

# Крысы и двери

Монстры

StuartZaq

11 июля 2023 г.

# Содержание

<b>Монстры</b>	<b>4</b>
Люди . . . . .	6
Бандиты . . . . .	6
Берсеркеры . . . . .	7
Разбойники . . . . .	7
Кочевники . . . . .	8
Дервиши . . . . .	9
Буканиры . . . . .	10
Пираты . . . . .	11
Неандертальцы (пещерные люди) . . . . .	12
Водяные . . . . .	12
Гоблины . . . . .	13
Кобольды . . . . .	13
Орки . . . . .	14
Хобгоблины . . . . .	14
Гноллы . . . . .	15
Огры . . . . .	15
Тролли . . . . .	15
Гиганты . . . . .	16
Скелеты . . . . .	16
Зомби . . . . .	17
Гули . . . . .	17
Умертвия . . . . .	17
Призраки . . . . .	18
Мумии . . . . .	18
Спекторы . . . . .	18
Вампиры . . . . .	19
Кокатрисы . . . . .	19
Василиски . . . . .	19
Медузы . . . . .	20
Горгоны . . . . .	20
Мантикоры . . . . .	20
Гидры . . . . .	20
Химеры . . . . .	21
Виверны . . . . .	21
Драконы . . . . .	22
Черепахи-драконы . . . . .	24
Балроги . . . . .	25
Гаргульи . . . . .	25
Оборотни . . . . .	25
Пурпурные черви . . . . .	26
Морские монстры . . . . .	27
Минотавры . . . . .	27
Кентавры . . . . .	27
Единороги . . . . .	28

Никси . . . . .	28
Пикси . . . . .	28
Дриады . . . . .	29
Гномы . . . . .	29
Дворфы . . . . .	30
Эльфы . . . . .	30
Хоббиты . . . . .	30
Энты . . . . .	31
Пегасы . . . . .	31
Гиппогрифы . . . . .	31
Рух . . . . .	31
Грифоны . . . . .	32
Невидимые охотники . . . . .	32
Элементали . . . . .	33
Джинны . . . . .	34
Ифриты . . . . .	34
Охровое желе . . . . .	35
Чёрный пудинг . . . . .	35
Зелёная слизь . . . . .	35
Серая жижа . . . . .	36
Жёлтая плесень . . . . .	36
Небольшие насекомые или животные . . . . .	36
Большие насекомые или животные . . . . .	37
Гигантские пиявки . . . . .	37
Крокодилы (вплоть до гигантских) . . . . .	37
Гигантские змеи . . . . .	37
Гигантские осьминоги или кальмары . . . . .	38
Гигантские крабы . . . . .	38
Гигантские рыбы . . . . .	38
Другие монстры . . . . .	39

## Монстры

Монстр	Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
Люди	к10 x 30	разный	разная	разный	15%	A
Гоблины	к10 x 40	6	6"	1-1	50%	к6 зм у каждого
Кобольды	к10 x 40	7	9"	1/2	50%	к6 зм у каждого
Орки	к10 x 30	6	9"	1	50%	D
Хобгоблины	к10 x 20	5	9"	1+1	30%	D
Гноллы	к10 x 20	5	9"	2	30%	D
Огры	3к6	5	9"	4+1	30%	1,000 зм + C
Тролли	2к6	4	12"	6+3	50%	D
Гиганты	к8	4	12"	8- 12+2	30%	5,000 зм + E
Скелеты	3к10	7	6"	1/2	-	-
Зомби	3к10	8	6"	1	-	-
Гули	2к12	6	9"	2	20%	B
Умертвия	2к12	5	9"	3	60%	B
Призраки	2к8	3	12"/24"	4	20%	E
Мумии	к12	3	6"	5+1	30%	D
Спекторы	к8	2	15"/30"	6	25%	E
Вампиры	к6	2	12"/18"	7-9	20%	F
Кокатрисы	к8	6	9"/18"	5	35%	D
Василиски	к6	4	6"	6+1	40%	F
Медузы	к4	8	9"	4	75%	F
Горгоны	к4	2	12"	8	50%	E
Мантикоры	к4	4	12"/18"	6+1	25%	D
Гидры	к8+4	5	12"	5-12	25%	B
Химеры	к4	4	12"/18"	9	50%	F
Виверны	к6	3	9"/24"	7	60%	E
Драконы	к4	2	9"/24"	5-12	60%	H
Балроги	к6	2	6"/15"	9	25%	F
Гаргульи	2к10	5	9"/15"	4	25%	C
Оборотни	2к10	разный	разная	разный	15%	C
Пурпурные черви	к4	6	6"	15	25%	D
Морские монстры	разное	разный	разная	разный	разный	разные
Минотавры	к8	6	12"	6	10%	C
Кентавры	2к10	5	18"	4	5%	A
Единороги	к4	2	24"	4	-	-
Никси	к10 x 10	7	12"	1	100%	B
Пикси	к10 x 10	6	9"/18"	1	25%	C
Дриады	к6	5	12"	2	20%	D
Гномы	к10 x 40	5	6"	1	60%	C

Монстр	Кол-во в дикой				Шанс	
	местности	КБ	Скорость	КЗ	логова	Сокровища
Дворфы	к10 x 40	4	6"	1	50%	G
Эльфы	к10 x 30	5	12"	1+1	25%	E
Хоббиты	к10 x 10	7	12"	1-1	65%	D
Энты	2к10	2	6"	8	-	-
Пегасы	к12	6	24"/48"	2+2	-	-
Гиппогрифы	2к8	5	18"/36"	3+1	-	-
Рух	к20	4	6"/48"	6	20%	I
Грифоны	2к8	3	12"/30"	7	10%	E
Невидимые охотники	-	3	12"	8	-	-
Элементали	1	2	разная	разный	-	-
Джинны	-	5	9"/24"	7+1	-	-
Ифриты	-	3	9"/24"	10	-	-
Охровое желе	1	8	3"	5	-	-
Чёрный пудинг	1	6	6"	10	-	-
Зелёная слизь	-	-	-	2	-	-
Серая жижa	-	8	1"	3	-	-
Жёлтая плесень	-	-	-	-	-	-
Небольшие насекомые или животные	6к6	разный	разная	разный	разный	разные
Большие насекомые или животные	2к8	разный	разная	разный	разный	разные

Большинство монстров может видеть в темноте, если рядом нет источника света.

Для определения ОЗ киньте столько **к6**, сколько у монстра КЗ. Прибавьте бонусы, если они есть.

Против персонажей с КЗ 1+1 и меньше монстр атакуют столько раз за раунд, какой у него КЗ. Для первой атаки он будет использовать свой бонус на попадание, а на последующие бонус на попадание будет только +1.

КЗ	Бонус атаки
0–1	+1
1–2	+2
2–3	+3
3–4	+5
4–6	+6
6–8	+7
9–10	+9
11+	+11

Все сокровища можно найти только в тех случаях, когда встреча происходит в логове монстра.

## Люди

Люди могут быть представлены разными категориями.

### Бандиты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Хотя бандиты — это в основном обычные люди, их лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 бандитов будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 бандитов будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 бандитов будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если бандитов будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если бандитов будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех бандитов высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
40%	лёгкая пехота
25%	короткие луки или лёгкие арбалеты
25%	лёгкая кавалерия
10%*	средняя кавалерия
-	тяжёлая кавалерия

\* — На усмотрение ведущего, можно добавить дополнительные 10% взамен других типов войск.

У обычных бандитов КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые бандиты будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение бандитов с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У бандитов будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 бандитов. У каждого бандита с собой **2к10** см.

## Берсеркеры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	7	12''	1+1	15%	А

Люди, обезумевшие от жажды битвы. Их лидеры будут представлены в виде бойцов высоких уровней.

- На каждые 30 берсеркеров будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 берсеркеров будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 берсеркеров будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)

Для всех берсеркеров высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов: доспех, щит, меч.

