| 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, укушенное  мышью, должно успешно бросить сопротивление или уснуть, после чего летучая мышь  продолжит сосать кровь, вытягивая 1К хитов в раунд. Этот урон не пробуждает жертву, но  любой 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), нанося  всем 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 бегать  на большие дистанции, не уставая, и получают Маскировку 3. |
| Гиганская многоножка | 2к | +0 | 8 | 4 | 1к-1 | +0 | 8 | Скалы, пещеры, подземелья, замки,пустыни | Жертва  укуса должна сделать проверку сопротивления (с бонусом +1, поскольку яд относительно  слаб) 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 в  темноте 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 к  попаданию 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 светиться  целый 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: атакованный  им 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, но  так как они низкорослы, то могут использовать только небольшое оружие. |
| Гоблин | 1к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Почти везде | Они ненавидят солнечный свет (он мучает  и ослабляет их, обеспечивая штраф к атакам -1), а обожают взрывчатку и военные машины.  Гоблинские вожди и короли (обычно зовущиеся "Великими гоблинами") имеют КХ 2 и  больше, 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, но  молнии и оружие поражают её нормально. |
| Зеленая слизь | 2к | +0 | 6 | 1 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, замки, подземелья | После удачной  атаки её отростки приклеиваются к жертве, продолжая наносить 1К кислотного урона, пока  зелёная слизь не будет убита. Зелёная слизь неуязвима для всех атак, кроме огня, но  заклинание Детокс убивает её сразу |
| Гарпия | 3к | +0 | 7 | 6 | 1к\*2 | +0 | 8 | Любая глушь | Пение гарпий  очаровывает: существа в пределах 9'' от поющей гарпии должны сделать проверку  сопротивления или завороженно стоят и вслушиваются в песню, ничего не делая 4К  раундов. |
| Лошадь | 3к | +0 | 7 | 7 | 1к+1 | +0 | 8 | Почти везде | Люди и эльфы используют лошадей для верховой езды. Гномы и карлики  предпочитают пони (КХ 2, Д 6'', A 1/2 R). Эти же характеристики можно использовать и для  более необычных ездовых животных, вроде больших нелетающих птиц, огромных  подземных 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 сопротивления  или 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, можно  встретить матку с КХ 2 и 1-6 её стражей с 1 КХ. Мёд пчёл-убийц обладает слабыми  магическими 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 и  стариков) 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 с  половинной 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, как  и на поверхности. могут  применять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Дриады | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса | Дриады похожи на людей  выше пояса, но ноги у них козьи. У них есть маленькие рожки на лбумогут  применять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Гамадриады | 2к | +0 | 7 | 5 | 1к+1 | +0 | 8 | Леса | Гамадриады похожи на  дриад, но четвероноги, напоминая кентавров (но с козьей частью вместо лошадиной). могут  применять заклинание *замешательство* без ограничений |
| Нереиды | 3к | +0 | 7 | 5(4) | 1к+1 | +0 | 8 | Моря | могут  применять 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 | могут  применять 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 подобной  крысы слабо ядовит, так что жертва её укуса должна сделать бросок стойкости с +1, или  терять 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 бесшумности  равен 4. |
| Сахуагин | 2к | +0 | 8 | 6(4) | 1к+1 | +0 | 8 | Моря и океаны | Злобные рыболюди из глубин океана, сахуагины ненавидят жителей поверхности и их  союзников, включая русалок. Сахуагины могут дышать воздухом примерно час, прежде чем  начинают задыхаться. По суще они движутся медленней (4''), чем в воде. Их излюбленное  оружие – сети, трезубцы и арбалеты. |
| Тень | 2к+2 | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Подземелья, замки, развалины, пещеры | Это не нежить (и  потому неуязвима для заклинания *взрыва*), хотя, как и нежить, нечувствительна к яду,  параличу, сну и помрачению рассудка. Бестелесная тень поражается только мифрильным  или магическим оружием. Прикосновение тени пробирает холодом до самых глубин души,  нанося 1К урона и отнимает одно очко силы. Если сила существа опустилась до -1, оно  превращается в новую тень. Если атаку тени удалось пережить, то сила восстанавливается  по 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 команды  создателя. |
