sp): А. может использовать свет 1/день как волшебник 1-ого уровня или своего текущего уровня.

Умения: А. получают расовый бонус +2 к проверкам Обнаружение и Слушать.

Персонажи-Аазимары

Одобрённый класс - паладин.

Тифлинг

Темнота (Sp): Т. может использовать тьму 1/день как волшебник 1-ого уровня или своего текущего уровня.

Умения: Т. получают расовый бонус +2 к проверкам Блеф и Спрятаться.

Персонажи-Тифлинги

Одобрённый класс - вор.

ПСЕВДОДРАКОН (Pseudodragon)

Миниатюрный дракон

Кубики Жизни	2d12+2 (среднее 15)
Инициатива	+0
Скорость	15 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (АС)	18 (+2 Размер, +6 естественная)
Атака	Жало +4 бл.бой, укус -1 бл.бой
Повреждения	Жало 1 d3 и яд, укус 1
Размер/досигаемость	2.5х2.5фт/0фт (5 фт с хвостом)
Специальная атака	Яд
Специальные качества	Увидеть невидимое, телепатия, иммунитеты, СЗ 19
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +4
Характеристики	Сил 11, Лов 11, Тел 13, Инт 10, Муд 12, Хар 10
Умения	Спрятаться (+16*), Чувство направления (+3), Слушать (+5), Поиск (+2), Обнаружение (+5)
Навыки	Бдительность

Климат/Территория	Тёплые и умеренные леса
Организация	Уединённый, пара или связка (3-5)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный добрый
Продвижение	3-4 КЖ(миниатюрный)

Яйцо псевдодракона может стоять до 10 000 зм, а только что вылупившийся птенец целых 20 000 зм.

Бой

Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 12); первичное повреждение – сон в течение 1 минуты, вторичное повреждение – сон на 1d3 дня.

Увидеть Невидимость (Ex): Псевдодраконы непрерывно видят невидимое *see invisibility* как одноимённое заклинание, с диапазоном 60 фт.

Телепатия (Su): Псевдодраконы могут общаться телепатически с существами, которые говорят на Общем или Лесном языках, если они в пределах 60 фт.

Иммунитет (Ex): Псевдодраконы иммунны к сну и эффектам паралича.

Умения: Псевдодраконы имеют подобную хамелеону способность, которая предоставляет им расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться. * В лесу или подобных областях, этот бонус улучшается до +8.

ПУРПУРНЫЙ ЧЕРВЬ (Purple Worm)

Гигантское чудовище

Кубики Жизни	16d10+112 (среднее 200)
Инициатива	-2 Лов
Скорость	20 фт, 20 фт рыть, 10 фт плавать
Класс Защиты (АС)	19 (-4 Размер, -2 Лов, +15 естественная)
Атака	Укус +20 бл.бой, жало +15 бл.бой
Повреждения	Жало 2 d6+6 и яд, укус 2 d8+12
Размер/досигаемость	30х30 (скрученный)фт/15фт
Специальная атака	Улучшенный захват, яд, проглотить целиком
Специальные качества	Чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +17, Рефлекс +8, Воля +4
Характеристики	Сил 35, Лов 6, Тел 25, Инт 1, Муд 8, Хар 8
Умения	Лазить (+4)
Навыки	-

Климат/Территория	Любые воды и подземелья
Организация	Уединённый



Уровень Сложности	12
Сокровища	Нет монет, 50% предметов (не каменных), нет вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	16-32 КЖ(гигантский), 33-45 КЖ (колоссальный)

Бой

В сражении, П.Ч. скручивается в кольцо 15 фт в поперечнике, кусая и жая любого в пределах досягаемости.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, П.Ч. должен поразить противника атакой укуса. Если он проводит удержание, он автоматически наносит повреждение укуса и может попытаться проглотить противника.

Проглотить Целиком (Ex): П.Ч. может попробовать проглотить захваченного противника Большого или меньшего размера, делая успешную проверку борьбы. Попад внутрь, противник получает 2d8+12 очков дробящего повреждения плюс 1d8 очков кислотного повреждения за раунд от желчи П.Ч. Проглоченное существо может вылезть из живота при успешной проверке борьбы. Это возвращает его в рот Н.П, где другая успешная проверка борьбы позволяет полностью освободиться. Проглоченное существо может также прорубить выход при использовании когтей или Маленького или Крошечного рубящего оружия, нанеся 25 очков повреждения животу (УС 20). После выхода существа, мускульное усилие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать выход. Внутренности Н.П. могут вместить два Больших, четыре Средних, восемь Маленьких, шестнадцать Крошечных или тридцать два Миниатюрных или меньших противника.

Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 24); первичное повреждение 1d6 временное Сила, вторичное повреждение 2d6 временное Сила.

Чувствительность к Вибрации (Ex): П.Ч. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, если это находится в контакте с землёй.

РАКШАСА (Rakshasa)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	7d8+21 (среднее 52)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	40 фт
Класс Защиты (АС)	21(+2 Лов, +9 естественная)
Атака	2 Когтя +8 бл.бой, укус +3 бл.бой
Повреждения	Коготь 1d4+1, укус 1d6
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Обнаружить мысли, заклинания
Специальные качества	Альтернативная форма, иммунитет к заклинаниям, снижение повреждений 20/+3, уязвимость к благославленным арабалетным стрелам
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 12, Лов 14, Тел 16, Инт 13, Муд 13, Хар 17
Умения	Блеф (+16*), Маскировка (+17*), Двигаться тихо (+11), Представление (баллады, стихи, драма и т.д. +12), Слушать (+11), Обнаружение (+12), Почувствовать правду (+10)
Навыки	Бдительность, Уклонение
Климат/Территория	Тёплые леса и болота
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	9
Сокровища	Монеты стандарт, двойные предметы, вещи стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	8-14 КЖ(средний)



Ракшасы говорят на Общем, Общеподземном и Адском.

Бой

Обнаружить Мысль (Su): Р. может непрерывно обнаруживать мысли *detect thoughts* как заклинание, брошенное волшебником 18-ого уровня (УС спасброска 15). Он может подавить или возобновить эту способность как свободное действие.

Заклинания: Р. читает заклинания как волшебник 7-ого уровня, а также может читать заклинания клирика 1-ого уровня, как тайные заклинания.

Альтернативная Форма (Su): Р. может принять любую гуманоидную форму, или вернуться к собственной форме, как стандартное действие. Эта способность подобна заклинанию изменить себя *alter self*, брошенному волшебником 18-ого уровня, но Р. может остаться в новой форме неопределенно долго.

Иммунитет к Заклинаниям (Su): Р. игнорируют эффекты заклинаний и магических способностей 8-ого уровня или меньше, так же, как если бы заклинатель не преодолел СЗ.

Уязвимость к Благославленным Арабалетным Стрелам (Ex): Любое ранение, нанесённое такими болтами немедленно убивает Р.

Умения: Р. получает расовый бонус +4 к проверкам Блеф и Маскировка. * Когда Р. использует альтернативную форму, он получает дополнительный бонус обстоятельства +10 к проверке Маскировка. Читая мысли противника, его бонус обстоятельства к проверкам Блеф и Маскировка увеличивается на +4.

РАСТ (Rast)

Средний пришелец (огонь)	
Кубики Жизни	4d8+4 (среднее 22)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	Полёт 50 фт
Класс Защиты (АС)	15(+1 Лов, +4 естественная)
Атака	2 Когтя +6 бл.бой или укус +6 бл.бой
Повреждения	Коготь 1d4+2, укус 1d8+3
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Парализующий взгляд, улучшенный захват, кровотечение

Специальные качества	Огненный подтип, полёт
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 14, Лов 12, Тел 13, Инт 3, Муд 13, Хар 12
Умения	Спрятаться (+5), Двигаться тихо (+7), Слушать (+7)
Навыки	Улучшенная инициатива, Уклонение
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или рой (3-6)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	4-5 КЖ (средний), 7-12 КЖ (большой)



Бой

Расты нападают роями, с пугающей, зверской хитростью. Существа парализуют столько противников, сколько смогут, затем добивают любого, кто ещё двигается. Р. может хватать или кусать, но не может делать обе атаки в течение одного раунда.

Парализующий Взгляд (Su): Паралич на 1d6 раундов, 30 фт, Стойкость (УС 13).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Р. должен поразить противника атакой укуса. Если он проводит удержание, он автоматически наносит повреждение укуса.

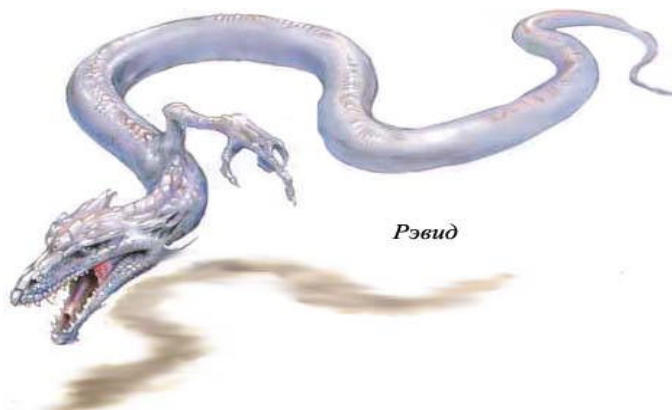
Кровотечение (Ex): Р. высасывает кровь захваченного противника, нанося 1 очко временного повреждения Телосложения каждый раунд удержания.

Огненный подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Полет (Su): Р. может летать как под действием заклинания полёт *fly*, брошенного волшебником 11-ого уровня, как свободное действие. Р. который теряет эту способность может выполнять только частичные действия.

РЭВИД (Ravid)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+0
Скорость	Полёт 60 фт
Класс Защиты (AC)	25(+15 естественная)
Атака	Хвост +4 бл.бой, челюсти +2 бл.бой
Повреждения	Хвост 1d6+1 и позитивная энергия, челюсти 1d4 и позитивная энергия
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Удар позитивной энергии, оживить объект
Специальные качества	Иммунитет к огню, полёт
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +4
Характеристики	Сил 13, Лов 10, Тел 13, Инт 7, Муд 12, Хар 14
Умения	Обнаружение (+7), Двигаться тихо (+6), Слушать (+7)
Навыки	Мультиатака*
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый (1 плюс как минимум 1 оживлённый объект)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	4 КЖ (средний), 5-9 КЖ (большой)



Бой

Р. вступают в бой только для самообороны. Сам Р. не очень мощен, но всегда сопровождается по крайней мере одним оживлённым объектом, который защищает его.

Удар Позитивной Энергии (Su): Р. может сделать касательную атаку или поразить своим укусом или ударить хвостом, чтобы передать цели положительную энергию. Энергия производит неприятное, покалывающее ощущение у живых существ, а нежити (даже бестелесной) наносит 2d10 очков повреждения.

Оживить Объект (Su): 1/раунд, оживляет случайный объект в пределах 20 фт от Р., как если бы это было заклинание оживить объект *animate objects*, брошенное клириком 20-ого уровня. Эти объекты защищают Р., но Р. не достаточно интеллектуален, чтобы давать им определенные команды.

Полет (Su): Р. может летать как под действием заклинания полёт *fly*, брошенного волшебником 11-ого уровня, как свободное действие. Р. который теряет эту способность может выполнять только частичные действия.

Навыки: * Р. имеют навык Мультиатаки даже если им нет необходимости использовать всё своё естественное оружие.

РЕМОРХАЗА (Remorhaz)

Огромная магическая бестия	
Кубики Жизни	7d10+35 (среднее 73)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт, 20 фт рыть
Класс Защиты (AC)	20(-2 Размер, +1 Лов, +11 естественная)
Атака	Укус +13 бл.бой
Повреждения	Укус 2d8+12

Размер/достижимость	10х20фт/10фт
Специальная атака	Улучшенный захват, проглотить целиком
Специальные качества	Жара, чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +6, Воля +3
Характеристики	Сил 26, Лов 13, Тел 21, Инт 5, Муд 12, Хар 10
Умения	Обнаружение (+9), Слушать (+10)
Навыки	Мощная атака
Климат/Территория	Любые холодные земли
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	7
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	8-10 КЖ (огромный), 11-21 КЖ (гигантский)

Бой

Р. скрываются под снегом и льдом, пока не услышат движение над ними, затем нападают снизу и ошеломляют добычу.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Р. должен поразить противника атакой укуса. Если он проводит удержание, он автоматически наносит повреждение укуса и может попытаться проглотить противника.

Проглотить Целиком (Ex): Р. может попробовать проглотить захваченного противника Большого или меньшего размера, делая успешную проверку борьбы. Попад внутрь, противник получает 2d8+12 очков дробящего повреждения плюс 10d10 очков огненного повреждения за раунд от горячих внутренностей. Проглоченное существо может прорубить выход при использовании когтей или Маленького или Крошечного рубящего оружия, нанеся 25 очков повреждения животу (УС 20). После выхода существа, мускульное усилие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать выход. Внутренности Р. могут вместить два Больших, четыре Средних, восемь Маленьких, шестнадцать Крошечных или тридцать два Миниатюрных или меньших противника.

Жара (Ex): Р. в ярости излучает высокую температуру, настолько интенсивно, что любой, коснувшийся его тела получает 10d10 очков повреждения от огня. Это обычно достаточно, чтобы расплавить неволшебное оружие, но волшебное оружие получает спабросок по Стойкости (УС 18).

Чувствительность к Вибрации (Ex): Р. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.

Умения: Р. получают расовый бонус +4 к проверке Слушать.



ПТИЦА-РОК (Roc)

Гигантское чудовище	
Кубики Жизни	18d10+126 (среднее 225)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	20 фт, 80 фт полёт
Класс Защиты (AC)	14 (-4 Размер, +2 Лов, +6 естественная)
Атака	2 когтя +21 бл.бой, Укус +16 бл.бой
Повреждения	Коготь 2d6+12, Укус 2d8+6
Размер/достижимость	20х40фт/10фт
Специальная атака	Клевание
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +18, Рефлекс +13, Воля +7
Характеристики	Сил 34, Лов 15, Тел 24, Инт 2, Муд 13, Хар 11
Умения	Обнаружение (+4*), Слушать (+4)
Навыки	-
Климат/Территория	Умеренные и тёплые горы
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	9
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	19-32 КЖ (гигантский), 33-54 КЖ (колоссальный)

Бой

П.Р. нападает с воздуха, держа когти выставленными вперёд, чтобы схватить добычу и утащить её для себя или для своих птенцов. Одиночная П.Р. обычно охотится и нападет на любое существо Среднего или большего размера, которое кажется съедобным. Пара П.Р. нападает для защиты гнезда или только что вылупившихся птенцов.

Клевание (Ex): П.Р., которая поражает существо по крайней мере Маленького размера, но не больше, чем Огромный, атакой когтя, может начать борьбу как свободное действие, не вызывая атаки по возможности. Если П.Р. проводит удержание, она может отлететь с добычей и автоматически проводить атаку укуса каждый раунд вместо атаки когтя. П.Р. может бросить схваченное существо как свободное действие или использовать стандартное действие, чтобы отбросить жертву. Брошенное существо пролетает 90 фт и получает 9d6 очков повреждения. Если П.Р. бросает жертву находясь в полёте, существо переносит это количество повреждения или повреждение падения, смотря что больше.

Умения: * П.Р. получает расовый бонус +4 к проверкам Обнаружения в дневное время.

Птица-Рок



ВЕРЁВОЧНИК (Roper)

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	10d10+30 (среднее 85)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	10 фт
Класс Защиты (АС)	24 (-1 Размер, +1 Лов, +14 естественная)
Атака	6 корней +11 бл.бой, Укус +8 бл.бой
Повреждения	Корень (см. текст), Укус 2d6+2
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт (50фт с лианами)
Специальная атака	Корни, слабость, притягивание
Специальные качества	Иммунитет к электричеству, сопротивление холоду 30, уязвимость к огню, СЗ 28
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +8, Воля +8
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 17, Инт 12, Муд 16, Хар 12
Умения	Обнаружение (+13), Слушать (+13), Лазить (+7), Спрятаться (+10*)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива, Железная воля, Концентрация на оружии (корни)
Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый, пара или кучка (3-6)
Уровень Сложности	10
Сокровища	Нет монет, 50% предметов (только каменных), нет вещей
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой
Продвижение	11-15 КЖ (большой), 16-30 КЖ (огромный)



Бой

В. охотится, стоя неподвижно и подражая небольшой скале. Это обычно позволяет ему нападать с ошеломлением. Когда он замечает добычу, он набрасывается своими корнями и кусает смежных противников.

Корни (Ex): Большинство столкновений с В. начинается, когда он запускает свои сильные, липкие корни. Существо имеет шесть таких членов, которые могут ударить на расстоянии в 50 фт (без приращения диапазона). Одна атака рубящим оружием наносящая по крайней мере 10 очков повреждения отрубает корень (УС 20).

Притягивание (Ex): Если В. поражает атакой корня, корень обвивается вокруг тела противника. Это не наносит никаких повреждений, но притягивает противника к В. на 10 фт каждый последующий раунд, если только существо не вырывается на свободу, что требует успешной проверки Мастер Побег (УС 23) или Силы (УС 19). В. может притянуть существо к себе и искушать с бонусом атаки +4, в этом раунде.

Слабость (Ex): Корни В. могут иссушить Силу противника. Любой пойманный корнем должен преуспеть в Стойкости (УС 18) или получит 2d8 очков временного повреждения Силы.

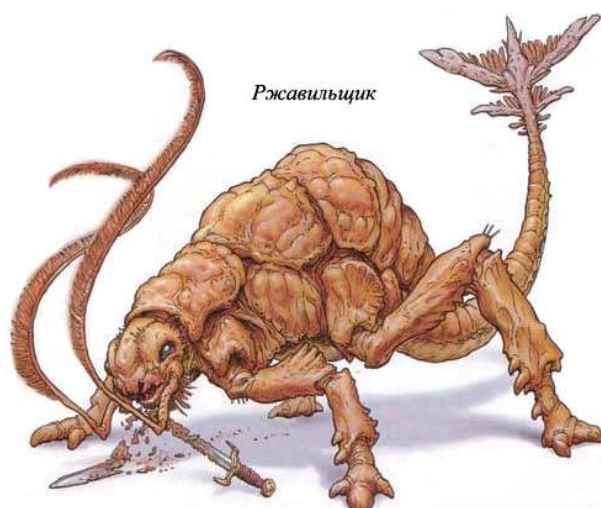
Уязвимость к Огню (Ex): В. получает двойное повреждение от атак огнём, спасбросок - половина повреждений.

Умения: * В. получает расовый бонус +8 к проверке Спрятаться в каменных или ледяных областях.

РЖАВИЛЬЩИК (Rust Monster)

Средний мутант

Кубики Жизни	5d8+5 (среднее 27)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	40 фт
Класс Защиты (АС)	18 (+3 Лов, +5 естественная)
Атака	Прикосновение антеннами +3 бл.бой, Укус -2 бл.бой
Повреждения	Антенны - ржавление, Укус 1d3
Размер/досыгаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Ржавление
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +4, Воля +5
Характеристики	Сил 10, Лов 17, Тел 13, Инт 2, Муд 13, Хар 8
Умения	Обнаружение (+9), Слушать (+9)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	6-8 КЖ (средний), 9-15 КЖ (большой)



Р. может учуять металлический объект на расстоянии 90 фт, мчась к источнику и пытаясь ударить его своими антеннами. Существо неустанно, преследует авантюристов на длинные расстояния, если они все еще обладают неповрежденными металлическими объектами, но обычно прекращает нападения, чтобы пожрать недавно заржавевшую пищу. Умный (или отчаянный) авантюрист может часто отвлекать голодного Р., бросая ему некоторые металлические объекты, затем убегаю, в то время как Р. потребляет их.

