КИЧ

Advanced Dungeons & Dragons(R)

2-ое Издание

Описание Монстров (tm)

Игровое Приложение

Обновленное Описание Монстров (tm)

для AD и D ® Игры 2-ое Издание

T S R ®

**1995**

От переводчика

Это избранные места из Описания Монстров, переведенные мной по необходимости (а также все монстры от A до K). Я не знаю когда переведу все остальное, так как некоторые люди клятвенно меня заверили что они переведут монстрятник к новому году. Если они сильно задержатся или их проект заглохнет, то я снова возьмусь за этот перевод, а пока +ждем с. Кстати мне тут один человек пообещал вставить в этот текст все недостающие гиперссылки, так что когда он это сделает я выложу то что получилось, и конечно вы узнаете имя этого героя ;-)).

В этой книге я использую собственную терминологию поэтому для некоторых она может быть не очень понятной (смотрите Руководство Игрока в моем переводе). Вот несколько замечаний к этому переводу:

1. Эта книга сделана с элементами гипертекста в MS Word 97, для более быстрого поиска нужной вам (и мне) информации, но к сожалению гиперссылки есть только на первые несколько десятков монстров, а на остальных я еще не успел их сделать, так как мне хватает дел и с их переводом.

2. Большинство монстров упорядочено по алфавиту поэтому найти что-либо будет не очень трудно. Я не упорядочил остальных так как мне некогда (а в мо\_ей распечатке я их упорядочил :-)), я по горло занят самим переводом, когда я с ним покончу (надеюсь довольно скоро), я все это упорядочу и сделаю гиперссылки, но пока этого еще нет.

3. Часть монстров не отредактирована после Stylus`а, так как это рабочий экземпляр (я с ним работаю). Это то что я перевел на данный момент, но не успел отредактировать. Поэтому ждите более свежих версий, в них монстров будет больше (ищите их на моей домашней страничке).

Я заранее извиняюсь за ошибки и некоторые неточности, допущенные в переводе и буду благодарен за их выявление. Пишите мне, если что-то обнаружите. Я буду исправлять их.

Для тех, кто будет читать эту книгу, у меня есть несколько замечаний:

Во-первых, я переводил эту книгу с помощью Stylus`а, поэтому некоторые места остались довольно корявыми, так что извините. Но смысл текста должен быть более-менее понятен, а это по моему главное.

Второе, я сильно изменил перевод некоторых английских терминов т.к. их буквальный перевод или совершенно не передает их смысл или очень коряво звучит, поэтому я заменил их на термины более или менее передающие их истинный смысл (кому не понравится пусть переводит сам или пользуется другим переводом). Словарь Терминов смотрите в Руководстве Игрока моего перевода.

**PS:** Особое спасибо Александру “Great Shuric” Ермакову за его неоценимые комментарии и ехидные замечания к моему творчеству. Именно они не дали мне сойти с ума во время этой работы.

У теперь меня есть постоянный доступ в Интернет, и я регулярно просматриваю свой ящик, так что можете писать свои замечания и предложения, но претензии по терминологии я не принимаю, по вышеизложенным причинам.

Мой **e-mail:** [EfanovSA@usa.net](mailto:EfanovSA@usa.net).

У меня наконец-то появилась домашняя страничка [<http://members.xoom.com/EfanovSA/>] куда я буду сбрасывать свои самые последние наработки (Спасибо Александру “Great Shuric” Ермакову), поэтому можете заглядывать туда время от времени, может быть появиться что-то новое.

Ефанов ”Orin” Сергей

1.12.1999 г.

Содержание

Аарококра

Аболет

Адский Пес

Анкег

Аргос

Баатезу

Баньши

Бихир

Бихолдер и Семейство Бихолдеров

[Болотники](#Болотники)

[Брауни](#Брауни)

[Вампир](#Вампир)

Василиск

Вещь Склепа

Виверна

Водяной

[Волк](#Волки)

Волк

Ворг

Страшный

Зимний

[Гибберлинг](#Гибберлинги)

Гигант, Вербииг

Гигант, Горный

Гигант, из Джунглей

Гигант, Каменный

Гигант, Ледяной

Гигант, Лесной (Водкин)

Гигант, Облачный

Гигант, Огненный

Гигант, Пустынный

Гигант, Рифовый

Гигант, с Холмов

Гигант, Туманный

Гигант, Фирболг

Гигант, Фомор

Гигант, Циклоп

Гигант, Штормовой

Гигант, Эттин

Гиппогриф

Глубинная Грибница

[Гноллы](#Гноллы)

Гном, Спригган

Гномы

[Гоблины](#Гоблины)

Голем, Общее

Голем, Великий

Голем, Малый

Голем, Горгулья и Стеклянный

Голем, Каменные Варианты

Голем, Костяной и Кукла

Голем, Некрофидиус и Чучело

Горгулья

[Гремлины](#Гремлины)(Джерманл)

Грибы

Грифон

[Грязевик](#Грязевик)

[Гхола](#Гхола)

Обычный

Ласедон

Джаст

Дельфин

Динозавр

Допельгангер

Драколич

Драконы, Общее

Дракон, Драгоценный Топазовый Дракон

Дракон, Драгоценный Изумрудный Дракон

Дракон, Драгоценный Кристаллический Дракон

Дракон, Драгоценный Сапфирный Дракон

Дракон, Драгоценный Аметистовый Дракон

Дракон, Металлический Медный Дракон

Дракон, Металлический Серебряный Дракон

Дракон, Металлический Бронзовый Дракон

Дракон, Металлический Золотой Дракон

Дракон, Металлический Латунный Дракон

Дракон, Цветной Белый Дракон

Дракон, Цветной Зеленый Дракон

Дракон, Цветной Красный Дракон

Дракон, Цветной Синий Дракон

Дракон, Цветной Черный Дракон

Глубинный Дракон

Желтый Дракон

Коричневый Дракон

Облачный Дракон

Ртутный Дракон

Стальной Дракон

Теневой Дракон

Туманный Дракон

Дракониан, Огненный Дракон

Дракониан, Фейри Дракон

Драконья Черепаха

[Дриада](#Дриада)

Единорог

[Жабы, Гигантские](#Жабы)

Гигантская

Огненная

Ледяная

Ядовитая

[Жук, Гигантский](#Жук)

[Забияки](#Забияка)

Златоед

[Злой Дух](#ЗлойДух)

Змея

Змея, Воздушная

[Зомби](#Зомби)

Обычный

Монстр

Джу-Джу

Лорд

Морской

Ил/Слизь/Желе

Имп

Имп, Мефит

Карлики

Катоблепас

[Кентавр](#Кентавр)

Ки-рин

Коатл

[Кобольды](#Кобольды)

Кокатрисс

[Кошки, Большие](#КошкиБольшие)

Гепард

Ягуар

Леопард

Обычный Лев

Горный Лев

Пещерный Лев

Гигантская Рысь

Дикий Тигр

Саблезубый Тигр

[Кошки, Маленькие](#КошкиМаленькие)

Домашняя

Дикая

Эльфийская

Крабмен

[Крокодил](#Крокодил)

[Крысы](#Крысы)

[Летучая Мышь](#ЛетучМышь)

[Лизардмены](#Лизардмены)

[Лич](#Лич)

Полулич

Архлич

[Лошади](#Лошади)

Тяжеловоз

Тяжелая

Средняя

Легкая

Пони

Дикая

Верховая

Мул

[Людоед](#Людоед)

Людоед Маг

Мероув

Людоед, Полу

[Люди](#человек)

[Абориген/Пещерный Человек](#Абориген)

[Авантю](#Авантюристы)[рист](#Авантюристы)

[Бандит/Разбойник](#Бандит)

[Берсерк/Дервиш](#Берсерк)

[Варвар/Кочевник](#Варвар)

[Военный Моряк](#ВоенныеМоряки)

[Волшебник](#Волшебник)

[Вор/Головорез](#Вор)

[Дворянин](#Дворяне)

[Жрец](#Жрец)

[Крестьянин/Крепостной](#Крепостной)

[Морской Торговец/Рыбак](#Рыбак)

[Наемник](#Наемник)

[Общинник](#Общинники)

[Паломник](#Паломник)

[Пастух/Фермер](#Фермер)

[Пират/Букасинер](#Пират)

[Полиция/Полицейские Силы](#Полиция)

[Приказчик/Ремесленник](#Приказчики)

[Работорговец](#Работорговец)

[Рыцарь](#Рыцари)

[Солдат](#Солдаты)

[Средний Класс](#СредКласс)

[Торговец/торговец](#Торговец)

[Лягушка](#Лягушки)

[Медведь](#Медведь)

Бурый

Коричневый (Гризли)

Пещерный

Белый

[Медвежатник](#Медвежатник)

Миконид (Человек Гриб)

Минотавр

[Млекопитающие](#Млекопитающие)

[Млекопитающие, Маленькие](#МлекопитающиеМаленькие)

[Млекопитающие, Стадные](#МлекопитающиеСтадные)

Верблюды

Дикие Коровы

Буйволы

Антилопы

Овцы

[Многоножки](#Многоножки)

[Мумия](#Мумия)

[Мумия, Великая](#МумияВеликая)

[Насекомые](#Насекомые)

Нимфа

[Оборотень, Общее](#ОборотеньОбщее)

[Морской Волк](#ОборотеньМорскойВолк)

[Летучая Мышь](#ЛетучаяМышьОборотень)

[Вер-Bепрь](#ВерBепрь)

[Вервольф](#Вервольф)

[Вер-Ворон](#ВерВорон)

[Вер-Крыса](#ВерКрыса)