| Гиганский паук | 3к | +0 | 7 | 5 | 1к | +0 | 8 | Пещеры, подземелья, леса | Укус гигантского паука ядовит. Укушенный должен сделать проверку сопротивления  или теряет по 2 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Трижды в день гигантский  паук может также плеваться паутиной, которая даёт эффект как заклинание *замедления* на  3К 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 спор  48  в области диаметром 3''. Все, кто вдохнули споры, должны проверить сопротивление с  бонусом +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 врагов  кулаками; 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 в  саване. 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 к  Сопротивлению (и Сложность сопротивления их вою равна 9, а не 8). Баньши получают вред  только 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 в  раунд, вдобавок к укусу, василиск может попробовать обратить в камень одно существо в  поле зрения. Бросок сопротивления требуется, чтобы избежать окаменения. Если персонажи  пытаются отводить глаза, когда сражаются с василиском, то получают -2 к атакам, но +2 к  броскам 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, которые  принимают физические атаки и рассеиваются, получив удар. Мерцающие псы обычно  дружественны героям и враждебны другим монстрам (особенно кэурлам). |
| Кентавр | 4к | +1 | 8 | 6 | 1к(+1) | +0 | 8 | Леса, равнины | Без оружия кентавры  сражаются копытами на 1К урона. С оружием они получают +1 к урону. С копьями кентавры  получают 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 клювом  и волшебной силой, превращающей врагов в камень. Любое существо, клюнутое  кокатрисом, 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 из  плеч, кэурл постоянно создает иллюзию-обманку, которая показывает его в нескольких футах  от того места, где он находится. Из-за этого каждая удачная атака оружием по кэурлу имеет  2 шанса из 6 оказаться промахом. Кэурл также получает бонус +1 ко всем броскам  сопротивления. 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, чья  сила стала равна -1 из-за атаки умертвия, умирает и встаёт в виде нового умертвия  следующей 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 тела  горгулий 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 узким  коридорам подземелий почти бесшумно и незаметно (её Бесшумность равна 4). Ползая, она  собирает падаль, чтобы переварить, хотя металл не растворяется и остаётся висеть в  прозрачном кубе. Желатиновые кубы кислотны, и их прикосновения наносят урон, а также  парализуют 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 оканчивается  змеиным хвостом. Встретившийся взглядом с горгоной должен сделать проверку  сопротивления или превратиться в камень (как и в случае с василиском, персонажи могут  отводить глаза, получая -2 к атакам по горгоне, но +2 к проверкам сопротивления). Помимо  атаки взглядом, горгоны используют оружие – большинство предпочитает лук и стрелы, но в  ближнем бою они используют копья, мечи или кинжалы. В рукопашной горгона делает две  атаки в раунд – оружием и змеями-волосами, которые не наносят урона, но отравляют.  Укушенный змеями горгоны должен пройти проверку сопротивления или оказывается  отравлен, 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 пламя  сколько угодно раз в день. Такой выдох наносит 3К урона (сопротивление ополовинивает) в  области 1''. Среди адских псов порой попадаются трёхглавые церберы с 7 КХ и тремя  атаками 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 и  когтями. Если калида попадает двумя атаками в раунд по одному врагу, она может  попытаться 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, ощетинившимся  шипами. 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 огня  и холода, но когда поражается оружием или молнией, то разделяется на меньших амёб с КХ  2 и 1 К урона. |
| Огр | 4к+1 | +1 | 8 | 4 | 1к+2 | +0 | 8 | Горы, предгорья, холмы | Огры и люди инстинктивно не любят друг  друга, 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 или  теряют 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, не  слишком-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, до  чего дотянутся или швыряются камнями (2К урона цели, дальность 5''). Попавший на  солнечный свет тролль каменеет навеки. |
| Единорог | 4к | +1 | 9 | 8 | 2к | +0 | 8 | Леса | Снежно-белая лошадь с витым рогом, единорог позволяет прикасаться к себе лишь  чистой сердцем девственнице. Он может применять Прыжок, чтобы перенести себя (и  всадницу) в безопасное место один раз в день. |
| Варг | 4к | +1 | 8 | 6 | 2к | +0 | 8 | Леса, горы, места обитания гоблинов | Они  крайне 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'', применяется  трижды в день) — это облако, превращающее жертв в камень, если те не выкинут  сопротивление. |