Берсеркеры одеты в кожаные доспехи (КБ 7) и двигаются со скоростью 12''. Их КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Они никогда не делают проверок боевого духа и будут сражаться до тех пор, пока не убьют всех противников или не будут убиты. Их мировоззрение нейтральное.

## Разбойники

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Разбойники в основном представляют собой обычных людей, хотя их лидеры являются высокоуровневыми бойцами, чародеями и жрецами.

- На каждые 30 разбойников будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 разбойников будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 разбойников будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если разбойников будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если разбойников будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех разбойников высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
40%	лёгкая пехота
25%	короткие луки или лёгкие арбалеты
25%	лёгкая кавалерия
10%*	средняя кавалерия
-	тяжёлая кавалерия

\* — На усмотрение ведущего, можно добавить дополнительные 10% взамен других типов войск.

У обычных разбойников КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые разбойники будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение разбойников — хаотическое, а все проверки боевого духа делаются с бонусом +1. У разбойников будут только очень важные пленники, 1 на каждые 20 разбойников. У каждого разбойника с собой **2к10** см.

## Кочевники

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Обычные люди, живущие в пустыне или степи и занимающиеся налётами. Их лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 кочевников будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 кочевников будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 кочевников будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если кочевников будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если кочевников будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%



Для всех кочевников высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

У обычных кочевников КЗ 1, а бонус атаки +1. Все высокоуровневые кочевники будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение кочевников с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У кочевников будут пленники в соотношении 1 на каждые 25 кочевников. У каждого кочевника с собой **5к6** см.

Лагерь пустынных кочевников будут охраняться дополнительными (**к3+1**) x 10 тяжёлыми пехотинцами с составными луками.

Часть	Пустынные кочевники	Часть	Степные кочевники
50%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями	20%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями
20%	лёгкие конные лучники	50%	лёгкие конные лучники
30%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями	10%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями
-	тяжёлые лучники с составными луками	20%	средние конные лучники
-	тяжёлая кавалерия	-	тяжёлая кавалерия

## Дервиши

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1+1	15%	А

Фанатично религиозные кочевники, живущие в пустыне или степи. Среди них всегда будет их лидер — жрец 8 или 9-го уровня.

- На каждые 30 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 дервишей будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если дервишей будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если дервишей будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех дервишей высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

У обычных дервишей КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Все высокоуровневые дервиши будут на тяжёлых лошадях. Мировоззрение дервишей всегда порядочное.

Лагеря пустынных дервишей будут охраняться дополнительными **(кЗ+1)** x 10 тяжёлыми пехотинцами с составными луками.

Часть	Пустынные дервиши	Часть	Степные дервиши
50%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями	20%	лёгкая кавалерия с кавалерийскими копьями
20%	лёгкие конные лучники	50%	лёгкие конные лучники
30%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями	10%	средняя кавалерия с кавалерийскими копьями
-	тяжёлые лучники с составными луками	20%	средние конные лучники
-	тяжёлая кавалерия	-	тяжёлая кавалерия

## Буканиры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Бандиты, промышляющие на воде. Лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 буканиров будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 буканиров будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 буканиров будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если буканиров будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если буканиров будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех буканиров высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
60%	лёгкая пехота
30%	лёгкие арбалеты
10%	тяжёлые арбалетки с тяжелыми арбалетами

У обычных буканиров КЗ 1, а бонус атаки +1. Мировоззрение буканиров с равными шансами может быть нейтральным или хаотичным. У буканиров будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 буканиров. У каждого буканира с собой **2к6** зм.

## Пираты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	разный	разная	1	15%	А

Бандиты, промысляющие на воде. Лидеры будут представлены в виде бойцов, чародеев и жрецов высоких уровней.

- На каждые 30 пиратов будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 пиратов будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 пиратов будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)
- Если пиратов будет больше 200, будет 50% шанс присутствия чародея 10-го или 11-го уровня (шансы **4 к 2**) и 25% шанс жреца 8-го уровня
- Если пиратов будет ровно 300, то у них точно будет чародей, а шанс присутствия жреца поднимется до 50%

Для всех пиратов высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов для соответствующего класса.

- Бойцы: доспех, щит, меч
- Чародеи: волшебная палочка или посох, кольцо, всячина
- Жрецы: прочее оружие\*, доспех, щит

\* — Если выпадет острое или колющее оружие, перекиньте по таблице волшебных палочек и посохов, но если выпавший предмет жрец не может использовать, он его не получает.

Часть	Тип войск
60%	лёгкая пехота
30%	лёгкие арбалеты
10%	тяжёлые арбалетчики с тяжелыми арбалетами

У обычных пиратов КЗ 1, а бонус атаки +1. Мировоззрение пиратов всегда хаотичное. У пиратов будут пленники в соотношении 1 на каждые 10 пиратов. У каждого пирата с собой **2к6** зм.

### Неандертальцы (пещерные люди)

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	9	12"	2	15%	-

Неандертальцы не носят доспехов. Их КЗ 2, а бонус атаки +1. Они будут атаковать оружием, напоминающим моргенштерн, а персонажей с КЗ 1+1 и меньше могут атаковать дважды за раунд. Проверки боевого духа неандертальцы делают со штрафом -1, их мировоззрение нейтральное.

### Водяные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	7	12"/15"	1+1	15%	A

Нелюди, обезумевшие от жажды битвы. Их лидеры будут представлены в виде бойцов высоких уровней.

- На каждые 30 водяных будет присутствовать боец 4-го уровня
- На каждые 50 водяных будет дополнительно присутствовать боец 5-го или 6-го уровня (с равными шансами)
- На каждые 100 водяных будет дополнительно присутствовать боец 8-го или 9-го уровня (с равными шансами)

Для всех водяных высокого уровня есть шанс, что они будут иметь при себе волшебные предметы. Увеличьте 5% шанс в зависимости от уровня и сделайте проверку для всех возможных предметов: доспех, щит, меч.

Находясь на поверхности воды, у водяных есть 10% шанс на каждые 10 водяных схватить любой корабль в 1" от себя и замедлить его на 2" за каждую успешную попытку захвата. В этот момент они будут доступны для дальнобойных атак. Они могут оставаться под

водой бесконечно долго, но когда они находятся под водой, их действия должны происходить по правилам морского боя (например, использоваться запись одновременных приказов).

КБ водяных считается как 7. Их КЗ 1+1, а бонус атаки +1 или +2 против персонажей с КЗ 1+1 и меньше. Сражаться водяные будут трезубцами или дротиками (с равными шансами). На земле они будут иметь штраф -1 на попадание. Они никогда не делают проверок боевого духа, их мировоззрение нейтральное. У водяных сокровища есть только под водой, в их логове.

## Гоблины

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	6	6''	1-1	50%	кб зм у каждого

Эти монстрики хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном или ярком свете они получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа.

Ненавидят дворфов и гномов и будут не сдерживаясь атаковать их, стоит им сблизится до 12''.

Если встретить их в логове, то вместе с ними всегда будет король гоблинов (КБ 5, 9'', КЗ 1+1), который будет окружён **5к6** охранниками с теми же характеристиками.

## Кобольды

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	7	9''	1/2	50%	кб зм у каждого

Эти монстрики хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном или ярком свете они получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа.

Ненавидят дворфов и гномов и будут не сдерживаясь атаковать их, стоит им сблизится до 12''.

Если встретить их в логове, то вместе с ними всегда будет король кобольдов (КБ 5, 9'', КЗ 1+1), который будет окружён **5к6** охранниками с теми же характеристиками.