Р. целится на наибольший доступный металлический объект, ударяя сначала по броне, затем щитам и меньшим предметам. Р. предпочитает черные металлы (сталь или железо) драгоценным металлам (типа золота или серебра), но пожирает последними, если есть такая возможность.

Ржавление (Ex): Р., который делает успешную касательную атаку на железо своими антеннами, заставляет ржаветь железные части, которые моментально становятся бесполезными. Размер объекта не существенен для скорости ржавления. Волшебная броня и оружие, и другие зачарованные предметы, сделанные из металла, должны преуспеть в спасброске по Рефлексу (УС 20) или заржавеют. Металлическое оружие, которое наносит повреждение Р. также ржавеет. Деревянное, каменное и другое неметаллическое оружие не затрагиваются.

САХОГИН (Sahuagin)

Средний гуманоид (вода)	
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт, 60 фт плавание
Класс Защиты (АС)	16 (+1 Лов, +5 естественная)
Атака	Трезубец +3 бл.бой, 2 брыкания +1 бл.бой (или 2 брыкания +3 бл.бой, 2 когтя +1 бл.бой), укус +1 бл.бой, или тяжёлый арбалет +2 д.бой
Повреждения	Трезубец 1d8+2, брыкание 1d4+2 (1d4+1 когда вторичная атака), укус 1d4+1, коготь 1d2+1, арбалет 1d10
Размер/достигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Кровь в голову
Специальные качества	Разговор с акулами, подводные чувства, ослепление на свету, амфибия, чувствительность к пресной воде
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +1, Воля +1
Характеристики	Сил 14, Лов 12, Тел 13, Инт 14, Муд 13, Хар 9
Умения	Сочувствие животным (+2), Слушать (+7*), Обнаружение (+7*), Спрятаться (+7*), Спрятаться (+6*), Знание дикой местности (+1*), Профессия (охота +2)
Навыки	Мультиатака
Климат/Территория	Тёплые воды
Организация	Уединённый, пара, команда (5-8), патруль (11-20 плюс 1 лейтенант 3 ур и 1-2 акулы), банда (20-80 плюс 100% небоевых особей плюс 1 лейтенант 3 ур и 1 вождь 4 ур на каждые 20 особей плюс 1-2 акулы) или племя (70-160 плюс 100% небоевых особей плюс 1 лейтенант 3 ур на 20 взрослых особей, 1 вождь 4 ур на каждые 40 взрослых особей, 9 охранников 4 ур, 1-4 инок 3-6 ур, 1 жрец 7 уровня, и 1 барон 6-8 ур плюс 5-8 акул)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	По классу персонажа

Сахогин



Бой

С. - дикие воины. В воде они брыкаются ногами, а также наносят удары когтями или оружием. Приблизительно половина любой группы С. также вооружена сетями.

Кровь в Голову: 1/день С., который получает повреждение в бою, может впасть в безумие в следующем раунде, хватая и кусая без разбора, пока он или его противник не умрут. При этом С. получает +2 Телосложению и +2 к Силе, и переносит штраф -2 к КЗ. С. не может закончить безумие добровольно.

Разговор с Акулами (Ex): С. может телепатически общаться с акулами на расстоянии 150 фт. Общение ограничено довольно простыми понятиями, типа "пища", "опасность" и "враг". С. может использовать Сочувствие Животным, чтобы оказать поддержку при обучении акул.

Подводные Чувства (Ex): С. может определить местонахождение существ под водой в пределах 30 фт. Эта способность отрицает эффекты невидимости и слабой видимости. Способность менее эффективна против существ без центральных нервных систем, типа нежити, илов и конструкторов; С. может определить местонахождение таких существ только в пределах 15 фт. С. нельзя ввести в заблуждение эффектами одурачивания под водой.

Ослепление на Свету (Ex): На яркому свету (типа солнечного света или заклинания дневного света) С. слепнет на 1 раунд. В дополнение к временной слепоте, они переносят штраф -1 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам.

Амфибия (Ex): С. может жить без воды в течение 1 часа за каждые 2 очка Телосложения.

Чувствительность к Пресной Воде (Ex): С., полностью погруженный в пресную воду должен преуспеть в Стойкости (УС 15) или должен будет выйти из этой воды. Если С. терпит неудачу и не может убежать, он переносит штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам. Даже при успехе, С. должен повторять спасбросок каждые 10 минут.

Умения: С. получает расовый бонус +4 к броскам Спрятаться, Слушать и Обнаружение. * Под водой бонус улучшается до +8. Они получают бонус +8 к проверке Знание дикой местности и Профессия (охота) в пределах пятидесяти миль от их дома.

Сахогины-Мутанты

Приблизительно один из двухсот С. имеет четыре оружия. Такие существа могут сделать четыре атаки когтями или использовать дополнительное оружие, в дополнение к атакам брыкания и кусания.

Если сообщество водных эльфов расположено в пределах ста миль от сообщества С., приблизительно один из ста С. выглядит точно так же как водный эльф. Эти существа, названные Маленти, имеют скорость плавания 40 фт, могут оставаться без воды в течение 1 часа за очко Телосложения, и имеют Чувствительность к Свету и Пресной Воде (-1 к броскам атаки). В другом они идентичны С.

Персонажи-Сахогины

Одобренный класс для мужчин С. - рейнджер. Женщины С. одобряют клирический класс. Клирики С. могут выбрать любые два из следующих доменов: Зло, Закон, Сила и Война.

САЛАМАНДРА (Salamander)

	<i>Огненный брат Маленький пришелец (огонь)</i>	<i>Средняя саламандра Средний пришелец (огонь)</i>	<i>Благородная саламандра Большой пришелец (огонь)</i>
Кубики Жи зни	3d8+3 (среднее 16)	7d8+7 (среднее 38)	15d8+45 (среднее 112)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	20 фт	20 фт	20 фт
Класс Защиты (АС)	19 (+1 Размер, +1 Лов, +7 ест.)	18 (+1 Лов, +7 ест.)	18 (-1 Размер, +1 Лов, +8 ест.)
Атака	Полукопье +5 бл.бой, удар хвостом +3 бл.бой	Длинное копье +9/+4 бл.бой, удар хвостом +7 бл.бой	+3 Огромное длинное копье +23/+18/+13 бл.бой, удар хвостом +15 бл.бой
Повреждения	Копье 1 d6+1 и 1 d6 огонь, хвост 1 d4 и 1 d6 огонь	Копье 1 d8+2 и 1 d6 огонь, хвост 2d6+1 и 1 d6 огонь	Копье 2 d8+9 и 1 d8 огонь, хвост 2d8+3 и 1 d8 огонь
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Жара, сжатие 1 d4 и 1 d6 огонь	Жара, сжатие 2d6+1 и 1 d6 огонь	Жара, сжатие 2d8+3 и 1 d8 огонь, магические способности
Специальные качества	Огненный подтип	Огненный подтип, снижение повреждений 10/+1	Огненный подтип, снижение повреждений 20/+2
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +4, Воля +5	Стойкость +6, Рефлекс +6, Воля +7	Стойкость +12, Рефлекс +10, Воля +11
Характеристики	Сил 12, Лов 13, Тел 12, Инт 14, Муд 15, Хар 13	Сил 14, Лов 13, Тел 12, Инт 14, Муд 15, Хар 13	Сил 22, Лов 13, Тел 16, Инт 15, Муд 15, Хар 15
Умения	Слушать (+7), Поиск (+7), Обнаружение (+7), Спрятаться (+9), Мастер побега (+7)	Ремесло (слесарь +16), Слушать (+14), Поиск (+12), Обнаружение (+12), Спрятаться (+11), Мастер побега (+11), Двигаться тихо (+11)	Блеф (+11), Ремесло (слесарь +24), Дипломатия (+13) Слушать (+20), Поиск (+20), Обнаружение (+20), Спрятаться (+15), Мастер побега (+19), Двигаться тихо (+17), Почувствовать правду (+12)
Навыки	Мультиатака	Бдительность, Мультиатака	Мультиатака, Мощная атака, Разрушение, Великое разрушение
Климат/Территория	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или кучка (3-5)	Уединённый, пара или кучка (3-5)	Уединённый, пара или благородная партия (9-14)
Уровень Сложности	2	5	9
Сокровища	Стандарт (несгораемые)	Стандарт (несгораемые)	Двойной стандарт (несгораемые) и +3 Огромное длинное копье
Мировоззрение	Обычно злой (любой)	Обычно злой (любой)	Обычно злой (любой)
Продвижение	4-6 КЖ (маленький)	8-14 КЖ (средний)	16-21 КЖ (большой), 22-45 КЖ (огромный)



Саламандра

Саламандры говорят на Огненном. Некоторые Средние и Благородные Саламандры говорят на Общем.

Жара (Ex): С. излучает такую высокую температуру, что простой контакт с ней наносит дополнительный урон от огня. Металлическое оружие С. также проводит высокую температуру.

Сжатие (Ex): С. наносит автоматическое повреждение удара хвостом (включая ущерб от огня) при успешной проверке борьбы против существ на один размер больше чем они. Б.С. может сжимать несколько существ одновременно, если они все, по крайней мере, на два размера меньше чем сама С.

Магические Способности: (только Б.С.), 3/день – пылающие руки, огненный шар, пылающая сфера и стена огня *burning hands, fireball, flaming sphere, and wall of fire*; 1/день – рассеять магию и призвать монстра VII (огромный огненный дух) *dispel magic and summon monster VII (huge fire elemental)*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 15-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

Умения: С. получают расовый бонус +4 к проверке Ремесло (слесарь или просто работа по металлу).

Навыки: С. имеют навык Мультиатака даже без необходимых трех естественных видов оружия.

Саламандры-персонажи

Средние или Благородные Саламандры могут быть клириками, волшебниками или воинами (их одобренный класс).

САТИР (Satyr)

Средний фей	
Кубики Жизни	5d6+5 (среднее 22)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	40 фт
Класс Защиты (АС)	15 (+1 Лов, +4 естественная)
Атака	Рог +2 бл.бой, нож -2 бл.бой или короткий лук +3 д.бой

Повреждения	Рог 1 d6, нож 1 d4, лук 1 d6
Размер/достижимость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Гусли
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 12, Инт 12, Муд 13, Хар 13
Умения	Блеф (+9), Слушать (+15), Обнаружение (+15), Спрятаться (+13), Спрятаться (+13), Двигаться тихо (+13), Представление (танцы, гусли, плюс 2 других любых +9)
Навыки	Бдительность, Уклонение, Подвижность
Климат/Территория	Умеренные леса
Организация	Уединённый, пара или труппа (6-11)
Уровень Сложности	2 (без гуслей), 4 (с гуслями)
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный нейтральный
Продвижение	6-10 КЖ (средний)

Бой

После вступления в бой, невооруженный сатир нападает своими рогами. Сатир, ожидающий неприятность, вероятно, будет вооружен луком и ножом, и обычно он стреляет из укрытия, ослабляя врага перед сближением.

Гусли (Su): С. могут играть разнообразие волшебные мелодии на своих гуслях. Обычно, только один сатир в группе носит гусли. Когда он играет, все существа в пределах 60 фт (кроме С.) должны преуспеть в Воле (УС 14) или будут затронуты эффектом очарования существа, сном или страхом, как заклинанием, брошенным волшебником 10-ого уровня (сатир выбирает мелодию и её эффект). В руках других существ, эти гусли не имеют никаких специальных возможностей. Существо, которое успешно проходит спасбросок против любого из эффектов, не может быть затронуто теми же самыми гуслями в течение одного дня. С. часто использует гусли, чтобы очаровать и совратить особенно миловидных женщин или усыпить авантюристов и затем украсть их ценности.

Умения: С получают расовый +4 бонус к проверкам Спрятаться, Слушать, Двигаться Тихо, Представление и Обнаружение.



Сатир

МОРСКОЙ ЛЕВ (Sea Lion)

Большое чудовище	6d10+18 (среднее 51)
Кубики Жизни	+1 Лов
Инициатива	40 фт плавать
Скорость	18 (-1 Размер, +1 Лов, +8 естественная)
Класс Защиты (AC)	2 когтя +7 бл.бой, укус +2 бл.бой
Атака	Коготь 1 d6+4, укус 1 d8+2
Повреждения	5x10фт/5фт
Размер/достижимость	Разорвать 2 d6+6
Специальная атака	Нюх
Специальные качества	Стойкость +8, Рефлекс +6, Воля +3
Спасброски	Сил 19, Лов 12, Тел 17, Инт 4, Муд 13, Хар 10
Характеристики	Слушать (+7), Обнаружение (+7)
Умения	-
Навыки	-
Климат/Территория	Умеренные и тёплые воды
Организация	Уединённый, пара или прайд (5-12)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	7-9 КЖ (большой), 10-18 КЖ (огромный)

Бой

Разорвать (Ex): М.Л. который поражает обеими атаками когтя может разорвать плоть противника. Это автоматически наносит дополнительное повреждение 2d6+6.



Морской Лев

ТЕНЬ (Shadow)

Средняя нежить (бестелесная)	3d12 (среднее 19)
Кубики Жизни	+2 Лов
Инициатива	30 фт, 40 фт полёт
Скорость	13 (+2 Лов, +1 отражение)
Класс Защиты (AC)	Бестелесное прикосновение+3 бл.бой
Атака	Прикосновение 1 d6 временное Сила
Повреждения	Утечка Силы, семя
Размер/достижимость	Нежить, бестелесный, сопротивление к обращению в бегство +2
Специальная атака	Стойкость +1, Рефлекс +3, Воля +4
Специальные качества	Сил -, Лов 14, Тел -, Инт 6, Муд 12, Хар 13
Спасброски	Спрятаться (+8), Чувство направления (+5), Слушать (+7), Обнаружение (+7)
Характеристики	
Умения	

Навыки	Уклонение
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-5) или рой (6-11)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	4-9 КЖ (средний)

Бой

Утечка Силы (Su): касание Т. наносит 1d6 очков временного повреждения Силы живому противнику. Существо с Силой 0 умирает.

Семя (Su): Любой гуманоид, умерший из-за падения Силы до 0 становится Т. под контролем убийцы за 1d4 раунда.

Нежить: Иммунен к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезням. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Бестелесный: Может быть ударен только другим бестелесным существом, или волшебным оружием +1 и более, или волшебством, с 50%-ым шансом игнорировать любое повреждение от материального источника. Может проходить через твердые объекты по желанию, и наносить атаки, игнорируя броню. Всегда тихо ходит.

Тень



ТЕНЕВОЙ МАСТИФФ (Shadow Mastiff)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	4d8+12 (среднее 33)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50 фт
Класс Защиты (AC)	14 (+1 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +8 бл.бой
Повреждения	Укус 1d6+4
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Вой, опрокидывание
Специальные качества	Смешение с теньями, нюх
Спасброски	Стойкость +7, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 17, Лов 13, Тел 17, Инт 4, Муд 12, Хар 13

Умения Знание дикой местности (+7*), Слушать (+8), Обнаружение (+8)

Навыки Уклонение, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или стая (5-12)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	5-6 КЖ (средний), 7-12 КЖ (большой)

Бой

Вой (Su): Когда Т.М. воет или лает, все существа кроме злых пришельцев в пределах 300 фт должны преуспеть в Воле (УС 13) или впадут в панику на 2d4 раунда. Это - звуковой, влияющий на разум эффект страха. После воя, в любом случае, затронуто существо или нет, оно免疫но к вою в течение одного дня.

Опрокидывание (Ex): Т.М., который поражает атакой укуса, может попытаться опрокинуть противника как свободное действие, не делая касательной атаки и не вызывая атаки по возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может в ответ опрокинуть Т.М.

Смешение с Теньями (Su): В любых условиях кроме полного дневного света, Т.М. может исчезнуть в тени, получая девять десятых укрытия. Искусственное освещение, даже свет или заклинание постоянного пламени *continual flame*, не отрицает эту способность. Заклинание дневного света, однако, сработает.

Умения: Т. М. получает расовый бонус +4 к проверке Знание дикой местности, отслеживая по запаху.

Теневой мастифф



Ползучая тварь

ПОЛЗУЧАЯ ТВАРЬ (Shambling Mound)

Большое растение	
Кубики Жизни	8d8+24 (среднее 60)
Инициатива	+0
Скорость	20 фт
Класс Защиты (AC)	20 (-1 Размер, +11 естественная)
Атака	2 удара +10 бл.бой
Повреждения	Удар 2d6+5
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, сжатие 2d6+7
Специальные качества	Растение, иммунитет к электричеству, сопротивление огню 30
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +2, Воля +2
Характеристики	Сил 21, Лов 10, Тел 17, Инт 7, Муд 10, Хар 9



Умения	Спрятаться (+0*), Слушать (+4), Двигаться тихо (+4)
Навыки	
Климат/Территория	Умеренные и тёплые леса, болота и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	6
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	9-12 КЖ (большой), 13-24 КЖ (огромный)

Бой

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, П.Т. должна поразить противника до Большого размера обеими атаками удара. Если она проводит удержание, она может сжимать.

Сжатие (Ex): П.Т. наносит 2d6+7 очков повреждения при успешной проверке борьбы против Больших или меньших существ. П.Т. может при этом передвигаться, но не может предпринять никаких действий атак.

Растение: Иммунен к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и полиморфингу. Не подвержен критическим ударам.

Иммунитет к Электричеству (Ex): П.Т. не получают никакого повреждения от электричества. Вместо этого любая электрическая атака (типа шокирующего захвата или молнии) используемая против П.Т. добавляет П.Т. 1d4 очков временного Телосложения. П.Т. теряет эти очки по 1 в час.

Умения: П.Т. получает расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться, Слушать и Двигаться Тихо. * П.Т. получает расовый бонус +12 к проверке Спрятаться в болотистой или засаженной деревьями области.

БРОНИРОВАННЫЙ ЗАЩИТНИК (Shield Guardian)

Большой конструктор	15dl0 (среднее 82)
Кубики Жизни	+0
Инициатива	30 фт
Скорость	24 (-1 Размер, +15 естественная)
Класс Защиты (AC)	Удар +16/+11/+6 бл.бой
Атака	Удар 1d8+9
Повреждения	5x5фт/10фт
Размер/досыгаемость	Хранение заклинания
Специальная атака	Конструктор, быстрое лечение 5, защита других, охранник, найти мастера
Специальные качества	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +5
Спасброски	Сил 22, Лов 10, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1
Характеристики	-
Умения	-
Навыки	-

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	8
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	16-24 КЖ (большой), 24-45 КЖ (огромный)

Б.З., когда делается, привязывается к специфическому амулету. Впредь, он расценивает владельца амулета как мастера, защищая и следуя за этим человеком повсюду (если не поступает другая команда).

Бой

Хранение Заклинания (Sp): Б.З. может хранить одно заклинание 4-ого уровня или ниже, которое налагается на него другим существом. Он "читает" это заклинание по команде или когда возникает такая необходимость. Как только Б.З. использует заклинание, он может хранить другое заклинание (или то же самое).

