| Название | КХ | Атака | Защита | Движение | Урон(А) | Сопротивление | Сложность | Место обитания | Особенности |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-3  |  | +0 |  |  |  | +0 | 8 |  |  |
| Гигантская летучая мышь | 2к | +0 | 7 | 6 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, подземелья, замки, поверхность ночью | Существо, укушенноемышью, должно успешно бросить сопротивление или уснуть, после чего летучая мышьпродолжит сосать кровь, вытягивая 1К хитов в раунд. Этот урон не пробуждает жертву, нолюбой другой удар разбудит |
| Спор-бомба | 1к | +0 | 7 | 3 | 1/2К | +0 | 8 | Пещеры, подземелья, служат колдунам | если тварь убита, то она взрывается (2'' область), наносявсем рядом 6К огненного урона (бросок сопротивления ополовинивает урон). |
| Багбир | 3к+1 | +0 | 8 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Почти везде | Обученные бою, они получают +1 к урону, если сражаются каким-нибудь оружием. Багбиры выведены, чтобы служить разведчиками, так что они могут бегатьна большие дистанции, не уставая, и получают Маскировку 3. |
| Гиганская многоножка | 2к | +0 | 8 | 4 | 1к-1 | +0 | 8 | Скалы, пещеры, подземелья, замки,пустыни | Жертваукуса должна сделать проверку сопротивления (с бонусом +1, поскольку яд относительнослаб) или получать по 2 урона каждый раунд, пока яд не будет нейтрализован. |
| Карлик | 2к | +0 | 8 | 4 | 1к+1 | +0 | 8 | Почти везде | Все карлики получают +1 к броскам сопротивления и могут видеть втемноте на 8'' (40 футов). |
| Эльф | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | Эльфы могут видеть в темноте на 8'' (40 футов) и получают бонус +1 кпопаданию стрелковым оружием. |
| Огнежук | 1к+2 | +0 | 8 | 5 | 2к | +0 | 8 | Пустыни, пещеры, подземелья | На их телах есть три круглых органа,которые светятся словно факелы. Если вырезать эти железы, они продолжают светитьсяцелый день. |
| Упырь | 3к | +0 | 7 | 5 | 1к\*2 | +0 | 8 | На открытой поверхности ночью, в заброшенных городах, селах и домах, в подземельях. | Когти упыря выделяют парализующий яд: атакованныйим должен сделать бросок сопротивления или быть парализован на 4К раундов. |
| Гном | 1к | +0 | 7 | 4 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | Гномы получают +1 к стойкости и стрелковым атакам, нотак как они низкорослы, то могут использовать только небольшое оружие. |
| Гоблин  | 1к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | Они ненавидят солнечный свет (он мучаети ослабляет их, обеспечивая штраф к атакам -1), а обожают взрывчатку и военные машины.Гоблинские вожди и короли (обычно зовущиеся "Великими гоблинами") имеют КХ 2 ибольше, или даже уровни. |
| Серая слизь | 3к+3 | +0 | 7 | 1 | 2к | +0 | 8 | Пещеры, замки, подземелья | Она атакует,выдвигая отростки, которые наносят 2К урона, после чего слизь приклеивается к жертве,продолжая наносить 2К урона каждый раунд. Серая слизь неуязвима для огня и холода, номолнии и оружие поражают её нормально. |
| Зеленая слизь | 2к | +0 | 6 | 1 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, замки, подземелья | После удачнойатаки её отростки приклеиваются к жертве, продолжая наносить 1К кислотного урона, показелёная слизь не будет убита. Зелёная слизь неуязвима для всех атак, кроме огня, нозаклинание Детокс убивает её сразу |
| Гарпия | 3к | +0 | 7 | 6 | 1к\*2 | +0 | 8 | Любая глушь | Пение гарпийочаровывает: существа в пределах 9'' от поющей гарпии должны сделать проверкусопротивления или завороженно стоят и вслушиваются в песню, ничего не делая 4Краундов. |
| Лошадь | 3к | +0 | 7 | 7 | 1к+1 | +0 | 8 | Почти везде | Люди и эльфы используют лошадей для верховой езды. Гномы и карликипредпочитают пони (КХ 2, Д 6'', A 1/2 R). Эти же характеристики можно использовать и дляболее необычных ездовых животных, вроде больших нелетающих птиц, огромныхподземных ящериц или жуков. |
| Пчела-убийца | 1/2к | +0 | 6 | 7 | 1/2к | +0 | 8 | Леса, джунгли, горы | Любое существо, получившее атаку пчелы-убийцы, должно сделать проверку сопротивленияили будет отравлено и начнёт терять по 1 хиту в раунд, пока яд не будет нейтрализован.Пчёлы-убийцы обычно населяют туннели рядом с их ульем. В улье, как правило, можновстретить матку с КХ 2 и 1-6 её стражей с 1 КХ. Мёд пчёл-убийц обладает слабымимагическими свойствами; если съесть его, не вынося из улья, он лечит 1К хитов. |
| Человек-ящер | 2к+1 | +0 | 8 | 3(5) | 1к+1 | +0 | 8 | Болота, озера | Они движутся на 3''на суше и 5'' в воде. |
| Человек | 1к | +0 | 8 | 5 | 1к | +0 | 8 | Везде | Обычные, мирные люди (считая детей истариков) имеют КХ 1/2 (1-3 хита). |
| Русалка | 2к | +0 | 7 | 6(3) | 1к | +0 | 8 | Море и реки | Русалки быстро плавают, но по суше передвигаются споловинной скоростью. Они могут дышать и в воде, и на воздухе |
