[Существа 2](#_Toc96393285)

[2](#_Toc96393286)

[Размер 2](#_Toc96393287)

[Тип 2](#_Toc96393288)

[Ключевые слова 4](#_Toc96393289)

[Мировоззрение 4](#_Toc96393290)

[Класс Защиты 4](#_Toc96393291)

[Хиты 5](#_Toc96393292)

[Скорость 5](#_Toc96393293)

[Значение характеристик 6](#_Toc96393294)

[Спасброски 6](#_Toc96393295)

[Навыки 7](#_Toc96393296)

[Уязвимости, сопротивления и иммунитеты 7](#_Toc96393297)

[Чувства 7](#_Toc96393298)

[Языки 8](#_Toc96393299)

[Опасность 8](#_Toc96393300)

[Опыт 9](#_Toc96393301)

[Особенности 10](#_Toc96393302)

[Врожденные заклинания 10](#_Toc96393303)

[Сотворение заклинаний 10](#_Toc96393304)

[Псионика 10](#_Toc96393305)

[Действия 10](#_Toc96393306)

[Атаки ближнего боя и дальнобойные атаки 11](#_Toc96393307)

[Мультиатака 11](#_Toc96393308)

[Боеприпасы 11](#_Toc96393309)

[Реакции 11](#_Toc96393310)

[Ограниченное использование 11](#_Toc96393311)

[Снаряжение 12](#_Toc96393312)

[Легендарные существа 12](#_Toc96393313)

[Легендарные Действия 12](#_Toc96393314)

[Логово легендарного существа 12](#_Toc96393315)

## Существа

# 

Статистика существа, иногда называемая его **блоком статистики**, содержит всю необходимую информацию для использования существа в игре.

**Изменение Существ**

Несмотря на разнообразную коллекцию существ в этой книге, вы можете испытывать затруднения, когда дело доходит до поиска идеального существа для части приключения. Не стесняйтесь настраивать существующее существо, чтобы сделать его более полезным для вас, возможно, заимствуя одну или две черты у другого существа или используя **вариант** или **шаблон**, подобные приведенным в этой книге. Имейте в виду, что изменение существа, в том числе при применении к нему шаблона, может изменить его уровень опасности.

### Размер

Существо может быть Крошечным, Маленьким, Средним, Большим, Огромным и Громадным. Таблица категорий размеров показывает, сколько места существо указанного размера занимает в битве. Смотрите *Книгу игрока* для получения дополнительной информации о размере существа и пространстве.

**Категории размеров (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер | Пространство | Примеры: |
| Крошечный | 2½ на 2½ фута. | Бес, спрайт |
| Маленький | 5 на 5 футов. | Гигантская крыса, гоблин |
| Средний | 5 на 5 футов. | Орк, оборотень |
| Большой | 10 на 10 футов. | Гиппогриф, огр |
| Огромный | 15 на 15 футов. | Огненный великан, треант |
| Гигантский | 20 на 20 футов. или больше | Кракен, пурпурный червь |

### Тип

Вид существа говорит о его основополагающей природе. Некоторые заклинания, волшебные предметы, классовые особенности и другие эффекты взаимодействуют по разному с разными видами существ Например, *стрела убийства драконов* причиняет дополнительный урон не только драконам, но и другим существам с видом «дракон», таким как дракочерепаха и виверна.

В игре есть следующие виды существ, на которые могут ссылаться правила:

**Аберрации** — абсолютно чужеродные существа. Многие из них имеют врождённые волшебные способности, обусловленные их чужеродным разумом, а не мистическими силами мира. Наиболее известные аберрации — аболеты, бехолдеры, свежеватели разума и слаады.

**Звери** — это негуманоидные существа, являющиеся фауной фэнтези миров. Некоторые из них имеют волшебные силы, но большая часть неразумна, не владеет языками и не имеет никакого общественного строя. Звери включают в себя всё многообразие животных, динозавров и гигантских версий обычных животных.

**Небожители** — это существа из Верхних Планов. Многие из них являются слугами божеств, и выполняют роль посланников и агентов в мире смертных и других планах. Небожители добры от природы, небожитель, сбившийся с пути добра, это ужасная редкость. К небожителям относятся ангелы, коатли и пегасы.