## Орки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	6	9''	1	50%	D

Племена орков могут быть сколь угодно разнообразными. Всякий раз, как встретится новые орки, можете случайным образом определить, что это за племя из уже созданных или создать новое. Помните о межплеменной вражде. Если орки встречены в дикой местности, запишите их местоположение и принадлежность. Другие орки в этой же области будут из того же племени. Если орки будут обнаружены в своём логове, это будет либо пещерный комплекс, либо деревня (шанс **4 к 2**). Пещерный комплекс будет охраняться часовыми. Деревня будет защищена рвом и частоколом, 1 лёгкой катапульты на каждые 50 орков и какой-нибудь высокой центральной башней. У орков могут быть сильные лидеры или защитники:

	Пещерный комплекс	Деревня
Боец 7–9-го уровня	-	25% на 100 орков
Чародей 11-го уровня	-	10% на 100 орков
Дракон	10% на 100 орков	-
к6 огров	10% на 50 орков	15% на 50 орков
к4 троллей	10% на 100 орков	-

Орки будут защищать своё логово без проверок боевого духа, пока их не станет в 3 раза меньше, чем нападающих.

Если орки встречены не в своём логове, есть шанс 50%, что они будут сопровождать вереницу из **к8** повозок. Каждая повозка будет везти **2к6** x 100 зм. Также на каждую повозку будет 10 дополнительных оков и весь обоз будет сопровождать либо боец (7, 8 или 9 уровня с шансами **1 к 3 к 2**), либо чародей (9, 10 или 11 уровня с шансами **1 к 3 к 2**).

Орки не любят дневной и яркий свет и под его лучами получают штраф -1 на попадание и проверки боевого духа. Они будут атаковать орков из других племён едва завидев, если только не находятся под командованием более сильного монстра, в этом случае они ринутся в бой, нарушив приказ, лишь с шансом 50%.

## Хобгоблины

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 20	5	9''	1+1	30%	D

По сути это большие и бесстрашные гоблины, они хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном свете они получают штраф -1 на попадание. Имеют бонус +1 при проверках боевого духа, если не находятся на дневном свете.

Король хобгоблинов (КБ 5, 9'', КЗ 4+1, кб+2) будет всегда со своими **к3+1** телохранителями, с теми же характеристиками.

## Гноллы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 20	5	9''	2	30%	D

Возможно, лорд Сансани не так выразился в своё время, но считается, что эти существа — нечто среднее между гномами и троллями.

Они хорошо видят в темноте и при тусклом свете, но на дневном свете они получают штраф -1 на попадание. Имеют бонус +2 при проверках боевого духа, если не находятся на дневном свете — тогда бонус будет только +1.

Король гноллов (КБ 4, 12'', КЗ 6+3) будет всегда со своими **к4** телохранителями, с теми же характеристиками.

## Огры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к6	5	9''	4+1	30%	1,000 зм + C

Большие и бесстрашные монстры ростом от 7 до 10 футов, из-за своего размера наносящие **к6+2** урона. Огры видят в темноте, и не получают никаких штрафов при дневном свете.

Если они встречены вне своего логова, у каждого будет с собой **к6** x 100 зм.

## Тролли

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к6	4	12''	6+3	50%	D

Худые и эластичные, отвратительные тролли способны к регенерации. Начиная с 3 раунда ближнего боя после того, как один из них будет ранен, он начнёт восстанавливать по 3 ОЗ за раунд. Даже полностью уничтоженные тролли со временем регенерируют, так что, если их не сжечь или не погрузить в кислоту, они возобновят бой, когда восстановят 6 ОЗ или более. По силе они примерно равны огру, но поскольку в качестве оружия они используют только свои когти и клыки, урон будет лишь **к6**. Тролли видят в темноте, и не получают никаких штрафов при дневном свете. Тролли никогда не делают проверок боевого духа.

## Гиганты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	4	12''	разный	30%	5,000 зм + Е

Гиганты метают огромные валуны (урон **2к6**) на расстояние до 20'. В своём обычном заплочном мешке гиганты несут **к6** х 1,000 зм. Гиганты никогда не делают проверок боевого духа. Вот лишь некоторые из гигантов, которых можно встретить:

Тип гиганта	КЗ	Тип логова	Примерн. размер	Особенность
Холмистый	8	Пещера	12 футов	-
Каменный	9	Пещера	15 футов	Метает на 32'', урон 3к6
Морозный	10+1	Замок	18 футов	Неуязвим к холоду, урон 2к6+1
Огненный	11+3	Замок	12 футов	Неуязвим к огню, урон 2к6+2
Облачный	12+2	Замок	20 футов	Острое обоняние, урон 3к6

Чаще всего встречаются холмистые гиганты (60%), другие встречаются редко (по 10% на каждый тип).

У тех гигантов, что живут в замках с шансом 50% может быть дополнительная охрана: либо гидра с **к6+4** головами, либо **6к6** волков, либо **3к6** медведей (шансы **4 к 1 к 1**).

## Скелеты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к10	7	6''	1/2	-	-

Скелеты действуют только по указаниям своего хозяина, чародея или жреца хаоса. Обычно их можно найти только рядом с кладбищами, заброшенными местами и подземельями, но они могут быть установлены и для охраны какого-либо предмета (если ведущий пожелает). Они никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать, пока не будут полностью уничтожены.



## Зомби

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
3к10	8	6''	1	-	-

Зомби действуют только по указаниям своего хозяина, чародея или жреца хаоса. Обычно их можно найти только рядом с кладбищами, заброшенными местами и подземельями, но они могут быть установлены и для охраны какого-либо предмета (если ведущий пожелает). Они никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать, пока не будут полностью уничтожены.

## Гули

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к12	6	9''	2	20%	В

Гули парализуют любую цель с КЗ 1+1 и меньше за исключением эльфов, но цель может ударить гуля в ответ в том же раунде, если ещё не действовала, перед тем, как парализоваться на 1 раунд. Любая персона убитая гулем, становится гулем.

## Умертвия

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к12	5	9''	3	60%	В

Отвратительные твари, которые высасывают уровни при попадании в ближнем бою, по одному уровню за удар. При прикосновении, умертвие парализует любую цель с КЗ 1+1 и меньше, но цель может ударить умертвие в ответ в том же раунде, если ещё не действовала, перед тем, как парализоваться на 1 раунд. Умертвий нельзя ранить обычным оружием, но стрелы с серебряными наконечниками наносят им обычный урон, а магические стрелы нанесут им двойной урон. Магическое оружие бьёт их не только, как положено, но также любые бонусы на попадание у магического оружия добавятся и к броску урона по ним. Персоны, убитые умертвиями, а также любой, из кого умертвие высосет все уровни, становятся такими же умертвиями.

Они видят во тьме, но на солнечном свете получают штраф -1 на броски на попадание и проверки боевого духа.

## Призраки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	3	12"/24"	4	20%	Е

Первосортные твари, которые высасывают уровни при попадании в ближнем бою, по одному уровню за удар. При прикосновении, призрак парализует любую цель с КЗ 1+1 и меньше, и такой паралич может развеять эльф, боец 4-го уровня или чародей 11-уровня, если прикоснуться к пострадавшему, либо просто окажутся в пределах 1". Призраков нельзя ранить обычным оружием, но стрелы с серебряными наконечниками наносят им 1/2 обычного урона, а магические стрелы и оружие нанесут им урон как положено. Персоны, убитые призраками, а также любой, из кого призрак высосет все уровни, становятся такими же призраками.

Они видят во тьме, но на солнечном свете получают штраф -1 на броски на попадание и проверки боевого духа.

Все союзники признаков получают +1 к проверкам боевого духа рядом с ними, а противники с КЗ меньше 4 должны будут пройти проверку боевого духа, если призрак атакует их с разбега.

## Мумии

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к12	3	6"	5+1	30%	D

Их прикосновение вызывает гниющую болезнь, из-за которой заживление ран происходит в 10 раз дольше. Жрец может сократить это время в 5 раз с помощью заклинания избавление от болезни, если оно будет применено в течение часа. Только магическое оружие поразит мумий, а все бонусы к попаданию по ним будут в два раза меньше. Однако обратите внимание, что мумии уязвимы для огня, в том числе обычного, например для факела.