| Нимфа-наяда | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Реки | Они могут плавать и дышать под водой так же легко, каки на поверхности. могутприменять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Дриады | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса | Дриады похожи на людейвыше пояса, но ноги у них козьи. У них есть маленькие рожки на лбумогутприменять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Гамадриады | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса | Гамадриады похожи надриад, но четвероноги, напоминая кентавров (но с козьей частью вместо лошадиной). могутприменять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Нереиды | 3к | +0 | 7 | 5(4) | 1к+1 | +0 | 8 | Моря | могутприменять заклинание *замешательство* без ограничений. могут применять *сон2* трижды в день.У них 2 рыбьих хвоста |
| Океаниды | 3к | +0 | 7 | 5(4) | 1к+1 | +0 | 8 | Океаны | могутприменять заклинание *замешательство* без ограничений. могут применять *сон2* трижды в день. У них вместо нижней части тело морского конька |
| Пегас | 3к | +0 | 7 | 10 | 1к | +0 | 8 | Горы, долины |  |
| Гиганская крыса | 1к+1 | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | На каждые шесть гигантских крыс приходится один разносчик заразы. Укус подобнойкрысы слабо ядовит, так что жертва её укуса должна сделать бросок стойкости с +1, илитерять по хиту в раунд пока яд не будет нейтрализован. |
| Ктырь | 2к | +0 | 8 | 6 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса, горы, глухие места | Эти огромные хищные мухи – мастера тихого нападения. Их навык бесшумностиравен 4. |
| Сахуагин | 2к | +0 | 8 | 6(4) | 1к+1 | +0 | 8 | Моря и океаны | Злобные рыболюди из глубин океана, сахуагины ненавидят жителей поверхности и ихсоюзников, включая русалок. Сахуагины могут дышать воздухом примерно час, прежде чемначинают задыхаться. По суще они движутся медленней (4''), чем в воде. Их излюбленноеоружие – сети, трезубцы и арбалеты. |
| Тень | 2к+2 | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, замки, развалины, пещеры | Это не нежить (ипотому неуязвима для заклинания *взрыва*), хотя, как и нежить, нечувствительна к яду,параличу, сну и помрачению рассудка. Бестелесная тень поражается только мифрильнымили магическим оружием. Прикосновение тени пробирает холодом до самых глубин души,нанося 1К урона и отнимает одно очко силы. Если сила существа опустилась до -1, онопревращается в новую тень. Если атаку тени удалось пережить, то сила восстанавливаетсяпо 3 очка за ночной отдых. |
| Скелет | 1к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, кладбища, замки, пещеры | Слабейшая форма нежити, лишённая воли и разума, и слепо исполняющая командысоздателя. |
| Гиганский паук | 3к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, подземелья, леса | Укус гигантского паука ядовит. Укушенный должен сделать проверку сопротивленияили теряет по 2 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Трижды в день гигантскийпаук может также плеваться паутиной, которая даёт эффект как заклинание *замедления* на3К раунда. |
| Кобольды | 1к | +0 | 8 | 6 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса, горы, поджземелья | способны применять *невидимость* в любой момент. Продвинуты в технике. |
| Пикси | 1к | +0 | 8 | 6 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса | способны применять *невидимость* в любой момент. |
| Никси | 1к | +0 | 8 | 6 | 1к+1 | +0 | 8 | Реки и болота | способны применять *невидимость* в любой момент. |
| Волки | 2к | +0 | 7 | 6 | 1к | +0 | 8 | Леса |  |
| Желтая плесень | 2к | +0 | 4 | 0 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, подземелья, замки | Колония опасных грибков, жёлтая плесень не атакует, но если прикоснуться к ней,наносит 1К кислотного урона. С шансом 50% она также выбрасывает облако ядовитых спор48в области диаметром 3''. Все, кто вдохнули споры, должны проверить сопротивление сбонусом +1 или теряют по 2 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. |
| Зомби | 2к | +0 | 7 | 4 | 1к+1 | +0 | 8 | Пещеры, подземелья и пр. | Зомби атакуют враговкулаками; они медлительны, неуклюжи и всегда проигрывают инициативу в бою. |
| 4-6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Баньши | 5к | +1 | 11 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, руины, кладбища, леса | Неупокоенный дух злой эльфийки, выглядящий как прозрачная, костлявая эльфийка всаване. Баньши может издавать вой, который действует как *страх* трижды в день и как*смерть* раз в день. Баньши — магические создания, так что получают бонус +2 кСопротивлению (и Сложность сопротивления их вою равна 9, а не 8). Баньши получают вредтолько от заклинаний или мифрилового либо магического оружия. |
| Василиск | 6к | +1 | 8 | 4 | 1к | +0 | 8 | Горы, подземелья, развалины | Василиск — огромная пернатая ящерица, взгляд которой обращает в камень. Раз враунд, вдобавок к укусу, василиск может попробовать обратить в камень одно существо вполе зрения. Бросок сопротивления требуется, чтобы избежать окаменения. Если персонажипытаются отводить глаза, когда сражаются с василиском, то получают -2 к атакам, но +2 кброскам сопротивления от окаменения. |