Конструктор: Иммунен к эффектам к влияющим на разум, яду, болезни и подобным эффектам. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Щит для Другого (Sp): Владелец амулета может активизировать эту защитную способность если он находится в пределах 100 фт от Б.З. Так же, как одноимённое заклинание *Shield Other*, это передает Б.З. половину повреждений, которые наносятся владельцу амулета.

Охранник (Ex): Б.З. быстро передвигается к владельцу амулета, блокируя удары и уничтожая противников. Все атаки на владельца амулета переносят -2 штрафа отклонения.

Найти Мастера (Su): Независимо от расстояния, пока оба находятся на одном Плате, Б.З. может найти владельца амулета (или только амулет, если его снимают с владельца после вызова).

Постройка

Создание Б.З. стоит 100 000 зм. Эта стоимость включает физическое тело конструктора, амулет и все материалы и компоненты заклинания, которые потребуются или становятся постоянной частью Б.З. Эта стоимость включает 1 000 зм для тела и 500 зм для амулета.

Создание тела требует успешной проверки Профессии (инженерия) или Ремесла (скульптура) (УС 16). Второе требование - создание амулета из бронзы, что требует успешной проверки Ремесла (обработка металлов) (УС 12). После того, как тело и амулет сделаны, существо должно ожить через расширенный волшебный ритуал, который требует недели времени. Понимание ритуала требует персонажа 12-ого уровня с навыком Создание Чудесных Вещей. Создатель должен усиленно работать в течение, по крайней мере, 8 часов каждый день в особой лаборатории или рабочем помещении. Палата подобна лаборатории алхимика или кузнице и стоит 1 000 зм. Когда персонаж не работает над ритуалом, он должен отдыхать и не может выполнять никаких других действий кроме еды, сна или разговора. При самоличной постройке тела существа, создатель может выполнять работу и ритуал одновременно. Если создатель пропускает день ритуала, процесс терпит неудачу и должен быть начат снова. Потраченные деньги теряются, но не ОО. Тело Б.З. может использоваться многократно.

Завершение ритуала иссушает 2 000 ОО создателя и требует заклинаний ограниченное желание, определение местонахождения объекта, сделать целым, щит и щит для другого *limited wish, locate object, make whole, shield, and shield other*, которые должны быть



прочитаны в заключительный день ритуала. Создатель должен читать заклинания лично, но они могут быть из внешних источников, типа свитков.

Амулет

Если амулет разрушается, Б.З. прекращает функционировать, пока не будет сделан новый. Если владелец умирает, но амулет не повреждён, Б.З. будет выполнять последнюю данную команду.

ШОКИРУЮЩАЯ ЯЩЕРИЦА (Shocker Lizard)

Маленькая магическая бестия

Кубики Жизни	2d10+2 (среднее 13)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	40 фт, 20 фт лазить, 20 фт плавать
Класс Защиты (АС)	16 (+1 Размер, +2 Лов, +3 естественная)
Атака	Укус +3 бл.бой
Повреждения	Укус 1 d4
Размер/досигаемость	5х5фт/5 фт
Специальная атака	Оглушающий шок, смертельный шок
Специальные качества	Чувствительность к электричеству, иммунитет к электричеству
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +5, Воля +1
Характеристики	Сил 10, Лов 15, Тел 13, Инт 5, Муд 12, Хар 6
Умения	Лазить (+12), Спрятаться (+11), Слушать (+4), Прыгать (+4), Обнаружение (+4)
Навыки	Бдительность

Климат/Территория	Тёплые воды, болота и подземелья
Организация	Уединённый, пара, сцепка (3-5) или колония (6-11)
Уровень Сложности	2
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	3-4 КЖ (средний), 5-6 КЖ (большой)



Бой

Ш.Я. в бою полагается на свои электрические способности. Я. имеет тенденцию кусать только после того, как её шокирующий удар поверг противника в бессознательное состояние или когда удар, кажется, не имеет никакого эффекта вообще. Одиночные Ш.Я. бегут прочь, как только получают урон, но если вдруг появляются другие Ш.Я., они всем скопом идут мстить за товарища.

Оглушающий Шок (Su): 1/раунд, Ш.Я. может нанести поражение электрическим током одному противнику в пределах 5 фт. Это нападение наносит 2d8 очков стрессового урона живым противникам (Рефлекс половина, УС 12).

Смертельный Шок (Su): Всякий раз, когда две или больше Ш.Я., находящиеся в пределах 25 фт друг от друга, они могут сотрудничать, чтобы создать смертельный удар. Этот эффект имеет радиус 25 фт, с центром на любой из ящериц. Удар наносит 2d8 очков повреждения за каждую ящерицу, вносящую свой вклад в этот удар (Рефлекс половина, УС 10 + число ящериц).

Чувствительность к Электричеству (Ex): Ш.Я. автоматически обнаруживают любые электрические импульсы в пределах 100 фт.

Умения: Ш.Я. получают расовый бонус +4 к проверке Спрятаться из-за их окраски.

СКЕЛЕТ (Skeleton)

	Крошечный скелет Крошечная нежить	Маленький скелет Маленькая нежить	Средний скелет Средняя нежить
Кубики Жизни	1/4d12 (среднее 1)	1/2d12 (среднее 3)	1d12 (среднее 6)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт	30фт	30фт
Класс Защиты (АС)	13 (+2размер, +1 Лов)	13 (+1размер, +1 Лов, +1 естественная)	13 (+1 Лов, +2 естественная)
Атака	2 когтя +0 бл.бой	2 когтя +0 бл.бой	2 когтя +0 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d2-2	Коготь 1 d3-1	Коготь 1 d4
Размер/досигаемость	2.5х2.5фт/0фт	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нежить, иммунитеты	Нежить, иммунитеты	Нежить, иммунитеты
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +2	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +2	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +2
Характеристики	Сил 6, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11	Сил 8, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11	Сил 10, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11
Умения	-	-	-
Навыки	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива

	<i>Большой скелет</i> <i>Большая нежить</i>	<i>Огромный скелет</i> <i>Огромная нежить</i>	<i>Гигантский скелет</i> <i>Гигантская нежить</i>
Кубики Жизни	2d12 (среднее 13)	4d12 (среднее 26)	12d12 (среднее 104)
Инициатива	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт	30фт	30фт
Класс Защиты (АС)	13 (-1 размер, +1 Лов, +3 естественная)	13 (-2 размер, +1 Лов, +4 естественная)	13 (-4 размер, +1 Лов, +6 естественная)
Атака	2 когтя +2 бл.бой	2 когтя +4 бл.бой	2 когтя +6 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d6+2	Коготь 1 d8+4	Коготь 2 d6+6
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт	10x10фт/15фт	20x20фт/20фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нежить, иммунитеты	Нежить, иммунитеты	Нежить, иммунитеты
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +3	Стойкость +1, Рефлекс +2, Воля +3	Стойкость +5, Рефлекс +6, Воля +10
Характеристики	Сил 12, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11	Сил 14, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11	Сил 22, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11
Умения	-	-	-
Навыки	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива	Улучшенная инициатива

Кубики Жизни	<i>Колоссальный скелет</i> <i>Колоссальная нежить</i>
Инициатива	32d12 (среднее 208)
Скорость	+5(+1Лов, +4Улучшенная инициатива)
Класс Защиты (АС)	30фт
Атака	13 (-8 размер, +1 Лов, +10 естественная)
Повреждения	2 Когтя +8 бл.бой
Размер/досигаемость	Коготь 2 d8+8
Специальная атака	40x40фт/25фт
Специальные качества	-
Спасброски	Нежить, иммунитеты
Характеристики	Стойкость +10, Рефлекс +11, Воля +18
Умения	Сил 22, Лов 12, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 11
Навыки	-
	Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Любая
Уровень Сложности	Крошечный 1/6, маленький 1/4, средний 1/3, Большой 1, огромный 2, гигантский 7, колоссальный 19
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	Крошечный, маленький и средний -, большой 3 КЖ (большой), огромный 5-15 КЖ (огромный), гигантский 17-31 КЖ (гигантский), колоссальный 33-64 КЖ (колоссальный)



Скелет

Нежить: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Иммунитеты (Ex): Скелеты имеют иммунитет к холоду. Поскольку они испытывают недостаток в плоти и внутренних органах, они получают только половину повреждений от колющих и рубящих ударов.

СКАМ (Skum)

Средний мутант (вода)	
Кубики Жизни	2d8+2 (среднее 11)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	20 фт, 40 фт плавать
Класс Защиты (АС)	13 (+1 Лов, +2 естественная)
Атака	Укус +5 бл.бой, 2 когтя +0 бл.бой, 2 брыкания +0 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d6+4, коготь 1 d4+2, брыкание 1 d6+2
Размер/досигаемость	5x5фт/5 фт
Специальная атака	
Специальные качества	Зрение в сумерках
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +1, Воля +3
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 6
Умения	Лазить (+9), Спрятаться (+6*), Слушать (+7*), Двигаться тихо (+3), Обнаружение (+7*)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Тёплые и умеренные воды и подземелья
Организация	Выводок (2-5) или пачка (6-15)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	3-4 КЖ (средний), 5-6 КЖ (большой)



Скам

Скамы могут дышать как под водой, так и на земле. Говорят на Водном.

Бой

В воде, С. - опасные враги, которые нападают, кусая, хватая и брыкаясь задними ногами. На земле они менее опасны, поскольку они не могут брыкаться и переносят штраф обстоятельства -2 ко всем броскам атак. С., которые служат Аболетам, иногда обучаются носить оружие, обычно двуручное с большим радиусом поражения (типа длинных копий) и простого дальнего оружия, типа копий, трезубцев или лассо.

Умения: * С. получает расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться, Слушать и Обнаружение под водой.

СПЛАД (Slaad)

	<i>Красный Слаад Большой пришелец</i>	<i>Голубой Слаад Большой пришелец</i>	<i>Зелёный Слаад Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	7d8+21 (среднее 52)	8d8+24 (среднее 60)	9d8+27 (среднее 67)
Инициатива	+1 Лов	+2 Лов	+1 Лов
Скорость	30 фт	30 фт	30 фт
Класс Защиты (АС)	16 (-1 размер, +1 Лов, +6 естественное)	18 (-1 размер, +2 Лов, +7 естественное)	20 (-1 размер, +1 Лов, +10 естественное)
Атака	Укус +10 бл.бой, 2 когтя +8 бл.бой	4 брыкания +11 бл.бой, укус +9 бл.бой	Укус +10 бл.бой, 2 когтя +12 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d8+4, коготь 1 d4+2 и имплантация	Брыкание 2 d6+4, укус 2 d8+2 и болезнь	Укус 2 d8+2, коготь 1 d6+4
Размер/досягаемость	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт	5x5фт/10фт
Специальная атака	Имплантация, полная атака, оглушающий рык, призвать слаада	Магические способности, болезнь, призвать слаада.	Магические способности, удар, призвать слаада
Специальные качества	Быстрое лечение 5, сопротивления	Быстрое лечение 5, сопротивления	Быстрое лечение 5, сопротивления
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +6, Воля +3	Стойкость +9, Рефлекс +8, Воля +4	Стойкость +9, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 17, Инт 6, Муд 6, Хар 8	Сил 19, Лов 15, Тел 17, Инт 6, Муд 6, Хар 10	Сил 19, Лов 17, Тел 13, Инт 10, Муд 10, Хар 10
Умения	Лазить (+14), Прыгать (+14), Слушать(+6), Двигаться тихо(+5), Обнаружение (+8)	Лазить (+14), Прыгать (+15), Слушать(+8), Двигаться тихо(+9), Обнаружение (+8)	Лазить (+16), Прыгать (+9), Слушать(+16), Двигаться тихо(+13), Обнаружение (+12)
Навыки	Уклонение, Мультиатака	Уклонение, Мультиатака, Подвижность	Рассечение, Мультиатака, Мощная Атака
Климат/Территория	Любая\Любое	Любая\Любое	Любая\Любое
Организация	Уединённый, банда (2 -5), или отряд (6 -10)	Уединённый, банда (2 -5), или отряд (6 -10)	Уединённый, банда (2 -5)
Уровень Сложности	7	8	9
Сокровища	Нет	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотический нейтральный	Всегда хаотический нейтральный	Всегда хаотический нейтральный
Продвижение	8-10 КЖ (большой), 11-21 КЖ (огромный)	9-12 КЖ (большой), 13-24 КЖ (огромный)	10-15 КЖ (большой), 16-27 КЖ (огромный)

	<i>Серый Слаад Средний пришелец</i>	<i>Слаад Смерти Средний пришелец</i>
Кубики Жизни	10d8+30 (среднее 75)	15d8+45 (среднее 112)
Инициатива	+1 Лов	+8 (+4 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30фт	30фт
Класс Защиты (АС)	22 (+1 Лов, +11 естественная)	26 (+4 Лов, +12 естественная)
Атака	Укус +12 бл.бой, 2 когтя +14 бл.бой	Укус +18 бл.бой, 2 когтя +20 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d8+2, коготь 2 d4+4	Укус 2 d10+2, коготь 3 d6+5 и оглушение
Размер/досягаемость	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, призвать слаада	Оглушение, магические способности, призвать слаада
Специальные качества	Быстрое лечение 5, сопротивления, снижение повреждений 10/+1, альтернативная форма	Снижение повреждений 20/+2, быстрое лечение 5, сопротивления, телепатия, альтернативная форма
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +8, Воля +9	Стойкость +12, Рефлекс +13, Воля +13
Характеристики	Сил 19, Лов 13, Тел 17, Инт 14, Муд 14, Хар 14	Сил 20, Лов 18, Тел 17, Инт 18, Муд 18, Хар 18
Умения	Лазить (+15), Спрятаться (+14), Прыгать (+17), Знание (тайные +13), Слушать(+15), Двигаться тихо(+14), Поиск (+15), Обнаружение (+15)	Лазить (+23), Мастер побега (+22), Спрятаться (+22), Прыгать (+23), Знание (любые два +22), Слушать(+22), Двигаться тихо(+22), Поиск (+22), Обнаружение (+22)
Навыки	Мультиатака, навык создания вещей (любые два)	Рассечение, Улучшенная инициатива, мультиатака, мощная атака
Климат/Территория	Любой/Любая	Любой/Любая
Организация	Уединённый, пара	Уединённый или пара
Уровень Сложности	10	13
Сокровища	Двойной стандарт	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотический нейтральный	Обычно хаотический нейтральный
Продвижение	11-15 КЖ(средний), 16-30 КЖ (большой)	16-22 КЖ(средний), 23-45 КЖ (большой)

Слаады

Сопротивления (Ex): Все С. имеют сопротивление кислоте, холоду, электричеству, огню и звуку 5.

Призвать Слаада (Sp): С. могут вызвать другого С., как если бы было использовано заклинание призвать монстра, но они имеют ограниченный шанс на успех. Бросьте d%: При провале С. не отвечают на вызов. Вызванные существа автоматически возвращаются туда, откуда, они прибыли через 1 час. С., который был только что вызван, не может использовать его собственный призыв в течение 1 часа.

Слаады-персонажи

Слаады очень редко посвящают себя какому-либо классу. Однако Серые Слаады иногда становятся колдунами, а наиболее мощные Слаады Смерти посвящают себя аспектам зла и тренируются в качестве жуликов, чтобы стать убийцами.

Красный Слаад

Полная Атака (Ex): Если К.С. прыгает на противника в течение первого раунда боя, он может сделать полную атаку, даже если уже предпринято действие движения.

Имплантация (Ex): К.С., который поражает атакой когтя, может ввести в тело противника яйцо. Затронутое существо должно преуспеть в Стойкости (УС 17), чтобы избежать внедрения. Часто К.С. имплантирует яйцо в бессознательное или неподвижное существо (которое не получает никакого спасброска). Яйцо развивается в течение одной недели перед превращением в Голубого Слаада, который выгрызает себе выход, убивая хозяина. За двадцать четыре часа до вылупления, жертва заболевает ужасной болезнью (-10 ко всем характеристикам). Заклинание излечения болезни *remove disease* извлекает жертву от яйца, тоже справедливо и для успешной проверки умения Лечения (УС 20) у того, кто имеет это умение. Если проверка терпит неудачу, целитель может попробовать еще раз, но каждая попытка (успешная или нет) наносит 1d4 очков повреждения пациенту. Если носитель - заклинатель, яйцо превращается в Зеленого Слаада.

Оглушающий Рык (Su): 1/день К.С. может испустить громкий рык. Каждое существо в пределах 20 фт должно преуспеть в Стойкости (УС 16) или будет оглушено на 1d3 раунд.

Призвать Слаада (Sp): 1/день К.С. может попытаться вызвать другого К.С. с 40%-ым шансом на успех.

Голубой Слаад

Магические Способности: По желанию – удержать существо, проход через стену и телекинез *hold person, passwall, and telekinesis*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 10-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

1/день три сотрудничающих Г.С. могут произвести молот хаоса *chaos hammer* (УС спасброска 16) как заклинание, брошенное волшебником 15-ого уровня.

Болезнь (Ex): укус Г.С. может вызвать ужасную болезнь. Затронутые существа должны преуспеть в Стойкости (УС 17) или будут заражены болезнью, которая преобразовывает жертву за следующую неделю в Красного Слаада. Зараженное существо может делать попытку нового спасброска каждый день, чтобы уничтожить инфекцию. Если зараженное существо - заклинатель, болезнь производит Зелёного Слаада.

Призвать Слаада (Sp): 1/день Г.С. может попытаться вызвать другого Г.С. с 40%-ым шансом на успех.

Зеленый Слаад

Магические Способности: По желанию - молот хаоса, глубокая тьма, обнаружить магию, обнаружить мысль, рассеять закон, страх, защита от закона, видеть невидимое и вибрация *chaos hammer, deeper darkness, detect magic, detect thoughts, dispel law, fear, protection from law, see invisibility, and shatter*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 12-ого уровня (УС спасброска 10 + уровень заклинания).

Альтернативная Форма (Su): З.С. по желанию, может менять свою естественную формой на любую гуманоидную формой, как стандартное действие. З.С., который имеет в своих запасах полезное оборудование или волшебные предметы, может их использовать в гуманоидной форме. З.С. остается в гуманоидной форме неопределенно долго. Способность подобна заклинанию изменить себя *polymorph self*, брошенному волшебником 9-ого уровня.

Призвать Слаада (Sp): 2/день З.С. может попытаться вызвать другого З.С. с 40%-ым шансом на успех.