## Спекторы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	2	15"/30"	6	25%	Е

У этих монстров нет физического тела, что делает их полностью неуязвимыми для любого обычного оружия. Их можно поразить любым магическим оружием, включая стрелы с серебряными наконечниками. Они высасывают два уровня, когда наносят урон. Персоны, убитые спекторами, становятся спекторами под контролем того, кто их создал.

## Вампиры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	2	12"/18"	7-9	20%	F

Нежить, которая умирает от воздействия прямых лучей солнечного света, погружения в проточную воду или пронзания их сердца деревянным колом. Они неуязвимы для любого обычного оружия, но их можно поразить магическим и стрелами с серебряными наконечниками, впрочем, в таком случае они не умирают окончательно, а лишь принимают газообразную форму. Вампиры высасывают два уровня, когда наносят урон. Во время боя они могут регенерировать по 3 ОЗ за раунд. Вампиры могут призвать помощь в виде **к10 x 10** крыс или летучих мышей, или **3к6** волков. Сами они могут превращаться либо в огромную летучую мышь, либо в газообразную форму. Они очаровывают персон, просто глядя им в глаза (расценивается как заклинание очарование персоны со штрафом -2 к спасброску). Вампиры не выносят запаха чеснока, отражения в зеркале или вида креста и отступят, если что-то из перечисленного будет явно направлено против них. В светлое время суток они всегда должны возвращаться к гробу, дно которого покрыто землёй с их родины. Персоны, убитые вампирами, становятся вампирами под контролем того, кто их создал.

## Кокатрисы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	6	9"/18"	5	35%	D

Кокатрисы похожи на василисков, но отличаются меньше силой и большей подвижностью, даже могут летать. Они обращают врагов в камень при прикосновении. Они неразумны.

## Василиски

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	4	6"	6+1	40%	F

Хотя летать эти существа не могут, они обладают силой обращать в камень тех, до кого дотронуться или тех, кто встретится с их взглядом. Если света будет достаточно, то увидев хорошее отражение собственных глаз, они сами обратятся в камень. Василиски неразумны.

## Медузы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	8	9''	4	75%	F

Монстры с нижней частью тела змеи, человеческим торсом и головой, и косами, состоящими из змей. Они способны обратиться в камень любого, кто смотрит в их глаза, а укусы змей, покрывающих их головы, смертелен (спасбросок против яда). Поскольку они умны, они будут разными хитростями заставлять жертв посмотреть на них. Сами медузы также подвержены воздействию своего отражённого взгляда.

## Горгоны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	12''	8	50%	E

У этих быкоподобных монстров железная чешуя, покрывающая их шкуры, и дыхание, способное обратить в камень тех, кто находится в пределах его 6-футового радиуса действия.

## Мантикоры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	4	12''/18''	6+1	25%	D

Здоровые чудовища с телом льва, человеческим лицом, рогами, драконьими крыльями и хвостом, полным железных шипов. В хвосте мантикоры 24 таких шипа, и она может выстреливать ими по 6 шипов за раз, в любом направлении и дальностью 18'', будто из арбалета. Их любимая добыча — человек.

## Гидры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8+4	5	12''	5–12	25%	B

В отличие от стандартной мифологической концепции, где гидра представлена многоголовой змеей, в нашем случае это скорее крупные многоголовые динозавры. Из-за своего размера и строения каждая голова представлена одним КЗ, и у каждого КЗ обычно максимальное значение ОЗ. Таким образом, у шестиглавой гидры в сумме 36 ОЗ. Если кто-то наносит её 6 урона, одна из голов умирает. Гидры сражаются как бойцы такого уровня, сколько у гидры изначально голов. Обычно все головы гидры могут атаковать одновременно.

## Химеры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	4	12"/18"	9	50%	F

Сочетая в себе худшее из многих созданий, химера обладает передней частью туловища льва, задними конечностями козла, драконьими крыльями и тремя головами. Голова козла может бодать своими длинными и острыми рогами, голова льва может рвать своими огромными клыками, а голова дракона может либо кусать, либо выдыхать огонь (дальность: 5'', **3к6** урона).

## Виверны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	3	9"/24"	7	60%	E

Меньшие родственники драконов с одной парой ног. У виверны нет устрашающего дыхания настоящего дракона, но в хвосте у неё есть ядовитое жало, и яда там достаточно, чтобы использовать его многократно. Это их основная защита, и они будут использовать её чаще, чем укусы (шанс **4 к 2**). Хвост подвижен и может быть перекинут за спину, чтобы дотянуться до любого противника, стоящего перед виверной.

## Драконы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	9"/24"	5–12	60%	Н

Драконы прекрасно видят, как в темноте, так и на свету. Один их вид заставляет делать проверку боевого духа всех персонажей в радиусе 15'', и в этом же радиусе драконы чувствуют всех невидимых или спрятавшихся существ.

При длительных путешествиях (длинной 3 недели), драконы должны спать целую неделю для отдыха если передвигались пешком и 3 недели, если летели.

Существует шесть разновидностей драконов, каждая из которых обладает особыми характеристиками и другими общими чертами.

Тип дракона	Дыхание	Дальность и форма	КЗ	Разговаривающий/спящий
Белый	Холод	8'' × 3'' конус	5–7	25% / 60%
Чёрный	Кислота	6'' × 1/2'' линия	6–8	40% / 50%
Зелёный	Хлоргаз	5'' × 4'' облако	7–9	55% / 40%
Синий	Молния	10'' × 1/2'' линия	8–10	70% / 30%
Красный	Огонь	9'' × 3'' конус	9–11	85% / 20%
Золотой	Огонь или газ	(по ситуации)	10–12	100% / 10%

## Дыхание

Дракон способен использовать свое дыхание только 3 раза в день, поэтому иногда вместо этого он кусается. Киньте **2к6**, если выпало «6» или меньше, дракон будет кусаться, в противном случае он будет дышать.

Конусообразное дыхание выходит из пасти дракона с диаметром 1/2''.

Дыхание в форме линии будет двигаться по прямой линии, а начинаться будет на высоте головы дракона.

Дыхание в форме облака простирается от уровня земли на высоту до 3''.

## Возраст

кб	Описание/возраст	Кол-во ОЗ и урон от дыхания
1	Очень молодой/1–5 лет	1 за КЗ
2	Молодой/6–15 лет	2 за КЗ
3	Подросший/16–25 лет	3 за КЗ
4	Взрослый/26–75 лет	4 за КЗ
5	Старый/76–100 лет	5 за КЗ
6	Очень старый/100+ лет	6 за КЗ

## Кубик Здоровья

В таблице с типами драконов у КЗ есть диапазон между 3 значениями. Меньшее значение означает маленького дракона, среднее — обычное большинство, а большее — большого дракона (определите размер с шансом **2 к 6 к 2**). Количество ОЗ и сила дыхания дракона будут зависеть от его размера (и, следовательно, от количества КЗ) и его возраста. Например, молодой маленький чёрный дракон (КЗ 6) будет иметь 12 ОЗ и такой же урон от дыхания.

## Особые характеристики

Белые драконы встречаются только в холодных регионах.

Чёрных драконов можно встретить только в болотах и топях. Если дракон может говорить, есть 5% шанс, что он сможет использовать заклинания 1-го круга.

Зелёные драконы часто встречаются в лесах. Если дракон может говорить, есть 10% вероятность того, что он сможет использовать заклинания 1-го и 2-го круга.

Синие драконы чувствуют себя как дома в пустынях и засушливых землях. Существует 15% вероятность того, что говорящие синие драконы могут использовать заклинания 1-го и 2-го круга.

Красные драконы обитают в горных и холмистых районах. Если дракон может говорить, есть 15% вероятность того, что он сможет использовать заклинания с 1-го по 3-й круг.