| Мерцающий пес | 6к | +1 | 8 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, леса,развалитны | Мерцающий пёс – собака из страны фей, способная применять на себя *иллюзию*каждый час, создавая 1/2 K+1 (то есть от 2 до 4) своих призрачных копий, которыепринимают физические атаки и рассеиваются, получив удар. Мерцающие псы обычнодружественны героям и враждебны другим монстрам (особенно кэурлам). |
| Кентавр | 4к | +1 | 8 | 6 | 1к(+1) | +0 | 8 | Леса, равнины | Без оружия кентаврысражаются копытами на 1К урона. С оружием они получают +1 к урону. С копьями кентаврыполучают также +1 к попаданию. |
| Кокатрис | 5к | +1 | 7 | 8 | 1к | +0 | 8 | Болота, глухие леса, пещеры, горы | Похожий на помесь ящерицы с петухом, кокатрис – свирепая птица с острым клювоми волшебной силой, превращающей врагов в камень. Любое существо, клюнутоекокатрисом, должно пройти сделать бросок стойкости или превращается в камень. |
| Куэрл | 6к | +1 | 8 | 5 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | Чужеродный зверь, похожий на шестиногую кошку с парой щупалец, растущих изплеч, кэурл постоянно создает иллюзию-обманку, которая показывает его в нескольких футахот того места, где он находится. Из-за этого каждая удачная атака оружием по кэурлу имеет2 шанса из 6 оказаться промахом. Кэурл также получает бонус +1 ко всем броскамсопротивления. В бою он атакует своими щупальцами с костяными шипами на конце. |
| Умертвие | 4к | +1 | 8 | 4 | 1к-1 | +0 | 8 | Могилы, подземелья | Атака умертвия наносит урон и вытягивает 1-2 очка силы. Тот, чьясила стала равна -1 из-за атаки умертвия, умирает и встаёт в виде нового умертвияследующей ночью. Те, кто смог пережить сражение, восстанавливают силу по 2 очка за ночь.Умертвиям можно повредить только заклинаниями и магическим или мифрильным оружием |
| Горгулия | 4к+2 | +1 | 8 | 6 | 1к\*2 | +0 | 8 | Города, подземелья, замки и т.п. | Они могут летать. Каменные телагоргулий поражаются только заклинаниями, мифрильным или магическим оружием. |
| Желатиновый куб | 4 | +1 | 6 | 3 | 1к+1 | +0 | 8 | Подземелья | Десятифутовый куб полупрозрачной цитоплазмы, это тварь ползает по узкимкоридорам подземелий почти бесшумно и незаметно (её Бесшумность равна 4). Ползая, онасобирает падаль, чтобы переварить, хотя металл не растворяется и остаётся висеть впрозрачном кубе. Желатиновые кубы кислотны, и их прикосновения наносят урон, а такжепарализуют жертв на 3К раундов, если те не выкинут бросок сопротивления. |
| Голем из плоти | 4к | +1 | 7 | 4 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, замки, пещеры | Собран из кусков трупов |
| Горгона | 5к | +1 | 7 | 4 | 1к | +0 | 8 | Море, океан, прибрежные скалы, пустыни | У горгон нет ног, вместо них их тело оканчиваетсязмеиным хвостом. Встретившийся взглядом с горгоной должен сделать проверкусопротивления или превратиться в камень (как и в случае с василиском, персонажи могутотводить глаза, получая -2 к атакам по горгоне, но +2 к проверкам сопротивления). Помимоатаки взглядом, горгоны используют оружие – большинство предпочитает лук и стрелы, но вближнем бою они используют копья, мечи или кинжалы. В рукопашной горгона делает двеатаки в раунд – оружием и змеями-волосами, которые не наносят урона, но отравляют.Укушенный змеями горгоны должен пройти проверку сопротивления или оказываетсяотравлен, получая по 3 урона в раунд, пока яд не будет нейтрализован. |
| Адский пес | 5к | +1 | 8 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, ад. | Огнедышащая собака с чешуйчатой шкурой. Адские псы могут выдыхать пламясколько угодно раз в день. Такой выдох наносит 3К урона (сопротивление ополовинивает) вобласти 1''. Среди адских псов порой попадаются трёхглавые церберы с 7 КХ и тремяатаками в раунд (любая из голов может выдыхать пламя вместо атаки). |
| Гиппогриф | 4 | +1 | 7 | 8 | 1к\*3 | +0 | 8 | Горы, горные долины | Гиппогрифы –агрессивные хищники, но, как и грифонов, их можно выдрессировать для верховой езды. |
| Калида | 5 | +1 | 8 | 5 | (1к+1)\*3 | +0 | 8 | Лес | Злобное лесное чудовище, похожее на огромного медведя с тигриной головой икогтями. Если калида попадает двумя атаками в раунд по одному врагу, она можетпопытаться ухватить и попробовать разорвать его, нанося добавочные 2К урона. |
| Мантикора | 6к+2 | +1 | 8 | 6 | (1к+1)\*2 | +0 | 8 | Пустыня, джунгли, горы, склоны вулканов | Лев с крыльями летучей мыши, человеческим лицом и хвостом, ощетинившимсяшипами. Вблизи мантикора атакует когтями и зубами, а издали запускает шипы из хвоста.Когда мантикора атакует с дистанции, она может делать только одну атаку в раунд (урон 1К),но её дальность 7''. У мантикоры на хвосте шесть шипов. |
