## Чудовища

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

**Изменение Существ**

Несмотря на разнообразную коллекцию чудовищ 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 монстра или используя **вариант** или **шаблон**, подобные приведенным в этой книге. Имейте в виду, что изменение чудовища, в том числе при применении к нему шаблона, может изменить его уровень опасности.

#### Размер

Чудовище 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.[[1]](#footnote-1)~~

**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 |

#### Вид

Вид чудовища говорит о его основополагающей природе. Некоторые заклинания, волшебные предметы, классовые особенности и другие эффекты взаимодействуют по разному с разными видами чудовищ. 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 багбиры[[2]](#footnote-2)), орки, гноллы, людоящеры и кобольды.

**Монстры** — это чудовища 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.

##### МЕТКИ

У чудовища может быть одна или несколько меток, указанных в скобках у его вида. Например, орк имеет *гуманоид (орк)* тип. Метки в скобках дают дополнительную классификацию для некоторых существ. Метки 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 чудовища, которое имеет метку «демон».

#### Мировоззрение

Мировоззрение чудовища даёт ключи к его характеру и тому, как он ведёт себя в ролевой или боевой ситуации. Например, хаотично-злое чудовище может по разным причинам мгновенно наброситься на персонажей, в то время как нейтральное чудовище может вступить в переговоры. См. *Книга игрока* для описания различных выравниваний[[3]](#footnote-3).

Мировоззрение, указанное в блоке статистики монстра, 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 чудовищ может быть указано **любое мировоззрение** Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение чудовища. Мировоззрение некоторых чудовищ указывает склонность или отвращение монстра 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**.

#### Уровень Защиты

Чудовище, которое носит доспех или использует щит, имеет Уровень Защиты (УЗ), который учитывает его доспех, щит и ловкость. В противном случае, УЗ чудовища основан на его модификаторе ловкости и естественной броне, если таковые имеются. Если чудовище имеет естественную броню, носит доспех или использует щит, это отмечается в скобках после его значения УЗ.

#### Хиты

Как правило, чудовище умирает или уничтожается, когда его хиты снижаются до нуля. Более подробную информацию о хитах см в *Книге игрока[[4]](#footnote-4)*.

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

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

#### Кость Хитов от размера

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер | Кость Хитов | В среднем хитов за кость |
| Крошечный | к4 | 2½ |
| Маленький | к6 | 3½ |
| Средний | к8 | 4½ |
| Большой | к10 | 5½ |
| Огромный | к12 | 6½ |
| Гигантский | к20 | 10½ |

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

#### Скорость

Скорость чудовища расскажет вам, как далеко оно может перемещаться в свой ход. Для получения более подробной информации о скорости смотрите *Книгу игрока[[5]](#footnote-5).*

У всех существ есть скорость ходьбы, называемая просто скоростью чудовища. 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[[6]](#footnote-6)

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

##### Взбирание[[7]](#footnote-7)

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

##### Полет

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

##### Плавание

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

#### ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Все чудовища 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[[8]](#footnote-8).*

#### 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).

**Бонус владение от уровня опасности (таблица)**

|  |  |
| --- | --- |
| 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, чудовище, 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 чудовища, который зависит от показателя опасности (как показано в приведённой выше таблице). Могут применяться и другие модификаторы. Например, у чудовища 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) чудовища, а также его особые чувства. Особые чувства описаны ниже.

##### Слепое зрение

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

##### Тёмное зрение

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

#### ЧУВСТВО ВИБРАЦИИ

Чудовища с чувством вибрации могут обнаруживать и определять источник колебаний в пределах определённого радиуса при условии, что чудовище 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

Чудовище 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 чудовища 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 секиру, а потом решаете, владеет ли великан новым снаряжением.

Смотрите в *Книге игрока* правила использования доспехов и оружия без владения ими. [[9]](#footnote-9)

#### Языки

Языки, на которых чудовище может говорить, перечислены в алфавитном порядке . Иногда чудовище может понимать язык, но не может говорить на нём, и это указыв[[10]](#footnote-10)ается отдельно. Знак «—» означает, что существо не говорит и не понимает никаких языков.

##### Телепатия

Телепатия это магическая способность, которая позволяет чудовищу мысленно общаться с другим существом в пределах указанного радиуса. Существо, с которым связываются, не обязательно должно иметь общий язык с чудовищем, 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.

Чудовищу 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 чудовище с телепатией вступает в телепатический контакт с другим существом в радиусе. Чудовище с телепатией может начинать и обрывать телепатическую беседу без использования действия, но пока чудовище недееспособно, оно не может начинать контакт, а любая установленная телепатическая связь обрывается.