**Конструкты** создаются, а не рождаются. Некоторые запрограммированы создателем следовать простому набору инструкций, другие же имеют зачатки разума и способны к самостоятельному мышлению. Големы — это классические конструкты. Многие существа родом из внешнего плана Механус, такие как модроны, являются конструктами, созданными из материи этого плана волей могущественных существ.

**Драконы** — это большие рептилиеподобные существа древнего происхождения и огромной силы. Истинные драконы, в том числе и добрые металлические драконы, и злые цветные драконы, очень умны и обладают врождённой магией. Также к этой категории относятся существа, отдалённо связанные с истинными драконами, менее сильные и не наделённые магией, такие как виверны и псевдодраконы.

**Элементали** — это существа со стихийных планов. Некоторые существа этого вида представляют собой просто живую массу соответствующей стихии, в том числе и существа, которых обычно называют «элементалями». У других есть биологические тела, пропитанные стихийной энергией. Расы джиннов, включая джиннов и ифритов, образуют наиболее важные цивилизации на стихийных планах. К другим стихийным существам можно отнести эйзеров, невидимых охотников и водных аномалий.

**Феи** — магические существа, тесно связанные с силами природы. Они живут в сумрачных рощах и туманных лесах. В некоторых мирах они тесно связаны со Страной Фей, которую также называют Планом Фей. Некоторые из них встречаются во Внешних Планах, в частности, на Арборее или в Звериных Землях. Некоторые из них встречаются во Внешних Планах, в частности, на Арборее или в Звериных Землях. К фейри относятся дриады, пикси и сатиры.

**Исчадия** — злобные существа, обитающие на Нижних Планах. Некоторые из них служит богам, но многие в подчинении у архидьяволов и демонических повелителей. Злые жрецы и маги иногда призывают исчадий в материальный мир, чтобы те выполнили их желания. Если среди небожителей зло — это редкость, то встретить доброе исчадие практически невозможно. К исчадиям относятся демоны, дьяволы, адские гончие, ракшасы и юголоты.

**Великаны** возвышаются над людьми и подобными людям. Телом они похожи на людей, хотя у некоторых могут быть уродства (фоморы) или несколько голов (эттины). Существует шесть разновидностей истинных великанов: холмовые, каменные, ледяные, огненные, облачные и штормовые. Также к этому виду относятся огры и тролли.

**Гуманоиды** — это все основные народы фэнтезийного игрового мира , и цивилизованные и дикие, они очень разнообразны по видам. Они обладают языком и культурой, некоторые имеют врождённые магические способности (хотя большинство гуманоидов может обучиться накладыванию заклинаний). Они двуноги. Наиболее распространённые гуманоидные расы доступны игроку при создании персонажа: это люди, дварфы, эльфы и халфлинги. Почти столь же многочисленные, но гораздо более дикие и жестокие, и более злые, это раса гоблиноидов (гоблины, хобгоблины и багберы), орки, гноллы, людоящеры и кобольды.

**Монстры** — это существа в абсолютном смысле этого слова. Это жуткие чудища, обычно с неестественным происхождением, и напрочь лишённые милосердия. Некоторые — результат магических экспериментов, которые пошли не так, как задумано (например, совомеды), другие — порождение страшных проклятий (например, минотавры или юань-ти). Любое такое существо сложно классифицировать, и, в некотором роде, это универсальная категория для существ, которые не вписываются в любой другой вид.

**Слизи** — это студенистые существа, которые редко имеют фиксированную форму. В основном, они живут в подземельях или пещерах, питаясь падалью или существами, которые попались им на пути. Чёрная слизь и студенистый куб — самые узнаваемые слизи.

**Растения** в этом контексте являются растительными существами, а не обычной флорой. Большая часть из них подвижна, а некоторые и плотоядны. Типичные растения — это ползающие насыпи и тренты. Грибковые существа, такие как газовые споры или микониды, также попадают в эту категорию.