| Минотавр | 6к | +1 | 7 | 5 | 1к\*2 | +0 | 8 | Южные острова, подземелья, развалины | Жестокие и туповатые, минотавры похожи на крупных людей с бычьими головами.Несмотря на общую недалёкость, минотавры наделены врождённым чувством направления,а также получают +1 к атаке, когда используют оружие ближнего боя. |
| Охряное желе | 6к | +1 | 7 | 1 | 2к | +0 | 8 | Подземелье, пещеры, замки. | Охряное желе – огромная амёба с кислотными псевдоподиями. Она уязвима для огняи холода, но когда поражается оружием или молнией, то разделяется на меньших амёб с КХ2 и 1 К урона. |
| Огр | 4к+1 | +1 | 8 | 4 | 1к+2 | +0 | 8 | Горы, предгорья, холмы | Огры и люди инстинктивно не любят другдруга, примерно как эльфы и гоблины. |
| Гиганская змея | 4к | +1 | 8 | 5 | 1к | +0 | 8 | Леса, горы, пустыни, развалины, подземелья | Гигантские змеи ядовиты. Жертвы их укуса должны выкинуть сопротивление илитеряют по 3 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. |
| Тролль | 6к+3 | +1 | 10 | 5 | 4к | +0 | 8 | Подземелья, пещеры | Массивные гуманоидные создания со шкурой, похожей на камень, и мозгами, неслишком-то от камня отличными. Считается, что тролли созданы в насмешку над трентами,и эти два народа ненавидят друг друга лютой ненавистью. В бою тролли сокрушают всё, дочего дотянутся или швыряются камнями (2К урона цели, дальность 5''). Попавший насолнечный свет тролль каменеет навеки. |
| Единорог | 4к | +1 | 9 | 8 | 2к | +0 | 8 | Леса | Снежно-белая лошадь с витым рогом, единорог позволяет прикасаться к себе лишьчистой сердцем девственнице. Он может применять Прыжок, чтобы перенести себя (ивсадницу) в безопасное место один раз в день. |
| Варг | 4к | +1 | 8 | 6 | 2к | +0 | 8 | Леса, горы, места обитания гоблинов | Оникрайне жестоки и довольно умны. Иногда они служат гоблинам как ездовые животные. |
| 7-9 |  | +2 |  |  |  | +1 | 8 |  |  |
| Катоблепас | 8к | +2 | 9 | 5 | 2к | +1 | 8 | Горы, горные долины | Быкоподобное создание в железной чешуе. Его дыхание (область 2'', применяетсятрижды в день) — это облако, превращающее жертв в камень, если те не выкинутсопротивление. |
| Химера | 9к | +2 | 9 | 4(8) | 1к\*3 | +1 | 8 | Горы, подземелья | Странное магическое создание с тремя головами – козлиной, львиной и драконьей –и телом, сочетающим черты всех трёх. Драконьи крылья позволяют химерам летать (судвоенной скоростью). Вместо атаки драконья голова может выдыхать пламя (трижды вдень) на 4К урона (область в 2'', бросок сопротивления ополовинивает урон). |
| Джинн | 7к+3 | +2 | 8 | 5(10) | 2к | +1 | 8 | Пустыни, оазисы, руины, подземелья | Воздушные духи, способные на истинные чудеса магии. В их власти создаватьсовершенные иллюзии и даже настоящее вещество без ограничений, а также становитьсябесплотными. Когда джинн летит, он движется со скоростью 10''. Трижды в день джинн можетобращаться в вихрь (диаметром 3''). В этом облике он автоматически уносит прочь любоесущество с 1 КХ или меньше и наносит 2К урона прочим существам в вихре (успешноесопротивление ополовинивает урон). |
| Дракон | 7к | +2 | 9 | 5(10) | 2к\*3 | +1 | 8 | Горы, пещеры | У этих самых зловещих из мифических чудовищ столько видов, что перечислить всеих невозможно. Молодые драконы имеют 7КХ, но ходят слухи про драконов старше, большеи умнее, КХ которых вдвое, а то и втрое больше. (На самом деле старые драконы имеют КХ14, З 11, Д 6'' и А 4К ×3. Древние драконы имеют КХ 21, З 13, Д 7'' и A 6К × 3). В полётедраконы движутся с удвоенной скоростью. Они разумны и весьма умны, способны говоритьи применяют заклинания чёрной магии как волшебники уровня, равного их КХ. Все драконытакже имеют опасное дыхание, которое они могут использовать трижды в день, и котороенаносит урон равный хитам дракона (бросок сопротивления ополовинивает урон). Областьдыхания зависит от возраста дракона: 2'' для молодого, 3'' для старого, 4'' для древнего.Обычные разновидности драконов имеют разные цвета, каждый со своим видомдыхания. Чёрные драконы дышат кислотой, синие – молнией, зелёные – ядовитым газом,красные – огнём, белые – холодом. Мудрейшие и сильнейшие, золотые драконы могутдышать как огнём, как красные, так и газом, как зелёные (но всё ещё ограничены тремяприменениями в день). Золотые драконы также могут применять заклинания не толькочёрной, но и белой магии (хотя знают не больше заклинаний, чем любой дракон того же КХ),а сверх того могут превращаться, принимая облик человека или возвращаясь в драконьюформу в любой момент. Чёрные, зелёные и красные драконы обычно злы и жестоки. Синие ибелые просто жадны и эгоистичны, но не злонамеренны. Золотые драконы добры и обычноготовы помочь людям и их союзникам. |