[Вер-Лиса (Женщина Лиса)](#ВерЛиса)

[Вер-Медведь](#ВерМедведь)

[Вер-Тигр](#ВерТигр)

[Оргиллион](#Полулюдоед)

[Орки](#Орки)

Отвратительный Пресмыкающийся

[Пауки](#Пауки)

Волосатый

Большой

Огромный

Гигантский

Фазовый

Меченосец

Гаргантюа

Пегас

Пещерный Рыболов

[Пиявки](#Пиявки)

Плащевик

Ползающий Коготь

[Полукровка](#Полукровки)

[Полулюдоед](#Полулюдоед)

[Привидение](#Привидение)

[Призрак](#Призрак)

[Птицы](#Птицы)

[Птицы Кровососы](#ПтицаКровосос)

Пудинг, Смертельный

Ракообразное, Гигантское

[Растения, Интеллектуальные](#РастенияИнтеллектуальные)

Дерево Палач

Келпи

Обливакс

Подвижное Дерево

Ползающая Куча

Удушающая Водоросль

Гигантская Росянка

Торни

[Растения, Опасные](#РастенияОпасные)

Ползучий Душитель

Ловушка На Человека

Рвотное Растение

Живая Пила

Шипометатель

Трехцветная Ветвь

Желтый Мускусный Плющ и Зомби

Рыцарь Смерти

Сатир

[Скелет](#Скелет)

[Скелет, Воин](#СкелетВоин)

[Скелет, Гигант](#СкелетГигант)

Скорпион

Сломанный

Смещающееся Животное

[Собака](#Собаки)

Дикая Собака

Боевая Собака

Мигающая Собака

Смертельная Собака

Собака, Лунная

Спрайт

Тайновед

[Темный Дух](#ТемныйДух)

Тень

Тренты

[Троглодиты](#Троглодиты)

[Тролль](#Тролль)

[Умертвие](#мертвяк)

Халфлинги

Химера

[Хобгоблины](#Хобгоблины)

Элементалы, Общая Информация

Элементал, Водная Семья

Элементал, Воздух/Земля

Элементал, Воздушная Семья

Элементал, Земная Семья

Элементал, Комозитный

Элементал, Огненная Семья

Элементал, Огонь/Вода

Эльфы

Эльфы, Водные

Эльфы, Дроу

Ящерица

Как Использовать Эту Книгу

Это полное Описание Монстров было создано в ответ на многие просьбы собрать монстров в единственное, отдельное издание, которое будет удобно нести. С Руководством Данжон Мастера (DMG) и Руководством Игрока (PHB), Описание Монстров формирует ядро AD и D (r) игры 2-е Издание.

Каждый монстр из Собрания Монстров (r) содержится в Изданиях Один и Два, также как несколько существ из более поздних изданий. Монстры в Описании Монстров были пересмотрены, отредактированы и обновлены. Статистика для многих существ была исправлена, новая информация была добавлена ко многим описаниям и много монстров повторно классифицировались. Также имеются некоторые новые животные,. В случаях противоречивой информации, Описание Монстров заменяет все предварительно изданные данные.

Некоторые описания были очень сжаты по сравнению с Собранием Монстров, делая эту книгу настолько полной насколько это возможно без того, чтобы увеличить размер или цену. Например, имеется полное описание воронов в приложении Собрания Монстров для GREYHAWK (r) кампании; в этой книге, вороны даются только в нескольких строках под заголовком "Птицы". Это обеспечивает достаточно информации, чтобы использовать существ для небольшого столкновения, и это позволяет странице быть предаваемой другому противнику.

Чтобы найти монстра в этой книге, просмотрите страницы или взгляните в индекс, который содержит списки обычного названия (й) каждого монстра в книге, отправляющей к правильной странице.

Все монстры, описанные здесь типичны для их типа. Данжон Мастера должны обратить внимание, что необычные разновидности поощрены, но они наиболее эффективны, когда они получаются из ожидаемого. Аналогично, описания описывают типичные логовища для существ, от комплексов подземелий, в которых они обитают, к зданиям из дерева, которые они строят; изменение их жилища может делать столкновение с монстром уникальным.

Содержание

Это представление описывает, как интерпретировать монстров в этой книге. Кроме того, имеются три маленьких приложения позади книги. Первое имеет дело с созданием монстров. Второе вызывание монстра и включает таблицы для случайного определения вызванных существ; чтобы сделать диаграммы случайных столкновений для кампании, Данжон Мастер должен обратиться к Главе 11 DMG. Третье приложение расказывает о создании партий Мастерских Персонажей.

Другие Миры

Некоторые монстры в этой книге были импортированы из специализированных игровых миров, типа миров SPELLJAMMER (r), ЗАБЫТЫЕ ЦАРСТВА (r) или ТЕМНОЕ СОЛНЦЕ (r). Монстры в этой книге могут использоваться в любой кампании; если установка кампании отмечена, это просто описывает, где монстр впервые встретился, или где он наиболее обычен. Специфический монстр все еще может не встретится в определенном мире кампании; это - до Данжон Мастера. Для монстров из одного из определенных миров, Данжон Мастер должен консультироваться с соответствующими приложениями Собрания Монстров.

Монстры

Каждый монстр полностью описан, с описанием, которое описывает поведение, способы боя и так далее. Они объясняются ниже.

**КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ** определяет, где существо наиболее часто найдено. Климат включает Арктику, Суб-Арктику, Умеренные широты и Тропики. Типичный ландшафт включает равнины/кустарник, лес, холмы, горы, болото и пустыни. В некоторых случаях, дается диапазон; например, "холод" подразумевает Арктику, Суб-Арктику, и более холодные умеренные регионы.

**ЧАСТОТА** - вероятность столкновения с существом в области. Возможности могут быть изменены для специальных областей.

**Очень редкий = 4 % шанс**

**Редкий = 11 % шанс**

**Нередкий = 20 % шанс**

**Обычный = 65 % шанс**

**ОРГАНИЗАЦИЯ** - общая социальная структура, которую монстр принимает. "Уединенно" включает маленькие семейные группы.

**ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ** - время дня, когда монстр наиболее активен. Существа активные ночью могут быть активны в любое время дня в подземельях. Это - общие руководящие принципы и исключения довольно обычны.

**ДИЕТА** показывает то, что существо обычно ест. Плотоядные едят мясо, травоядные едят растения, а всеядные едят все. Мусорщики прежде всего едят падаль. Если монстр не соответствует никакой из этих категорий, вещества которые он ест, описаны в заголовке или в тексте.

**ИНТЕЛЛЕКТ** - эквивалент человеческого "IQ". Некоторые монстры - инстинктивно хитры; это отмечено в описании монстра. Оценки грубо соответствуют следующим характеристикам Интеллекта:

**0 Неинтеллектуальный или не осознающий себя**

**1 Животный интеллект**

**2-4 Полуинтеллектуальный**

**5-7 Низко интеллектуальный**

**8-10 Средний (человеческий) интеллект**

**11-12 Очень интеллектуальный**

**13-14 Высоко интеллектуальный**

**15-16 Исключительно интеллектуальный**

**17-18 Гений**

**19-20 Сверхгениальный**

**21 + Богоподобный интеллект**

**СОКРОВИЩЕ** относится к таблицам сокровищ в Руководстве Мастера Подземелий. Если индивидуальное сокровище обозначено, каждый индивидуум может нести его (или нет, по усмотрению Данжон Мастера). Главные сокровища обычно найдены в логовище монстра; они наиболее часто разрабатываются и помещены Данжон Мастером. Интеллектуальные монстры будут использовать волшебные изделия, существующие и пробовать утаить их наиболее ценные сокровища если их прижали. Если сокровище назначено беспорядочно, бросок для каждого вида делается отдельно; если все броски терпят неудачу, никакое сокровище любого типа не найдено. Сокровище должно быть отрегулировано вниз, если вам встретились несколько монстров. Большие сокровища отмечены множителем (x10 например); это не должно быть перепутано с сокровищем типа X. Сокровища, внесенные в список в круглых скобках - сокровища, найденные в логовище существ. Не используйте таблицы, чтобы разместить сокровище в подземельях, числа встреченные подземелье будут намного меньше.

**ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ** показывают общее поведение среднего монстра этого типа. Исключения, хотя и необыкновенны, все же могут встречаться.

**ЧИСЛО СУЩЕСТВ** указывает средний размер столкновения для глухой местности. Данжон Мастер должен изменить его, чтобы приспособить к обстоятельствам, когда возникает потребность. Оно не должно использоваться для столкновений в подземельях.

Обратите внимание, что некоторые уединенные существа найдены маленькими группами; это означает, что они найдены в очень маленьких единицах семейств, или что несколько, найденые вместе, но не сотрудничающие друг с другом.

**АРМОР КЛАСС** - общая защита, носимая людьми и гуманоидами, защита из-за физической структуры или волшебной природы, или трудности в ударе, скорости, рефлексов и т.д. Люди и гуманоиды примерно размером с человека, которые носят доспехи, будут иметь небронированную оценку в круглых скобках. Внесенный в список AC не включает никаких специальных премий, отмеченных в описании.