**Нежить** — это некогда живые существа, доведенные до ужасающего состояния нежити посредством практик некромантической магии или какого-то нечестивого проклятия. К нежити относятся ходячие трупы, например, вампиры и зомби, а также бесплотные духи, например, приведения и спектры.

### Ключевые слова

У существа может быть одно или несколько ключевых слов, указанных в скобках у его вида. Например, орк имеет *гуманоид (орк)* тип. Ключевые слова в скобках дают дополнительную классификацию для некоторых существ. Ключевые слова не влияют на правила, но что-нибудь в игре, например, волшебные предметы, могут ссылаться на них. Например, копье, которое эффективно в бою с демонами, будет работать против любого существа, которое имеет метку «демон».

### Мировоззрение

Мировоззрение существа даёт ключи к его характеру и тому, как он ведёт себя в ролевой или боевой ситуации. Например, хаотично-злое существо может по разным причинам мгновенно наброситься на персонажей, в то время как нейтральное существо может вступить в переговоры. См. *Книга игрока* для описания различных мировоззрений.

Мировоззрение, указанное в блоке статистики существа, используется по умолчанию. Не стесняйтесь отойти от него и изменить мировоззрение так, чтобы это удовлетворило потребности вашего приключения. Если вам нужен добрый зелёный дракон или злой штормовой великан, то ничто вас не останавливает.

У некоторых существ может быть указано **любое мировоззрение.** Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение существа. Мировоззрение некоторых существ указывает склонность или отвращение существа к закону, хаосу, добру или злу. Например, берсерк может иметь любое хаотичное мировоззрение (хаотично-доброе, хаотично-нейтральное или хаотично-злое), что логично, исходя из его дикой природы.

Множество существ с низким интеллектом не различают закон и хаос, добро и зло. Они не делают моральных или этических выборов, а действуют инстинктивно. У этих существ нет мировоззрения, что обозначается записью **без мировоззрения**.

### Класс Защиты

Существо, которое носит доспех или использует щит, имеет Класс Защиты (КЗ), который учитывает его доспех, щит и ловкость. В противном случае КЗ существа основан на его модификаторе ловкости и естественной броне, если таковые имеются. Если существо имеет естественную броню, носит доспех или использует щит, это отмечается в скобках после его значения КЗ.

### Хиты

Как правило, существо умирает или уничтожается, когда его хиты снижаются до нуля. Более подробную информацию о хитах см в *Книге игрока*.

Хиты существ представлены как в значениях костей, так и средним числом. Например, существо с 2к8 хитами имеет в среднем 9 хитов (2 × 4,5).

Размер существа определяет кость, используемую при расчёте хитов, как показано в приведённой ниже таблице.

Таблица. Связь Кости Хитов и размера существа

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер | Кость Хитов | В среднем хитов за кость |
| Крошечный | к4 | 2,5 |
| Маленький | к6 | 3,5 |
| Средний | к8 | 4,5 |
| Большой | к10 | 5,5 |
| Огромный | к12 | 6,5 |
| Гигантский | к20 | 10,5 |

Модификатор Телосложения тоже влияет на количество хитов у существа. Этот модификатор умножается на количество Костей Хитов, а результат прибавляется к хитам. Например, если у существа Телосложение 12 (модификатор +1) и 2к8 Костей Хитов, у него будет 2к8 + 2 хита (в среднем 11).

### Скорость

Скорость существа расскажет вам, как далеко оно может перемещаться в свой ход. Для получения более подробной информации о скорости смотрите *Книгу игрока.*

У всех существ есть скорость ходьбы, называемая просто скоростью существа. Существа, которые не имеют возможности передвигаться по земле, имеют скорость ходьбы 0 футов.

Некоторые существа имеют один или несколько дополнительных режимов передвижения, перечисленных ниже.

#### Копание

Существе, имеющее скорость копания, может использовать её для передвижения через песок, землю, грязь или лёд. Существо не может прокапываться сквозь камень, если у него нет особого умения, позволяющего делать это.

#### Взбирание

Существ, который имеет скорость взбирания, может использовать все или часть своего движения для перемещения по вертикальным поверхностям. Существу нет необходимости тратить дополнительное движение для взбирания.