| Элементаль | 8к | +2 | 9 | 6 | 2к | +1 | 8 | В зависимости от типа | Элементали – существа одной из стихий: воздуха, воды, земли или огня. Обычныйэлементаль имеет 8 КХ, но встречаются и большие версии с 12, 16 или даже 20 КХ. Всеэлементали могут принимать облик своей стихии.**Воздушные элементали** летают со скоростью 12'' и могут становиться вихрем, 3'' вдиаметре, который автоматически уносит прочь любое существо с 1 КХ или меньше инаносит 2К урона прочим существам в области (успешный бросок сопротивленияополовинивает урон).**Земляные элементали** имеют облик человекоподобной глыбы. Их сила такова, чтоони наносят урон на 1К больше, и они могут сокрушать стены за 2К раундов.**Огненные элементали** могут оборачиваться столбами пламени диаметром 2'',которые наносят 2К урона существам (удачный бросок сопротивления ополовинивает урон) иподжигают всё горючее в области.**Водные элементали** могут становиться огромными водоворотами, которые топятвсех существ с 1 КХ или меньше или наносят всем прочим урон 2К (сопротивлениеополовинивает). Водные элементали могут плавать со скоростью 12'' и переворачиватькорабли за 2К раундов. |
| Летающий глаз | 9к | +2 | 8 | 5 | 2к | +1 | 8 | Пещеры, подземелья, руины | Это странное создание похоже на гигантское глазное яблоко, которое удерживают ввоздухе кожистые крылья. Под глазом находится зубастая пасть и пара маленьких, почтибесполезных лапок. Эти создания хищны и они могут атаковать взглядом раз в раунд (это несчитается за физическую атаку в раунде). Существо, попавшее под взгляд, должно кидатьсопротивление или оказывается парализовано на 2К раундов.Есть несколько вариантов летающих глаз, включая подводный вариант, он же "окоглубин", и Губительного глаза, гигантского прародителя вида. |
| Великан | 8к | +2 | 8 | 5 | 3к | +1 | 8 | Горы, холмы | Ещё одни существа из сказок, великаны похожи на огров, но больше их. Обычныевеликаны грубы и несдержанны, обожая терроризировать людские деревни, забирая то (илитех) что им приглянется и притесняя "недомерков".Есть, однако, мифические великаны,которые больше и умнее. |
| Глинянный голем | 8к | +2 | 8 | 5 | 2к | +1 | 8 | Подземелья, руины, замки | неуязвимы для обычного оружия ипоражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием. |
| Гидра | 9к | +2 | 8 | 5 | 1к\*9 | +1 | 8 | Моря, океаны, прибрежные скалы и пещеры | Огромные девятиглавые ящеры, гидры очень трудноуязвимы из-за своейрегенерации. Каждые 5 очков урона, полученные гидрой, убивают одну её голову, сокращаячисло атак монстра. Однако, если урон нанесён не огнём, гидра восстанавливает по 2 хита враунд. |
| Мумия | 7к | +2 | 9 | 3 | 2к | +1 | 8 | Пещеры, пирамиды, гробницы, руины, подземелья | Иссохший труп в погребальных пеленах, мумия может применять заклинания *боли* и*страха* трижды в день (каждое). Прикосновение мумии ядовито: жертва должна проверитьсопротивление, или получать по 3 урона в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Мумияуязвима только для огня и магического или мифрильного оружия. |
| Они | 8к+2 | +2 | 9 | 5 | 1к | +1 | 8 | Горы, холмы | Большой рогатый огр со способностями к магии, они может применять заклинания какволшебник 8-го уровня. Характер они варьируется от просто коварного до откровеннозлобного. |
| Психодемон | 8к | +2 | 8 | 5 | 1к | +1 | 8 | Подземелья, руины | Психодемон – кошмарное создание, гуманоид с головой моллюска, вокруг ртакоторого свисают четыре щупальца. Он обладает набором мощных пси-талантов.Психодемон может телепатически вводить жертв в гипноз (с точки зрения игровой механикиэто заклинания *сон* и *сон2*, применяемые неограниченно) , либо обрушивать на жертву впределах 5'' телекинетический удар на 4К урона (сопротивление ополовинивает).Психодемоны питаются мозгами, которые вынимают из черепов жертв своими щупальцами.Если психодемон успешно атакует беззащитное или по каким-то причинам беспомощноесоздание (например, усыплённое заклинанием сна), он может убить это существо в двараунда, вытащив его мозг. |
| Саламандра | 7к | +2 | 9 | 4 | 2к | +1 | 8 | Пустыни, джунгли | Саламандры – большие, ящероподобные создания из чистого пламени. Ихприкосновение поджигает всё, что может гореть. В бою они кусают врагов (1К урона идёт отукуса, и 1К от жара), однако трижды в день могут выдыхать пылающую лаву, нанося урон 3Кв радиусе 2''. Саламандры разумны и могут говорить. |
| Морской змей | 8к | +2 | 9 | 4 | 2к | +1 | 8 | Моря, океаны | Это параметры молодого морского змея. Старый змей имеет КХ 16, а древний змейиз океанских глубин – 24 КХ. Морские змеи могут плавать и летать со скоростью 7''. Онитакже могут выдыхать сгустки яда, которые наносят урон, равный хитам змея(сопротивление ополовинивает урон). Область этой атаки 1'' и, в отличие от обычногодыхательного оружия, дальность 5'' (то есть она не обязана иметь центром самого монстра).На броске атаки 12 (11-12 для старых змеев, 10-12 для древних) чудовище можетзаглатывать персонажей, шлюпки и даже целые корабли. |