**ДВИЖЕНИЕ** показывает относительную оценку скорости существа. Высшие скорости могут быть возможны в течение короткие периодов времени. Человек, получеловек и гуманоидная норма передвижения часто определяется типом доспехов (небронированные нормы даются в круглых скобках). Движения в различных средах сокращены следующим образом:

**Fl = полет**

**Sw = плавание**

**Br = рытье**

**Cl = лазание**

**Wb = перемещение по паутине**

Летающие существа также имеют Класс маневренности от А до E. Существа класса А, имеют фактически полное управление их движением в воздухе; они могут парить, поворачиваться в любом направлении в данном раунде, и нападать каждый раунд. Существа класса B очень маневренные; они могут парить, поворачиваться на 180 градусов за раунд и нападать в каждом раунде. Существа класса C проворны в воздухе; они не могут перемещаться меньше чем половину их нормы передвижения без падения, они могут поворачиваться на 90 градусов за раунд, и нападать воздушно однажды каждый второй раунд. Существа класса D - несколько медлительны; они не могут перемещаться меньше чем половина их нормы передвижения без падения, могут поворачиваться только на 60 градусов за раунд, и могут делать проход лишь однажды каждые три раунда. Существа класса E включают больших, неуклюжих летунов; они не могут перемещаться меньше чем половина их нормы передвижения без падения, могут поворачиваться только на 30 градусов за раунд, и они могут делать один проход лишь каждые шесть раундов. См. Главу 9 DMG для большего количества информации.

**HIT DICE** управляет числом хитпоинтов существа. Если иначе не заявлено, Hit Dice 8-сторонний (1-8 хитпоинтов). Hit Dice бросается и показанные числа определяют хитпоинты монстра. Некоторые монстры имеют диапазон хитпоинтов вместо Hit Dice, а некоторые имеют дополнительные единицы, добавленные к их Hit Dice. Таким образом, существо с 4+4 Hit Dice имеет 4d8+4 хитпоинтов (8-36 единиц). Обратите внимание, что существа с +3 или большим количеством хитпоинтов рассматриваются как следующий выше Hit Die для определения Силы Атаки и инстинктивных защит.

**THAC0** - Сила Атаки, при которой монстр должен поразить Армор Класс 0. Это - всегда функция Hit Dice, кроме случая очень больших, неагрессивных травоядных (типа некоторых динозавров), или существ, которые имеют некоторые врожденные боевые способности. Человек или получеловек всегда использует THAC0 героев, независимо от того, являются ли они героями или "монстрами". THAC0 не включает никаких специальных премий, отмеченных в описании.

**ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ** показывает сколько нападений, монстр может делать в рукопашном раунде, исключая специальные нападения. Это число может быть изменено попаданиями, которые отрубают конечности, заклинаниями типа ускорения и замедления и т.д. Многократные нападения указывают на несколько конечностей, несколько голов и т.д.

**ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ** показывает количество повреждения причиненного нападением, выраженное как распространение хитпоинтов (основаны на броске кубика или комбинации бросков кубика). Если монстр использует оружие, повреждение, выполненное типичным оружием будет упомянуто как примечании "оружие". Премии Повреждения из-за Силы внесены в список как премия после диапазона повреждения.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ** детализируют способы нападения типа дыхания дракона, использования магии и т.д. Они объясняются в описании монстра.

**СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА** - тоже самое и детализирована в описании монстра.

**МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ** - процентный шанс, что любая магия, брошенная на существо будет не в состоянии влиять на него, даже если другие существа поблизости затронуты. Если магия проникает через сопротивляемость, существо все еще имеет право на любую обычную инстинктивную защиту. Существа могут иметь сопротивляемость некоторым заклинаниям; это не рассматривается "магической сопротивляемостью", которая является эффективной против всех заклинаний.

**РАЗМЕР** сокращен как

**T = крошечный (2’ высоты или меньше);**

**S = меньше чем типичный человек (2 +’ до 4’);**

**М = человеческий размер (4 +’ к 7’);**

**L = больший чем человек (7 +’ к 12’);**

**H = огромный (12 +’ к 25’); и**

**G = гаргантюа (25 +’).**

Большинство существ измерено в росте или длине; некоторые измерены в диаметре. Если размер в диаметре, можно давать большую категорию размера чем обозначено выше. Например, в то время как 6-футовый высокий гуманоид рассматривается размером М, сферическое существо, 6 футов в диаметре имеет намного большую массу, так что рассматривается размером L. Точно так же существо, длиной 12 футов с очень стройным телом (подобно змее) могло бы рассматриваться только человеческого размера. Изменение подобное этим не может переместить существо больше чем на одну категорию размера в любом направлении.

**МОРАЛЬ** - оценка того, насколько вероятно монстр стоек перед лицом бедственной ситуации или вооруженного сопротивления. Эта директива может быть отрегулирована для индивидуальных обстоятельств. Нравственные оценки соответствуют следующему диапазону:

**2-4 Ненадежный**

**5-7 Неустойчивый**

**8-10 Средний**

**11-12 Стойкий**

**13-14 Элитный**

**15-16 Чемпион**

**17-18 Фанатичный**

**19-20 Бесстрашный**

**XP ЦЕННОСТЬ** - число единиц опыта, предоставленных за нанесение поражения, но не обязательно убийства, монстра. Эта ценность - директива, которая может быть изменена Данжон Мастером из-за степени вызова, ситуации столкновения и для полного баланса кампании.

**Бой** - часть описания, которое обсуждает специальные боевые способности, оружие, доспехи и тактику.

**Логово/общество** выделяет поведение монстра, природу, социальную структуру и цели. В некоторых случаях, оно далее описывает их логовища (места, где они живут), привычки и нормы воспроизводства.

**Экология** описывает, как монстр изменяет мир кампании, дает любые полезные изделия или побочные продукты и любую другую разную информацию.

**Разновидности** монстра даются в специальной секции после главного описания монстра. Они могут быть найдены, консультируясь с индексом. Например, статья xorn также описывает xaren, очень похожее существо.

**Псионика** - умственные способности, которыми обладают многие существа в Описании Монстров. Списки псионики объясняются ниже:

**Уровень:** Насколько силен монстр - в терминах уровня опыта псионики.

**Dis/Sci/Dev**: К скольким дисциплинам, существо имеет доступ, сопровождаемый общим количеством наук и приемов которые существо знает. Монстры могут знать науки и приемы только из дисциплин, к которым они имеют доступ.

**Нападение/Защита:** Телепатические способы нападения и защиты, которые существо может использовать. Обратите внимание, что способы защиты не включены в общее число способностей, которые существо знает. Используемые Сокращения следующие:

PB Psionic Blast M- Mind Blank

MT Mind Thrust TS Thought Shield

EW Ego Whip MB Mental Barrier

II Id Insinuation IF Intellect Fortress

PsC Psychic Crush TW Tower of Iron Will

**Счет Силы:** Обычный счет существа при использовании силы, которая не автоматически успешна.

**PSPs:** Полное объединение существа единиц силы псионики (максимум, доступный ему).

Остальная часть внесения в список указывает, дисциплины и способности, которые существо имеет, иногда показывает наиболее обычные способности, иногда показывая только способности, которые все члены разновидности имеют. Если иначе не отмечено, существо всегда знает способности, отмеченные звездочкой.

Аарококра

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические и умеренные горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 7

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 36 (C)

HIT DICE: 1+2

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3 или 2-8 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Пикирование с +4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (20' размах крыла)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 65

Аарококра – раса интеллектуальных людей птиц, которые живут на пиках самых высоких гор, проводя свои дни, паря на тепловых потоках в мире и одиночестве.

Аарококра – приблизительно 5 футов высотой и имеют размах крыла 20 футов. Примерно на полпути по краю каждого крыла находится кисть с тремя пальцами человеческого размера и противопоставленным большим пальцем. Удлиненный четвертый палец продолжает крыло и используется для полета. Хотя крыло-руки не могут хватать в течение полета, они почти столь же полезны как человеческие руки, когда аарококра находится на земле, и его крылья сложены. Мускулы крыла прикреплены к костяной пластине на груди, которая обеспечивает аарококру дополнительной защитой. Мощные ноги заканчивающиеся четырьмя острыми когтями, которые могут сжиматься и поворачиваться затем, чтобы показать другую пару функциональных рук, также с тремя пальцами человеческого размера и противопоставленным большим пальцем. Кости рук, подобно остальной части скелета аарококры, являются полыми и хрупкими.

Лица аарококр нечто среднее между попугаями и орлами. Они имеют серо-черные клювы, и черные глаза на лбу в их голове, которые обеспечивают острое бинокулярное зрение. Цвет оперения, различается от племени к племени, но вообще мужчины красные, оранжевые и желтые, в то время как женщины коричневые и серые.

Аарококра говорят на собственном языке, языке гигантских орлов, и, при случае, общем языке (шанс 10%).

**Бой:** В воздушном бою, аарококра сражается или когтями или тяжелыми охотничьими копьями, которые он сжимает в своих нижних руках. Аарококра типично несет полдюжины охотничьих копий, привязанных к груди в индивидуальных ножнах. Охотничьи копья, которые могут использоваться для метания и рукопашной, причиняют 2d4 единиц повреждения. Вследствие замечательного навыка аарококры в метании охотничьих копий в воздухе, он не переносит штрафов нападения за воздушную метательную стрельбу. Аарококра всегда будет оставлять последнее охотничье копье для рукопашной ураганной атаки цели вместо метания. Его любимое нападение: спикировать на жертву сжимая охотничье копье в каждой руке, затем выходить из пике, когда он достигает своей цели, и всаживать копье с чудовищным воплем. Это нападение получает +4 премию к Силе Атаки и причиняет двойное повреждение, но аарококра должен пикировать по крайней мере с 200 футов, чтобы выполнить его должным образом.

Аарококра отказывается участвовать в схватке или бою на земле, так как его хрупкие кости легко ломаются. Хотя острый клюв редко используется кроме, если он загнан в угол, аарококра может кусать на 1-3 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Аарококра, живут маленькими племенами приблизительно 11-30 (1d20+10) членов. Каждое племя имеет охотничью территорию около 10,000 квадратных миль с красочными знаменами и вымпелами, отмечающими ее границы.