#### Полет

Существе, имеющее скорость полёта, может использовать часть или всё передвижение для полёта Некоторые существа могут **парить**, отчего их сложнее сбивать на землю (правила полёта объясняются в *Книге игрока*). Такие существа прекращают парение, когда умирают.

#### Плавание

Существе, имеющее скорость плавания, не тратит дополнительное движение при плавании.

### Значение характеристик

Все существа обладают шестью значениями характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующими модификаторами. Для получения более подробной информации о значениях характеристик и том, как они используются в игре, смотрите *Книгу игрока.*

### Спасброски

Запись о спасбросках обычно указана у существ, которые хорошо сопротивляются определённым видам эффектов. Например, существо, которое не так легко очаровать или испугать, получает бонус к спасброскам Мудрости. У большинства существ нет специальных бонусов к спасброскам.

Бонус к спасброску — это сумма модификатора соответствующей характеристики и бонуса владения, который зависит от уровня опасности (как показано в приведённой ниже таблице).

**Таблица. Зависимость бонуса владения от показателя опасности .**

|  |  |
| --- | --- |
| Опасность | Бонус владения |
| 0 | +2 |
| 1/8 | +2 |
| 1/4 | +2 |
| 1/2 | +2 |
| 1 | +2 |
| 2 | +2 |
| 3 | +2 |
| 4 | +2 |
| 5 | +3 |
| 6 | +3 |
| 7 | +3 |
| 8 | +3 |
| 9 | +4 |
| 10 | +4 |
| 11 | +4 |
| 12 | +4 |
| 13 | +5 |
| 14 | +5 |
| 15 | +5 |
| 16 | +5 |
| 17 | +6 |
| 18 | +6 |
| 19 | +6 |
| 20 | +6 |
| 21 | +7 |
| 22 | +7 |
| 23 | +7 |
| 24 | +7 |
| 25 | +8 |
| 26 | +8 |
| 27 | +8 |
| 28 | +8 |
| 29 | +9 |
| 30 | +9 |

### Навыки

Запись о навыках присутствует у существ, которые владеют одним или несколькими навыками. Например, существе, которое очень проницательно и скрытно, возможно, будет иметь бонус к проверкам Мудрости (Восприятие) и Ловкости (Скрытность).

Бонус навыка — это сумма модификатора соответствующей характеристики и бонуса владения существа, который зависит от показателя опасности (как показано в приведённой выше таблице). Могут применяться и другие модификаторы. Например, у существа может быть необычно большой бонус (обычно это удвоенный бонус владения), показывающий его большой опыт.

### Уязвимости, сопротивления и иммунитеты

У некоторых существ есть уязвимость, сопротивление или иммунитет к определённым видам урона. Некоторые существа даже устойчивы или невосприимчивы к урону от немагических атак (магическая атака - это атака, нанесенная заклинанием, волшебным предметом или другим магическим источником). Кроме того, некоторые существа имеют иммунитет к определённым состояниям.

### Чувства

Запись о чувствах указывает значение пассивной Мудрости (Восприятие) существа, а также его особые чувства. Особые чувства описаны ниже.

#### Слепое зрение

Существо со слепым зрением воспринимает окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение.

Как правило, это особое чувство есть у существ без глаз, таких как гримлоки и серая слизь, а также у существ с эхолокацией или обострённым восприятием, таких как летучие мыши и истинные драконы.

Если существо слепо от природы, это указывается в скобках наряду с радиусом, за пределами которого определяя таким образом максимальный радиус его восприятия.

#### Тёмное зрение

Существо с тёмным зрением может видеть в темноте в определённом радиусе. Существо может видеть при тусклом освещении в этом радиусе, как если бы это было нормальное освещение, и в темноте, как при тусклом освещении. Существо не может различать цвета в темноте, только оттенки серого. Многие существа, живущие под землёй, обладают этим чувством.

#### Чувство вибрации

Существа с чувством вибрации могут обнаруживать и определять источник колебаний в пределах определённого радиуса при условии, что существо и источник колебаний находятся в контакте с одной и той же поверхностью или веществом. Чувство вибрации не может быть использовано для обнаружения летающих или бесплотных существ. Многие роющие существа, такие как анхеги или бурые увальни, обладают этим чувством.