| Дух | 8к | +2 | 9 | 6 | 1к+1 | +1 | 8 | Подземелья, руины, кладбища. | Призрачное создание, черты которого повторяют его облик при жизни. Духибесплотны и злобны. Им можно повредить только магией либо мифрильным или магическиморужием. Любое существо, атакованное духом, получает 2-7 очков урона и теряет 2 очкасилы. Если существо ушло в минус по силе, оно превращается в духа следующей ночью.Если схватку удалось пережить, сила восстанавливается по единице за ночь. |
| Трент | 9к | +2 | 9 | 5 | 3к | +1 | 8 | Леса | Пастыри дерев, знаменитые неспешностью тренты, выглядят как гигантскиегуманоидные деревья. Неизвестно, кто древнее – они или эльфы; во всяком случае каждаяиз рас утверждает, что жила во времена, когда другой ещё не было. Тренты могут"пробуждать" обычные деревья, делая их яростными и воинственными. Пробуждённыедеревья ("гворны" на языке трентов) имеют 6 КХ, З 8, Д 3 и А 2К. Один трент можетпробудить до трёх гворнов одновременно. |
| Вампир | 9к | +2 | 9 | 5(7) | 1к+2 | +1 | 8 | Замки, кладбища, подземелья, города | Вампиры – мощная нежить, возможно самая трудноуязвимая из всех. Они получаюттолько половинный урон от холода и молний, и вред им наносит только магическое илимифрильное оружие. Вампиры регенерируют по 3 хита в раунд. Их удары наносят 3-8 очковурона и вытягивают 2 очка силы. Если цель сведена в отрицательную силу, то она умирает ивстаёт как новый вампир. Если цели удаётся пережить стычку, она может восстанавливатьсилу по очку за ночной отдых. Вампир может превращаться в гигантскую летучую мышь,варга или бесплотный туман, и если вампир сведён в 0 хитов, он не погибает, а становитсятуманом и отступает в свой гроб. Раз за ночь вампир может призвать стаю из ЗК гигантскихлетучих мышей или волков. Вампир может атаковать взглядом, раз в раунд, заставляяжертву выкинуть сопротивление или её воля оказывается подчинена вампирской, а жертваочарована. Одурманенная вампиром жертва не нападает на кровососа, но готова нападатьна своих товарищей. Кроме этого, вампиры колдуют как волшебники 9-го уровня.У вампиров, однако, есть слабости. Солнечный свет мгновенно убивает их; текущаявода убивает их за три раунда, если вампир погружён в неё. Вампиры бегут от запахачеснока, зеркал и священных символов. Если вампир скрылся в своём гробу (днём илипроиграв битву), его можно уничтожить, проткнув сердце деревянным колом и отрубивголову, либо если сжечь его вместе с гробом. |
| Вервольф | 8к | +2 | 9 | 6 | 3к | +1 | 8 | Могут встретиться почти везде | заколдованные волки (КХ 8; З 9; Д 6''; А 3К), которые могутпревращаться в людей. В облике волка укус вервольфа ядовит. Укушенный им долженкинуть сопротивление со штрафом -1 или теряет по 3 хита в ход, пока яд не будетнейтрализован. Погибший от яда вервольфа оживает через день в качестве новоговервольфа. Поразить вервольфа можно только заклинаниями либо мифрильным илимагическим оружием. |
| Выверна | 8к | +2 | 9 | 4(8) | 2к\*2 | +1 | 8 | Горы, предгорья, руины, холмы | Драконоподобные твари с парой задних ног и крыльями вместо передних. Хвоствиверны завершается жалом вроде скорпионьего. Поражённая хвостом жертва должнакинуть сопротивление или теряет по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. |
| 10-12 |  | +3 |  |  |  | +1 | 8 |  |  |
| Черный пуддинг | 10к | +3 | 7 | 2 | 3к | +1 | 8 | Подземелья, пещеры, замки | Чёрный пудинг – огромная лужа кислотной слизи, живущая под землёй иразъедающая плоть, дерево и даже металл, но не камень. Пудинг может ползать по стенам ипотолку, а также пробираться сквозь узкие щели. Только огонь наносит ему урон; оннеуязвим для льда, но молния или удар оружия заставляют его распасться на пятьмаленьких пудингов с КХ 2 и А 1К у каждого. Дальнейшие атаки молнией или оружиемзаставляют делиться и меньшие пудинги! |
| Каменный голем | 12к | +3 | 9 | 5 | 3к | +1 | 8 | Подземелья, пещеры | неуязвимы для обычного оружия ипоражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием. |
| Ифрит | 10к | +3 | 9 | 5(10) | 2к | +1 | 8 | Пустыни, горы, подземелья, руины, вулканы | Злобный джинн из пламени. Ифрит может летать с удвоенной скоростью и колдовать*огонь* (сколько угодно раз в день) или *огонь2* (трижды в день). Сами ифриты неуязвимы дляогня. |
| Фантом | 12к | +3 | 10 | 5 | 2к | +1 | 8 | Поземелья, пещеры, замки | Бестелесная нежить, фантом выглядит похожим на баньши, хотя всегда носит с собойлампу и кинжал. Подобно духам и привидениям, фантомы могут проходить сквозь твёрдыепредметы. Они могут применять *страх* сколько угодно раз и *смерть* трижды в день.Фантомы уязвимы только для заклинаний и мифрильного или магического оружия. |
| 13-15 |  | +4 |  |  |  | +2 | 9 |  |  |
| Лиловый червь | 15к | +4 | 9 | 3 | 3к | +2 | 9 | Подземелья, пещеры | Ужасный гигантский червь стофутовой длины, это чудовище пугает даже опытныхискателей приключений. Укушенное червём существо должно кинуть выносливость илиотравлено и теряет по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Бросок 11 или 12 наатаке червя означает, что жертва проглочена целиком. Проглоченное существо получает по3К урона в раунд, пока не будет освобождено из желудка червя, что возможно только послетого, как он будет убит. |