Серый Слаад

Магические Способности: По желанию - оживить объект, молот хаоса, глубокая тьма, обнаружить магию, рассеять закон, полёт, идентификация, невидимость, удар молнии, волшебный круг против закона, увидеть невидимость, вибрация и слово силы - слепота *animate objects, chaos hammer, deeper darkness, detect magic, dispel law, fly, identify, invisibility, lightning bolt, magic circle against law, see invisibility, shatter, and power word blind*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 15-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

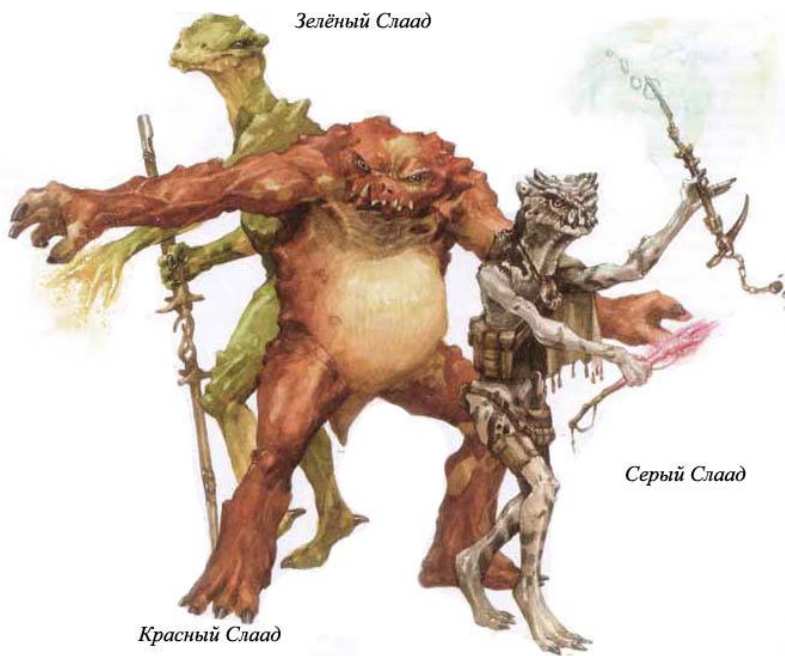
Альтернативная Форма (Su): С.С. по желанию может менять свою естественную формой на любую гуманоидную формой, как стандартное действие. С.С., который имеет в своих запасах полезное оборудование или волшебные предметы, может их использовать в гуманоидной форме. С.С. остается в гуманоидной форме неопределенно долго. Способность подобна заклинанию изменить себя *polymorph self*, брошенному волшебником 10-ого уровня.

Призвать Слаада (Sp): 2/день С.С. может попытаться вызвать 1-2 Красных Слаада или 1 Голубого Слаада с 40%-ым шансом на успех, или 1 Зелёного Слаада с 20%-ым шансом на успех.

Слаад Смерти

Оглушение (Ex): См.С. может использовать Оглушающий Кулак как навык, 3/день. УС спасброска - 21.

Магические Способности: По желанию - оживить объект, круг смерти, молот хаоса, плащ хаоса, глубокая тьма, обнаружить магию, рассеять закон, страх, палец смерти, огненный шар, полёт, идентификация, невидимость, волшебный круг против закона, слово силы - слепота, видеть невидимое, вибрация и слово хаоса *animate objects, circle of death, chaos hammer, cloak of chaos, deeper darkness, detect magic, dispel law, fear, finger of death, fireball, fly, identify, invisibility, magic circle against law, power word blind, see invisibility, shatter, and*



word of chaos; 1/день – имплозия *implosion*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 18-ого уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания).

Альтернативная Форма (Su): См.С. по желанию может менять свою естественную формой на любую гуманоидную формой, как стандартное действие. См.С., который имеет в своих запасах полезное оборудование или волшебные предметы, может их использовать в гуманоидной форме. См.С. остается в гуманоидной форме неопределенно долго. Способность подобна заклинанию изменить себя *polymorph self*, брошенному волшебником 15-ого уровня.

Призвать Слаада (Sp): 2/день См.С. может попытаться вызвать 1-2 Красных или Голубых Слаада с 40%-ым шансом на успех, или 1-2 Зеленых Слаада с 20%-ым шансом на успех.

Телепатия (Su): См.С. может общаться телепатически с любым существом в пределах 100 фт, которое имеет язык.

Вариации Слаадов

d %	Изменение	Эффект
01-40	Никакого значимого изменения	-
41-42	Более желтая кожа	-
43-44	Более синяя кожа	-
45-46	Белая кожа	-
47-48	Чёрная кожи	-
49-50	Пятна различного цвета	-
51-52	Пучки длинных волос	-
53-54	Очень узкий рот	Повреждение от укуса-2
55-56	Остаточные крылья	-
57-58	Дополнительная рука	-
59-60	Хвост	-
61-62	Тощий	-2 Сила, +2 Интеллект
63-64	Очень широкий рот	Повреждение от укуса +2
65-66	Широкие глаза	Обнаружение +1
67-68	Дополнительный глаз	Обнаружение +2
69-70	Мускулистые ноги	Скорость 40 фт
71-72	Большая голова (большой мозг)	Интеллект +4
73-74	Подобные лезвию когти	Повреждение от когтя +1d6
75-76	Дополнительная рука	Дополнительное нападение когтём
77-78	Змеиные волосы	Как у медузы (см. описание)
79-80	Рога	Рог 2d6 (используйте самый низкий бонус атаки)
81-82	Толстая кожа	Естественная броня +2
83-84	Чешуя	Естественная броня +3
85-86	Длинные ноги	Ловкость +2
87-88	Мускулистые руки	Сила +2
89-90	Жилистый	Телосложение +2
91	Крылья	Полёт 30 фт (неуклюжий)
92	Узкие глаза	Атака взгляда как у медузы (см. описание)
93	Сальные железы	Прикосновение яда, Сила, Стойкость (УС 15), первичное 1 временный Инт, вторичное 1d6 временный Интеллект
94	Железы запаха	Зловоние, Стойкость (УС 15) или штраф - 2 к броскам атаки, спасброскам и проверкам на 10 раундов
95	Узкий рот	Оружие дыхания: 20 фт, конус кислоты, холода, электричества, огня или звука. Повреждение 1d6 за один бонус Телосложения Слаада (минимум 1d6); Рефлекс – половина, УС 10 + 1/2 КЖ Слаада + Бонус Конституции
96	Волшебная природа	Может использовать любые заклинания 1-ого уровня по желанию (уровень заклинателя = КЖ)
97	Расширенная волшебная природа	Может использовать любые заклинания 2-ого или 3-ьего уровня по желанию (уровень заклинателя = КЖ)
98-00	Бросайте кубик второй раз	

СПЕКТР (Spectre)

Средняя нежить (бестелесная)

Кубики Жизни	7d12 (среднее 45)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40 фт, 80 фт полёт
Класс Защиты (АС)	15 (+3 Лов, +2 отражение)
Атака	Бестелесное прикосновение +5 бл.бой
Повреждения	Прикосновение 1d8 и утечка энергии
Размер/досыгаемость	5х5фт/5 фт
Специальная атака	Утечка энергии, семя
Специальные качества	Нежить, бестелесный, сопротивление обращению в бегство +2, неестественная аура, потеря сила на солнечном свете
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +5, Воля +7
Характеристики	Сил -, Лов 16, Тел -, Инт 14, Муд 14, Хар 15
Умения	Спрятаться (+13), Запугивание (+12), Чувство направления (+10), Слушать (+13), Поиск (+10), Обнаружение (+13)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлекссы, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-4) или отряд (6-11)
Уровень Сложности	7



Спектр

Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	8-14 КЖ (средний)

Бой

В ближнем бою С. атакует своим иссушающим жизнь прикосновением. Он по полной программе использует свою бестелесную природу, проходя через стены, потолки и полы при атаке.

Утечка Энергии (Su): Живые существа, пораженные бестелесным прикосновением получают два отрицательных уровня. Стойкость, УС 15.

Семя (Su): Любой гуманоид, убитый С. становится С. за 1d4 раунда. Ставший Спектром находится под командой Спектра-убийцы и остаётся поработанным до его смерти. Они не обладают ни одной из способностей, которые имели при жизни.

Нежить: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Бестелесный: Может быть ударен только другим бестелесным существом, или волшебным оружием +1 и более, или волшебством, с 50%-ым шансом игнорировать любое повреждение из материального источника. Может проходить через твердые объекты по желанию, и наносить атаки, игнорируя броню. Всегда тихо ходит.

Неестественная Аура (Su): Дикие и домашние животные могут ощутить присутствие С. на расстоянии 30 фт. Они не охотно приближаются ближе этого расстояния к С. и паникуют, если их заставляют сделать это.

Потеря Сил на Солнечном Свете (Ex): С. совершенно бессильны на естественном солнечном свете (не заклинание дневного света) и бегут от него. С., пойманный в солнечный свет, не может атаковать и может предпринимать только частичные действия.

ПОЖИРАТЕЛЬ ПАУКОВ (Spider Eater)

Огромная магическая бестия

Кубики Жизни	4d10+20 (среднее 42)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (AC)	13 (-2 Размер, +1 Лов, +4 естественная)
Атака	Жало +7 бл.бой, укус +2 бл.бой
Повреждения	Жало 1d8+5 и яд, укус 1d8+2
Размер/досигаемость	10х40фт/10 фт
Специальная атака	Яд, имплантация
Специальные качества	Нюх, свобода передвижения
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +5, Воля +2
Характеристики	Сил 21, Лов 13, Тел 21, Инт 2, Муд 12, Хар 10
Умения	Слушать (+7), Обнаружение (+7)
Навыки	Уклонение

Климат/Территория	Тёплые и умеренные земли и подземелья
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	5-12 КЖ (огромный)



Бой

П.П. атакует своим ядовитым жалом и мощными нижними челюстями. Его обычная тактика – атака жалом, затем отступление, до тех пор, пока яд не начнёт действовать. П.П. не любят бросать свою добычу, и противники, которые изматывают их с заклинаниями или дальними атаками, вызывают решительную контратаку со стороны П.П.

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 17); первичного повреждения нет, вторичное - паралич на 1d8+5 недель.

Имплантация (Ex): Сучки П.П. откладывают яйца в парализованных существ Огромного или большего размера. Молодняк появляется приблизительно шесть недель спустя, буквально пожирая хозяина изнутри.

Свобода Передвижения (Su): П.П. имеют свободу движения как от одноимённого заклинания *freedom of movement*, брошенного волшебником 12-ого уровня. Эффект может быть рассеян, но П.П. может создать его снова на следующий раунд как свободное действие. Когда П.П. служит в качестве ездового животного, этот эффект не распространяется на его наездника.

Умения: П.П. получают расовый бонус +4 к проверкам Слушать и Обнаружение.

Обучение Пожирателя Пауков

Обучение П.П. как воздушного ездового животного требует успешной проверки Приручить Животное (УС 24 для молодого существа, или УС 29 для взрослого). П.П. становится взрослым через шесть месяцев.

Яйца П.П. стоят 2 000 зм за штуку, молодняк стоит 3 000 зм каждый. Профессиональные тренеры берут 3 000 зм за обучение П.П. Поездка на П.П. требует экзотического седла. П.П. может вести бой, неся наездника, но наездник не может нападать, если он или она провалили проверку Верховая Езда.

Грузоподъёмность: легкий груз - до 612 фн; средний груз 613-1224 фн; и тяжелый груз 1225-1840 фн.

СФИНКС (Sphinx)

	<i>Андрозфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>	<i>Криосфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>	<i>Гиносфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>
Кубики Жизни	12d10+48 (среднее 114)	10d10+30 (среднее 85)	8d10+8 (среднее 52)
Инициатива	+0	+0	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50 фт, 80 фт полёт	30 фт, 60 фт полёт	40 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (AC)	22 (-1 Размер, +13 естественная)	20 (-1 Размер, +11 естественная)	21 (-1 Размер, +1 Лов, +11 естественная)
Атака	2 когтя +18 бл.бой	Крыло +15 бл.бой, 2 когтя +10 бл.бой	2 когтя +11 бл.бой

	<i>Андрозфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>	<i>Криосфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>	<i>Гиносфинкс</i> <i>Большая магическая бестия</i>
Повреждения	Коготь 2d4+7	Коготь 1d6+3, крыло 2d6+6	Коготь 1d6+4
Размер/досигаемость	5x10фт /5фт	5x10фт /5фт	5x10фт/10фт
Специальная атака	Полная атака, брыкание 2d4+3, рык, заклинания	Полная атака, брыкание 1d6+3	Полная атака, брыкание 1d6+2, магические способности
Специальные качества	-	-	-
Спасброски	Стойкость +12, Рефлекс +8, Воля +7	Стойкость +10, Рефлекс +7, Воля +3	Стойкость +7, Рефлекс +7, Воля +8
Характеристики	Сил 25, Лов 10, Тел 19, Инт 16, Муд 17, Хар 17	Сил 23, Лов 10, Тел 17, Инт 10, Муд 11, Хар 11	Сил 19, Лов 12, Тел 13, Инт 18, Муд 19, Хар 19
Умения	Запугивание (+13), Знание (любое одно +5), Слушать (+15), Обнаружение (+15), Знание дикой местности (+13)	Запугивание (+8), Слушать (+10), Обнаружение (+10)	Концентрация (+12), Запугивание (+13), Слушать (+17), Обнаружение (+17)
Навыки	Бдительность, Рассечение, Великое рассечение, Атака слёту, Мощная атака, Чтение следов	Рассечение, Атака слёту, Мощная атака	Бдительность, Бой вслепую, Боевое заклинание, Атака слёту, Улучшенная инициатива, Железная воля
Климат/Территория	Любые тёплые земли	Тёплые леса	Любые тёплые земли
Организация	Уединённый	Уединённый	Уединённый или крыло (2-4)
Уровень Сложности	9	7	8
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Двойной стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	13-18 КЖ (большой), 19-36 КЖ (огромный)	11-15 КЖ (большой), 16-30 КЖ (огромный)	9-12 КЖ (большой), 13-24 КЖ (огромный)

Иеракосфинкс

Большая магическая бестия

Кубики Жизни	9d10+18 (среднее 67)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30 фт, 90 фт полёт
Класс Защиты (АС)	19 (-1 Размер, +2 Лов, +8 естественная)
Атака	2 когтя +8 бл.бой, укусы +13 бл.бой
Повреждения	Коготь 1d6+2 и яд, укусы 1d10+5
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт
Специальная атака	Полная атака, брыкание 1d6+2
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +8, Воля +5
Характеристики	Сил 21, Лов 14, Тел 15, Инт 6, Муд 15, Хар 10
Умения	Слушать (+13), Обнаружение (+14*)
Навыки	Бдительность, Атака слёту
Климат/Территория	Тёплые холмы
Организация	Уединённый, пара или скопление (4-7)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	10-14 КЖ (большой), 15-27 КЖ (огромный)



Сфинксы

Полная Атака (Ex): Если С. прыгает на противника в течение первого раунда боя, он может сделать полную атаку, даже если уже предпринял действие движения.

Брыкание (Ex): С., который атакует существо, может сделать две брыкающие атаки своими задними ногами. Индивидуальное описание перечисляет бонусы атаки и повреждения.

Андрозфинкс (Сфинкс с головой мужчины)

Брыкание (Ex): ББА +18, повреждение 2d4+3.

Рев (Su): Три раза в день А. может испускать могучий рев. В первый раз, когда он это делает, все существа в пределах 500 фт должны преуспеть в Воле (УС 19) или будут затронуты страхом на 12 раундов. Если А. ревет во второй раз в течение того же самого столкновения, все существа в пределах 250 фт должны преуспеть в Стойкости (УС 19) или будут парализованы на 1d4 раунда, а все, кто в пределах 90 фт - оглушены на 2d6 раунда (без спасброска). Если он ревет в третий раз в течение того же самого столкновения, все, кто в пределах 250 фт должны преуспеть в Стойкости (УС 19) или получить 2d4 очков временного повреждения Силы на 2d4 раунда. Кроме того, любое существо Среднего или меньшего размера в пределах 90 фт должны преуспеть в Стойкости (УС 19) или будет опрокинуто на землю и получит 2d8 очков повреждения. Сила этого рева является настолько большой, что наносит 50 очков повреждения любому каменному или стеклянному объекту в пределах 90 фт. Волшебные предметы, надетые или несомые в руках могут избежать этого повреждения с успешным спасброском по Рефлексу (УС 19). Другие А. иммунны к этим эффектам.

Заклинания: А. читает божественные заклинания как клирик 6-ого уровня из клирикального списка заклинаний и доменов Добра, Лечения и Защиты.

Криосфинкс

Брыкание (Ex): ББА +15, повреждение 1d6+3.

Гиносфинкс

Брыкание (Ex): ББА +11, повреждение 1d6+2.

Магические Способности: 3/день – ясновидение/яснослышание, обнаружит магию, чтение магии и видеть невидимое *clairaudience/clairvoyance, detect magic, read magic, and see invisibility*; 1/день - понимание языков, определить местонахождение объекта, рассеять магию, удалить проклятие и знание легенд *comprehend languages, locate object, dispel magic, remove curse, and legend lore*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 14-ого уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания).

1/неделю Г. может создать символ смерти, разногласия, безумия, боли, убеждения, сна и оглушения (один для каждого) *symbol of death, discord, insanity, pain, persuasion, sleep, and stunning* как заклинание, брошенное волшебником 18-ого уровня (УС спасброска 22).

Неракосфинкс

Брыкание (Ex): ББА +13, повреждение 1d6+2.

Умения: * Х. получает расовый бонус +4 к Обнаружению в дневное время.

СПРАЙТ (Sprite)

	<i>Григ</i> <i>Крошечный фей</i>	<i>Никси</i> <i>Маленький фей</i>	<i>Пикси</i> <i>Маленький фей</i>
Кубики Жизни	1/2d6+1 (среднее 2)	1d6+3 (среднее 3)	1d6 (среднее 3)
Инициатива	+4 Лов	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+4 Лов
Скорость	20 фт, 40 фт полёт	20 фт, 30 фт плавание	20 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (AC)	18 (+2 Размер, +4 Лов, +2 естественная)	14 (+1 Размер, +3 Лов)	16 (+1 Размер, +4 Лов, +1 естественная)
Атака	Кинжал +6 бл.бой или составной короткий лук +6 д.бой	Кинжал +4 бл.бой или лёгкий арбалет +4 д.бой	Кинжал +5 бл.бой или составной короткий лук +6 д.бой
Повреждения	Кинжал 1d4-3, лук 1d4	Кинжал 1d4-2, арбалет 1d8	Кинжал 1d4-2, лук 1d6
Размер/досягаемость	2.5x2.5фт/0фт	5x5фт/5фт	5x5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, скрипка	Очаровать существо, водное дыхание	Магические способности, специальные стрелы
Специальные качества	СЗ 17	СЗ 16	СЗ 16, природная невидимость
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +6, Воля +3	Стойкость +0, Рефлекс +5, Воля +3	Стойкость +0, Рефлекс +6, Воля +4
Характеристики	Сил 5, Лов 18, Тел 13, Инт 10, Муд 13, Хар 14	Сил 7, Лов 16, Тел 11, Инт 12, Муд 13, Хар 18	Сил 7, Лов 18, Тел 11, Инт 16, Муд 15, Хар 16
Умения	Ремесло (одно любое +4), Мастер побега (+8), Спрятаться (+16), прыжки (+9), Слушать (+7), Двигаться тихо (+8*), Представление (танцы, скрипка, мелодия плюс любое одно +6), Поиск (+3), Обнаружение (+4)	Сочувствие Животным (+7), Блеф (+8), Ремесло (одно любое +5), Мастер побега (+6), Приручить животное (+7), Спрятаться (+10*), Слушать (+7), Представление (танцы, мелодия плюс любое одно +7), Поиск (+3), Почувствовать правду (+5), Обнаружение (+7)	Блеф (+7), Концентрация (+4), Ремесло (одно любое +7), Мастер побега (+8), Лечение (+6), Спрятаться (+12), Слушать (+8), Двигаться тихо (+8), Верховая Езда (+8), Почувствовать правду (+6), Обнаружение (+8)
Навыки	Уклонение, Фехтование (кинжал)	Уклонение, Фехтование (кинжал), Улучшенная инициатива	Уклонение, Фехтование (кинжал), Выстрел в упор, Концентрация на оружии (короткий лук), Повторный выстрел
Климат/Территория	Тёплые и умеренные леса	Тёплые воды	Умеренные леса
Организация	Отряд (2-4), банда (6-11) или племя (20-80)	Отряд (2-4), банда (6-11) или племя (20-80)	Отряд (2-4), банда (6-11) или племя (20-80)
Уровень Сложности	1	1	4
Сокровища	Нет монет, 50% предметов, 50% вещей	Нет монет, 50% предметов (только каменные и металлические), 50% вещей (только каменные и металлические)	Нет монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный добрый	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный добрый
Продвижение	1-3 КЖ (крошечный)	2-3 КЖ (маленький)	2-3 КЖ (маленький)

Спрайты

Умения: Все эльфы получают расовый бонус +2 к проверкам Поиск, Обнаружение и Слушать.