| 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 (с  удвоенной скоростью). Вместо атаки драконья голова может выдыхать пламя (трижды в  день) 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 создавать  совершенные иллюзии и даже настоящее вещество без ограничений, а также становиться  бесплотными. Когда джинн летит, он движется со скоростью 10''. Трижды в день джинн может  обращаться в вихрь (диаметром 3''). В этом облике он автоматически уносит прочь любое  существо с 1 КХ или меньше и наносит 2К урона прочим существам в вихре (успешное  сопротивление 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 все  их невозможно. Молодые драконы имеют 7КХ, но ходят слухи про драконов старше, больше  и умнее, КХ которых вдвое, а то и втрое больше. (На самом деле старые драконы имеют КХ  14, З 11, Д 6'' и А 4К ×3. Древние драконы имеют КХ 21, З 13, Д 7'' и A 6К × 3). В полёте  драконы движутся с удвоенной скоростью. Они разумны и весьма умны, способны говорить  и применяют заклинания чёрной магии как волшебники уровня, равного их КХ. Все драконы  также имеют опасное дыхание, которое они могут использовать трижды в день, и которое  наносит урон равный хитам дракона (бросок сопротивления ополовинивает урон). Область  дыхания зависит от возраста дракона: 2'' для молодого, 3'' для старого, 4'' для древнего.  Обычные разновидности драконов имеют разные цвета, каждый со своим видом  дыхания. Чёрные драконы дышат кислотой, синие – молнией, зелёные – ядовитым газом,  красные – огнём, белые – холодом. Мудрейшие и сильнейшие, золотые драконы могут  дышать как огнём, как красные, так и газом, как зелёные (но всё ещё ограничены тремя  применениями в день). Золотые драконы также могут применять заклинания не только  чёрной, 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 драконью  форму в любой момент. Чёрные, зелёные и красные драконы обычно злы и жестоки. Синие и  белые просто жадны и эгоистичны, но не злонамеренны. Золотые драконы добры и обычно  готовы 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. Обычный  элементаль имеет 8 КХ, но встречаются и большие версии с 12, 16 или даже 20 КХ. Все  элементали могут принимать облик своей стихии.  **Воздушные элементали** летают со скоростью 12'' и могут становиться вихрем, 3'' в  диаметре, который автоматически уносит прочь любое существо с 1 КХ или меньше и  наносит 2К урона прочим существам в области (успешный бросок сопротивления  ополовинивает урон).  **Земляные элементали** имеют облик человекоподобной глыбы. Их сила такова, что  они 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) и  поджигают всё горючее в области.  **Водные элементали** могут становиться огромными водоворотами, которые топят  всех существ с 1 КХ или меньше или наносят всем прочим урон 2К (сопротивление  ополовинивает). Водные элементали могут плавать со скоростью 12'' и переворачивать  корабли 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 в  воздухе кожистые крылья. Под глазом находится зубастая пасть и пара маленьких, почти  бесполезных лапок. Эти создания хищны и они могут атаковать взглядом раз в раунд (это не  считается за физическую атаку в раунде). Существо, попавшее под взгляд, должно кидать  сопротивление или оказывается парализовано на 2К раундов.  Есть несколько вариантов летающих глаз, включая подводный вариант, он же "око  глубин", 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. Обычные  великаны грубы и несдержанны, обожая терроризировать людские деревни, забирая то (или  тех) 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 и  поражаются 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 своей  регенерации. Каждые 5 очков урона, полученные гидрой, убивают одну её голову, сокращая  число атак монстра. Однако, если урон нанесён не огнём, гидра восстанавливает по 2 хита в  раунд. |
| 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 проверить  сопротивление, или получать по 3 урона в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Мумия  уязвима 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 как  волшебник 8-го уровня. Характер они варьируется от просто коварного до откровенно  злобного. |
| Психодемон | 8к | +2 | 8 | 5 | 1к | +1 | 8 | Подземелья, руины | Психодемон – кошмарное создание, гуманоид с головой моллюска, вокруг рта  которого свисают четыре щупальца. Он обладает набором мощных пси-талантов.  Психодемон может телепатически вводить жертв в гипноз (с точки зрения игровой механики  это заклинания *сон* и *сон2*, применяемые неограниченно) , либо обрушивать на жертву в  пределах 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 беспомощное  создание (например, усыплённое заклинанием сна), он может убить это существо в два  раунда, вытащив его мозг. |