Каждое племя живет в коммунальном гнезде, сделанном из сотканных виноградных лоз с мягким полом из сухой травы. Старший самец служит лидером племени. В племенах больше 20 членов, второй самый старый самец служит шаманом, ведя простые религиозные церемонии, вовлекающие вывистывание мелодичных гимнов на закате в первый день нового месяца. Самцы проводят большинство своего времени в охоте за продовольствием, а иногда за сокровищем, типа драгоценных камней и других блестящих объектов. Самки проводят восемь месяцев года, выводя свои яйца, а в остальное время, изготовляя охотничьи копья и другие инструменты из дерева и камня. Опираясь на свои задние части, самки аарококры могут использовать все четыре руки одновременно, чтобы ткать граничные вымпелы, ножны для охотничьих копий, и другие полезные объекты из виноградных лоз и перьев.

Пять аарококр, включая шамана, могут вызвать воздушного элементала, исполняя гимны и выполняя сложный воздушный танец в течение трех рукопашных раундов. Вызванный воздушный элементал исполнит просьбу аарококр, хотя он не будет подвергать опасности свою жизнь при их защите.

Аарококра чрезвычайно клаустрофобны и по собственной инициативе не будут входить в пещеру, здание или другую закрытую область.

**Экология:** Аарококра имеют мало общего с другими видами, включая соседние племена аарококр, и оставляют свою домашнюю территорию только в чрезвычайных обстоятельствах. Они редко встречаются с людьми, кроме случайных набегов на сельские сообщества, чтобы схватить беспризорное фермерское животное; это не преднамеренное злонамеренное действие, поскольку аарококры неспособны отличить домашних животных от диких. Человек, рискующий появиться на территории аарококр может быть способен убедить их служить ему гидами или разведчиками в обмен на блестящий драгоценный камень или монету.

Аболет

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический и умеренный/Подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Выводок

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1d4

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 3, Sw 18

HIT DICE: 8

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 4

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (x4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Слизь

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (20' длинной)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 5,000

**Уровень Dis/Sci/Dev Attack/Defense Сила Счет PSPs**

8 3/5/16 EW, II PsC, +1/ = Int 250

TS, ЕСЛИ, TW

**Телепатия:** Ложный Сенсорный Вход, Связь Разумов, Массовое Доминирование.

Аболет – неприятное земноводное существо, которое живет в подземных пещерах и озерах. Оно презирает наземных существ и стремится поработить интеллектуальные поверхностные существа. Оно столь же жестоко, как и интеллектуально.

Аболет походит на пухлую рыбу, 20 футов в длину от его выпуклой головы до острого хвоста. Его тело голубовато-зеленое с серыми пятнами, а его розово-коричневое подбрюшье скрывает беззубый, резиновый рот. Три щелевидных глаза, пурпурно-красного цвета, защищенные костяными гребнями, расположены один над другим на его голове. Четыре пульсирующих голубовато-черных отверстия находятся на его теле и выделяют серую слизь, которая пахнет подобно протухшему жиру. Четыре жестких щупальца, каждое 10 футов в длину, растут из его головы. Аболет использует свой хвост, чтобы плавать в воде, а свои щупальца, чтобы тянуть себя по сухой земле.

**Бой:** Аболет нападает своими щупальцами на 1d6 единиц повреждения каждым. Если раненная щупальцем жертва, проваливает инстинктивную защиту против заклинания, кожа жертвы превращается в мягкую слизистую мембрану за 1d4+1 раундов. Если это происходит, жертва должна держать мембрану влажной в прохладной воде или переносить 1d12 единиц повреждения каждый ход. Излечение болезней, брошенное на жертву перед образованием мембраны полностью останавливает трансформацию. Иначе, лечение серьезных ранений заставит мембрану, возвратиться к обычной коже.

Поскольку его вялое движение делает нападения трудными, аболет пытается соблазнить своих жертв подойти поближе создавая реалистичные иллюзии, по желанию, с полными звуковыми, обонятельными и другими сенсорными компонентами. Аболет может пытаться поработить существ в пределах 30 футов; он может делать три попытки в день, одно существо в попытку. Если жертва проваливает инстинктивную защиту против заклинания, она следует за телепатическими командами аболета, хотя жертва не будет сражаться защищая аболета. Порабощение может быть отменено снятием проклятия, рассеиванием магии, смертью аболета, или, если жертва отделена от аболета больше чем на милю, новая инстинктивная защита возможна (одна попытка в день.)

Когда аболет под водой, он окружает себя слизистым облаком 1 фут толщиной. Жертва контактирующая с облаком и вдыхающая слизь должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда или терять способность дышать воздухом. После этого жертва способна дышать водой, как будто использовала микстуру дышать водой, в течение 1-3 часов. Эта способность может быть возобновлена дополнительным контактом со слизистым облаком. Затронутая жертва, пытающаяся вдыхать воздух будет задыхаться за 2d6 раундов. Вино или мыло растворяют слизь.

**Логово/Общество:** Выводок аболета состоит из родителя и одного-трех мальков. Хотя потомство столь же большое и столь же сильное как родитель, они полагаются на родителя во всех вопросах и повинуются ему неявно.

Аболет имеет, и мужские, и женские половые органы. Зрелый аболет воспроизводится однажды каждые пять лет, скрываясь в пещере или другой отдаленной области, затем откладывая единственное яйцо и покрывая его слизью. Родитель аболет охраняет яйцо, пока эмбрион растет и развивается, процесс занимающий около пяти лет. Новорожденному аболету требует около 10 лет, чтобы созреть.

Аболет проводит большинство своего времени, ища рабов, предпочтительно людей. Ходят слухи, что аболет использует своих рабов, чтобы строить огромные подводные города, хотя ни один из них не был когда-либо найден. Аболет, по слухам, знает древние, ужасные тайны, которые были известны еще до существования человека, но эти слухи также необоснованны. Хотя без сомнения, аболет сохраняет некоторое количество знания. Потомство приобретает все знания своего родителя при рождении, и зрелый аболет приобретает знание любого интеллектуального существа, которое он съедает.

Сокровище аболета состоит из изделий, полученных у его рабов. Изделия захоронены в пещерах под слоем слизи, походящей на серую грязь, распознаваемой по отличительному аромату протухшего жира.

**Экология:** Всеядный аболет будет есть любую органическую материю, обычно морские водоросли и микроорганизмы, но они также любят интеллектуальную добычу, так что они могут поглощать, и питательные вещества и информацию одновременно. Аболет не имеет никаких естественных врагов, так как, даже самые могущественные морские существа дают им широкое место. Слизь аболета иногда используется как компонент для микстур дышать водой.

Адский Пес

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой

КОЛИЧЕСТВО: 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 4-7

THAC0: 4 HD: 17

5-6 HD: 15

7 HD: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Выдыхает огонь

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Стандарт

РАЗМЕР: М

МОРАЛЬ: Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 4 HD: 420

5 HD: 650

6 HD: 975

7 HD: 1,400

Адские псы - огнедышащие собачьи из другого плана существования, оказывающиеся здесь чтобы служить злым существам.

Адский пес походит на большую собаку с ржаво-красным или красно-коричневым мехом и красными, пылающими глазами. Пятна, зубы и язык – черная сажа. Они высотой в два-три фута по плечо, и имеют отличительный аромат дыма и серы. Звуки лая, которые они издают, имеют жуткий, полый тон, которые бросают в дрожь любого, кто их слышит.

**Бой:** Адские псы – умные охотники, которые охотятся стаями. Они не лают подобно обычным собакам на охоте. Они двигаются с хорошей невидимостью, налагая -5 штраф броскам на неожиданность противников. Одна или две из стаи крадутся впереди, в то время как другие формируют кольцо вокруг них. Затем первый адский пес появляется из засады, нападает на самую близкую жертву, и пытается вести других к остальной части стаи. Если добыча не убегает, остальная часть стаи оказывается в пределах досягаемости за 1d4+2 раунда. Если адские псы преследуют бегущую добычу, они могли бы лаять.

Адские псы нападают сначала выдыхая огонь в противника на расстоянии 10 ярдов. Огонь причиняет 1 единицу повреждения за каждый Hit Dice адского пса. Успешная инстинктивная защита против оружия дыхания сокращает повреждение на половину. Затем адский пес нападает зубами. Адский пес может продолжать выдыхать пламя при кусании. Если адский пес выбрасывает естественные 20 на его Силе Атаки, он захватывает жертву челюстями и выдыхает огонь на жертву.

Адские псы имеют разнообразные защиты. Они иммунные к огню. Их острый слух означает, что они удивлены только на 1 или 2 на 1d10. Они могут также видеть скрытые или невидимые существа 50% времени.

**Логово/Общество:** Адские псы живут на планах высшего измерения, известных своим горячим, огненным пейзажем. Там они бродят в стаях по 2d20 животных. Адские псы на Главном Материальном плане вызваны, чтобы служить злым существам. Позже большинство их убегает в дикую местность.

Адские псы могут иметь от 4 до 7 (1d4+3) Hit Dice. Чем большее количество Hit Dice адский пес имеет, тем он больше и причиняет большее количество повреждения. Каждая стая – во главе с 7-Hit Die адским псом. Лидер изгоняет других 7 HD конкурентов, формирующих свои собственных стаи.

Диета адских псов подобна таковой обычных собачьих. Они бродят по широкой области 1d10+4 квадратных миль, сосредоточенные на их логове. Территории стай могут накладываться.