Григ

Магические Способности: 3/день – изменить себя, опутывание, невидимость (только на себя), пиротехника и чревоуещание *change self, entangle, invisibility (self only), pyrotechnics, and ventriloquism*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 9-ого уровня (УС спасброска 12 + уровень заклинания).

Скрипка (Su): Один Г. в каждой банде имеет крошечную, скрипку. Когда скрипач играет, любой не-спрайт в пределах 30 фт должен преуспеть в Воле (УС 15) или будет затронут заклинанием непреодолимый танец *Otto's irresistible dance*, пока продолжается игра.

Умения: Г. получают расовый бонус +8 к проверке Прыжки. * Они также получают расовый бонус +5 к проверке Двигаться Тихо в лесу.



Никси

Водное Дыхание (Sp): 1/день Н. может использовать дышать под водой *water breathing* как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня. (Они обычно налагают этот эффект на того, кого они очаровали.)

Очаровать Существо (Sp): Н. может очаровать существо *charm person* три раза в день как заклинание, брошенное волшебником 4-ого уровня. Затронутые существа должны преуспеть в Воле (УС 15) или будут очарованы на 24 часов, выполняя тяжелую работу, обязанности охраны и другие тягостные задачи для сообщества Никси. Незадолго до того, как эффект кончится, Н. отводят существо подальше и скрываются прочь.

Умения: * Н. получают расовый бонус +5 к проверке Спрятаться в воде.

Пикси

Природная Невидимость (Su): П. остаётся невидимым, даже когда нападает. Эта способность постоянна, но эльф может подавить или возобновить её как свободное действие.

Магические Способности: 1/day – замешательство (эльф должен коснуться цели), танцующие огни, обнаружить хаос, обнаружить добро, обнаружить зло, обнаружить закон, обнаружить мысль, рассеять магию, опутывание, постоянный образ (только визуальные и слуховые элементы) и превращение себя *confusion (the pixie must touch the target), dancing lights, detect chaos, detect good, detect evil, detect law, detect thoughts, dispel magic, entangle, permanent image (visual and auditory elements only), and polymorph self*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Один из десяти П. может использовать непреодолимый танец Отто *Otto's irresistible dance* 1/день как волшебник 8-ого уровня.

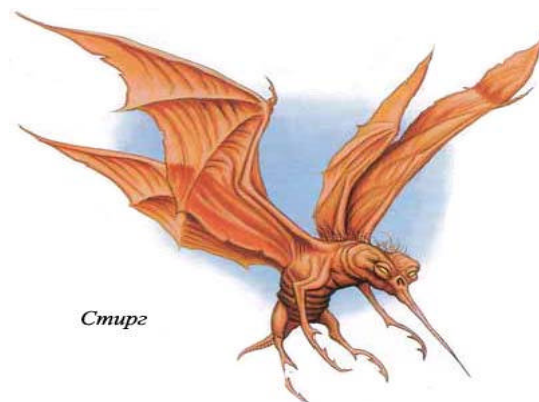
Специальные Стрелы (Ex): П. иногда используют стрелы, которые не наносят никаких повреждений, но могут стирать память или погружать существо в сон.

Потеря Памяти: противник, пораженный стрелой должен преуспеть в Стойкость (УС 15) или теряют память. Субъект сохраняет умения, языки и способности класса, но забывает всё остальное, пока он или она не получат излечивающее заклинание или восстановление памяти ограниченным желанием, желанием или чудом *limited wish, wish, or miracle*.

Сон: Любой противник, пораженный стрелой, независимо от КЖ, должен преуспеть в Стойкости (УС 15) или погрузится в сон как под действием одноимённого заклинания.

СТИРГ (Stirg)

Крошечная бестия	
Кубики Жизни	1d10 (среднее 5)
Инициатива	+4 Лов
Скорость	10 фт, 40 фт полёт
Класс Защиты (АС)	16 (+2 Размер, +4 Лов)
Атака	Прикосновение +8
Повреждения	Прикосновение 1d3-4
Размер/досыгаемость	2.5x2.5фт/0 фт
Специальная атака	Присасывание, кровотечение
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +6, Воля +1
Характеристики	Сил 3, Лов 19, Тел 10, Инт 1, Муд 12, Хар 6
Умения	Спрятаться (+14)
Навыки	Фехтование (прикосновение)



Климат/Территория	Тёплые и умеренные леса и подземелья
Организация	Сцепка (2-4), скопление (5-8) или рой (9-13)
Уровень Сложности	½
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	-

Бой

С. нападает, приземляясь на жертву, находя уязвимое место и погружая свой хобот в плоть. Это касательная атака и может предназначаться только для Маленьких или больших существ.

Присасывание (Ex): Если С. поражает касательной атакой, то он использует свои восемь коготков, чтобы закрепиться на теле противника. Присосавшийся С. имеет КЗ 12.

Кровотечение (Ex): С. высасывает кровь, нанося 1d4 очков временного повреждения Телосложения каждый раунд, пока остаётся присосавшимся. Как только С. иссушает 4 очка Телосложения, он отделяется и отлетает, чтобы переварить пищу.

TARRACK (Tarrasque)

Колоссальная магическая бестия	
Кубики Жизни	8d10+576 (среднее 840)
Инициатива	7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	0 фт
Класс Защиты (АС)	35 (-8 Размер, +3 Лов, +30 естественная)
Атака	кус +57 бл.бой, 2 рога +52 бл.бой, 2 когтя +52 бл.бой, удар хвостом +52 бл.бой
Повреждения	кус 4d8+17, рог 1d10+8, коготь 1d12+8, хвост 3d8+8
Размер/досыгаемость	40x40фт/25 фт
Специальная атака	жасное присутствие, порыв, улучшенный захват, проглотить целиком, увеличенный критический урон
Специальные качества	Снижение повреждений 25/+5, иммунитеты, регенерация 40, нюх, СЗ 32, щит
Спасброски	тойкость +38, Рефлекс +29, Воля +20
Характеристики	ил 45, Лов 16, Тел 35, Инт 3, Муд 14, Хар 14
Умения	лушадь (+21), Обнаружение (+21)
Навыки	Бой вслепую, Боевые рефлекс, Уклонение, Улучшенная инициатива, Железная воля

Климат/Территория	Любые земли
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	20
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	49+ КЖ (колоссальный)

Бой

Ужасное Присутствие (Su): Т. может вселить ужас при атаке. Затронутые существа должны преуспеть в Воле (УС 26) или впадут в нервную дрожь, пока они не оставят область эффекта.

Порыв (Ex): 1/минуту, обычно медленный Т. может переместиться со скоростью 150 фт.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Т. должен поразить Огромного или меньшего противника атакой укуса. Если он проводит удержание, он может попробовать проглотить противника.

Проглотить Целиком (Ex): Т. может попробовать проглотить захваченного противника Большого или меньшего размера, делая успешную проверку борьбы. Попад внутрь, противник получает 2d8+8 очков дробящего повреждения плюс 2d8+6 очков кислотного повреждения за раунд. Проглоченное существо может прорубить выход при использовании когтей или Маленького или Крошечного рубящего оружия, нанеся 50 очков повреждения животу (УС 20). После выхода существа, мускульное усилие закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать выход. Пищевод Т. может вместить два Огромных, четыре Больших, восемь Средних или шестнадцать Маленьких или меньших существ.

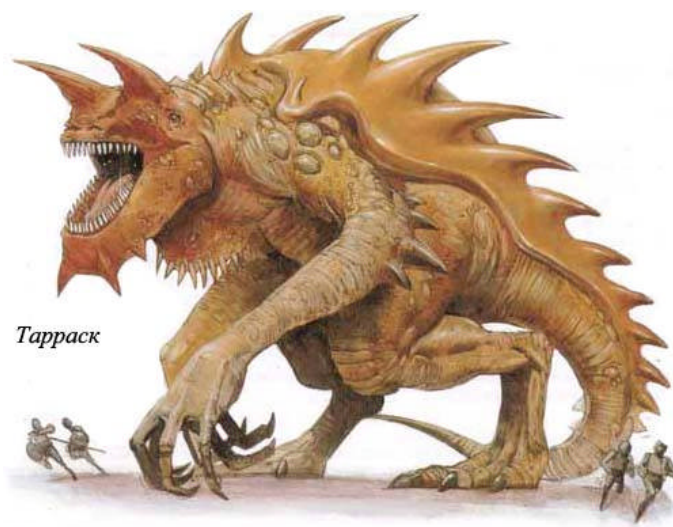
Увеличенный Критический Урон (Ex): Угроза критического урона у Т. при естественном броске атаки 18-20, наносит тройное повреждение.

Щиток (Ex): подобный броне щиток Т. исключительно жёсткий и очень рефлексивен, отклоняя все лучи, линии, конусы и даже заклинание волшебная стрела. Есть 30%-ый шанс на отражение любого такого эффекта назад в заклинателя; иначе, оно просто отрицается. Проверьте на отражение, перед тем как проверять на сопротивление заклинаниям.

Иммунитеты (Ex): Т. иммунны к огню, яду и болезням.

Регенерация (Ex): Никакая форма атак не наносит нормального повреждения Т. Т. восстанавливается, даже если его дезинтегрировали или убили смертельной магией: Эти формы нападения просто уменьшают его жизни до -10 очков. Т. иммунен к эффектам, которые производят неизлечимые или кровоточащие раны, типа проникающих мечей, гнили мумии и т.д. Т. может быть убит только, если его жизни упали до -30 очков и использовано заклинание желание или чудо *wish or miracle spell*, чтобы удержать его мертвым. Если Т. теряет член или часть тела, потерянная часть повторно вырастает за 1d6 минут. Существо может снова прикрепить оторванный член, если немедленно приложит его к ране.

Умения: Т. получает расовый бонус +8 к проверкам Слушать и Обнаружение.



ТЕНДРИКУЛ (Tendriculos)

Огромное растение	9d8+54 (среднее 94)
Кубики Жизни	-1 Лов
Инициатива	20 фт
Скорость	16 (-2 Размер, -1 Лов, +9 естественная)
Класс Защиты (АС)	Укус +13 бл.бой, 2 усика +8 бл.бой
Атака	Укус 2d8+9, усик 1 d6+4
Повреждения	10x40фт/15 фт
Размер/достижимость	Улучшенный захват, проглотить целиком, паралич
Специальная атака	Растение, регенерация 10
Специальные качества	Стойкость +12, Рефлекс +2, Воля +2
Спасброски	Сил 28, Лов 9, Тел 22, Инт 3, Муд 8, Хар 3
Характеристики	-
Умения	-
Навыки	-

Климат/Территория	Тёплые и умеренные леса, холмы и болота
Организация	Уединённый
Уровень Сложности	6
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный
Продвижение	10-16 КЖ (огромный), 17-27 КЖ (гигантский)

Бой

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Т. должен поразить атакой укуса. Если он проводит удержание, он автоматически наносит повреждение укуса и может попробовать проглотить противника. Т., который поражает атакой усиков захватывает как описано выше. Если он проводит удержание, он подбирает противника и тащит ко рту как частичное действие, автоматически нанося повреждение укуса как описано выше.

Проглотить Целиком/Паралич (Ex): Т. может попробовать проглотить захваченного противника Большого или меньшего размера, делая успешную проверку борьбы. Оказавшись внутри растения, противник должен преуспеть в Стойкости (УС 19) или будет парализован на 3d6 раунда пищеварительными соками Т., получая 2d6 очков кислотного повреждения за раунд. Новый спасбросок, требуется каждый раунд нахождения в растении. Проглоченное существо, которое избегает паралича, может выбраться из растения при успешной проверке борьбы. Это возвращает его в рот растения, где другая успешная проверка борьбы необходима, чтобы освободиться. Проглоченное существо может также прорубить выход при использовании когтей или Маленького или Крошечного рубящего оружия, нанеся 25 очков повреждения внутренностям Т. (УС 15). После выхода существа, удивительная регенеративная способность растения закрывает отверстие; другой проглоченный противник должен снова прорубать выход. Внутренности Т. могут вместить два Больших, четыре Маленьких, восемь Крошечных, шестнадцать Миниатюрных и тридцать два Мизерных или меньших противника.



Растение: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и полиморфингу. Не подвержен критическим ударам.

Регенерация (Ex): Дробящее оружие и кислота наносят нормальное повреждение Т. Т, который теряет часть своей массы тела, может повторно вырастить её за 1d6 минут. Прикрепление оторванной части позволяет ему снова срастись с ней.

ТОКВА (Thoqqua)

Средний стихийный дух (Земля, Огонь)

Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт, 20 рыть
Класс Защиты (АС)	18 (+1 Лов, +7 естественная)
Атака	Удар +4 бл.бой
Повреждения	Удар 1d6+3 и огонь 2d6
Размер/досыгаемость	5x5фт/5 фт
Специальная атака	Жара, пламя
Специальные качества	Огненный подтип, чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +4, Воля +2
Характеристики	Сил 15, Лов 13, Тел 13, Инт 6, Муд 12, Хар 10
Умения	Чувство направления (+4), Прыжки (+6), Слушать (+6), Двигаться тихо (+5)
Навыки	-



Токва

Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	2
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	4-9 КЖ (большой)

Бой

Когда покой Т. нарушен, его первая реакция - атака. Его одобренная тактика – наброситься на противника, или прорубив скалу, или свернувшись как пружина резко начать атаку. В любом случае, рассмотрите маневр как прорыв.

Жара (Ex): Простое касание Т. или прикосновение к нему автоматически наносит 2d6 повреждения от огня.

Пламя (Ex): Когда Т. поражает атакой удара, противник должен преуспеть в Рефлексе (УС 13) или он загорится. Пламя горит в течении 1d4 раундов, если его не погасят раньше. Горящее существо может использовать полноразрядное действие, чтобы погасить пламя.

Огненный Подтип (Ex): иммунитет к огню, двойное повреждение от холода.

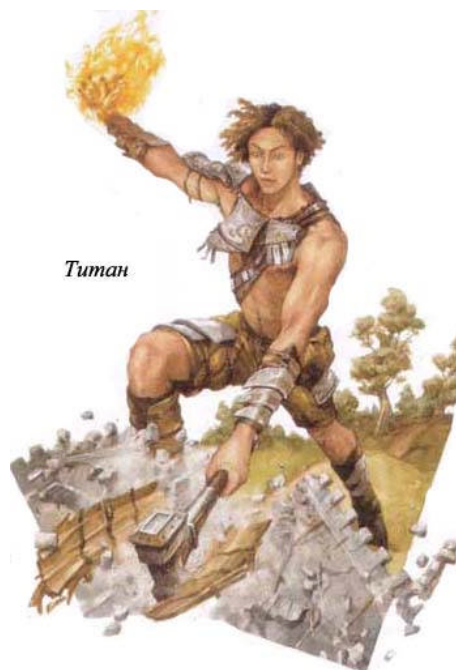
Чувствительность к Вибрации (Ex): Т. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.

ТИТАН (Titan)

Огромный пришелец

Кубики Жизни	20d8+120 (среднее 210)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	90 фт
Класс Защиты (АС)	22 (-2 Размер, +1 Лов, +13 естественная)
Атака	Гигантский военный молот +31/+26/+21/16 бл.бой или огромное копьё +19/+14/+9/+4 д.бой
Повреждения	Молот 4d6+19, копьё 2d6+13
Размер/досыгаемость	10x10фт/15 фт
Специальная атака	Магические способности, заклинания
Специальные качества	Снижение повреждений 15/+1, СЗ 25
Спасброски	Стойкость +18, Рефлекс +13, Воля +17
Характеристики	Сил 37, Лов 12, Тел 23, Инт 21, Муд 20, Хар 18
Умения	Блеф (+27), Лазить (+21), Концентрация (+29), Ремесло (любое одно +27), Прыжки (+36), Знание (любое одно +28), Знание (религия +28), Слушать (+30), Представление (баллады, стихи, танцы, эпическая сага, мелодия, ода плюс любые шестнадцать +27), Почувствовать правду (+28), Обнаружение (+30), Плавание (+36)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Рассечение, Боевой опыт, Великое рассечение, Мощная атака

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый или пара
Уровень Сложности	21
Сокровища	Тройной стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый
Продвижение	21-30 КЖ (огромный), 31 -60 (гигантский)



Титан

Титаны говорят на Общем, Небесном, Драконском, Гигантском и Лесном.

Бой

Магические Способности: По желанию – альтер эго, благословение, очаровать существо или животное, единение с природой, лечение лёгких ран, разящее око, огненный шторм, остановить нежить, удержание монстра, невидимость, левитация, свет, волшебный круг против зла, зеркальное отражение, проход без следа, постоянный образ, сотворение пламени, призвать природного союзника II, удалить проклятие, удалить страх, щит, разговор с растениями, призвать рой и шепчущий ветер *alter self, bless, charm person or animal, commune with nature*,

cure light wounds, eyebite, fire storm, halt undead, hold monster, invisibility, levitate, light, magic circle against evil, mirror image, pass without trace, persistent image, produce flame, summon nature's ally II, remove curse, remove fear, shield, speak with plants, summon swarm, and whispering wind; 2/день – астральная проекция и эфирность *astral projection and etherealness*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 20-ого уровня (УС спасброска 14 + уровень заклинания). 1/раунд, Титан может использовать святой удар *holy smite* как клирик 20-ого уровня.

Заклинания: Титан может использовать тайные заклинания как волшебник 20-ого уровня или божественные заклинания как клирик 20-ого уровня, из клирического списка доменов Хаоса и Добра.