| Саламандра | 7к | +2 | 9 | 4 | 2к | +1 | 8 | Пустыни, джунгли | Саламандры – большие, ящероподобные создания из чистого пламени. Их  прикосновение поджигает всё, что может гореть. В бою они кусают врагов (1К урона идёт от  укуса, и 1К от жара), однако трижды в день могут выдыхать пылающую лаву, нанося урон 3К  в 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 змей  из океанских глубин – 24 КХ. Морские змеи могут плавать и летать со скоростью 7''. Они  также могут выдыхать сгустки яда, которые наносят урон, равный хитам змея  (сопротивление ополовинивает урон). Область этой атаки 1'' и, в отличие от обычного  дыхательного 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 может  заглатывать 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. Духи  бесплотны и злобны. Им можно повредить только магией либо мифрильным или магическим  оружием. Любое существо, атакованное духом, получает 2-7 очков урона и теряет 2 очка  силы. 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 гигантские  гуманоидные деревья. Неизвестно, кто древнее – они или эльфы; во всяком случае каждая  из рас утверждает, что жила во времена, когда другой ещё не было. Тренты могут  "пробуждать" обычные деревья, делая их яростными и воинственными. Пробуждённые  деревья ("гворны" на языке трентов) имеют 6 КХ, З 8, Д 3 и А 2К. Один трент может  пробудить 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 получают  только половинный урон от холода и молний, и вред им наносит только магическое или  мифрильное оружие. Вампиры регенерируют по 3 хита в раунд. Их удары наносят 3-8 очков  урона и вытягивают 2 очка силы. Если цель сведена в отрицательную силу, то она умирает и  встаёт как новый вампир. Если цели удаётся пережить стычку, она может восстанавливать  силу 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 становится  туманом и отступает в свой гроб. Раз за ночь вампир может призвать стаю из ЗК гигантских  летучих мышей или волков. Вампир может атаковать взглядом, раз в раунд, заставляя  жертву выкинуть сопротивление или её воля оказывается подчинена вампирской, а жертва  очарована. Одурманенная вампиром жертва не нападает на кровососа, но готова нападать  на своих товарищей. Кроме этого, вампиры колдуют как волшебники 9-го уровня.  У вампиров, однако, есть слабости. Солнечный свет мгновенно убивает их; текущая  вода убивает их за три раунда, если вампир погружён в неё. Вампиры бегут от запаха  чеснока, зеркал и священных символов. Если вампир скрылся в своём гробу (днём или  проиграв битву), его можно уничтожить, проткнув сердце деревянным колом и отрубив  голову, 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 могут  превращаться в людей. В облике волка укус вервольфа ядовит. Укушенный им должен  кинуть сопротивление со штрафом -1 или теряет по 3 хита в ход, пока яд не будет  нейтрализован. Погибший от яда вервольфа оживает через день в качестве нового  вервольфа. Поразить вервольфа можно только заклинаниями либо мифрильным или  магическим 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. Хвост  виверны завершается жалом вроде скорпионьего. Поражённая хвостом жертва должна  кинуть 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 и  разъедающая плоть, дерево и даже металл, но не камень. Пудинг может ползать по стенам и  потолку, а также пробираться сквозь узкие щели. Только огонь наносит ему урон; он  неуязвим для льда, но молния или удар оружия заставляют его распасться на пять  маленьких пудингов с КХ 2 и А 1К у каждого. Дальнейшие атаки молнией или оружием  заставляют делиться и меньшие пудинги! |
| Каменный голем | 12к | +3 | 9 | 5 | 3к | +1 | 8 | Подземелья, пещеры | неуязвимы для обычного оружия и  поражаются 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 для  огня. |
| Фантом | 12к | +3 | 10 | 5 | 2к | +1 | 8 | Поземелья, пещеры, замки | Бестелесная нежить, фантом выглядит похожим на баньши, хотя всегда носит с собой  лампу и кинжал. Подобно духам и привидениям, фантомы могут проходить сквозь твёрдые  предметы. 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 опытных  искателей приключений. Укушенное червём существо должно кинуть выносливость или  отравлено и теряет по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Бросок 11 или 12 на  атаке червя означает, что жертва проглочена целиком. Проглоченное существо получает по  3К урона в раунд, пока не будет освобождено из желудка червя, что возможно только после  того, 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 просто  парализует взглядом — любой, кто столкнулся с ним взглядом, должен кинуть  сопротивление или умереть. Как и меньшие сородичи, Губительный глаз напоминает  огромное глазное яблоко с кожистыми крыльями и зубастой пастью с парой крошечных  лапок под ней. Он неуязвим для магии смерти и применяет заклинания как волшебник 12-го  уровня. |