Они очень не легко воспроизводятся на Главном Материальном плане. Только 5% встреч включают щенков. Такие щенки рождены в помете 2d4. Они неудержимо выдыхают пламя по крайней мере один раз в день. Их огонь безопасен кроме тенденции поджечь какой-нибудь огнеопасный материал в области. Новорожденные щенки в 10% взрослого роста; они быстро вырастают, по 5% каждый месяц и достигают полного взрослого роста (4 HD) в 1½ года. Когда подрастают они могут нападать зажигательным укусом. Щенки адского пса до двух месяцев причиняют 1 единицу повреждения. Старшие добавляют дополнительную 1 единицу в течение каждых дополнительных шести месяцев роста.

Добыча обычно съедается там, где она убита, хотя адские псы иногда буксируют тело назад к их логову для более позднего обеда. Адские псы также подобны обычным собачьим, для которых они могут действовать как почтальоны. Некоторые объекты определенно разыскиваются; это особенно имеет место в обученных адских псах. Другие адские псы просто игривы и используют найденные изделия как игрушки. Это особенно верно для шумных мешков и подсумков, заполненных сокровищами их последних жертв. Огнеопасные контейнеры в конечном счете сожжены, а их содержимое рассыпано в или вокруг логова. Пергаменты редко найдены здесь, если не защищены не воспламеняющимися контейнерами.

**Экология:** Адские псы занимают мало места в экологии обычного мира. Они опасны когда становятся раздраженными, и создают поджоги везде, где они охотятся. Адские псы виновники большего количества лесных пожаров, чем любое другое существо, кроме гуманоидов. Хотя адские псы могут очень хорошо использоваться. Из-за их способности легко обнаруживать скрытые или невидимые существа, адские псы превосходные сторожевые собаки, особенно для интеллектуальных монстров типа огненных гигантов.

Адские псы могут быть приручены, если выращены со щенков, но имеется шанс 10% каждый год, что прирученный адский пес, убежит в дикую местность.

Анкег

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный и Тропический/Равнины и Леса

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Выводок

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: Верх 2, Низ 4

ДВИЖЕНИЕ: 12, Br 6

HIT DICE: 3-8

THAC0: 17-13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-18 (раздрабливание) +1-4 (кислота)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Плюется кислотой

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L-H (от 10' до 20' длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 175-975

Анкег – норный монстр, обычно находимый в лесах или сельскохозяйственной земле. Из-за его любви к свежему мясу, анкег – угроза любому достаточно неудачливому существу, встречающемуся с ним.

Анкег походит на огромного многоногого червя. Его шесть ног оканчиваются острыми крючками, подходящими для рытья нор и хватания, и его мощные жвалы способны к моментальному разрубанию маленького дерева на две половины одним укусом. Жесткий хитиновый панцирь, обычно коричневый или желтый, покрывает все его тело, кроме мягкого розового живота. Анкег имеет блестящие черные глаза, маленький рот, с рядом крошечных хитиновых зубов, и две чувствительные антенны, которые могут обнаружить движение существ человеческого размера на расстоянии 300 футов.

**Бой:** Любимый метод нападения анкега состоит в том, чтобы лежать от 5 до 10 футов под поверхностью земли, пока его антенны не обнаружат подходящую жертву. После этого он роет нору под жертву и пытается захватывать ее жвалами, раздрабливая и размалывая ее на 3d6 единиц повреждения в раунд, одновременно выделяя кислые пищеварительные ферменты, дополнительно причиняющие 1d4 единиц повреждения в раунд, пока жертва не растворена. Анкег может плеваться потоком кислых ферментов однажды каждые шесть часов на расстояние 30 футов. Однако, так как он неспособен переварить пищу в течение шести часов после того, как он плюется ферментом, он использует эту технику нападения только когда совсем в отчаянии. Жертва, ударенная потоком кислых ферментов переносит 8d4 единиц повреждения (половина повреждения, если жертва выбрасывает успешную инстинктивную защиту против яда).

**Логово/Общество:** Анкег использует свои жвала, чтобы непрерывно рыть вьющиеся туннели на глубине 30-40 футов в богатой почве лесов или сельхозугодий. Пустой конец туннеля служит как временное логовище для сна, еды или зимовки. Когда анкег исчерпывает продовольствия в специфическом лесу или поле, он перемещается на другое.

Осень – сезон спаривания для анкегов. После того, как самец оплодотворяет самку, самка убивает его и вносит 2d6 оплодотворенных яиц в его тело. В пределах нескольких недель, приблизительно 75% яиц проклевывается и начинает кормиться. Через год, молодые анкеги походят на взрослых и могут функционировать самостоятельно. Молодые анкеги имеют 2 Hit Dice и полный AC 2 и AC 4 для их нижней стороны; они кусают на 1d4 единиц повреждения (с дополнительным 1d4 единицами повреждения от выделения фермента), а плюются на 4d4 единиц повреждения на расстояние 30 футов. За каждый год после этого, анкег функционирует с полными взрослыми способностями и получает дополнительный Hit Die, пока он не достигает 8 Hit Dice.

Начиная со второго года жизни, анкег теряет свой хитиновый панцирь как раз перед началом зимы. Анкегу требуется два дня, чтобы потерять свой старый панцирь и две недели, чтобы вырастить новый. В это время, вялый анкег исключительно уязвим. Его полный AC уменьшен до 5, а его нижняя сторона уменьшена до 7 AC. Дополнительно, он перемещается в только половину его обычной скорости, его жвала при нападении причиняют только 1d10 единиц повреждения, и неспособны впрыскивать кислые ферменты. Пока растет его новый панцирь, он защищает себя, скрываясь в глубоком туннеле и выделяя отталкивающую жидкость, которая пахнет подобно гнилым плодам. Хотя аромат препятствует большинству существ, он может также точно определять местонахождение анкега для человеческих охотников и отчаянно голодных хищников.

Анкеги, живущие в холодном климате впадают в анабиоз в течение зимы. В пределах месяца после первого снегопада, анкег вырывает глубокое логовище в пределах теплой земли, где он остается бездействующим до весны. Спящий анкег не требует никакого продовольствия, вместо этого существуя на питательных веществах, запасенных в его панцире. Анкег не выделяет ароматическую жидкость в это время и таким образом относительно сложен для обнаружения. Хотя метаболизм анкега уменьшен, его антенны остаются функциональными, способными привести его в готовность до подхода вторгшегося. Потревоженный анкег полностью пробуждается за 1d4 раундов, после этого он может нападать и двигаться как обычно.

Анкег не копит сокровищ. Изделия, которые не были растворены кислыми ферментами лежат там, где они падают из жвал анкега и могут быть найдены рассеянными по всей его туннельной системе.

**Экология:** Хотя голодный анкег может быть фатальным для фермера, он может быть весьма выгодным для сельхозугодий. Его туннельная система пронизывает почву проходами для воздуха и воды, в то время как экскременты анкега добавляют богатые питательные вещества. Анкег может есть и распадающуюся органическую материю в земле, но он предпочитает свежее мясо. Все кроме неистовых хищников избегают анкегов. Высушенные и выделанные панцири анкегов могут быть превращены в доспех с AC 2, а его пищеварительные ферменты могут использоваться как простая кислота.

Аргос

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/Землеподобное Тело

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: потребляет пищу до 2xHD, затем отдыхает 2 часа/HD

ДИЕТА: Всеяден

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Высокого (5-14)

СОКРОВИЩЕ: U

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 3 (B)

HIT DICE: 5-10

THAC0: 5-6 HD: 15

7-8 HD: 13

9-10 HD: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 в жертву

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25%

РАЗМЕР: L-G (2’ в HD)

МОРАЛЬ: Чемпионская (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 5-6 HD: 2,000 (+1,000 за дополнительный HD)

Аргосы найдены в тех же самых регионах диких пустошей как мрачные нации бихолдеров. Аргос походит на гигантскую амебу. Он имеет один большой, центральный глаз с трехсторонним зрачком, и сотню стебельковых, жестоких глаз и много острозубых ртов. Аргос может выталкивать несколько псевдостручков, каждый с зубастой пастью, которая функционирует как рука, чтобы управлять различными инструментами.

Аргос перемещается скользя; они могут цепляться за стены и потолки. Они могут подниматься в воздух и лететь по самой медленной норме 3.

Цвета аргоса имеют тенденцию к оттенкам прозрачно-голубого и фиалкового; они пахнут подобно букету с цветами. Они огромные животные, располагающиеся в размере от 10 до 20 футов в диаметре, и весящие приблизительно 200 фунтов в Hit Die. Хотя они показывают признаки интеллекта, будучи интеллектуальными пользователями инструмента, они не носят одежду, и несут вещи во временных впадинах в пределах их тел. Однако, их пищеварительные соки часто разрушают устройства в пределах двух трех недель (инстинктивная защита против кислоты).

**Бой:** Аргос может нападать с одним-тремя видами оружия или изделиями, или он может опутывать жертву псевдостручком и нападать с 1d3 ртами на 1d4 единиц повреждения каждый. Он может нападать на стольких противников, скольких он может физически достигнуть.

Если аргос выбрасывает естественные 20 при нападении, он съедает свою жертву, глотая ее целиком. Глотающаяся жертва переносит 2d8 единиц повреждения каждый раунд от пищеварительных соков существа. Жертва может пытаться прорубить свой путь на свободу изнутри, используя только короткое рубящее оружие. Она должна причинить 8 единиц повреждения, чтобы вырваться на свободу.

Глаза аргоса, подобно глазам бихолдера, имеют разнообразные специальные способности. Аргос может так располагать 1d10 его меньших глаз, чтобы видеть любую цель. Большой, центральный глаз может сосредотачиваться только на целях, которые находятся перед существом (в пределах 90 градусов от прямо впереди центрального глаза). Хотя существо имеет почти 100 глаз, только 20 специальных способностей были отмечены; поэтому множество глаз должно обладать той же самой силой.