ТОЯНИДА (Tojanida)

	<i>Подросток Маленький пришелец</i>	<i>Взрослый Средний пришелец</i>	<i>Старый Большой пришелец</i>
Кубики Жизни	3d8+6 (среднее 19)	7d8+14 (среднее 45)	15d8 +60 (среднее 127)
Инициатива	+1 Лов	+1 Лов	+1 Лов
Скорость	10 фт, 90 фт плавание	10 фт, 90 фт плавание	10 фт, 90 фт плавание
Класс Защиты (АС)	22 (+1 Размер, +1 Лов, +10 естественная)	23 (+1 Лов, +12 естественная)	24 (-1 Размер, +1 Лов, +14 естественная)
Атака	Укус +6 бл.бой, 2 когтя +1 бл.бой	Укус +10 бл.бой, 2 когтя +5 бл.бой	Укус +20 бл.бой, 2 когтя +15 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d6+2, коготь 1 d4+1	Укус 2 d8+3, коготь 1 d6+1	Укус 4 d6+6, коготь 1 d8+3
Размер/досягаемость	5x5фт/0фт	5x5фт/5фт	10x5фт/5фт
Специальная атака	Улучшенный захват, цветное облако	Улучшенный захват, цветное облако	Улучшенный захват, цветное облако
Специальные качества	Круговое зрение, иммунитет к кислоте и холоду, сопротивление электричеству и огню 20	Круговое зрение, иммунитет к кислоте и холоду, сопротивление электричеству и огню 20	Круговое зрение, иммунитет к кислоте и холоду, сопротивление электричеству и огню 20
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +4, Воля +4	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +6	Стойкость +13, Рефлекс +10, Воля +10
Характеристики	Сил 14, Лов 13, Тел 15, Инт 10, Муд 12, Хар 9	Сил 16, Лов 13, Тел 15, Инт 10, Муд 12, Хар 9	Сил 22, Лов 13, Тел 19, Инт 10, Муд 12, Хар 9
Умения	Спрятаться (+11), Чувство направления (+7), Слушать (+7), Поиск (+6), Обнаружение (+9)	Мастер побега (+11), Спрятаться (+11), Запугивание (+5), Чувство направления (+11), Слушать (+11), Поиск (+6), Обнаружение (+13)	Мастер побега (+19), Спрятаться (+15), Чувство направления (+19), Запугивание (+17), Знание (План воды +13), Слушать (+19), Поиск(+6), Обнаружение (+20)
Навыки	Бой вслепую	Уклонение, Бой вслепую	Уклонение, Бой вслепую, Мощная атака, Рассечение
Климат/Территория	Любые воды и подземелья	Любые воды и подземелья	Любые воды и подземелья
Организация	Уединённый или стая (2-4)	Уединённый или стая (2-4)	Уединённый или стая (2-4)
Уровень Сложности	3	5	9
Сокровища	Стандарт	Стандарт	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный	Всегда нейтральный
Продвижение	4-6 КЖ (маленький)	8-14 КЖ (средний)	16-24 КЖ (большой), 25-32 КЖ (огромный)

Тояниды говорят на Водном и могут быть достаточно говорливыми, но только на предмет разговора о пище.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Т. должен поразить атакой когтя или укусом. Если он проводит удержание, он автоматически наносит повреждения тем оружием, которым проводит удержание. Под водой, Т. может тащить захваченную жертву своего размера или меньше на большой скорости. Любимая тактика - схватить одного противника, затем уйти, буксируя противника подальше от его союзников.

Круговое Зрение (Ex): Многочисленные органы чувств Т. позволяют ему смотреть в любом направлении, даруя расовый бонус +4 к проверкам Обнаружение и Поиск. Противники не получают никаких фланговых бонусов, атакая на Т.

Чернильное Облако (Ex): Т. может испустить сферическое облако черных как уголь чернил с радиусом 30 фт 1/минуту как свободное действие. Эффект подобен облаку тумана, брошенному индивидуумом уровня, равного КЖ Тояниды. На воздухе, чернила появляются в виде струи 30 фт длиной, которую Т. может впрыснуть в глаза противника. Затронутое существо должно преуспеть в Рефлексе или будет ослеплено на 1 раунд. УС - 13 против подростка, 15 против взрослого и 19 против старого.

Тоянида



АНТ (Treant)

Огромное растение	
Кубики Жизни	7d8+35 (среднее 66)
Инициатива	-1 Лов
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	20 (-2 Размер, -1 Лов, +13 естественная)
Атака	2 удара +12 бл.бой
Повреждения	Удар 2d6+9
Размер/досигаемость	10x10фт/15 фт
Специальная атака	Оживить дерево, растоптать, двойные повреждения против объектов
Специальные качества	Растение, восприимчивость к огню, половинное повреждение от проникающего оружия
Спасброски	Стойкость +10, Рефлекс +1, Воля +6
Характеристики	Сил 29, Лов 8, Тел 21, Инт 12, Муд 15, Хар 12
Умения	Спрятаться (-9*), Запугать (+8), Знание (любое одно +8), Слушать (+9), Почувствовать правду (+9), Обнаружение (+9), Знание дикой местности (+9)
Навыки	Железная Воля, Мощная атака
Климат/Территория	Любые леса
Организация	Уединённый или роща (4-7)
Уровень Сложности	8
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный добрый
Продвижение	8-16 КЖ (огромный), 17-21 (гигантский)



Анты говорят на своём языке, а также на Общем и Лесном.

Бой

А. предпочитают тщательно оценивать потенциальных противников перед нападением. Они часто резко идут в прорыв из укрытия, чтобы растоптать губителей лесов. Если приходится очень туго, они оживляют деревья как подкрепление.

Оживит Дерево (Sp): А. может оживить деревья в пределах 180 фт по желанию, управляя до двух деревьев одновременно. Требуется полный раунд для нормального дерева, чтобы вынуть корни из земли. После этого оно перемещается со скоростью 10 фт и борется как А. во всех отношениях. Оживлённые деревья теряют их способность передвигаться, если А, который их оживил, выведен из строя или уходит с более 180 фт. Способность иначе подобна заклинанию живой дуб *liveoak* друида 12-ого уровня.

Растоптать (Ex): А. или оживлённое дерево могут растоптать существо Среднего или меньшего размера нанося 2d12+5 очков повреждения. Противники, которые не делают атаку по возможности против А. или оживлённого дерева, могут сделать попытку Рефлекса (УС 20) чтобы снизить повреждения на два.

Двойное Повреждение против Объектов (Ex): А. или оживлённое дерево, которое делает полную атаку на объект или структуру наносит двойное повреждение.

Растение: Иммунен к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и полиморфингу. Не подвержен критическим ударам.

Восприимчивость к Огню (Ex): А. или оживлённое дерево получают двойное повреждение от атак огнём. При успешном спасброске никаких повреждений.

Половина Повреждения от Коллющего Оружия (Ex): Коллющее оружие наносит только половину повреждений, с минимумом 1 очко повреждения.

Умения: А. получают умения, как если бы они были феями*. Они имеют расовый бонус +16 к проверке Спрятаться в засаженных деревьями областях.

ТРИТОН (Triton)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	3d8+3 (среднее 16)
Инициатива	+0
Скорость	40 фт плавание
Класс Защиты (АС)	16 (+6 естественная)
Атака	Трезубец +4 бл.бой, тяжёлый арбалет +3 д.бой
Повреждения	Трезубец 1d8+1, арбалет 1d10
Размер/досигаемость	5x5фт/5 фт
Специальная атака	Магические способности
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +4, Рефлекс +3, Воля +4
Характеристики	Сил 12, Лов 10, Тел 12, Инт 13, Муд 13, Хар 11
Умения	Ремесло (любое одно +4), Спрятаться (+6), Слушать (+7), Верховая езда (+6), Обнаружение (+7)
Навыки	Верховой бой
Климат/Территория	Любые воды
Организация	Компания (2-5), отряд (6-11), банда (20-80)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда нейтральный добрый
Продвижение	4-9 КЖ (средний)



Тритоны говорят на Общем и Водном.

Бой

Магические способности: Т. могут вызвать природного союзника III 1/день как заклинатель 5 уровня; обычно они вызывают водных стихийных духов.

ТРОГЛОДИТ (Troglodyte)

Средний гуманоид	
Кубики Жизни	2d8+4 (среднее 13)
Инициатива	-1 Лов
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	15 (-1 Лов, +6 естественная)
Атака	Длинное копьё +1 бл.бой (или 2 когтя +1 бл.бой), укус -1 бл.бой, метат. копьё +1 д.бой
Повреждения	Д. копьё 1 d8, коготь 1 d4, укус 1 d4, м. копьё 1 d6
Размер/досыгаемость	5x5фт/5 фт (10фт с дл. копьём)
Специальная атака	-
Специальные качества	Зловоние, зрение в темноте 90 фт
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс -1, Воля +0
Характеристики	Сил 10, Лов 9, Тел 14, Инт 8, Муд 10, Хар 10
Умения	Спрятаться (+6*), Слушать (+3)
Навыки	Мультиатака, Концентрация на оружии (метательное копьё)
Климат/Территория	Любые горы и подземелья
Организация	Компания (2-5), отряд (6-11 плюс 1-2 гигантские ящерицы), банда (20-80 плюс 20% небоевых особей плюс 3-13 гиг. ящерицы)
Уровень Сложности	1
Сокровища	Всего по 50%
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Троглодит



Троглодиты говорят на Драконском.

Бой

Половина группы троглодитов вооружена только когтями и зубами; остальные несут одно или два метательных копьё и длинное копьё. Они обычно прячутся, дают залп копий, затем сближаются. Если сражение оборачивается против них, они отступают и пытаются скрыться.

Зловоние (Ex): Когда Т. сердит или пугается, он выделяет масляный, подобный мускусу химикат, при этом почти каждая форма жизни шарахается назад. Все существа (кроме троглодитов) в пределах 30 фт должны преуспеть в Стойкости (УС 13) или их будет рвать. Это длится 10 раундов и наносит 1d6 очков временного повреждения Силы.

Умения: кожа Т. может немного изменять цвет, что позволяет ему сливаться с окружающей средой и присуждает расовый бонус +4 к проверкам Спрятаться. * В скалистых территориях или под землёй эта премия улучшается до +8.

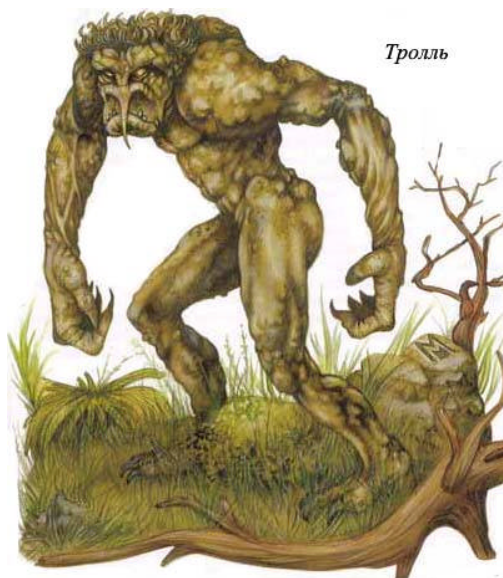
Персонажи-Троглодиты

Одобрённый класс - клирик. Клирики Т. могут выбирать любые два из следующих доменов: Хаос, Смерть, Разрушение и Зло.

ТРОЛЛЬ (Troll)

Большой гигант	
Кубики Жизни	6d8+36 (среднее 63)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	18 (-1 Размер, +2 Лов, +7 естественная)
Атака	2 Когтя +9 бл.бой, укус +4 бл.бой
Повреждения	Коготь 1 d6+6, укус 1 d6+3
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Разорвать 2 d6+9
Специальные качества	Регенерация 5, нюх, зрение в темноте 90 фт
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +4, Воля +3
Характеристики	Сил 23, Лов 14, Тел 23, Инт 6, Муд 9, Хар 6
Умения	Слушать (+5), Обнаружение (+5)
Навыки	Бдительность, Железная воля
Климат/Территория	Любые земли, воды и подземелья
Организация	Уединённый или банда (2-4)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа

Троль



Тролли говорят на Гигантском.

Бой

Тролли не боятся смерти: Они начинают бой без колебания, атакуя самого близкого противника. Даже при столкновении с огнем, они пробуют обойти огонь и продолжить атаку.

Разорвать (Ex): Если Т. поражает обоими атаками когтя, он хватает противника и рвет его плоть. Это нападение автоматически наносит дополнительные 2d6+9 очков повреждения.

Регенерация (Ex): Огонь и кислота наносят нормальное повреждение Т. Если Т. теряет член или часть тела, потерянная часть повторно вырастает через 3д6 минуты. Существо может снова прикрепить оторванный член, немедленно приложив его к ране.

Скраги (Водные Тролли)

На земле, Скраги имеют скорость 20 фт, а их скорость плавания - 40 фт. Они регенерируют, только если находятся в воде. В остальном, Скраги идентичны их земным кузенам.

ГРОМАДИНА УМБРЫ (Umbur Hulk)

Большой мутант	
Кубики Жизни	8d8+32 (среднее 68)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	20 фт, 20 фт рыть
Класс Защиты (АС)	17 (-1 Размер, +1 Лов, +7 естественная)
Атака	2 Когтя +11 бл.бой, укус +9 бл.бой
Повреждения	Коготь 2d4+6, укус 2d8+3
Размер/досигаемость	5x5фт/10фт
Специальная атака	Взгляд замешательства
Специальные качества	Чувствительность к вибрации
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +3, Воля +6
Характеристики	Сил 23, Лов 13, Тел 19, Инт 9, Муд 11, Хар 13
Умения	Лазить (+17), Прыгать (+14), Слушать (+11)
Навыки	Мультиатака
Климат/Территория	Любые подземелья
Организация	Уединённый или гнездо (2-4)
Уровень Сложности	7
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	9-12 КЖ (Большой), 13-24 КЖ (Огромный)

Громадина
Умбры



Громадины Умбры говорят на своём языке.

Бой

Несмотря на его большую силу, Г.У. интеллектуальное существо. Когда грубая сила не помогает, Г.У. будет думать о других подходах к бою, чем немало удивит тех, кто думает, что это тупая скотина. Г.У. часто используют их способность рыть, чтобы создавать ловушки и ямы.

Взгляд Замешательства (Su): Замешательство *Confusion* – как одноимённое заклинание, брошенное волшебником 8-ого уровня, 30 фт, УС 15.

Чувствительность к Вибрации (Ex): Г.У. могут автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.

ЕДИНОРОГ (Unicorn)

Большая магическая бестия	
Кубики Жизни	4d10+20 (среднее 42)
Инициатива	+3 Лов
Скорость	60 фт
Класс Защиты (АС)	18 (-1 Размер, +3 Лов, +6 естественная)
Атака	Рог +11 бл.бой, 2 копыта +3 бл.бой
Повреждения	Рог 1d8+8, копыто 1d4+2
Размер/досигаемость	5x10фт/5фт (10 фт с копытами)
Специальная атака	-
Специальные качества	Магический круг против зла, магические способности, иммунитеты
Спасброски	Стойкость +9, Рефлекс +7, Воля +6
Характеристики	Сил 20, Лов 17, Тел 21, Инт 10, Муд 21, Хар 24
Умения	Сочувствие Животным (+11), Слушать (+11), Двигаться Тихо (+9), Обнаружение (+11), Знание дикой местности (+9*)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Умеренные леса
Организация	Уединённый, пара или несколько (3-6)
Уровень Сложности	3
Сокровища	нет
Мировоззрение	Всегда хаотичный добрый
Продвижение	5-8 КЖ (Большой)

Единорог



Злые и недобросовестные существа иногда охотятся на единорога из-за его рога, который можно продать за 2 000 зм, для использования в различных целебных микстурах.

Единороги говорят на Лесном и Общем.

Бой

Они или стремительно атакуют, пронзая противников рогом как копьём, или топчут их копытами. Рог - +3 волшебное оружие, хотя его сила исчезает, если его вырвать из Е.

Волшебный Круг против Зла (Su): Эта способность непрерывно дублирует эффект одноимённого заклинания *Magic Circle against Evil*. Е. не может подавить эту способность.

Магические Способности: Е. могут обнаружить зло *detect evil* по желанию как свободное действие. 1/день Е. может использовать, телепортацию без ошибки *teleport without error* и переместиться куда-нибудь в пределах его места обитания. Он не может телепортироваться вне лесных границ. Е. может использовать лечение лёгких ран *cure light wounds* 3/день и лечение средних раны *cure moderate wounds* 1/день, как заклинание друида 5-ого уровня, прикасаясь раненного существа своим рогом. 1/день Е. может использовать, нейтрализацию яда *neutralize poison*, как заклинание друида 8-ого уровня.

Иммунитет (Ex): Е. иммунны ко всем ядам и заклинаниям и способностям очарования и удержания.

Умения: * Е. получают бонус компетентности +3 к проверке знание дикой местности в пределах границ своего леса.

ВАМПИРСКОЕ ОТРОДЬЕ (Vampire Spawn)

Средняя нежить	
Кубики Жизни	4d12 (среднее 26)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30 фт
Класс Защиты (AC)	15 (+2 Лов, +3 естественная)
Атака	Удар +5 бл.бой
Повреждения	Удар 1d6+4 и утечка энергии
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Шарм, утечка энергии, кровотечение
Специальные качества	Нежить, сопротивлении обращению в бегство +2, снижение повреждений 10/серебро, сопротивление холоду и электричеству 10, газообразная форма, паучья походка
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 16, Лов 14, Тел -, Инт 13, Муд 13, Хар 14
Умения	Блеф (+8), Лазить (+8), Ремесло и Профессия (любое одно +10), Спрятаться (+10), Прыжки (+8), Слушать (+11), Двигаться Тихо (+11), Поиск (+8), Обнаружение (+11), Почувствовать правду (+11)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива, Молниеносные рефлексы, Концентрация на умении (любое Ремесло или Профессия)
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый или несколько (2-5)
Уровень Сложности	4
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	-

Вампиры говорят на Общем.

Бой

В. используют свою нечеловеческую силу привлекая смертных, сокрушая противников мощными ударами и разбивая их о скалы или стены. Они также используют газообразную форму и способности полета, для атаки самых слабых противников.

Шарм (Su): Это подобно способности доминирования вампиров, но со спасброском - 14, и эффект подобен заклинанию очарования существа брошенного волшебником 5-ого уровня. Очарованный субъект позволяет В. выпивать его или её кровь (см. ниже).

Утечка Энергии (Su): Живущие существа, пораженные ударом В. получают один отрицательный уровень. УС по Стойкости 14, чтобы удалить отрицательный уровень.

Кровотечение (Ex): В. может высасывать кровь у живой жертвы своими клыками, делая успешную проверку борьбы. Если он удерживает противника, он высасывает кровь, причиняя 1d4 очков постоянной утечки Телосложения каждый раунд.

Нежить: Иммунны к эффектам влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Газообразная Форма (Su): Как стандартное действие, В. может принять газообразную форму по желанию, как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня, но он может остаться газообразным неопределенно долго и имеет скорость полёта 20 фт с прекрасной маневренностью.

Паучья Походка (Ex): В. может влезать на вертикальные поверхности, как если бы был под эффектом заклинания паук *spider climb*.

Быстрое Лечение (Ex): В. излечивает 2 очка повреждения каждый раунд, пока он имеет по крайней мере 1 очко жизней. Если жизни уменьшены до 0 очков в бою, В. автоматически принимает газообразную форму и пытается убежать. Он должно достигнуть своего гроба в течение 2 часов или будет уничтожен. В гробу В. восстанавливает 1 очко за первый час, затем продолжает лечиться по 2 очка за раунд.

Умения: В. получает расовый бонус +4 к проверкам Блеф, Спрятаться, Слушать, Двигаться Тихо, Поиск, Почувствовать правду и Обнаружение.



ВАРГУЛЬЯ (Vargouille)

Средний прищелец	
Кубики Жизни	1d8+1 (среднее 5)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт полёт
Класс Защиты (AC)	12 (+1 Размер, +1 Лов)
Атака	Укус +3 бл.бой
Повреждения	Укус 1d4 и яд
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Вопль, яд, поцелуй
Специальные качества	-
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +3, Воля +3
Характеристики	Сил 10, Лов 13, Тел 12, Инт 5, Муд 12, Хар 8
Умения	Слушать (+4), Обнаружение (+3)

Навыки	Фехтование (укус)
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Группа (2-5) или рой (6-11)
Уровень Сложности	2
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	2-3 КЖ (маленький)

Бой

Вопль (Su): Вместо укуса, В. может испустить ужасный вопль. Все пределах 60 фт (кроме другой В.), кто слышит вопль и может ясно видеть существо, должны преуспеть в Стойкости (УС 12) или будет парализован страхом, пока монстр не нападает на них или выйдет из 60-ти футового диапазона, или скроется из вида. Парализованное существо воспримчиво к поцелую В. Если спасбросок успешен, то противник не может быть снова затронут воплем этой В. в течение одного дня.