#### Истинное зрение

Существо с истинным зрением в определённом радиусе видит в обычной и магической тьме, видит невидимых существ, автоматически распознаёт визуальные иллюзии и успешно преуспевает в спасбросках от них, и видит истинную форму перевёртышей и существ, превращённых магией. Кроме того, зрение этого существа простирается на Эфирный План в том же радиусе.

**Владение доспехами, оружием и инструментами**

Считается, что существо владеет своим доспехом, оружием и инструментами. Если вы меняете их, вы должны решить, получает ли существо владение новым снаряжением.

Например, обычно холмовой великан носит шкурный доспех и палицу. Вы можете обмундировать его в кольчугу и выдать Двуручный топор, а потом решаете, владеет ли великан новым снаряжением.

Смотрите в *Книге игрока* правила использования доспехов и оружия без владения ими.

### Языки

Языки, на которых существо может говорить, перечислены в алфавитном порядке. Иногда существо может понимать язык, но не может говорить на нём, и это указывается отдельно. Знак «—» означает, что существо не говорит и не понимает никаких языков.

#### Телепатия

Телепатия это магическая способность, которая позволяет существу мысленно общаться с другим существом в пределах указанного радиуса. Существо, с которым связываются, не обязательно должно иметь общий язык с существом, но оно должно понимать, как минимум, один язык. Существо без телепатии может принимать и отвечать на телепатические сообщения, но не может инициировать или прекратить телепатический разговор.

Существу с телепатией нет необходимости видеть существо, с которым оно связывается, и оно может закончить телепатический контакт в любое время. Контакт нарушается, как только кто-либо из существ выходит за пределы радиуса связи, или если существо с телепатией вступает в телепатический контакт с другим существом в радиусе. Существо с телепатией может начинать и обрывать телепатическую беседу без использования действия, но пока существо недееспособно, оно не может начинать контакт, а любая установленная телепатическая связь обрывается. Существо в области заклинания *преграда магии* или в любой области, где магия не работает, не может отправлять и получать телепатические сообщения.

## Опасность

**Показатель опасности** указывает, как велика угроза от существа. Соответственно экипированный и хорошо отдохнувший отряд из четырёх искателей приключений должен быть в состоянии победить существо с показателем опасности, равным уровню отряда, не испытывая при этом смертельной угрозы. Например, группа из четырех персонажей 3-го уровня должна найти существа с уровнем опасности 3, чтобы быть достойным вызовом, но не смертельным.

Существа, которые значительно слабее, чем персонажи 1 уровня, имеют показатель опасности ниже 1. Существа с показателем опасности 0 незначительны, если только они не многочисленны. В первом случае за них не начисляется опыта, во втором же начисляется по 10 опыта за каждого.

Некоторые существа представляют собой большую опасность даже для отряда 20 уровня. У таких существ показатель опасности 21 или выше, и они специально разработаны, чтобы проверить мастерство игроков.

### Опыт

Количество опыта за существо основано на его показателе опасности Как правило, опыт начисляется за победу над существом, хотя Мастер может также присудить опыт за нейтрализацию угрозы от существа в какой-то другой форме.

Если ничто не указывает на обратное, то за существо, призванное заклинанием или другим магическим способом, начисляется столько опыта, сколько указано в его блоке статистики.

**Опыт в зависимости от Уровня Опасности**

|  |  |
| --- | --- |
| Опасность | Опыт |
| 0 | 0 или 10 |
| 1/8 | 25 |
| 1/4 | 50 |
| 1/2 | 100 |
| 1 | 200 |
| 2 | 450 |
| 3 | 700 |
| 4 | 1100 |
| 5 | 1800 |
| 6 | 2300 |
| 7 | 2900 |
| 8 | 3900 |
| 14 | 11500 |
| 15 | 13000 |
| 16 | 15000 |
| 17 | 18000 |
| 18 | 20000 |
| 19 | 22000 |
| 20 | 25000 |
| 21 | 33000 |
| 22 | 41000 |
| 23 | 50000 |
| 24 | 62000 |
| 25 | 75000 |

## Особенности

Особенности, перечисленные после показателя опасности, но перед действиями и реакциями, скорее всего, будут актуальны в боевом столкновении, и поэтому требуют некоторых пояснений.