Каждая единица повреждения, причиненного аргосу устраняет один глаз; Данжон Мастер решает, какие способности были уменьшены в процессе. Это возможно удалить один специфический глаз, нападая с -4 штрафом в Силе Атаки.

С каждой способностью глаза аргоса обращаются как с эффектом заклинания. Используйте Hit Dice аргоса как уровень заклинателя. Бросайте 1d20 и смотрите по следующей таблице силу специфического глаза.

1. Слепота 11. Отражение Завораживающего взгляда

2. Горящие Глаза (Руки) 12. Нагревание Металла

3. Обаяние Монстра 13. Обездвиживание Монстра

4. Ясновидение 14. Улучшенная Сила Фантазии

5. Замешательство 15. Раздражение

6. Темнота, Радиусом 15’ 16. Свет

7. Рассеять Магию 17. Замедление

8. Эмоция 18. Предложение

9. ESP 19. Языки

10. Неуклюжесть 20. Превращение Плоти в Камень

Центральный глаз может использовать одну из трех разных способностей однажды в раунд. Он может создавать персональную иллюзию (заклинание изменения самого себя), или он может использовать Цветовое Облако или заклинание ослабляющего луча.

**Логово/Общество:** Аргосы – уединенные существа, хотя не так уж неслыханно обнаружить охранника аргоса на борту корабля глаза тирана. Аргос кажется способным к выполнению своего собственного воздушного движения и таким образом может быть встречен блуждающим в кольце астероидов и в облаках пыли.

Несмотря на его относительный интеллект, аргос – голодное существо, которым управляет его голод. Он пробует соблазнять добычу подойти для того чтобы ее схватить, кормясь пока он не съест количество существ, равное двум разам его собственного Hit Dice. После этого он убегает, чтобы переварить свою пищу в течение периода, равного двум часам в Dice. Если аргос неспособен найти продовольствие в пределах недели с его последней трапезы, он теряет 1 Hit Die в неделю, пока он не становится существом 5 Hit Die. После этой точки, он может впадать в анабиоз до года, кристаллизовав свой внешний панцирь и формируя куколку.

**Экология:** Аргос потребляет все что двигается и удобоваримо. Он предпочитает использовать свои способности, чтобы заманить добычу в ловушку а затем поедать индивидуумов по одному. Он видит инструменты и оружие своих жертв и собирает полезные изделия.

Баатезу

Адский Злодей Черный Абишаи Зеленый Абишаи Красный Абишаи

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Девятый круг Ада Девятый круг Ада Девятый круг Ада Девятый круг Ада

ЧАСТОТА: Очень редкий Обычный Обычный Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18) Средний (8-10) Средний (8-10) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: G, W Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злой Законно Злой Законно Злой Законно Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 2-20 2-8 1

КЛАСС ДОСПЕХА: -5 5 3 1

ДВИЖЕНИЕ: 15, Fl 24 (C) 9, Fl 12 (C) 9, Fl 12 (C) 9, Fl 12 (C)

HIT DICE: 13 4+1 5+2 6+3

THAC0: 7 17 15 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 6 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4x2/1-6x2/ 1-4/1-4/2-5 1-4/1-4/2-5 1-4/1-4/2-5

2-12/2-8 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Страх, Яд, Яд, Пикирует Яд, Пикирует Яд, Пикирует

Сжатие Хвостом

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Регенерация, Регенерация, Регенерация, Регенерация,

+3 или лучшим +1 или лучшим +1 или лучшим +1 или лучшим

оружием оружием оружием оружием

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50% 30% 30% 30%

РАЗМЕР: L (12’ высотой) L (8’ высотой) L (7’ высотой) М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20) Средняя (8-10) Средняя (8-10) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 57,500 21,500 23,500 25,500

**Общее:** Баатезу – исконные жители Девятого Круга Ада. Они - сильная, злая раса, скрепляемая одинаково сильной организацией. Баатезу, живут в твердой системе каст, где власть получена из силы и положения.

Баатезу желают выполнить их древний квест, чтобы уничтожить танар'ри, их кровных врагов. Баатезу также знают, что обрабатывая людей и входя в их мир они получат силу над танар'ри. По этому они постоянно стремятся доминировать над Главным Материальным планом и его жителями.

Баатезу разделены на три группы: великие, малые и меньшие. Ниже приведены несколько:

**Великие Баатезу Малые Баатезу Наименьшие Баатезу**

Амнизу Абишаи Напперибо

Сорнагон Барбазу Спинагон

Гелугон Эринейс

Адский Злодей Хаматула

Осилуф

Кроме того, имеются лемуры, обычные "пехотинцы" баатезу в самом основании пирамиды.

**Бой:** Все баатезу кроме лемуров, напперибо и спинагонов имеют следующие волшебные способности, однажды в раунд, по желанию: Улучшенная Иллюзия, Оживление Мертвеца, Очаровать Существо, Инфравидение, Определение Жизненных Ценностей (всегда активно), Предложение И Безошибочная Телепортация.

Баатезу затронут следующими формами нападения:

Нападение Повреждение Нападение Повреждение

Кислота Полное Холод Половина\*

Электричество (молния) Полный Огонь (дракон, волшебный) Нет\*

Газ Половина Железное оружие Нет\*\*

Волшебный снаряд Полный Яд Нет

Серебряное оружие Полный\*\*\*

\* Гелугон переносит половину повреждения от огня и ничего от холода.

\*\* Если не затронут обычным оружием.

\*\*\* Великий баатезу переносит половину повреждения от серебряного оружия.

Адский Злодей

Наиболее ужасный баатезу Девятого Круга Ада, адские злодеи, кажутся, гигантскими, воздушными гуманоидами, и по виду очень подобны горгульям, с огромными крыльями, которые обернуты вокруг их тел для защиты. Клыки адского злодея большие и сочатся мерзкой, зеленой жидкостью. Их тела красные и чешуйчатые, часто испускающие огонь, когда они возмущены или возбуждены. В тех редких ситуациях, когда они хотят говорить, они используют телепатию.

**Бой:** В физическом бою, адский злодей способен к сильному контакту, используя свою невероятную 18/00 Силу (+6 к повреждению). Они могут нападать шесть раз в одном раунде, разделяя нападения между шестью различными противниками. Они могут нападать двумя твердыми, чешуйчатыми крыльями на 1-4 единиц повреждения в попадание. Их мощные когти наносят 1-6 единиц повреждения в успешное нападение. Укус адского злодея действительно ужасен, заставляя любое существо, которое они кусают, получить 2-12 единиц повреждения и смертельную дозу яда. Необходимо пройти инстинктивную защиту против яда или жертва умирает за 1-4 раунда. Укус также инфицирует жертву болезнью.

Адские злодеи также могут нападать хвостом каждый раунд, причиняя 2-8 единиц повреждения в попадание. После этого хвост может держать и сжимать жертву на 2-8 единиц повреждения в раунд, пока жертва не делает успешную проверку Силы, чтобы вырваться на свободу. Адские злодеи могут также нести зубчатые дубины, которые причиняют 7-12 единиц повреждения в попадание (это заменяет одно нападение когтем).

Однажды в раунд адский злодей может использовать одну из следующих подобных заклинаниям способностей, плюс доступные всем баатезу: *обнаружение магии, обнаружение невидимок, огненный шар, обездвиживание персоны, улучшенная невидимость, полиморфирование себя, создание пламени, пиротехника и огненная стена*.

Однажды в год, они могут использовать заклинание желания. Они всегда могут проводить в ворота двух малых или одного великого баатезу со 100% шансом успеха, выполняя это действие однажды в раунд. Однажды в день, адский злодей может использовать символ боли – жертва должна спастись против жезла, посоха или палочки, или переносить -4 штраф в Силе Атаки, и -2 штраф Ловкости в течение 2-20 раундов.

Адские злодеи восстанавливают 2 хитпоинта в раунд и излучают ауру страха в 20-футовом радиусе (спасаются против жезла, посоха или палочки с -3 штрафом или бегут в панике в течение 1-10 раундов).

**Логово/Общество:** Адские злодеи – повелители Девятого Круга Ада. Они – баатезу самой большой мощи и самого высокого положения. Адские злодеи найдены во всех различных слоях Девятого Круга Ада, но очень редки на верхних слоях.

Везде, где они найдены, эти могущественные лорды имеют положение великой власти и силы. Иногда они командуют обширными легионами, состоящими из множества полных армий, ведя их в сражение против танар'ри. Эти огромные силы ужасающие по виду, и любые не жители низких планов, имеющие меньше 10 Hit Dice, кто их видит, бегут в панике в течение 1-3 дней. С 10 Hit Dice или больше должны делать инстинктивную защиту против жезла, посоха или палочки или бежать в панике 1-12 ходов.

**Экология:** Адские злодеи создаются из мощных гелугонов восьмого слоя Девятого Круга Ада. Когда эти ледяные злодеи найдены достойными, они бросаются в Яму Пламени, и в течение 1,001 дней после этого, они появляются как адские злодеи.

Абишаи

Абишаи обычны на первых и вторых слоях Девятого Круга Ада, и выглядят подобно готическим горгульям. Они тонкие и рептилийные с длинными, хватательными хвостами и большими крыльями. Имеются три вида абишаи. В порядке возрастания положения: черные, зеленые и красные. Абишаи говорят телепатически.