Яд (Ex): Укус, Стойкость (УС 12), нельзя излечить повреждение укуса естественным или волшебным способом. Нейтрализация яда или заклинание лечения удаляет эффект, в то время как задержка яда позволяет волшебное заживление.

Поцелуй (Su): В. может поцеловать парализованную цель с успешной рукопашной касательной атакой, начиная ужасное преобразование. Затронутый противник должен преуспеть в Стойкости (УС 19) или начинает преобразовываться, теряя все свои волосы через 1d6 часов. За другие 1d6 часов, уши превращаются в кожистые крылья, вырастают шупальца на подбородке и макушке, а зубы становятся длинными клыками. В течение следующих 1d6 часов, жертва страдает 1d6 очков постоянной утечки Интеллекта и Харизмы. Преобразование завершается 1d6 часов спустя, когда голова отрывается от тела (которое сразу умирает), и становится В.. Это преобразование прерывается солнечным светом, и даже заклинание дневного света может задержать смерть, но полностью удалить изменение может только заклинание излечить болезнь *remove disease*.

Варгуля



НЕУПОКОЕННЫЙ (Wight)

Средняя нежить	
Кубики Жизни	4d12 (среднее 26)
Инициатива	+1 Лов
Скорость	30 фт
Класс Защиты (АС)	14 (+1 Лов, 4 естественная)
Атака	Удар +3 бл.бой
Повреждения	Удар 1d4+1 и утечка энергии
Размер/досигаемость	5x5фт/5фт
Специальная атака	Утечка энергии, семя
Специальные качества	Нежить
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +2, Воля +5
Характеристики	Сил 12, Лов 12, Тел -, Инт 11, Муд 13, Хар 15
Умения	Лазить (+5), Спрятаться (+8), Слушать (+8), Двигаться тихо (+16), Поиск (+7), Обнаружение (+8)
Навыки	Бой вслепую

Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-5) или группа (6-11)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	5-8 КЖ (средний)

Бой

Утечка Энергии (Su): Живые существа, пораженные атакой удара Н. получают один отрицательный уровень. УС Стойкости 14, чтобы удалить отрицательный уровень.

Семя (Su): Любой гуманоид, убитый Н. становится Н. за 1d4 раунда. Семя находится под командой Н., который создал его и остаётся поработанным до его смерти. Они не обладают ни одной из способностей, которые они имели в жизни.

Нежить: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержены критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Умения: Н. получают расовый бонус +8 к проверке Двигаться Тихо.

Неупокоенный



БЛУЖДАЮЩИЕ ОГНИ (Will-O'-Wisp)

Средний мутант (воздух)	
Кубики Жизни	9d8 (среднее 40)
Инициатива	+13 (+9 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50 фт полёт
Класс Защиты (АС)	29 (+1 размер, +9 Лов, +9 отражение)
Атака	Шок +16 бл.бой
Повреждения	Шок 2d8

Размер/досигаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	-
Специальные качества	Иммунитет к заклинаниям, природная невидимость
Спасброски	Стойкость +3, Рефлекс +12, Воля +9
Характеристики	Сил -, Лов 29, Тел 10, Инт 15, Муд 16, Хар 12
Умения	Блеф (+11), Слушать (+17), Поиск (+14), Обнаружение (+17)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Уклонение, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Любые болота
Организация	Уединённый или вереница (2-4)
Уровень Сложности	6
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда хаотичный злой
Продвижение	10-18 КЖ (маленький)

Бой

Иммунитет к Заклинаниям (Ex): единственные заклинания, которые могут воздействовать на Б.О. - волшебный круг против хаоса, волшебный круг против зла, волшебная стрела, лабиринт, защита от хаоса и защит от зла *magic circle against chaos, magic circle against evil, magic missile, maze, protection from chaos, and protection from evil.*

Природная Невидимость (Ex): пораженный или испуганный Б.О. может погасить свой свет, эффективно становясь невидимым как одноимённое заклинание.



ЗИМНИЙ ВОЛК (Winter Wolf)

Большая магическая бестия (холод)	
Кубики Жизни	6d10+18 (среднее 51)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	50 фт
Класс Защиты (AC)	15 (-1 размер, +1 Лов, +5 естественная)
Атака	Укус +9 бл.бой
Повреждения	Укус 1d8+6
Размер/досигаемость	5х10фт/5фт
Специальная атака	Оружие дыхания, опрокидывание
Специальные качества	Нюх, холодный подтип
Спасброски	Стойкость +8, Рефлекс +6, Воля +3
Характеристики	Сил 18, Лов 13, Тел 16, Инт 9, Муд 13, Хар 10
Умения	Спрятаться (+6*), Слушать (+9), Двигаться тихо (+7), Обнаружение (+9), Знание дикой местности (+1*)
Навыки	Бдительность, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые холодные земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или стая (2-5)
Уровень Сложности	5
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	7-9 КЖ (большой), 10-18 КЖ (огромный)



Зимние Волки говорят на Гигантском и Общем.

Бой

З.В. обычно охотятся стаями. Их размер, хитрость и мощное оружие дыхания позволяют им охотиться и убивать существ, намного больше себя. Стая обычно окружает противника, каждый волк, нападает в свою очередь, ослабляя противника. Если З.В. спешат, они пробуют разделить противника.

Оружие Дыхания (Su): Конус холода, 15 фт, каждые 1d4 раунда; повреждение 4d6, Рефлекс – половина, УС 16. З.В. могут использовать их оружие дыхания при кусании.

Опрокидывание (Ex): З.В., который поражает атакой укуса, может попытаться опрокинуть противника как свободное действие, не делая касательной атаки и не вызывая атаки по возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может реагировать, чтобы опрокинуть З.В. в ответ.

Холодный Подтип: Иммунитет к холоду; удвоенное повреждение от огня.

Умения: З.В. получают расовый бонус +1 к проверкам Слушать, Двигаться Тихо и Обнаружение, и расовый бонус +2 к проверке Спрятаться. * Их естественная окраска предоставляет расовый бонус +7 к проверке Спрятаться в снегах и льдах. З.В. имеет расовый бонус +4 к проверке Знание дикой местности, отслеживая по запаху.

ВОРГ (Worg)

Средняя магическая бестия	
Кубики Жизни	4d10+8 (среднее 30)
Инициатива	+2 Лов
Скорость	50 фт
Класс Защиты (AC)	14 (+2 Лов, +2 естественная)

Атака	Укус +7 бл.бой
Повреждения	Укус 1d6+4
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Опрокидывание
Специальные качества	Нюх
Спасброски	Стойкость +6, Рефлекс +6, Воля +3
Характеристики	Сил 17, Лов 15, Тел 15, Инт 6, Муд 14, Хар 10
Умения	Спрятаться (+7), Слушать (+9), Двигаться тихо (+7), Обнаружение (+9), Знание дикой местности (+2*)
Навыки	Бдительность
Климат/Территория	Любые леса, холмы, поля и горы
Организация	Уединённый, пара или стая (6-11)
Уровень Сложности	2
Сокровища	1/10 монет, 50% предметов, 50% вещей
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	5-6 КЖ (средний), 7-12 КЖ (большой)

Наиболее интеллектуальные, но более мелкие сородичи говорят на собственном языке. Некоторые говорят на Общем и Гоблинском.



Бой

В группе В. нападают на больших существ, по одиночке обычно ищут существ, меньше себя по размеру. И те, и другие используют тактику наскоков и отступлений, чтобы измотать противника. Стая обычно окружает большого противника: каждый В. атакует в свою очередь, наскakивая и отступая, пока существо не измотается. Если они испуганы или численностью противника слишком велика, В. пытаются разбить противника на более мелкие группы.

Опрокидывание (Ex): В., который поражает атакой укуса, может попытаться опрокинуть противника как свободное действие, не делая касательной атаки и не вызывая атаки по возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может реагировать, чтобы опрокинуть В. в ответ.

Умения: В. получает расовый бонус +1 к проверкам Слушать, Двигаться Тихо и Обнаружение, и расовый бонус +2 к проверке Спрятаться. В. имеет расовый бонус +4 к проверке Знание дикой местности, отслеживая по нюху.

ПРИЗРАК (Wraith)

Средняя нежить (бестелесная)	
Кубики Жизни	5d12 (среднее 32)
Инициатива	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (AC)	15 (+3 Лов, +2 отражение)
Атака	Бестелесное прикосновение +5 бл.бой
Повреждения	Прикосновение 1d4 и 1d6 постоянной утечки Телосложения
Размер/досягаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Утечка Телосложения, семя
Специальные качества	Нежить, бестелесный, сопротивление обращению в бегство +2, неестественная аура, потеря сила на солнечном свете
Спасброски	Стойкость +1, Рефлекс +4, Воля +6
Характеристики	Сил -, Лов 16, Тел -, Инт 14, Муд 14, Хар 15
Умения	Спрятаться (+11), Запугивание (+10), Чувство направления (+6), Слушать (+12), Поиск (+10), Почувствовать правду (+8), Обнаружение (+12)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Боевые рефлексы, Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, банда (2-5) или группа (6-11)
Уровень Сложности	5
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда законный злой
Продвижение	6-10 КЖ (средний)



Призрак

Бой

Утечка Телосложения (Su): Живые существа, пораженные бестелесной касательной атакой призрака должны преуспеть в Стойкости (УС 14) или страдают 1d6 очков постоянной утечки Телосложения.

Семя (Su): Любой гуманоид, убитый П. становится Неупокоенным за 1d4 раунда. Семя находится под командой П., которое создало её и остаётся поработанным до его смерти. Они не обладают ни одной из способностей, которые они имели в жизни.

Неестественная Аура (Su): Дикие и домашние животные могут ощутить присутствие С. на расстоянии 30 фт. Они не охотно приближаются ближе этого расстояния к С. и паникуют если их заставляют сделать это.

Нежить: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Бестелесный: Может быть ударен только другим бестелесным существом, или волшебным оружием +1 и более, или волшебством, с 50%-ым шансом игнорировать любое повреждение из материального источника. Может проходить через твердые объекты по желанию, и наносить атаки, игнорируя броню. Всегда тихо ходит.

Потеря Сил на Солнечном Свете (Ex): С. совершенно бессильны на естественном солнечном свете (не заклинание дневного света) и бегут от него. С., пойманный в солнечный свет не может атаковать и может предпринимать только частичные действия.

ВИВЕРНА (Wyvern)

Огромный дракон	7d12+14 (среднее 59)
Кубики Жизни	+1 Лов
Инициатива	20 фт, 60 фт полёт
Скорость	17 (-2 Размер, +1 Лов, +8 естественная)
Класс Защиты (AC)	Жало +9 бл.бой, Укус +4 бл.бой, 2 крыла +4 бл.бой или 2 когтя +9 бл.бой
Атака	Жало 1d6+4 и яд, Укус 2d8+2, крыло 1d8+2, коготь 1d6+4
Повреждения	10х20фт/10фт
Размер/досигаемость	Яд, улучшенный захват, вырвать кусок мяса
Специальная атака	Нюх
Специальные качества	Стойкость +7, Рефлекс +6, Воля +6
Спасброски	Сил 19, Лов 12, Тел 15, Инт 6, Муд 12, Хар 9
Характеристики	Слушать (+13), Двигаться тихо (+9), Обнаружение (+13*)
Умения	Бдительность, атак слёту
Навыки	
Климат/Территория	Тёплые и умеренные леса, холмы и горы
Организация	Уединённый, пара или стая (3-6)
Уровень Сложности	6
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно нейтральный
Продвижение	8-10 КЖ (огромный), 11-21 КЖ (гигантский)



Некоторые Виверны говорят на Драконском, но большинство слишком тупы, чтобы понимать языки.

Бой

В. может атаковать когтями только, проводя атаку слёту, и она не может при этом кусать, жалить или атаковать крыльями.

Яд (Ex): Жало, Стойкость (УС 17); первичное и вторичное повреждения 2d6 временное Телосложение.

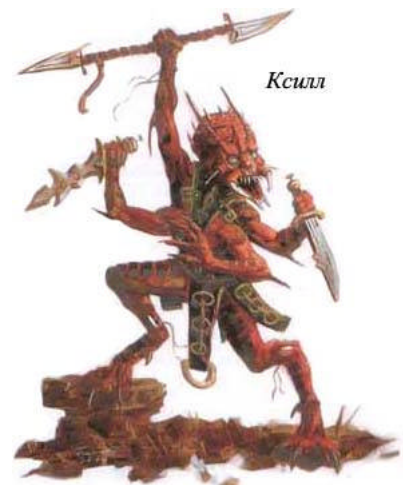
Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, В. должна поразить обоими атаками когтя. Если она проводит удержание, она может жалить.

Вырвать Кусок Мяса: Если В. удерживает существо на четыре или более меньшего размера, она автоматически наносит повреждение обоими когтями и жалом каждый раунд. В. может бросить существо, которое схватило как свободное действие или использование стандартное действие, чтобы отбросить его. Брошенное существо пролетает 30 фт и получает 3d6 очков повреждения. Если В. бросает противника в полёте, существо получает либо это повреждение, либо повреждение от падения с высоты, смотря что больше.

Умения: * В. получают расовый бонус +3 к проверке Обнаружения, когда они находятся в воздухе и в дневное время.

КСИЛЛ (Xill)

Средний пришелец	5d8+10 (среднее 32)
Кубики Жизни	+7 (+3 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Инициатива	40 фт
Скорость	20 (+3 Лов, +7 естественная)
Класс Защиты (AC)	2 кор. меча +7 бл.бой, 2 когтя +2 бл.бой (или 4 когтя +7 бл.бой), или 1 или 2 длинных лука +8 д.бой
Атака	1-й Меч 1d6+2, 2-й меч 1d6+1, коготь 1d4+2, коготь 1d4+1, лук 1d8
Повреждения	5х5фт/5фт
Размер/досигаемость	Улучшенный захват, паралич, имплантация
Специальная атака	СЗ 21, хождение по Планам
Специальные качества	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +5
Спасброски	Сил 15, Лов 16, Тел 15, Инт 12, Муд 12, Хар 11
Характеристики	Мастер побега (+11), Чувство направления (+6), Слушать (+9), Двигаться тихо (+11), Обнаружение (+9), Акробатика (+11)
Умения	
Навыки	Улучшенная инициатива, Мультидекстрия, Бой с оружием в нескольких руках



Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый или банда (2-5)
Уровень Сложности	6
Сокровища	Стандарт
Мировоззрение	Обычно законный злой
Продвижение	6-8 КЖ (средний), 9-15 КЖ (большой)

Бой

К. - опасные противники, нападающие всеми четырьмя конечностями без штрафов. Более цивилизованные используют оружие, обычно в двух руках, оставив два когтя свободными для борьбы.

К. обычно ждут подходящей добычи на Эфирном Плане, затем заманивают её засаду, используя их способность Хождение по Планам. Они часто используют умение Акробатики в бою: Обычно, один или два отвлекают физически мощных врагов своими атаками, затем, принимают защитную позицию, в то время как их товарищи маневрируют вокруг противника отвлекая внимание.

К. редко убивают врагов в бою, но берут пленных всякий раз, когда могут, утагивая их назад на Эфирный План и внедряя в них свои яйца.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, К. должен поразить одной или более атаками когтя. Проверка борьбы имеет бонус +2 для каждого когтя, который успешно атакует. Если К. проводит удержание и поддерживает его до следующего раунда, это автоматически кусает противника. Укус не наносит никаких повреждений, но вводит парализующий яд.

Паралич (Ex): укушенные К. должны преуспеть в Стойкости (УС 14) или будут парализованы на 1d4 часов. Варварские К. прячут достаточно яда, чтобы укусить двух противников каждые 6 часов, в то время как их цивилизованные кузены могут укусить только раз в день.

Хождение по Планам (Su): Эти путешественники любят скользить по Планам, чтобы нападать на врагов. Они могут перенестись из Эфирного Плана с одним действием движения, но им нужно 2 раунда, чтобы перенестись назад, в течение этого времени они являются неподвижными. Поскольку К. исчезает, его становится более трудно поразить: Противники переносят 20%-ый шанс промаха в первом раунде, и 50%-ый шанс промаха во втором.

Имплантация (Ex): К. откладывают свои яйца в парализованных существ. Молодняк появляется приблизительно 90 дней спустя, буквально пожирая хозяина изнутри. Заклинание лечения болезни избавляет жертву от яйца, так же как и успешная проверка Лечения (УС 20) у того, кто обладает этим умением. Если проверка терпит неудачу, целитель может попробовать еще раз, но каждая попытка (успешная или нет) наносит 1d4 очка повреждения пациенту.

Навыки: К. получает навык Бой с Оружием в Нескольких Руках качестве бонусного навыка. С его навыками Мультидекстрия и Бой с Оружием в Нескольких Руках, он может атаковать всеми его оружиями без штрафов как расовая способность.

Ксилы - персонажи

Клирики Ксилы могут выбрать любые два из следующих доменов: Зло, Закон, Сила и Путешествие.

КСОРН (Xorn)

	<i>Малый Ксорн Маленький пришелец (земля)</i>	<i>Средний Ксорн Средний пришелец (земля)</i>	<i>Старый Ксорн Большой пришелец (земля)</i>
Кубики Жизни	3d8+6 (среднее 19)	7d8+14 (среднее 45)	15d8+60 (среднее 127)
Инициатива	+0	+0	+0
Скорость	20 фт, 20 фт рыть	20 фт, 20 фт рыть	20 фт, 20 фт рыть
Класс Защиты (АС)	23 (+1 Размер, +12 естественная)	22 (+12 естественная)	22 (-1 Размер, +13 естественная)
Атака	Укус +6 бл.бой, 3 когтя +4 бл.бой	Укус +10 бл.бой, 3 когтя +8 бл.бой	Укус +21 бл.бой, 3 когтя +19 бл.бой
Повреждения	Укус 2 d8+2, коготь 1 d3+1	Укус 4 d6+3, коготь 1 d4+1	Укус 4 d8+7, коготь 1 d6+3
Размер/досыгаемость	5x5фт /0фт	5x5фт /5фт	10x10фт/10фт
Специальная атака	Рыть	Рыть	Рыть
Специальные качества	Качества Ксорна	Качества Ксорна	Качества Ксорна
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +3, Воля +3	Стойкость +7, Рефлекс +5, Воля +5	Стойкость +13, Рефлекс +9, Воля +9
Характеристики	Сил 15, Лов 10, Тел 15, Инт 10, Муд 11, Хар 10	Сил 17, Лов 10, Тел 15, Инт 10, Муд 11, Хар 10	Сил 25, Лов 10, Тел 19, Инт 10, Муд 11, Хар 10
Умения	Спрятаться (+10), Чувство направления (+3), Слушать (+6), Двигаться Тихо (+3), Поиск (+6), Обнаружение (+8)	Спрятаться (+10), Чувство направления (+10), Слушать (+10), Двигаться Тихо (+10), Поиск (+10), Обнаружение (+14)	Спрятаться (+14), Чувство направления (+18), Знание (минералы +18), Слушать (+18), Двигаться Тихо (+18), Поиск (+22), Обнаружение (+22)
Навыки	Мультиатака	Мультиатака, Мощная атака	Рассечение, Великое рассечение, Мультиатака, Мощная атака
Климат/Территория	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или стая (3-5)	Уединённый, пара или стая (3-5)	Уединённый, пара или стая (6-11)
Уровень Сложности	3	6	8
Сокровища	Нет	Нет	Нет
Мировоззрение	Обычно нейтральный	Обычно нейтральный	Обычно нейтральный
Продвижение	4-6 КЖ (маленький)	8-14 КЖ (средний)	16-21 КЖ (большой), 22-45 КЖ (огромный)

Ксорны говорят на Земном и Общем.