| 16-18 |  | +5 |  |  |  | +2 | 9 |  |  |
| Ариман. Губительный глаз | 18к | +5 | 10 | 6 | 4к | +2 | 9 | Босс | Гигантский вариант летающего глаза, Ариман куда более опасен. Он не простопарализует взглядом — любой, кто столкнулся с ним взглядом, должен кинутьсопротивление или умереть. Как и меньшие сородичи, Губительный глаз напоминаетогромное глазное яблоко с кожистыми крыльями и зубастой пастью с парой крошечныхлапок под ней. Он неуязвим для магии смерти и применяет заклинания как волшебник 12-гоуровня. |
| Йотун | 16к | +5 | 9 | 6 | 5к | +2 | 9 | Горы | Они любят соревноваться вперекидывании огромных камней на расстояние (в бою это особая атака с дальностью 9'' иобластью 1'', наносящая 3К урона. Бросок атаки не требуется, но цель может ополовинитьурон удачной проверкой сопротивления). Йотуны строят огромные залы, полные отличногооружия и прочих сокровищ. Стихийные великаны не получают урона от своей стихии, нополучают удвоенный урон от противоположной. Огненные йотуны стойки к огню и уязвимыдля холода, морозные – наоборот. Точно так же облачные йотуны не боятся молний, ноуязвимы для кислоты, в то время как для каменных верно обратное. |
| Бронзовый голем | 16к | +5 | 10 | 6 | 4к | +2 | 9 | Подземелья, пещеры, замки | они неуязвимы для обычного оружия ипоражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием |
| Ревенант | 18к | +5 | 11 | 5 | 1к+3 | +2 | 9 | Подземелья, кладбища | Более сильная версия умертвия, злой дух, вселившийся в труп. Ревенантыпоражаются только заклинаниями и магическим оружием, более мощным, чем мифрильное(то есть с бонусом +2 и выше). Прикосновения ревенанта ядовиты: любое существо,пострадавшее от его атаки, должно кинуть сопротивление или терять по 4 хита в раунд, покаяд не будет нейтрализован. Ревенант тих и незаметен (Бесшумность 3). Он может применятьзаклинание Тьмы трижды в день и по разу Скверну, Смерть и Ослепление. |
| 19-21 |  | +6 |  |  |  | +3 | 9 |  |  |
| Демон | 21к | +6 | 11 | 6 | 5к\*2 | +3 | 9 | Может быть призван куда угодно | Дух-нежить чистого зла и тьмы, он выглядит как огромный призрак, человеческихпропорций, но четырёх метров ростом. Демон состоит из чистой тени, столь тёмной, чтоглядеть на него больно глазам. Прикосновение демона смертельно ядовито, так чтосущество, получившее удар демона должно кинуть сопротивление или быть отравлено,теряя по 5 хитов в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Демон может использовать всеэти заклинания по разу в день: *замешательство, тьма, смерть, рассеяние, ускорение,**удержание, боль, скверна* и *невидимость*. Урон демонам наносит только магическое оружие,более мощное, чем мифрильное (то есть оружие с бонусом +2 или более). |
| Дьявол  | 20К | +6 | 10 | 5 | 5к\*2 | +3 | 9 | Может быть призван куда угодно | Крупный, краснокожий демон с кожистыми крыльями, состоящий из огня и тени. Вбою он орудует огненным мечом и хлыстом-молнией. Любой, кто стоит в пределах 1'' отдьявола, получает 3К урона от вихря тьмы и пламени, окружающего эту тварь. Дьяволнеуязвим для заклинаний *огня* и *взрыва* (в отличие от демона, дьявол – не нежить), нополучает удвоенный урон от *льда*. Дьяволы отчасти стойки к магии и прочим спецатакам,получая бонус +2 к броскам сопротивления (итого их бросок равен +5, а Сложностьсопротивления их заклинаниям равна 10) дьявол может применять заклинание *огня* сколькоугодно раз в день и *огня3* – один раз. |
| Железный голем | 20к | +6 | 11 | 6 | 5к | +3 | 9 | Подземелья, замки | неуязвимы для обычного оружия ипоражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием. |
| 22-24 |  | +7 |  |  |  | +3 | 9 |  |  |
| Титан | 24к | +7 | 10 | 7 | 7к | +3 | 9 | В зависимости от стизии | Титаны могут применять белую магию как монахи уровня, равного ихКХ. |
| Адамантовый голем | 24к | +7 | 12 | 7 | 6к | +3 | 9 | Подземелья | неуязвимы для обычного оружия ипоражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием. |
| Лич, владыка нежити | 24к | +7 | 11 | 5 | 1к+2 | +3 | 9 | Босс | Самая могущественная нежить в мире, мумифицированный колдун, которыйсохранил все свои способности к чёрной магии. Лич применяет заклинания чёрной магии какколдун 24-го уровня. Его прикосновение не только наносит урон, но и заставляет жертвукидать сопротивление или быть парализованной на 3К раундов. Лич неуязвим длязаклинаний 4-го уровня и ниже, а также обычного и мифрильного оружия (только оружие сбонусом +2 и больше наносит ему урон). |
| 25-27 |  | +8 |  |  |  | +4 | 10 |  |  |
| 27-29 |  | +9 |  |  |  | +4 | 10 |  |  |