| Йотун | 16к | +5 | 9 | 6 | 5к | +2 | 9 | Горы | Они любят соревноваться в  перекидывании огромных камней на расстояние (в бою это особая атака с дальностью 9'' и  областью 1'', наносящая 3К урона. Бросок атаки не требуется, но цель может ополовинить  урон удачной проверкой сопротивления). Йотуны строят огромные залы, полные отличного  оружия и прочих сокровищ. Стихийные великаны не получают урона от своей стихии, но  получают удвоенный урон от противоположной. Огненные йотуны стойки к огню и уязвимы  для холода, морозные – наоборот. Точно так же облачные йотуны не боятся молний, но  уязвимы 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 и  поражаются 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. Ревенанты  поражаются 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, пока  яд не будет нейтрализован. Ревенант тих и незаметен (Бесшумность 3). Он может применять  заклинание 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, человеческих  пропорций, но четырёх метров ростом. Демон состоит из чистой тени, столь тёмной, что  глядеть на него больно глазам. Прикосновение демона смертельно ядовито, так что  существо, получившее удар демона должно кинуть сопротивление или быть отравлено,  теряя по 5 хитов в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Демон может использовать все  эти 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. В  бою он орудует огненным мечом и хлыстом-молнией. Любой, кто стоит в пределах 1'' от  дьявола, получает 3К урона от вихря тьмы и пламени, окружающего эту тварь. Дьявол  неуязвим 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 Сложность  сопротивления их заклинаниям равна 10) дьявол может применять заклинание *огня* сколько  угодно раз в день и *огня3* – один раз. |
| Железный голем | 20к | +6 | 11 | 6 | 5к | +3 | 9 | Подземелья, замки | неуязвимы для обычного оружия и  поражаются 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 их  КХ. |
| Адамантовый голем | 24к | +7 | 12 | 7 | 6к | +3 | 9 | Подземелья | неуязвимы для обычного оружия и  поражаются 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, который  сохранил все свои способности к чёрной магии. Лич применяет заклинания чёрной магии как  колдун 24-го уровня. Его прикосновение не только наносит урон, но и заставляет жертву  кидать сопротивление или быть парализованной на 3К раундов. Лич неуязвим для  заклинаний 4-го уровня и ниже, а также обычного и мифрильного оружия (только оружие с  бонусом +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 шестирукую  женщину 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 со  штрафом -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 прочие  монстры-боссы. Оружие создано, чтобы уничтожать даже самые сильные группы героев.  Возможно, главный злодей планирует пробудить его и выпустить в мир, а возможно, оно по  сию пору патрулирует какие-то забытые руины, ожидая новых приказов от давно  исчезнувших хозяев. Оружие выглядит как громадный металлический ящик, с шестью  лапами и механической "головой". Боевая машина может атаковать напрямую, может  стрелять 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 бурь  опустошительно, это могучий разряд молний, применяемый ей четырежды в день и  поражающий область в 4''. Урон равен количеству хитов Тиамат, удачный бросок  сопротивления с -1 ополовинивает повреждения. Тиамат также может применять заклинания  как 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 для  молний и магии смерти. Как и её демонические братья и сёстры Лич, Марилит и Кракен,  Тиамат – помощница Хаоса, короля дьяволов. Также она давняя противница божественного  Бахамута, 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 атаковать  одиннадцать раз в раунд, восемь раз щупальцами, наносящими 2К урона, дважды длинными  "руками" на 3К урона (и заставляющими проверять сопротивление или быть  парализованным на 2К раундов) и один раз своим жутким клювом, наносящим 6К урона.  Существа, поражённые щупальцами, также должны делать проверки сопротивления или  подтягиваются на 3'' к клюву. Трижды в день кракен может выдыхать облако пара (область  3''), наносящее столько урона, сколько у него хитов (сопротивление ополовинивает). Кракен  неуязвим 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 страшнейших  созданий. На её фоне большинство драконов выглядят крошечными, а её панцирь прочнее  стали. Это морское создание (и оно движется по земле с половинной скоростью). Её  губительное дыхание, используемое трижды в день — облако раскалённого пара,  наносящий урон, равный текущим хитам адамантопахи (удачное сопротивление сокращает  урон 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. Хаос  выглядит 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 -2  сокращает урон вдвое). Хаос также может призывать 1-6 дьяволов сколько угодно раз в  день, 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.