Рыть (Ex): К. может рыть сквозь камень, грязь или почти любой другой вид почвы, кроме металла, так же легко, как рыба плавает в воде. Его рытьё не оставляет позади никакого туннеля или отверстия, и при этом это не создает никакой яри или других признаков его

присутствия. Заклинание сдвиг земли *move earth* на область где копает К., отодвигает его 30 фт назад, ошеломляя существо на 1 раунда, если он не преуспевает в Стойкости.

Качества Ксорна:

- *Иммунитет (Ex):* К. иммунны к огню и холоду.
- *Сопротивления (Ex):* К. имеет сопротивление электричеству 10.
- *Половина Повреждения от Рубящего Оружия (Ex):* Рубящее оружие наносит только половина повреждений, с минимумом 1 очко повреждения.
- *Круговое Зрение (Ex):* симметрично посаженные глаза К. позволяют ему смотреть в любом направлении, даруя расовый бонус +4 к проверкам Обнаружение и Поиск. К. не может быть фланкирован.
- *Чувствительность к Вибрации (Ex):* К. может автоматически ощутить местоположение чего-либо в пределах 60 фт, что находится в контакте с землёй.



ЮАНЬ-ТИ (Yuan-Ti)

	<i>Чистокровный Средний чудовищный гуманоид</i>	<i>Полукровка Средний чудовищный гуманоид</i>	<i>Отверженный Большой чудовищный гуманоид</i>
Кубики Жизни	6d8 (среднее 27)	7d8+7 (среднее 38)	9d8+27 (среднее 67)
Инициатива	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)	+5 (+1 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	30 фт	30 фт	30 фт, 20 фт плавать, 20 фт лазить
Класс Защиты (AC)	16 (+1 Лов, +1 естественная, +2 кож. броня, +2 мастерский большой щит)	16 (+1 Лов, +1 естественная, +2 кож. броня, +2 мастерский большой щит)	20 (-1 Размер, +1 Лов, +10 естественная) или 21 (-1 Размер, +1 Лов, +10 естественная, +1 мастерский большой щит в человеческих руках)
Атака	Мастерский скимитар +7/+2 бл.бой или мастерский дл.лук с мастерскими стрелами +9/+4 д.бой	Мастерский скимитар +10/+5 бл.бой (и укус змеиной головой +4 бл.бой) или мастерский мощный составной лук (+2) с мастерскими стрелами +10/+5 д.бой (+2)	Мастерская сабля +13/+8 бл.бой (человеческие руки) (и укус змеиной головой +12 бл.бой) или мастерский мощный составной лук с мастерскими стрелами +11/+6 д.бой (человеческие руки)
Повреждения	Скимитар 1d6, лук 1d8	Скимитар 1d6+2, укус 1d6+1 и яд, лук (+2) 1d8+2	Сабля 2d4+6, укус 2d6+6 и яд, лук (+2) 1d8+2
Размер/досиаемость	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт
Специальная атака	Магические способности, псионика	Магические способности, псионика	Магические способности, псионика, улучшенный захват (если змееголовый), сжатие 1d6+6
Специальные качества	С3 16	С3 16	С3 16
Спасброски	Стойкость +2, Рефлекс +6, Воля +9	Стойкость +3, Рефлекс +6, Воля +9	Стойкость +6, Рефлекс +7, Воля +10
Характеристики	Сил 11, Лов 13, Тел 11, Инт 18, Муд 18, Хар 16	Сил 15, Лов 13, Тел 13, Инт 18, Муд 18, Хар 16	Сил 19, Лов 13, Тел 17, Инт 18, Муд 18, Хар 16
Умения	Концентрация (+9), Ремесло или Знание (любые два +9), Маскировка (+3*), Спрятаться (+7*), Слушать (+15), Обнаружение (+15)	Концентрация (+11), Ремесло или Знание (любые два +9), Спрятаться (+8*), Слушать (+15), Обнаружение (+15)	Концентрация (+11), Ремесло или Знание (любые два +9), Спрятаться (+9*), Слушать (+15), Обнаружение (+15)
Навыки	Бдительность, Бой вслепую, Уклонение, Боевой опыт, Улучшенная инициатива	Бдительность, Бой вслепую, Уклонение, Боевой опыт, Улучшенная инициатива	Бдительность, Бой вслепую, Уклонение, Боевой опыт, Улучшенная инициатива

Климат/Территория	Тёплые леса и подземелья	Тёплые леса и подземелья	Тёплые леса и подземелья
Организация	Уединённый, пара, банда (2-4), группа (2-13 чистокровок, 2-5 полукровок, 2-4 отверженных) или племя (20-160 чистокровок, 10-80 полукровок, 10-40 отверженных)		
Уровень Сложности	5	5	7
Сокровища	Двойной стандарт	Двойной стандарт	Двойной стандарт
Мировоззрение	Обычно хаотичный злой	Обычно хаотичный злой	Обычно хаотичный злой
Продвижение	По классу персонажа	По классу персонажа	По классу персонажа

Юань-Ти говорят на собственном языке, плюс Общем, Драконском и Адском.

Магические Способности: (Человекоголовый) 1/день - животный транс, устрашение, глубокая тьма, опутывание, нейтрализация яда, внушение и изменить другого *animal trance, cause fear, deeper darkness, entangle, neutralize poison, suggestion, and polymorph other*. Эти способности - как заклинания, брошенные волшебником 8-ого уровня (УС спасброска 13 + уровень заклинания).

Псионика (Sp): Все Ю. могут произвести следующие эффекты по желанию:

- *Обнаружить Яд:* Как заклинание, брошенное волшебником 6-ого уровня.
- *Альтернативная Форма:* Ю. может принять форму Крошечной-Большой гадюки. Эта способность подобна заклинанию изменить форму *shapchange* брошенному волшебником 19-ого уровня, но позволяет только форму гадюки. Если Ю. имеет собственный ядовитый укус, то используется её собственный яд или яд гадюки, какой более мощный.
- *Сила Хамелеона:* Ю. может изменить окраску себя и своего снаряжения, чтобы соответствовать окружающей среде.

- **Произвести Кислоту:** Ю. может источать кислоту, нанося 1d6 очков повреждения тому, кто её касается. Кислота становится инертной, когда отходит от тела Ю.
- **Отвращение:** Ю. создает эффект отвращения, затрагивающий одно существо в пределах 30 фт. Субъект должен преуспеть в Воле (УС 17) или получит отвращение к змеям в течение 10 минут. Затронутые субъекты должны оставаться по крайней мере в 20 фт от любой змеи или Ю., живой или мертвой; если уже в пределах 20 фт, то они отходят. Субъект может преодолеть отвращение, преуспевая в другом спасброске по Воле (УС 17), но все еще переносит глубокое беспокойство. Это вызывает снижение Ловкости на -4, пока эффект не смягчается, или субъект уже не в пределах 20 фт от змеи или Ю. Эта способность подобна заклинанию антипатия *antipathy* брошенному волшебником 16-ого уровня.



Юань-Ти

Яд (Ex): Только Полукровки и Отверженные со змеиной головой - укус, Стойкость (УС 17); первичное и вторичное повреждение 1d6 временное Телосложение.

Умения: * Ю. использовавшая силу хамелеона, получает бонус обстоятельства +8 к проверке Спрятаться.

Отверженный Юань-Ти

О.Ю. - вся змея (01-50 на d%) или имеет одну человеческую особенность, или голова (51-75%) или руки (76-00%).

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, змееголовая О.Ю. должна поразить атакой укуса. Если она проводит удержание, она может сжимать.

Сжатие (Ex): Отверженный наносит 1d6+6 очков повреждения при успешной проверке борьбы (используйте бонус атаки укуса для змееголовой) против Больших или меньших существ.

Персонажи-Юань-Ти

Одобранный класс для чистокровок и полукровок - следопыт, для отверженных - клирик. Клирики могут выбрать любые два из следующих доменов: Хаос, Зло, Разрушение и Растения.

Особенности Полукровок Юань-Ти

Бросок 1 d6*	Особенность
1	Змеиная голова
2	Гибкий торс
3	Нет ног, змеиный хвост
4	Змеи вместо рук
5	Чешуя вместо кожи
6	Ноги и змеиный хвост

* Бросайте дважды, игнорируйте повторения и противоречащие результаты

Эффект

Укус, повреждение 1d6 и яд (Стойкость, УС 17; первичное и вторичное повреждение 1d6 временное Телосложение. +1 расовый бонус к Рефлексу
Скорость 20фт, лазить 15фт, плавать 15фт, может сжимать Средних и меньших существ с уроном 1d6+3
Получает две атаки укусом (1d4 и яд, как описано выше) +4 естественная броня
Скорость 30фт, плавать 15фт, может сжимать Маленьких и меньших существ с уроном 1d4+3

ЙЕТ ГОНЧАЯ (Yeth Hound)

Средний пришелец	
Кубики Жизни	3d8+6 (среднее 19)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	40 фт, 70 фт полёт
Класс Защиты (АС)	20 (+2 Лов, +8 естественная)
Атака	Укус +6 бл.бой
Повреждения	Укус 1d8+4
Размер/досыгаемость	5х5фт/5фт
Специальная атака	Вой, опрокидывание
Специальные качества	Нюх, полёт, снижение повреждений 10/серебро
Спасброски	Стойкость +5, Рефлекс +5, Воля +5
Характеристики	Сил 17, Лов 15, Тел 15, Инт 6, Муд 14, Хар 10
Умения	Слушать (+8), Обнаружение (+8), Знание дикой местности (+8*)
Навыки	Улучшенная инициатива
Климат/Территория	Любые земли и подземелья
Организация	Уединённый, пара или стая (6-11)
Уровень Сложности	3
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Всегда нейтральный злой
Продвижение	4-6 КЖ (средний), 7-9 КЖ (большой)

Бой

Вой (Su): Когда Й.Г. начинает выть, все существа кроме других злых пришельцев в пределах 300 фт должны преуспеть в Воле (УС 12) или будут паниковать в течении 2d4 раундов. Это - звуковой, влияющий на разум эффект страха. Удачен спасбросок или нет, затронутое существо не восприимчиво к вою той же Й.Г. в течение одного дня.



Йет гончая

Опрокидывание (Ex): Й.Г., которая поражает атакой укуса, может попытаться опрокинуть противника как свободное действие, не делая касательной атаки и не вызывая атаки по возможности. Если попытка терпит неудачу, противник не может реагировать, чтобы опрокинуть Й.Г.

Полет (Su): Й.Г. может летать как под воздействием заклинания полёт *fly*, брошенного волшебником 11-ого уровня, как свободное действие. Й.Г., которая теряет эту способность падает и может выполнять только частичные действия.

Умения: * Й.Г. получает расовый бонус +4 к проверке Знание Дикой Местности, отслеживая по запаху.

ЮРТАК (Yrthak)

Огромная магическая бестия

Кубики Жизни	12d10+36 (среднее 102)
Инициатива	+6 (+2 Лов, +4 Улучшенная инициатива)
Скорость	20 фт, 60 фт полёт
Класс Защиты (AC)	18 (-2 Размер, +2 Лов, +8 естественная)
Атака	Укус +15 бл.бой, 2 когтя +13 бл.бой
Повреждения	Укус 2d8+5, коготь 1d6+2
Размер/досиаемость	10х20фт/10фт
Специальная атака	Звуковое копьё +12 касательная дальняя атака, взрыв, вырвать кусок мяса
Специальные качества	Слепое зрение, уязвимость к звуку
Спасброски	Стойкость +11, Рефлекс +10, Воля +5
Характеристики	Сил 20, Лов 14, Тел 17, Инт 7, Муд 13, Хар 11
Умения	Слушать (+19), Двигаться тихо (+10)
Навыки	Улучшенная инициатива, Атака слёту, Мультиатака
Климат/Территория	Любые холмы и горы
Организация	Уединённый стая (2-4)
Уровень Сложности	9
Сокровища	Нет
Мировоззрение	Часто нейтральный
Продвижение	13-16 КЖ (огромный), 17-36 КЖ (гигантский)



Юртаки не говорят, несмотря на интеллект.

Бой

Ю. предпочитает нападать с воздуха, обстреливая землю звуковыми атаками или разрывая и сбрасывая добычу (в конечном счете они приземляются, чтобы сожрать останки).

Звуковое Копье (Su): Каждые 2 раунда, Ю. может сосредоточить звуковую энергию в луч 60 фт длиной. Это – дальняя касательная атака, которая наносит 6d6 очков повреждения одной цели.

Взрыв (Su): Ю. может нацелить звуковое копьё на землю, большую скалу, каменную стену или что-то подобное, чтобы взорвать камень. Эта атака наносит 2d6 очков проникающего повреждения всем в пределах 10 фт центра эффекта. Это рассчитывается как использование звукового копия и таким образом годно к употреблению только раз в каждые 2 раунда.

Вырвать Кусок Мяса (Ex): Ю., который поражает существо Среднего или меньшего размера атакой когтя, пытается начать борьбу как свободное действие, не вызывая атаки по возможности. Если он проводит удержание, он может отлететь со своей добычей и нанести автоматическое повреждение когтя, хотя он предпочитает бросать жертв с высоты. Ю. может сбросить схваченное существо как свободное действие, которое получит нормальное повреждение падения, если Ю. в полёте.

Слепое Зрение (Ex): Ю. может определить положение всех противников в пределах 120 фт. За рамками этого диапазона он считается ослепленным. Ю. неуязвим к атакам пристального взгляда, визуальным эффектам заклинаний, типа иллюзий и другим формам атак, которые полагаются на вид. Ю., слуху которого нанесли вред, является эффективно ослепленным, рассматривая все цели как полностью скрытые.

Уязвимость к Звуку (Ex): Ю. подверженные громкими шумами и звуковым заклинаниям (типа призрачного звука или тишины) и другим атакам на основе звука, переносят расовый штраф –2 ко всем спасброскам.

Умения: Ю. получают расовый бонус +4 к проверкам Слушать.

ЗОМБИ (Zombie)

	<i>Крошечный зомби</i> <i>Крошечная нежить</i>	<i>Маленький зомби</i> <i>Маленькая нежить</i>	<i>Средний зомби</i> <i>Средняя нежить</i>
Кубики Жизни	1/4d12+3 (среднее 6)	1d12+3 (среднее 9)	2d12+3 (среднее 16)
Инициатива	-1 Лов	-1 Лов	-1 Лов
Скорость	20фт	30фт	30фт
Класс Защиты (AC)	11 (+2размер, -1 Лов)	11 (+1размер, -1 Лов, +1 естественная)	11 (-1 Лов, +2 естественная)
Атака	Удар +2 бл.бой	Удар +1 бл.бой	Удар +2 бл.бой
Повреждения	Удар 1d3	Удар 1d4	Удар 1d6+1
Размер/досиаемость	2.5х2.5фт/0фт	5х5фт/5фт	5х5фт/5фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нежить, только частичные действия	Нежить, только частичные действия	Нежить, только частичные действия

	<i>Крошечный зомби</i> <i>Крошечная нежить</i>	<i>Маленький зомби</i> <i>Маленькая нежить</i>	<i>Средний зомби</i> <i>Средняя нежить</i>
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс -1, Воля +2	Стойкость +0, Рефлекс -1, Воля +2	Стойкость +0, Рефлекс -1, Воля +3
Характеристики	Сил 9, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1	Сил 10, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1	Сил 13, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1
Умения	-	-	-
Навыки	Крепость	Крепость	Крепость

	<i>Большой зомби</i> <i>Большая нежить</i>	<i>Огромный зомби</i> <i>Огромная нежить</i>	<i>Гигантский зомби</i> <i>Гигантская нежить</i>
Кубики Жизни	4d12+3 (среднее 29)	8d12+3 (среднее 55)	24d12+3 (среднее 159)
Инициатива	-1 Лов	-1 Лов	-1 Лов
Скорость	40фт	40фт	40фт
Класс Защиты (АС)	11 (-1 размер, -1 Лов, +3 естественная)	11 (-2 размер, -1 Лов, +4 естественная)	11 (-4 размер, -1 Лов, +6 естественная)
Атака	Удар +4 бл.бой	Удар +7 бл.бой	Удар +15 бл.бой
Повреждения	Удар 1 d8+4	Удар 2 d6+7	Удар 2 d8+10
Размер/досыгаемость	5x5фт/10фт	10x10фт/15фт	20x20фт/20фт
Специальная атака	-	-	-
Специальные качества	Нежить, только частичные действия	Нежить, только частичные действия	Нежить, только частичные действия
Спасброски	Стойкость +0, Рефлекс -1, Воля +4	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля +6	Стойкость +8, Рефлекс +7, Воля +14
Характеристики	Сил 17, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1	Сил 21, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1	Сил 25, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1
Умения	-	-	-
Навыки	Крепость	Крепость	Крепость, Улучшенный критический удар (удар)

Кубики Жизни

Инициатива

Скорость

Класс Защиты (АС)

Атака

Повреждения

Размер/досыгаемость

Специальная атака

Специальные качества

Спасброски

Характеристики

Умения

Навыки

Колоссальный зомби Колоссальная нежить

48d12+3 (среднее 315)

-2 Лов

40фт

13 (-8 размер, +1 Лов, +10 естественная)

Удар +25 бл.бой

Удар 4 d6+13

40x40фт/25фт

-

Нежить, только частичные действия

Стойкость +16, Рефлекс +14, Воля +26

Сил 29, Лов 8, Тел -, Инт -, Муд 10, Хар 1

-

Крепость, Улучшенный критический удар (удар)

Климат/Территория

Организация

Любые земли и подземелья

Крошечные и маленькие – отряд (6-10) или группа (11-20)

Средние – банда (2-5), отряд (6-10) или группа (11-20)

Большие и больше – уединённый, банда (2-5), отряд (6-10) или группа (11-20)

Уровень Сложности

Крошечный 1/6, маленький 1/4, средний 1/2, Большой 1, огромный 3, гигантский 6, колоссальный 12

Сокровища

Мировоззрение

Продвижение

Нет

Всегда нейтральный

Крошечный и маленький нет, средний 3 КЖ (средний), большой 5-7 КЖ (большой), огромный 9-23 КЖ (огромный), гигантский 25-47 КЖ (гигантский), колоссальный 49-96 КЖ (колоссальный)



Нежить: Иммунен к эффектам, влияющим на разум, яду, сну, параличу, оглушению и болезни. Не подвержен критическим ударам, стрессовому урону, утечке характеристик, утечке энергии или смерти от массивного повреждения.

Только Частичные Действия (Ех): Зомби имеют плохие рефлексы и могут выполнить только частичные действия. Таким образом они могут либо двигаться, либо нападать, но могут сделать и оба действия, если они идут в прорыв (частичный прорыв).