Золотые драконы способны обитать где угодно, поскольку на самом деле они сами по себе являются классом. Эти монстры, безусловно, самые умные из всего своего вида, и они способны использовать магию. Они могут использовать заклинания вплоть до 6-го круга, получая по одному кругу за каждую из своих стадий зрелости, и получая по одному заклинанию за каждый КЗ. Золотые драконы — единственные драконы, которые имеют мировоззрение порядка по своей природе, хотя это исключение не указано в таблице мировоззрений. Они часто будут появляться в человеческом облике или в каком-то другом. Обычно они не будут служить никому из персонажей.

## Нападение на драконов

Спящие драконы могут быть свободно атакованы в ближнем бою в первом раунде с бонусом +2 к попаданию. Определённое оружие будет более или менее эффективным, против различных типов драконов. В таблице ниже указаны бонусы и штрафы к попаданию и урону в зависимости от стихии оружия и типа дракона.

- Огненное оружие также включают в себя атаки ифритов и огненных элементарей
- Воздушное оружие также включают в себя вихри и атаки воздушных элементарей и джиннов
- Земляное оружие также включает в себя атаки земляных элементарей

Тип дракона	Вода	Огонь	Молния	Воздух	Земля
Белый	-1	+1	+1	-	-1
Чёрный	+1	-	-	-	-1
Зелёный	-	-	-	+1	-
Синий	-1	+1	-1	-	-
Красный	+1	-1	-	-1	-1
Золотой	-	-	-	-	-

## Два или более драконов

Если встретятся 2 дракона, то это будет брачная пара как минимум 4-ой возрастной категории. Если встретятся 3 или 4 дракона, они составят семейную группу из самца, самки и одного или двух детёнышей. Взрослые будут относиться к 4-ой возрастной категории или старше, молодежь — к 1-ой. Если на детёнышей нападут, оба родителя автоматически воспользуются своим дыханием. Если на самку или самца нападают, второй партнёр будет атаковать с удвоенным бонусом на попадание и уроном, если только на них не нападут одновременно.

## Сокровища драконов

Очень молодые и молодые драконы вряд ли успели накопить сокровища. У подросших драконов будет примерно половина указанного сокровищ, которые полагаются драконам. У очень старых драконов может быть в 2 раза больше сокровищ.

## Черепахи-драконы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	3"/9"	11–13	60%	Н

Самое страшное водное чудовище, не способное летать и обитающее в больших реках, озёрах или океане. Они исключительно сильны и способны поднять на спине любой корабль, если им случится поднырнуть под него. Черепаха-дракон может выдыхать пар конусом дальностью 9" и шириной 3" на конце.



## Балроги

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
кб	2	6"/15"	9	25%	F

Высокоинтеллектуальные монстры с магической природой, которых нельзя ранить обычным оружием и стрелами. Они одинаково хорошо чувствуют себя как на дневном свете, так и в темноте. Существует высокая вероятность того, что заклинания против них не сработают. Заклинания чародея 11-го уровня сработают с шансом 25%, а 12-го уровня с шансом 30% и т.д. с шагом в 5% за уровень ниже или выше. Балрогов нельзя подчинить, но их можно завербовать на службу сильному хаотическому персонажу. Конечно, всегда есть вероятность, что балрог попытается взять на себя командование, поскольку хаотические существа обычно подчиняются балрогу, а не человеку (за исключением более влиятельного хаотичного жреца). Балрог атакует своим магическим мечом+1, и вдобавок каждый раунд он может воспламениться (7+ на 2к6), в этом случае он также атакует своим хлыстом. Если хлыст попадает, балрог притягивает противника к своему пылающему телу, нанося 2к6/3к6/4к6 урона (в зависимости от размера)! Таким образом, балрог может сражаться с одним или двумя противниками одновременно.

## Гаргульи

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	5	9"/15"	4	25%	C

Звери, похожие на рептилий с рогами, когтями, клыками, крыльями, как у летучей мыши, и часто двуногие — ровно, как они изображались в средневековой архитектуре. Они враждебны и с шансом 75% атакуют даже без провокации, независимо от мировоззрений встреченных существ. Они как минимум полумразумны, и обычно на них можно положиться в том, что они будут действовать продумывая свои действия и планируя. На гаргулий действует только магическое оружие/атаки.

## Оборотни

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	разный	разная	разный	15%	C

Существует четыре вида оборотней с различными КБ, скоростью и КЗ. На всех них действует только серебряное или магического оружие/атаки. Все оборотни видят в темноте, а также их могут сопровождать обычные животные того же типа (волки, кабаны, тигры, медведи), которые будут сражаться на их стороне. Если оборотни находятся в лесу или в 6" от него, их бонус на попадание и урон удваивается.

Тип оборотня	КБ	Скорость	КЗ	Мировоззрение
Волк-оборотень	5	15''	4	Нейтральное/Хаотическое
Кабан-оборотень	4	12''	4+1	Нейтральное/Хаотическое
Тигр-оборотень	3	12''	5	Нейтральное/Хаотическое
Медведь-оборотень	2	9''	6	Порядок/Нейтральное

Группы оборотней — это либо обычные стаи, либо семейные стаи. Стаи состоят из 2–4 оборотней. Семейные стаи — из **к4+4** оборотней. Группы численностью от 8 до 20 оборотней, скорее всего, будут несколькими стаями, чем несколькими семейными стаями (шансы **4 к 2**).

Семейная стая будет состоять из двух взрослых особей и оставшегося молодняка разного возраста (считается за 5/10–9/10 взрослого). Если на молодняк нападут, взрослая самка будет сражаться с утроенным бонусом на попадание и уроном течение 4 раундов, но затем станет слабее и будет атаковать лишь с 1/2 бонусом на попадание и уроном. Если нападают на взрослую самку, её партнер в семейной стае будет сражаться с удвоенным бонусом на попадание и уроном.

Когда взрослые особи будут убиты, весь молодняк, не достигший 9/10 взрослого возраста, будут подчинены, а те, кто уже дорос до 9/10 взрослого будут сражаться до смерти. Любой, кто серьезно ранен оборотнем (например, около 50% ОЗ отнял оборотень), будет инфицирован и сам станет таким же оборотнем в течение **2к12** дней, если только жрец не применит к нему заклинание избавление от болезни.

## Пурпурные черви

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	6	6''	15	25%	D

Эти огромные и голодные монстры прячутся почти повсюду, прямо под поверхностью земли. Некоторые достигают длины 50 футов и обхвата почти 10 футов в диаметре. Они прекрасно видят, как в темноте, так и на свету и один лишь их вид заставляет делать проверку боевого духа всех персонажей в радиусе 15'', и в этом же радиусе пурпурные черви чувствуют всех невидимых или спрятавшихся существ. На хвосте пурпурного червя есть ядовитое жало, но его пасть — более грозное оружие, поскольку она настолько велика, что способна проглотить одним махом даже больших противников. Если при броске на попадание у пурпурного червя выпало на 4 больше, чем требуется или на **к20** выпало «**20**», он проглатывает свою жертву. Через 6 раундов проглоченное существо будет мертво. Через 12 раундов оно будет полностью переварено и невосстановим. Пурпурные черви никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать.

## Морские монстры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
разное	разный	разная	разный	разный	разные

Как правило, эти существа существуют для зрелища, чем для чего-то ещё. Однако они могли бы охранять сокровища. Типичный морской монстр из мифологии может достигать длины 50 футов и обхвата почти 10 футов в диаметре, а также может быть в 2 или 3 раза больше этого размера. Лучшая инструкция — это книга о доисторических формах жизни, из которой ведущий может выбрать несколько подходящих форм для своего морского чудовища. Как правило, удары морского монстра наносят **3к6** или **4к6** урона.

## Минотавры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к8	6	12''	6	10%	С

Людоеды с бычьей головой, выше роста человека. Минотаврам никогда не делают проверок боевого духа. Они всегда будут атаковать. Они будут преследовать до тех пор, пока их добыча находится в поле зрения.