| Марлит. Предводительница адского пламени | 28к | +9 | 12 | 6 | 3к\*6 | +4 | 10 | Босс | Генерал адских армий, Марилит – громадный дьявол, похожий на шестирукуюженщину со змеиным хвостом вместо ног. В каждой руке Марилит держит разное оружие,наносящее 3К урона. Марилит может применять заклинание *огонь2* неограниченно и *огонь3*трижды в день. Марилит неуязвима для огня и магии смерти, но сопротивляется льду соштрафом -2. Как могучее адское создание, она неуязвима для заклинаний 1-го и 2-го уровня. |
| 30+ |  | +10 |  |  |  | +5 | 10 |  |  |
| Оружие. Боевая машина древних | 50к | +10 | 17 | 6 | 12к\*2 | +5 | 10 | Босс | Это единственное существо в игре, более сильное, чем Король дьяволов и прочиемонстры-боссы. Оружие создано, чтобы уничтожать даже самые сильные группы героев.Возможно, главный злодей планирует пробудить его и выпустить в мир, а возможно, оно посию пору патрулирует какие-то забытые руины, ожидая новых приказов от давноисчезнувших хозяев. Оружие выглядит как громадный металлический ящик, с шестьюлапами и механической "головой". Боевая машина может атаковать напрямую, можетстрелять ядреной плазмой (аналогичной заклинанию *сияния*) в неограниченных количествах,а может саморемонтироваться, как под эффектом заклинания *лечение4* трижды в день. |
| Тиамат. Королева бурь | 36к | +10 | 14 | 8(16) | 8к\*3 | +5 | 10 | Босс | Колоссальный семиглавый дракон, дух хаоса и разрушения. Дыхание Королевы бурьопустошительно, это могучий разряд молний, применяемый ей четырежды в день ипоражающий область в 4''. Урон равен количеству хитов Тиамат, удачный бросоксопротивления с -1 ополовинивает повреждения. Тиамат также может применять заклинаниякак монах или волшебник 30-го уровня (она знает 9 заклинаний на уровень, как заклинатель30-го уровня, но они могут принадлежать как чёрной, так и белой магии). Она неуязвима длямолний и магии смерти. Как и её демонические братья и сёстры Лич, Марилит и Кракен,Тиамат – помощница Хаоса, короля дьяволов. Также она давняя противница божественногоБахамута, старейшего и мудрейшего из золотых драконов. |
| Кракен. Ужас глубин | 32к | +10 | 13 | 7 | особая | +5 | 10 | Босс | Колоссальный кальмар, огромный настолько, что может глотать корабли целиком,разумный и жестокий. Морской дьявол, кошмар моряков. Кракен может атаковатьодиннадцать раз в раунд, восемь раз щупальцами, наносящими 2К урона, дважды длинными"руками" на 3К урона (и заставляющими проверять сопротивление или бытьпарализованным на 2К раундов) и один раз своим жутким клювом, наносящим 6К урона.Существа, поражённые щупальцами, также должны делать проверки сопротивления илиподтягиваются на 3'' к клюву. Трижды в день кракен может выдыхать облако пара (область3''), наносящее столько урона, сколько у него хитов (сопротивление ополовинивает). Кракеннеуязвим для льда и магии смерти, но сопротивляется молниям со штрафом -2. |
| Адамантопаха | 30к | +10 | 12 | 4(2) | 4к\*3 | +5 | 10 | Моря, океаны | Адамантопаха, она же драконочерепаха — одно из огромнейших и страшнейшихсозданий. На её фоне большинство драконов выглядят крошечными, а её панцирь прочнеестали. Это морское создание (и оно движется по земле с половинной скоростью). Еёгубительное дыхание, используемое трижды в день — облако раскалённого пара,наносящий урон, равный текущим хитам адамантопахи (удачное сопротивление сокращаетурон вдвое) всем существам в 3'' от монстра. |
| Хаос. Король дьяволов | 40к | +10 | 16 | 8 | 10к\*2 | +5 | 10 | Босс | "Финальный босс" ≪Ретрофазы≫ обычно какой-нибудь ужасный владыка демонов.Хаос – пример подобного монстра, поскольку в каждом мире величайший злодей свой. Хаосвыглядит как огромный, покрытый золотой чешуёй демон, с когтистыми руками,раздвоенными копытами и крыльями летучей мыши. Его магические способности уникальны,так что он может применять любое заклинание в игре дважды в день, неважно, относится лионо к белой или чёрной магии. Его дыхание (область в 5'', применяется пять раз в день)наносит такой урон, сколько хитов осталось у Хаоса (удачный бросок сопротивления с -2сокращает урон вдвое). Хаос также может призывать 1-6 дьяволов сколько угодно раз вдень, если не будет делать ничего иного в этом раунде. Он неуязвим для магии смерти. |

НЕЖИТЬ

В эту категорию попадают скелеты, зомби, упыри, умертвия, баньши, привидения,

мумии, духи, фантомы, призраки, ревенанты, демоны, вампиры и Лич. Нежить неуязвима

для магии смерти, паралича, ядов, *сна* и *замешательства*. Они уязвимы для заклинания

*взрыва* и сопротивляются с -2 заклинаниям *огня* и *святости*, но с +2 *льду* и *замедлению*.

Нежить, более мощная чем упыри, также полубесплотна или вовсе бесплотна, поражаясь

только магическим или мифрильным оружием

**Дыхание:** некоторые существа обладают подобной спецатакой. У дыхания есть

область (как у заклинания), но не дальность, поскольку центр дыхания всегда

устанавливается на применяющем его существе. Монстр всегда неуязвим для собственного

дыхания.