**Бой:** В сражении, абишаи бьет огромными когтями, причиняя 1-4 единиц повреждения в успешное попадание. Также он может бить гибким хвостом на 2-5 единиц повреждения. Скрытое на конце хвоста абишаи маленькое жало вводит яд при успешном попадании, требуя инстинктивную защиту против яда (результат неудачи – смерть).

Абишаи может лететь по воздуху и пикировать на врагов, ударяя обоими когтями. Их Сила Атаки сделана с +2 премией. Успешное попадание причиняет двойное повреждение.

В дополнение к способностям, которыми обладают все баатезу, абишаи имеют следующие волшебные способности, по одной, однажды в раунд: самоизменение, команда, создание пламени, пиротехника и паника. Также они могут пытаться проводить в ворота 2-12 лемуров (60% шанс успеха, однажды в день) или 1-3 абишаи (30% шанс успеха, однажды в день).

Все абишаи восприимчивы к повреждению от святой воды. Если пузырек расплескивается на него, абишаи переносит 2-8 единиц повреждения. Все абишаи регенерируют 1 хитпоинт в рукопашный раунд, если повреждение не было сделано святой водой или святым волшебным оружием.

**Логово/Общество:** Абишаи жадны и злы. Они восхищаются мучениями тех немногих уроженцев Девятого Круга Ада, которые являются более низкими по силе. Абишаи любят использовать *самоизменение и очаровать существо*, чтобы соблазнить достаточно смелых смертных путешествовать на Девятый Круг Ада.

**Экология:** Абишаи составляют костяк многих больших, злых армий, борющихся против танар'ри и вторгшихся в Девятый Круг Ада. В некоторых случаях, красный абишаи, возможно, доказал себя достаточно достойным, чтобы командовать силой лемуров. Если он успешен в этом усилии, красный абишаи может быть продвинут к более высокой форме баатезу.

Баньши

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкая

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: (D)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 7

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смертельный вопль

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: +1 или лучшее оружие, чтобы поразить

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50%

РАЗМЕР: М (5’-6’ высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 4,000

Баньши или стонущий дух, являются духом злого женского эльфа – действительно очень редкая вещь. Баньши ненавидят жизнь, считая ее присутствие болезненным, и стремясь вредить всем кто им встречается.

Баньши появляются как плавающие, люминесцентные фантомы их прежней собственной личности. Ночью их образ ярко пылает, но прозрачен в солнечном свете (60% невидимость). Большинство баньши старые и увядшие, но несколько (10%) умершие молодыми сохраняют свою прежнюю красоту. Волосы стонущего духа дикие и неопрятные. Ее платье – обычно изодранные тряпки. Ее лицо – маска боли и муки, но ненависть и огонь ярости ярко горит в ее глазах. Баньши часто кричат от боли – отсюда и их название.

**Бой:** Баньши – страшные противники. Простой взгляд на них внушает страх, если успешная инстинктивная защита против заклинания не брошена. Те, кто терпят неудачу, должны бежать в ужасе в течение 10 раундов и на 50% вероятно, бросят любые изделия, которые они несли в их руках.

Наиболее страшное оружие баньши – ее вопль или крик. Любое существо в пределах 30 футов от стонущего духа, когда она кричит должны бросить инстинктивную защиту против смертельной магии. Те, кого она подводит немедленно умирают, а их лица, искаженны в ужасе. К счастью, стонущие духи могут кричать только однажды в день, и то только ночью. Прикосновение стонущего духа причиняет 1d8 единиц повреждения.

Баньши нематериальны и неуязвимы к оружию меньше +1 Очарования. Кроме того, стонущие духи высоко стойкие к магии (50%). Они полностью иммунны к обаянию, сну и заклинаниям обездвиживания, к холодным и электрическим нападениям. Святая вода причиняет 2d4 единиц повреждения, если вылита на них. Заклинание рассеивания зла убьет стонущий дух. Баньши изгоняются как "специальная" нежить.

Баньши могут чувствовать присутствие живых существ на расстоянии пять миль. Любое существо, которое остается в пределах пяти миль от логовища стонущего духа, однозначно будет атаковано ночью. Природа этого нападения изменяется в зависимости от жертвы. Животные и небольшое количество персонажей убиты через прикосновение. Авантюристы или полулюди атакованы криком. Существа, достаточно мощные, чтобы противостоять крику стонущего духа оставлены в покое.

При нападении на авантюристов, стонущий дух нападает ночью своим воплем. Если персонажи успешно спасаются, она отступает к своему логовищу. После этого, каждую ночь, стонущий дух возвращается, чтобы вопить снова. Эта установившаяся практика повторяется, пока все жертвы не мертвы, пока они не оставят область стонущего духа, или пока стонущий дух не убит.

**Логово/Общество:** Баньши ненавидят всех живых существ, и таким образом устраивают свои дома в пустынной сельской местности или древних руинах. Там они скрываются днем, когда они не могут кричать, и блуждают по окружающей местности ночью. Земля, окружающая логовище стонущего духа, усыпана костями животных, услышавших крик стонущего духа. Как только стонущий дух устраивает свое логовище, она останется там навсегда.

Сокровище стонущих духов, значительно различается и часто отражает то, что они любили в жизни. В большинстве случаев это запас золота и прекрасных драгоценных камней. Другие стонущие духи, особенно те, которые часто посещают свои прежние дома, показывают более прекрасные вкусы, сохраняя великие произведения искусства и скульптуры, или мощные волшебные изделия.

Почти невозможно отличить крик стонущего духа от такового человеческой или эльфийской женщины в боли. Многие галантные рыцари имеют путают эти звуки, а затем платят за ошибку своей жизнью. Баньши исключительно интеллектуальны и говорят на многих языках, включая общий язык, эльфийский и другие получеловеческие языки.

Иногда баньши используют свои разрушительные способности, чтобы мстить своим прежним противникам в жизни.

**Экология:** Баньши опустошают любую местность, где они живут. Они убивают без жалости, и их единственное удовольствие – неудача и нищета других. В дополнение к убийству, и людей, и животных, крик стонущего духа имеет мощный эффект на растительность. Цветы и тонкие растения увядают и умирают, а деревья становятся искривленными и болезненными, в то время как более выносливые растения, чертополох и т.п., процветают. После нескольких лет все, что остается в пределах пяти миль от логовища стонущего духа – это пустынная дикая местность исковерканных деревьев и шипов, смешанных с костями тех существ, которые посмели входить в область стонущего духа.

Бихир

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Смотри ниже

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 12

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 или 7

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 (2d4)/2-5 (1d4+1) или 2-8 (2d4)/6 x 1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Разряд Молнии

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: иммунен к электричеству и яду

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: G (40’ длинной)

МОРАЛЬ: Чемпионская (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 7,000

Бихир – змееподобный рептилийный монстр, чья дюжина ног позволяет ему передвигаться со значительной скоростью и лазать на половине его обычной нормы передвижения. Он может прижимать свои члены близко к длинному узкому телу и скользить таким способом, если он желает. Голова выглядит более крокодиловой чем змееподобной, но не имеет никакой трудности в открытии своего рта, достаточно широко, чтобы глотать свою добычу целиком, как это делает змея.

Бихир имеет полосоподобные чешуйки большой твердости. Их цвет располагается от темно-зеленого до темно-синего с полосами серо-коричневого. Живот – бледно голубой. Два больших рога, изгибающиеся назад на голове, выглядят достаточно опасно, но фактически используются для очищения чешуи существа, а не для сражения.

**Бой:** Бихир нападет на свою добычу первым резким ударом, а затем закручивает свое тело вокруг жертвы и сжимает ее. Если последнее нападение преуспевает, жертва подчинена нападению шести когтей в следующем раунде.

Бихир может разряжать 20-футовый разряд электрической энергии однажды в 10 раундов. Этот разряд молнии причиняет 24 единицы повреждения, если инстинктивная защита против оружия дыхания не сделана. В последнем случае, цель получает только половину повреждения.

На естественной Силе Атаки 20 бихир глотает целиком добычу человеческого размера. Любое проглоченное существо, будет терять 1/6 своих первоначальных хитпоинтов, каждый раунд, пока оно не умирает в конце шестого раунда. Бихир переварит пищу за 12 ходов, и после этого времени жертва полностью растворена и не может быть воскрешена. Однако обратите внимание, что существо, которое глотают может попробовать прорубиться из живота бихира. Внутренний Армор Класс бихира 7, но каждый раунд, что существо находится в бихире, оно вычитает 1 из повреждения, которое наносит каждое его нападение. Это вычитание совокупно, так на втором рукопашном раунде имеется -2, на третьем 3, и так далее.

**Логово/Общество:** Бихиры уединенные существа, встречая других своего вида только, чтобы спариваться и пока не проклевываются 1-4 яиц. Самка охраняет эти яйца в течение восьми месяцев, в то время как самец охотится для пары. Когда молодняк вылупляется, они немедленно изгнаны из гнезда, чтобы жить самостоятельно и отдельно от взрослых.

Недавно вылупившийся бихир – длиной около 2 футов. Бихир растет по 8 футов в год до полной зрелости. Достаточно интересно то, что недавно вылупившийся бихир не имеет всех своих ног, имея вместо этого только шесть или восемь. Дополнительные пары ног медленно вырастают через какое-то время, пока существо не достигает полной длины, когда оно становится взрослым.

Диапазон территории бихира приблизительно 400 квадратных миль, они часто живут высоко на утесе в пещере.

Бихир никогда не дружит с драконьим семейством, и никогда не будет найден, сосуществуя в той же самой географической области с любым типом дракона. Если дракон вошел в территорию бихира, бихир будет делать все, что он может, чтобы вытеснить дракона. Если бихир терпит неудачу в этой задаче, он уходит, чтобы найти новый дом. Бихир никогда не будет сознательно входить на территорию дракона.