## Кентавры

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	5	18''	4	5%	А

В худшем случае эти существа полуразумны, и поэтому кентавры всегда будут носить какую-либо форму оружия: 50% группы будут носить дубинки (равные моргеншетрнам), 25% будут носить копья (равные кавалерийским), а остальные будут вооружены луками (составными, как у пехотинцев). В ближнем бою кентавр атакует 2 раза, один раз как человек и один раз как средняя лошадь. Кентавров можно найти в скрытых узких лесистых долинах. Именно там находятся их самки и детёныши, и там же спрятаны их сокровища. В логове (долине) будут дополнительно присутствовать ещё **к6** самцов, самкб, которых будет в 2 раза больше общего числа самцов, и детёныши, которых будет сколько самцов. Самки, как правило, не вооружены и не будут сражаться, а детёныши будут участвовать в боевых действиях только когда речь идёт о жизни и смерти.

## Единороги

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к4	2	24''	4	-	-

Только девушка (в самом строгом смысле этого слова) с чистым и благородным сердцем может приблизиться к свирепому и неуловимому единорогу. Такие девушки, если они бойцы 2-го уровня и выше, смогут ездить на единорогах и те им будут подчиняться. В противном случае они будут избегать контакта с человеком, если на них не оказать давление. В бою единорог атакует своим рогом с разбега, будто кавалерийским копьём, а затем сражается им будто обычным копьём, а также бьёт копытом. Кроме того, единороги очень волшебны. Они сопротивляются магии так, как если бы они были чародеями 11-го уровня. Они могут почувствовать приближение врагов за 24''. Они способны перемещаться сами или со своим всадником, как если бы они использовали заклинание дверь измерения, на расстояние до 36'', один раз в день.

## Никси

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	7	12''/9''	1	100%	В

Эти водные духи живут лишь в пресной воде и нейтральны по своей природе, но они всегда будут стремиться заманить людей под воду, чтобы поработить их на 1 год. За каждые 10 никси, что появились, будет наложено одно заклинание очарование персоны на любого человека в радиусе 3'' от их логова. Любой очарованный персонаж немедленно отправится под воду и останется там ровно на год, после чего будет освобождён. Заклинание зазвезть магию имеет 75% шанс на успех до того, как очарованный персонаж погрузится в воду. Никси вооружены кинжалами и дротиками (дальность метания 6''). В воде их будет сопровождать стая самых крупных и свирепых рыб, которые там обитают: щука-маскинонг, обычная щуки или панцирная щука, — размер стаи составляет **к10 x 10** рыб. Рыба будет атаковать по команде никси, но пламя (например, пылающий меч) будет сдерживать рыбу, но не никси.

Находясь на поверхности воды у никси есть 10% шанс на каждые 40 никси схватить любой корабль в 1'' от себя и замедлить его на 2'' за каждую успешную попытку захвата.

## Пикси

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	6	9''/18''	1	25%	С

Пикси или другими словами воздушные спрайты могут сделать себя видимыми, но от природы они невидимы для человеческих глаз. Таким образом, они способны атаковать,

оставаясь невидимыми. Их можно отчётливо увидеть только при использовании заклинания, делающего их видимыми, хотя некоторые монстры, такие как драконы и высокоуровневые бойцы, будут знать об их присутствии.

## Дриады

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к6	5	12''	2	20%	D

Прекрасные древесные спрайты из мифологии. Каждая из дриад является частью своего собственного дерева и будет находиться в пределах 24'' от своих деревьев. Они застенчивы и ненасильственны, но у них есть мощное заклинание очарование персоны с штрафом -2 к спасброску, которое они применяют с вероятностью 90% к любому, кто приблизится или последует за ними. Очарованный дриадой никогда не вернётся из леса. Дриады обладают точными знаниями об окружающих их лесах.

## Гномы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	5	6''	1	60%	C

Гномы немного меньше дворфов, но их бороды ещё длиннее. Эти существа прекрасно видят, как в темноте, так и на свету и обычно обитают на холмах и в норах на равнинах, в отличие от горных жилищ, которые выбирают дворфы. Они более замкнуты, чем их собратья, но во всем остальном напоминают дворфов.

Из-за их относительно небольшого размера неуклюжим монстрам, таким как огры, гиганты и им подобным, будет трудно поразить гномов, поэтому они получают лишь половину урона от них, впрочем, и сами гномы могут наносить им лишь половину урона. На каждые 40 гномов в отряде будет присутствовать один гном боец **к6** уровня. Если гномы будут встречены в логове, то уровень такого бойца будет от 3-го до 6-го (с шансом **2 к 2 к 1 к 1**). У таких бойцов будет вероятность 10% за уровень иметь при себе волшебный щит, волшебную броню, волшебный меч или молот (шанс **4 к 2**). Гномы иногда могут использовать неразумных зверей для создания части своей защиты (одомашненные медведи, волки или что-то еще, на выбор ведущего). Являются исконными врагами гоблинов и кобольдов, и если им приказано идти в атаку, в первую очередь будут атаковать этих монстров, если смогут ударить по ним хотя бы с разбега, даже если на поле боя есть другие монстры.

## Дворфы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 40	4	6''	1	50%	G

Дворфы обитают в горных жилищах и прекрасно видят, как в темноте, так и на свету. Из-за их относительно небольшого размера неуклюжим монстрам, таким как огры, гиганты и им подобным, будет трудно поразить дворфов, поэтому они получают лишь половину урона от них, впрочем, и сами дворфы могут наносить им лишь половину урона. На каждые 40 дворфов в отряде будет присутствовать один дворф боец **к6** уровня. Если дворфы будут встречены в логове, то уровень такого бойца будет от 3-го до 6-го (с шансом **2 к 2 к 1 к 1**). У таких бойцов будет вероятность 10% за уровень иметь при себе волшебный щит, волшебную броню, волшебный меч или молот (шанс **4 к 2**). Дворфы иногда могут использовать неразумных зверей для создания части своей защиты (одомашненные медведи, волки или что-то еще, на выбор ведущего). Являются исконными врагами гоблинов и кобольдов, и если им приказано идти в атаку, в первую очередь будут атаковать этих монстров, если смогут ударить по ним хотя бы с разбега, даже если на поле боя есть другие монстры.

## Эльфы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 30	5	12''	1+1	25%	E

Эльфы делятся на два основных вида: те, кто строит свои дома в лесах, и те, кто ищет отдалённые уголья на лугах. На каждые 50 встреченных эльфов приходится один особенный: киньте **к4** для определения уровня бойца и **к6** для уровня чародея у этого эльфа, меняя все выпавшие «1» на «2», а «6» — на «5». На каждые 100 встреченных эльфов их будет сопровождать эльф боец 4-го уровня являясь ещё и чарореем 8-го уровня. Половина эльфов в любом отряде будет вооружена луками, другая половина будет носить копья, и вдобавок у всех будут мечи. Эльфы обладают способностью передвигаться бесшумно и почти невидимы в своих серо-зелёных плащах. Эльфы, вооружённые магическим оружием, будут наносить на 1 ед. урона больше. Пешие эльфы могут разделяться, передвижение стрельбой. Сражаясь против орков и гоблинов, эльфы получают бонус к попаданию +2 или +3 соответственно.

## Хоббиты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к10 x 10	7	12''	1-1	65%	D

Этих малюток редко можно встретить на поле боя, но никто не прогонит их из сражения. Они способны сливаться с фоном и поэтому становятся отличными разведчиками. Они

могут метнуть камень так же далеко, как стреляет лучник, и из-за их хорошо известной точности за каждые два выстрела хоббитов засчитывается три выстрела.

## Энты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к10	2	6''	8	-	-

Эти древовидные существа встречаются только в лесах и редколесьях. У них есть способность командовать такими же растениями, как и они сами, поэтому, если они находятся в пределах 6'' от дерева, они могут заставить его двигаться со скоростью 3'' и сражаться, как и сами энты, и каждый энт может командовать двумя такими деревьями. Несмотря на мировоззрение порядка по своей природе, энты не склонны вмешиваться в дела, которые их непосредственно не касаются.