### Врожденные заклинания

Существа с врожденной способностью произносить заклинания имеет особое свойство Врожденные заклинания. Если не указано иное, врожденное заклинание 1-го уровня или выше всегда сотворяется на самом низком возможном уровне и не может быть сотворено на более высоком уровне. Если у существа есть заговор, где его уровень имеет значение, и уровень не указан, используйте показатель опасности существа.

Врожденное заклинание может иметь специальные правила или ограничения. Например, маг дроу может врожденно использовать заклинание *левитации*, но заклинание имеет ограничение “только для себя”, что означает, что заклинание влияет только на мага дроу.

Врожденные заклинания существа не могут быть заменены другими заклинаниями. Если врожденные заклинания существа не требуют бросков атаки, для них не дается бонус атаки.

### Сотворение заклинаний

Существо с особенностью Сотворение заклинаний имеет уровень заклинателя и ячейки заклинаний, которые оно использует для накладывания заклинаний 1 уровня и выше (как описано в *Книге игрока*). Уровень заклинателя также используется для заговоров, включённых в эту особенность.

У такого существа есть список известных или подготовленных заклинаний определённого класса. Список также может быть расширен заклинаниями из свойств этого класса, таких как Божественный домен жреца или классовое свойство друида Круг друидов. Существо считается членом этого класса при настройке или использовании волшебного предмета, который требует членства в классе или доступа к его списку заклинаний.

Существо может накладывать заклинания с увеличенным уровнем, если у него есть соответствующие ячейки заклинания. Например, маг дроу с заклинанием *молнии* 3-го уровня может сотворить его как заклинание 5-го уровня, используя одну из своих 5-го уровня большей или меньшей угрозы, чем предлагается его рейтингом вызова.

### Псионика

Существо, которое накладывает заклинания, используя только силу своего разума, имеет ключевое слово «псионика» в особенности Использование заклинаний или Врождённые заклинания.

Эта метка не привносит никаких самостоятельных правил, но во время игры некоторые правила могут ссылаться на него. Существе, у которого есть такая метка, как правило, не нуждается ни в каких компонентах, чтобы накладывать заклинания.

## Действия

Когда существо совершает своё действие, оно может выбрать один из вариантов, описанных в разделе Действия его блока статистики, или использовать одно из доступных действий для всех существ, таких как Рывок или Засада, как это описано в *Книге игрока*.

### Атаки ближнего боя и дальнобойные атаки

Наиболее распространенными действиями, которые существо будет предпринимать в бою, являются атаки ближнего и дальнобойные атаки. Это могут быть атаки заклинаний или атаки оружия, где “оружие” может быть изготовленным предметом или естественным оружием, таким как коготь или хвостовой шип. Для получения более подробной информации о разных видах атак смотрите *Книгу игрока.*

***Существо или цель.*** Целью атаки ближнего боя или дальнобойной атаки обычно является либо одно существо, либо одна цель, разница в том, что “целью” может быть существо или объект.

***Попадание.*** Любой урон или другие эффекты, которые возникают в результате попадания по цели, описаны после слова «*Попадание*». У вас есть выбор: причинить средний урон или бросить кость; именно поэтому указаны оба значения.

***Промах.*** Если у атаки есть эффект, который происходит при промахе, это указано после слова «*Промах*».

### Мультиатака

Существо, которое может совершить несколько атак в свою очередь, имеет действие Мультиатаки. Существо не может использовать Мультиатаку при использовании атаки возможности, которая должна быть единственной атакой ближнего боя.

### Боеприпасы

У существа всегда достаточно боеприпасов для совершения дальнобойных атак. Вы можете предположить, что у существа есть 2к4 единицы метательного оружия и 2к10 боеприпасов для стрелкового оружия, такого как лук или арбалет.

## Реакции

Если существо может своей реакцией сделать что-то особое, эта информация содержится в этом разделе. Если у существа нет специальной реакции, этот раздел отсутствует.