Существо в области заклинания *преграда магии[[11]](#footnote-11)* или в любой области, где магия не работает, не может отправлять и получать телепатические сообщения.

#### Опасность

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

Чудовища, которые значительно слабее, чем персонажи 1 уровня, имеют показатель опасности ниже 1. Чудовища 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 чудовища представляют собой большую опасность даже для отряда 20 уровня. У таких чудовищ показатель опасности 21 или выше, и они специально разработаны, чтобы проверить мастерство игроков.

##### ОПЫТ

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

Если ничто не указывает на обратное, то за чудовище, 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 | 1,100 |
| 5 | 1,800 |
| 6 | 2,300 |
| 7 | 2,900 |
| 8 | 3,900 |
| 14 | 11,500 |
| 15 | 13,000 |
| 16 | 15,000 |
| 17 | 18,000 |
| 18 | 20,000 |
| 19 | 22,000 |
| 20 | 25,000 |
| 21 | 33,000 |
| 22 | 41,000 |
| 23 | 50,000 |
| 24 | 62,000 |
| 25 | 75,000 |

#### Особенности[[12]](#footnote-12)

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

##### Врожденное Колдовство

Чудовища с врожденной способностью произносить заклинания имеет особое свойство Врожденное Колдовство. 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 монстра есть заговор, где его уровень имеет значение, и уровень не указан, используйте уровень опасности чудовища.

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

##### Использование заклинаний

Чудовище с особенностью Использование 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 чудовища 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. Чудовище считается членом этого класса при настройке или использовании волшебного предмета, который требует членства в классе или доступа к его списку заклинаний.

Чудовище 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

Чудовище, которое накладывает заклинания, используя только силу своего разума, имеет метку «псионика» в особенности Использование заклинаний или Врождённое колдовство. Эта метка не привносит никаких самостоятельных правил, но во время игры некоторые правила могут ссылаться на него. Чудовище, у которого есть такая метка, как правило, не нуждается ни в каких компонентах, чтобы накладывать заклинания.

#### Действия

Когда чудовище 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[[13]](#footnote-13) или Засада[[14]](#footnote-14), как это описано в *Книге игрока[[15]](#footnote-15)*.

##### Атаки ближнего и дальнего боя

Наиболее распространенными действиями, которые чудовище будет предпринимать в бою, являются атаки ближнего и дальнего боя. 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[[16]](#footnote-16).*

***Существо или цель.***  Целью атаки ближнего или дальнего боя 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 чудовища всегда достаточно боеприпасов для совершения дальнобойных атак. Вы можете предположить, что у чудовища есть 2к4 единицы метательного оружия и 2к10 боеприпасов для стрелкового оружия, такого как лук или арбалет.

### Реакции

Если чудовище 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 монстр должен закончить долгий отдых, чтобы восстановить израсходованные использования. Например, «1/день» означает, что особое умение может быть использовано только один раз в день, после чего чудовище должно окончить продолжительный отдых, чтобы воспользоваться им снова.

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

Например, «Перезарядка 5–6» означает, что чудовище 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 продолжительного отдыха.***  Эта запись означает, что чудовище может использовать особое умение один раз, а затем ему нужен короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать его снова.

**Правила захвата для чудовищ**

У многих чудовищ имеют специальная атака, позволяющая им быстро схватить жертву. Когда чудовище 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 чудовищем, может действием пытаться высвободиться. Для этого оно должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против УС из блока статистики чудовища. Если УС высвобождения не указан, предполагается, что УС равна 10 + модификатор Силы (Атлетика) чудовища.

#### СНАРЯЖЕНИЕ

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

Если чудовищу-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. 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.

1. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-1)
2. Хоть один из нас и любит говорить про медвежуть, как наиболее литературный термин для перевода, но для упрощения будем использовать транслитерацию. [↑](#footnote-ref-2)
3. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-3)
4. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-4)
5. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-5)
6. Burrow speed [↑](#footnote-ref-6)
7. Climb speed [↑](#footnote-ref-7)
8. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-8)
9. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-9)
10. В переводе это не так. [↑](#footnote-ref-10)
11. Антимагическое поле [↑](#footnote-ref-11)
12. Special traits [↑](#footnote-ref-12)
13. Dash [↑](#footnote-ref-13)
14. Hide [↑](#footnote-ref-14)
15. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-15)
16. Поскольку это должен быть независимый от материалов ДнД контент, то в финальной версии удалим все ссылки на Книгу Игрока [↑](#footnote-ref-16)