## Пегасы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к12	6	24''/48''	2+2	-	-

Дикие и пугливые крылатые лошади, которых очень трудно поймать. Они будут служить только персонажам порядка и после поимки могут быть использованы в бою, как обычные лошади, с возможностью носить бард и атаковать копытом на **к6**.

## Гиппогрифы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	5	18''/36''	3+1	-	-

Хотя название подразумевает нечто среднее между лошадью и грифоном, гиппогриф — это совершенно другой вид зверя. Это свирепые бойцы, атакующие как копытами, так и острыми клювами. В остальном они похожи на пегасов по своей природе, хотя эти два существа не живут вместе и обычно сражаются друг с другом. Они будут служить только персонажам порядка и после поимки могут быть использованы в бою, как обычные лошади, с возможностью носить бард и атаковать копытом и клювом на **к6**.

## Рух

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
к20	4	6''/48''	6	20%	1

Этот термин использовался для обозначения крупных и свирепых птиц; в мифологии птица рух охотится на слонов! Таким образом, подразумевается, что данные, приведённые здесь, относятся к небольшой особи, а для самых крупных рух должны быть удвоены или даже утроены. Все рух гнездятся высоко в самых труднодоступных горах, и если встреча произойдет, когда рух находятся в своём логове, которое является их гнездом, существует 50%-ная вероятность того, что там будет **кб** детёнышей (яйца, птенцы, возможно даже неоперившиеся). Молодых рух можно приручить и научить служить в качестве скакунов. Взрослые особи всегда настроены враждебно, если в гнезде есть детёныши. В противном случае они будут враждебны только к персонажам с хаотическим или нейтральным мировоззрением, игнорируя или проявляя дружелюбие (шанс как **8 к 2**) к порядочным персонажам, которые не пытаются подойти слишком близко. Рух могут обнаружить всех спрятавшихся существ в радиусе 48'', но не невидимых. Рух способна переносить персону со скоростью 36''. Эти птицы никогда не делают проверок боевого духа.

## Грифоны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	3	12''/30''	7	10%	Е

Эти существа — самые ценные из скакунов, потому что они быстры, преданны и свирепы. Однако они любят есть лошадей больше, чем что-то иное, поэтому этих двух существ нельзя держать ближе, чем 36'' друг от друга. В своём диком состоянии грифоны нападут на любого, кто окажется поблизости, без особого повода, особенно если их логово находится поблизости.

## Невидимые охотники

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	3	12''	8	-	-

Это монстры, созданные чародеями и являются безошибочными следопытами. Они постоянно следуют за целью, пока их миссия не будет выполнена, и тогда они возвращаются туда, откуда были вызваны. Они никогда не остановятся, пока их миссия не будет завершена, и остановить их можно лишь убив, хотя заклинание развять магию также сработает. Ведущий должен отметить, что невидимые охотники не одобряют миссии, которые влекут за собой длительные периоды непрерывной службы, такие как охрана чародеев в течение месяца, года и т.д. Они будут стремиться выполнить свои обязанности буквально следуя букве, а не его духу. Например: невидимому охотнику приказано: «Охраняй меня от любых нападений и смотри, чтобы мне не причинили вреда.» Чтобы добросовестно выполнять этот бесконечный долг, невидимому охотнику придётся перенести чародея в свой внепространственный план и поместить его в состояние анабиоза, и затем освобождать чародея, только когда на **2к6** выпадет «12», делая проверки ежедневно или каждую неделю.



## Элементали

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	2	разная	разный	-	-

Существует четыре типа элементарей: воздушный, земляной, огненный и водяной. Каждый из них будет рассмотрен отдельно. Все элементали могут быть разной силы:

- Вызванные элементали: КЗ 16
- Элементали из устройств\*: КЗ 12
- Элементали из посохов: КЗ 8

\* — Из медальонов, камней, самоцветов или браслетов.

Независимо от силы элементаля, только один из каждого типа может быть вызван в течение любого дня. Таким образом, если персонаж обладает устройством для вызова воздушного элементаля, но прежде чем он смог его использовать, противник вызвал своего воздушного элементаля, второго можно будет вызвать только на следующий день. Только магическое оружие/атаки воздействуют на элементарей.

**Элементали воздуха:** перемещаются только с помощью полёта, двигаясь с максимальной скоростью 36". Когда они вступают в бой в воздухе, они добавляют +1 к урону. Обычно они наносят **кб+1** урона. Они могут превращаться в вихрь, который сметёт всех существ с КЗ менее 2, причём вихрь имеет коническую форму, диаметром 3" у основания, и диаметром 6" сверху, его высота в дюймах будет равна его КЗ. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения.

**Элементали земли:** перемещаются всего на 6" и не могут пересекать воду. Однако, когда они попадают, они наносят **3кб** любому противнику, который находится на земле, и **2кб** урона остальным противникам. Они обладают эффектом супер-тарана, бьющего по стенам на **3кб**.

**Элементали огня:** перемещаются на расстояние до 12". Они наносят **2кб** урона всех противникам, не использующим огонь, и **кб+1** урона огненным противникам. Они действуют как зажигательные вещества при контакте с легковоспламеняющимся материалом. Они не могут пересечь воду. Они образуются из пламени большой температуры, то есть из большого костра, бассейна лавы и т.д.

**Элементали воды:** как правило, ограничены водой, будучи способными перемещаться всего на 6" от жидкости. Они движутся со скоростью 18" в воде и 6" за пределами воды. В воде они наносят **2кб** урона, а вне воды всего **кб** в ближнем бою. Водные элементали могут быть вызваны только из значительного водоёма, то есть пруда, ручья или более крупного водоёма. Они могут остановить любой корабль и даже опрокинуть небольшое плавсредство.

**Все элементали** должны постоянно находиться под контролем тех, кто их вызвал. Неспособность контролировать любого элементаля приведет к тому, что он повернётся против того, кто его вызвал, и атакует. Вырвавшийся на свободу элементаль будет двигаться прямо к тому, кто его вызвал, атакуя всё, что попадет на его пути. Обратите внимание, что после потери контроля, его невозможно восстановить. Контроль

заключается в том, чтобы призывающий просто удерживает безраздельное внимание на элементе; и получение урона, перемещение или любое другое действие, как правило, нарушают эту концентрацию.

## Джинны

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	5	9"/24"	7+1	-	-

Все джинны — воздушные существа и не обладают способностями, которые обычно приписываются им в сказках. Они могут переносить на себе до 600 фунтов веса пешком или летая (на короткое время). Они могут создавать еду — и вовсе не иллюзорную, а вполне питательную, а также пригодные для питья напитки. Они могут создавать долговечные мягкие изделия и деревянные предметы, но металлические изделия, созданные ими, служат недолго (чем твёрже металл, тем короче его срок службы), так что золото джиннов растворится уже через один день. Они могут создавать иллюзии, которые будут сохраняться до тех пор, пока не рассеются прикосновением или магией, и им не нужно концентрироваться, чтобы поддерживать их. Они могут образовывать вихрь диаметром 1" в основании, диаметром 2" наверху и высотой 3", который сметёт всех существ с КЗ менее 2. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения. Джинны также способны становиться невидимыми или принимать газообразную форму. Они атакуют на **2к6-1** урона.