## Ограниченное использование

Некоторые особые свойства имеют ограничение по количеству использований.

***Х / День***. Обозначение "X / День" означает, что специальная способность может использоваться X раз, и что существо должен закончить длительный отдых, чтобы восстановить израсходованные использования. Например «1/день» означает, что особое умение может быть использовано только один раз в день, после чего существо должно окончить продолжительный отдых, чтобы воспользоваться им снова.

***Перезарядка X–Y.*** Примечание «Перезарядка X–Y» означает, что существо может использовать особое умение один раз, и что это умение может с некоторым шансом перезарядиться в следующем раунде боя. В начале каждого хода существа бросайте к6. Если в результате броска выпало одно из указанных в примечании чисел, существо восстанавливает использованное особое умение. Способность также перезаряжается, когда существо завершает короткий или длительный отдых.

Например «Перезарядка 5–6» означает, что существо может использовать особое умение один раз. Затем, в начале своего хода, оно восстанавливает возможность использовать это умение, если выбросит «5» или «6» на к6.

***Перезаряжается после короткого или длительного отдыха.*** Эта запись означает, что существо может использовать особое умение один раз, а затем ему нужен короткий или длительный отдых, чтобы использовать его снова.

**Правила захвата для существ**

У многих существ имеют специальная атака, позволяющая им быстро схватить жертву. Когда существо попадает такой атакой, нет необходимости совершать дополнительную проверку характеристики, чтобы определить, успешно ли прошёл захват, при условии, что в атаке не сказано обратное.

Существо, схваченное существом, может действием пытаться высвободиться. Для этого оно должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против КС из блока статистики существа. Если КС высвобождения не указан, предполагается, что КС равна 10 + модификатор Силы (Атлетика) существа.

## Снаряжение

Блок статистики существа редко описывает снаряжение кроме доспеха или оружия, которым оно пользуется. Существо, которое обычно носит одежду, например, гуманоид, считается одетым соответствующим образом.

Вы можете сами экипировать существо дополнительными вещами и безделушками по своему усмотрению, используя соответствующую главу из Книги игрока для вдохновения. Вы сами решаете, какое снаряжение после смерти существа можно продать или использовать. Например, дырявые доспехи убитого существа очень редко используются повторно.

Если существу-заклинателю нужны материальные компоненты для накладывания своих заклинаний, предполагается, что у него есть компоненты для заклинаний, указанных в его блоке статистики.

## Легендарные существа

Легендарные существа могут делать то, что обычные существа не могут. Легендарные существа могут совершать специальные действия вне своего хода, а некоторые могут влиять на своё окружение, в результате чего вокруг них могут происходить неожиданные магические эффекты.

Если существо принимает форму легендарного существа, например, с помощью заклинания, оно не получает легендарных действий этой формы, действий логова или региональных эффектов.

### Легендарные Действия

Легендарное существо может совершать не в свой ход определённый набор особых действий, называемых легендарными действиями. Только одно легендарное действие можно использовать за раз, и такое действие совершается только в конце хода другого существа. Легендарное существо восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода. Оно совершенно не обязано использовать эти действия, и не может их использовать, пока недееспособно. Если легендарное существо застигнуто врасплох, оно не может использовать их до окончания его первого хода в бою.

### Логово легендарного существа

В описании легендарного существа, может быть, раздел, в котором описано его логово и специальные эффекты, которые оно может создавать либо силой воли, либо просто присутствуя там. Этот раздел присутствует только у легендарных существ, которые проводят много времени в своих логовах, где их и можно встретить с большой долей вероятности.

#### Действия логова

Если у легендарного существа есть своё логово, оно может использовать накопившуюся в нём магию. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам) существо может использовать один из вариантов действия логова или отказаться от этого в текущем раунде. Он не может сделать этого, будучи недееспособным или иным образом неспособным к действиям. Если оно застигнуто врасплох, существо не может использовать действия логова до конца своего первого хода в бою.

#### Местные эффекты

Само присутствие легендарного существа может оказывать странные или удивительные эффекты на окружение. Местные эффекты после смерти легендарного существа или заканчиваются внезапно, или исчезают со временем.