## Ифриты

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	3	9"/24"	10	-	-

Эти существа похожи на джиннов, но являются их врагами, их основа — огонь, и они склонны к хаосу. Их легендарный дом — Латунный город. Они могут создавать еду — и вовсе не иллюзорную, а вполне питательную, а также пригодные для питья напитки. Они могут создавать долговечные мягкие изделия и деревянные предметы, но металлические изделия, созданные ими, служат недолго (чем твёрже металл, тем короче его срок службы), так что золото ифритов растворится уже через один день. Они могут создавать иллюзии, которые будут сохраняться до тех пор, пока не рассеются прикосновением или магией, и им не нужно концентрироваться, чтобы поддерживать их. Они могут образовывать вихрь диаметром 1" в основании, диаметром 2" наверху и высотой 3", который сметёт всех существ с КЗ менее 2. Для формирования вихря требуется целый раунд, как и для его растворения. Ифриты также способны становиться невидимыми или принимать газообразную форму. Кроме того, они могут создавать стену огня и действуют как зажигательные вещества при контакте с легковоспламеняющимся материалом. Они будут служить в течение 1001 дня. Могут нести до 1,000 фунтов пешком или летая (на короткое время) и атакуют на **2к6** урона.

## Охровое желе

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	8	3''	5	-	-

Охровое желе представляет отдельный вид монстров — чистильщики. Это гигантская амёба, которую можно убить огнём или холодом, но попадание оружия или молний просто поделит её на несколько меньших охровых желе. Желе не воздействует на камень или металл, но разрушает дерево и наносит **к6** урона за раунд при контакте с незащищённой плотью. Оно легко просачивается через небольшие трещины. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Чёрный пудинг

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
1	6	6''	10	-	-

Иногда его ещё называют серым пудингом. Ещё один монстр-чистильщик и надоедливый монстр. На него не влияет холод. Он разделяется на более мелкие кусочки при рубке или ударах молний, но погибает от огня. Чёрный пудинг растворяет древесину, разъедает металл с достаточно высокой скоростью, не оказывает никакого воздействия на камень и наносит **3к6** урона незащищённой плоти. Если персонаж в доспехах пробежит через чёрный пудинг, разъедающая сила монстра разъест доспех на его ногах и голеньях, так что он отпадёт в следующем раунде. Чёрный пудинг может проходить через довольно маленькие отверстия и передвигаться по потолку так же легко, как и по полу. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Зелёная слизь

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	-	-	2	-	-

Это статичная опасность, которая может быть убита огнём или холодом, но на неё не действуют молнии или удары оружием. Она разъедает дерево и металл, но не камень. Зелёная слизь прилипает к плоти и проникает в неё за один раунд, после чего плоть сама становится зелёной слизью. Зелёную слизь невозможно соскрести поэтому когда она соприкасается с чем-либо, предмет необходимо выбросить или каким-либо образом устранить. Заклинание избавление от болезни также поможет убить и устранить зелёную слизь, даже если она соприкасается с плотью. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Серая жижа

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	8	1''	3	-	-

Сочащийся ужас, который очень напоминает мокрый камень и поэтому его трудно обнаружить. Она не будет делиться от атак безвредного для него огня и холода, но её можно ранить молнией или разрезать и нарубить оружием. Она не вредит дереву или камню, но разъедает металл с той же скоростью, что и чёрный пудинг. Каждый раунд она наносит **2к6** урона незащищенной плоти, с которой соприкасается. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Жёлтая плесень

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
-	-	-	-	-	-

Смертоносный подземный гриб, который можно уничтожить только огнём. Он поражает дерево и плоть, нанося **к6** урона при контакте с открытой кожей, но не причиняет вреда металлу или камню. Однако его худшая угроза — это споры. Грубый контакт с жёлтой плесенью с вероятностью 50% приведёт к её разрушению и распространению облака удушающих спор размером 1'' x 1''. Любые существа в пределах облака спор должны выполнить спасбросок против яда или умереть в случае провала. Чаще всего такого монстра можно встретить в проходах и коридорах.

## Небольшие насекомые или животные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
6к6	разный	разная	разный	разный	разные

На выбор у вас огромное разнообразие существ, например, волки, сороконожки, змеи и пауки. Любое попадание по более мелким — убьёт их, в то время как у более крупных животных (например, волка) будет КЗ 1. Обычно у них КБ 8.

## Большие насекомые или животные

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	разный	разная	разный	разный	разные

К этой категории относятся такие существа как гигантские муравьи или динозавры. КБ может быть от 8 до 2. КЗ должен варьироваться от 2 до 20, например, для тираннозавра рекса. Также в эту группу входят необязательно используемые марсианские животные, такие как апты, банты, тоаты и т.д. Если ведущий самостоятельно не создаст таких монстров, он может опросить участников кампании, чтобы вместе определить их характеристики. Урон у таких существ будет между **2к6** и **4к6**.

### Гигантские пиявки

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	8	6''	2	разный	разный

Обитающие только в болотистой местности, эти твари присасываются к цели, когда падают по ней и каждые 2 хода высасывают 1 из неё уровень. Чтобы отцепить их, пиявок придётся убить.

### Крокодилы (вплоть до гигантских)

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	5	9''/15''	вплоть до 2	разный	разные

Они обитают в болотах и тёплых реках с медленным течением. Их можно убить, протаранив кораблём, но с вероятностью 50% нанеся ущерб самому судну, если только корабль не оснащён тараном. Гигантские особи (20 футов или длиннее) могут опрокидывать лодки или плоты.

### Гигантские змеи

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	6	20''	6	разный	разные

Огромные морские змеи (или змеи больших озёр). Самые крупные способны обвиваться вокруг небольших кораблей (галеры викингов или меньше) и сжимать их заставляя терять 10% ОЗ каждый ход.

Если при броске на попадание у гигантской змеи выпало на 4 больше, чем требуется или на **к20** выпало **«20»**, она проглатывает свою жертву. Через 6 раундов проглоченное существо будет мертво. Через 12 раундов оно будет полностью переварено и невосстановим. Гигантские змеи никогда не делают проверок боевого духа и всегда будут атаковать.

### Гигантские осьминоги или кальмары

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	7	9'' или 12''	4 или 6	разный	разные

Обитают только в солёной воде, и 1 раз в день они могут совершать тройное движение на сильной струе воды и выбрасывать облака чернил. Обратите внимание, что каждая конечность может атаковать. Самые крупные кальмары наносят 2к6 урона своими ударами. Попадания в основное тело (не в переднюю часть или щупальца) кальмара будут считаться как по КБ 3.

### Гигантские крабы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	2	6''	3	разный	разные

Поскольку эти существа не умеют плавать, они представляют опасность только вблизи пляжей и на суше. Они атакуют дважды, по одному на каждую клешню.

### Гигантские рыбы

Кол-во в дикой местности	КБ	Скорость	КЗ	Шанс логова	Сокровища
2к8	разный	30''–50''	разный	разный	разные

Различные формы гигантских рыб будут нападать на пловцов, небольшие суда или других монстров поблизости. Если они атакуют небольшое судно, то на короткое будут доступны для дальнобойных атак. Некоторые (размером с Моби Дика...) способны таранить. Рекомендуется использовать гарпуны.

## Другие монстры

Нет никаких практических ограничений на возможное разнообразие монстров. Вот лишь некоторые из возможных концептов:

**Титаны:** гиганты с ограниченными магическими способностями.

**Циклопы:** сверхсильные гиганты с плохим восприятием глубины.

**Джаггернауты:** огромные каменные статуи на колёсах, которые сокрушают всё на своем пути. Ими движет какая-то неземная сила.

**Живые статуи:** различные каменные и металлические монстры, которые оживают, если вторгнуться на определенную территорию. Один из этих монстров, например был железным, неуязвимым для любого оружия, кроме двух особых, которые он охранял, обладал огненным дыханием, ядовитым мечом и хлыстом из перьев василиска, который превращал поражённые им существа в камень.

**Саламандры:** своевольные огненные элементали с несколько ограниченной силой, в форме рептилий.

**Желатиновые кубы:** подземные существа почти полностью прозрачные, которые в точности вписываются в типичный коридор подземелья. Металлические предметы, впитавшиеся в них, впоследствии будут видны внутри их тела. Этим монстрам было бы трудно причинить вред, и у них было бы большое количество КЗ.

**Роботы, големы, андроиды:** монстры, не требующие объяснений, которые полностью индивидуальны в том, что касается характеристик.