**Экология:** Бихир полезен для магов, жрецов и алхимиков из-за множества смесей. Рога бихира могут использоваться, чтобы сделать чернила, необходимые чтобы написать свиток разряда молнии, а острые когти аналогично могут используются клериком, чтобы делать чернила для свитка нейтрализации яда. Сердце бихира – один из более обычных компонентов для чернил для свитка защиты от яда.

Поскольку бихир иногда глотает добычу целиком, имеется 10% шанс, что внутри монстра будут иметься некоторые маленькие ценные изделия. Более часто (60%) это будут драгоценные камни (10xQ). Иначе, имеется 30% шанс, что будет иметься от 1-8 драгоценностей и 10% шанс, что один маленький волшебный объект любой природы может быть найден. Такие объекты никогда не найдены в логовище бихира, потому что существо удаляет эти отходы и хоронит их в другом месте.

Чешуйки ценятся за их твердость и цвет, и стоят до 500 gp у доспешника, который может использовать их, чтобы сделать очень красивый набор чешуйчатого доспеха.

Бихолдер и Семейство Бихолдеров

**Бихолдер Смр. Поцелуй Глаз Глубин Гауф Зритель Нежить**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Глубины Любой Любой Любой

отдаленный отдаленный Океан отдаленный отдаленный отдаленный

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Очень редкий Редкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой День День День Любой

ДИЕТА: Всеядный Плотоядный Всеядный Магия Всеядный Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный Средний до Очень (11-12) Исключит. Очень до Спец.

(15-16) Высокого (8-14) (15-16) Высок. (11-14)

СОКРОВИЩЕ: Я, S, T Я, S, T R B Вижу Ниже E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые Нейтр. Злые Зак. Злые Нейтр. Злые Зак. Нейтр. Зак. Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 1 1 1 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0/2/7 4/6/8 5 0/2/7 4/7/7 0/2/7

ДВИЖЕНИЕ: FL 3 (B) Fl 9 (B) Sw 6 Fl 9 (B) Fl 9 (B) Fl 2 (C)

HIT DICE: 45-75 hp 1d8+76 hp 10-12 6+6 или 9+9 4+4 45-75 hp

THAC0: 45-49 hp: 11 11 10 HD: 11 6+6 HD: 13 15 45-49 hp:11

50-59 hp: 9 11-12 HD: 9 9+9 HD:11 50-59 hp:9

60-69 hp: 7 60-69hp:7

70 + hp: 5 70 + hp: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 10 3 1 1 1

DAMAGE/ATTACKS: 2-8 1-8 2-8/2-8/1-6 3-12 2-5 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Магия Пьет Кровь Магия Магия Магия Магия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Анти-маг. Луч Нет Регенерация Регенерация Магия Анти-маг. Луч

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет 5% Нет

РАЗМЕР: М (4’-6’ в H (6’-12’ в S-M (3’-5’ в L (4’-6’) М (4’ в L (4’-6’ в

диаметре) диаметре) диаметре) диаметре) диаметре) диаметре)

МОРАЛЬ: Фанатик (18) Фанатик (17) Чемпион (15) Чемпион до Элита (14) Фанатик (18)

Фанатик (15-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 14,000 8,000 4,000 6+6 HD: 6,000 4,000 13,000

9+9 HD: 9,000

Бихолдер – материал для кошмаров. Это существо, также называемое сферой многих глаз или глаз тирана, появляется как большой шар с доминирующим центральным глазом и большой зубастой пастью, оно также имеет 10 меньших глаз на стебельковых отростках растущих из вершины шара. Среди авантюристов, бихолдеры известны как смертельные противники.

Одинаково смертельные и множество различных существ, известных все вместе как семейство бихолдеров, включая радикальные и связанные существа, и виды нежити. Эти существа связаны родством, семейным и тайным к "традиционным" бихолдерам, и разделяют множество их особенностей, включая смертельную волшебную природу их глаз. Наиболее страшные из этих существ называются отвратительными бихолдерами.

Шаровидное тело бихолдера и его семейства поддерживается левитацией, позволяя ему медленно перемещаться относительно земли.

Бихолдеры и существа из семейства бихолдеров – обычно уединенные существа, но имеются сообщения о больших общинах живущих в глубине под землей и в пустоте между звездами, под доминионом матерей улья.

Все бихолдеры говорят на собственном языке, который также понятен всем семейством бихолдеров. Кроме того, часто они говорят на языке других законно злых существ.

**Бой:** Бихолдеры имеют различные Армор Классы в различных частях своего тела. При нападении на бихолдера, определите место нападения перед нанесением удара (поскольку различные Армор Классы могут делать попадание в одной области, и промах в другом):

Бросок Место AC

01-75 Тело 0

76-85 Центральный Глаз 7

86-95 Глаз на стебельке 2

96-00 Один меньший глаз 7

Каждый из глаз бихолдера, включая центральный имеет различные функции. Обычные меньшие глаза бихолдера следующие:

1. Очаровать существо (как заклинание)

2. Очарование монстра (как заклинание)

3. Сон (как заклинание, но только одна цель)

4. Телекинез (вес до 250 фунтов)

5. Окаменение (как заклинание, 30-ярдовый диапазон)

6. Дезинтеграция (20-ярдовый диапазон)

7. Страх (как палочка)

8. Замедление (как заклинание, но только одна цель)

9. Причинение серьезных ранений (50-ярдовый диапазон)

10. Смертельный луч (как смертельное волшебство, на одну цель в 40-ярдовом диапазоне)

Центральный глаз производит анти-магический луч с 140-ярдовым диапазоном, который охватывает 90° дуги перед существом. Никакая магия (включая эффекты других глаз) не будет функционировать в пределах этой области. Заклинания, брошенные в нее или проходящие через эту зону прекращают функционировать.

Бихолдер может активизировать волшебные свойства своих глаз по желанию. Вообще, бихолдер может использовать 1d4 меньших глаз, если нападавшие в пределах угла 90 градусов впереди, 1d6 если атакован внутри угла 180 градусов, 1d8 если атакован с дуги 270 градусов, и все 10 глаз, если он атакован со всех сторон. Центральный глаз может использоваться только против нападений с фронта. Если бихолдер атакован сверху, он может использовать все меньшие глаза.

Бихолдер может противостоять потере своих глаз на стебельке, каждый глаз на стебельке/меньший, имеет 5-12 хитпоинтов. Эта потеря хитпоинтов – свыше любого повреждения, причиненного центральному телу. Тело может противостоять двум третям приведенных хитпоинтов повреждения прежде, чем существо погибает. Остающееся треть хитпоинтов расположена в центральном глазе, и его разрушение устранит анти-магический луч. Бихолдер с 45 хитпоинтами будет иметь тело, которое будет иметь 30 единиц повреждения, центральный глаз, который будет иметь 15 единиц, а бихолдер с 75 хитпоинтами будет иметь тело, которое будет противостоять 50 единицам повреждения, и центральный глаз, который получит 25 хитпоинтов. Оба бихолдера имели бы меньшие глаза на стебельке, глаза, которые должны получить 5-12 (1d8+4), единиц повреждения, чтобы их уничтожить, но такое повреждение не затронуло бы тело или центральный глаз. Убийство тела убьет бихолдера и сделает бессильными его глаза. Разрушенные глаза на стебельке (но не центральный глаз) могут регенерировать по одному потерянному члену в неделю.

**Логово/Общество:** Бихолдеры – ненавистная, агрессивная и жадная раса, нападающая или доминирующая над другими расами, включая других бихолдеров и над многими из семейства бихолдера. Это из-за ксенофобной нетерпимости среди бихолдеров, которая заставляет их ненавидеть все существа не подобные себе. Основной, тип тела бихолдера (сфера со ртом и центральным глазом, глаза/наклонные щупальца) имеет большое разнообразие подвидов бихолдера. Некоторые имеют очевидные различия, имеются бихолдеры покрытые перекрывающимися хитиновыми пластинами, и с гладкой кожей, или змееподобными щупальцами глазами, и некоторые с ракообразными конечностями. Но даже простое изменение в цвете кожи или размере центрального глаза может делать две группы бихолдеров заклятыми врагами. Каждый бихолдер объявляет, что его собственная уникальная форма тела – это "истинный идеал" бихолдера, а другие являются только уродливыми копиями, живущими только, чтобы быть устраненными.

Обычно бихолдеры будут нападать немедленно. Если сопоставлены со специфической партией имеется 50% шанс, что они будут слушать переговоры (взяточничество) прежде чем вылить дождь смерти на своих противников.

Экология: Точный репродуктивный процесс бихолдера неизвестен. Основная расовая ненависть к бихолдерам может происходить из-за природы их воспроизводства, которое, кажется, производит идентичных (или почти идентичных) индивидуумов с только небольшими различиями. Бихолдеры могут использовать партеногенезное воспроизводство, чтобы дублировать себя, или рождать живых (никакие яйца бихолдера не были найдены). Бихолдеры могут также (редко) спариваться с типами семейства бихолдера.

Меньшие глаза бихолдера могут использоваться, чтобы произвести микстуру левитации, а также могут быть проданы за 50 gp каждый.

Смертельный Поцелуй (семейство бихолдера)

Смертельный Поцелуй, или "кровосос", является внушающим страх хищником, найденным в пещерах или руинах. Его сферическое тело походит на страшного бихолдера, но "глаза на стебельке" этого существа – это кровососущие щупальца, его "глаза" – крючковатые, имеющие зубы отверстия. Они одобряют диету из людей и лошадей, но нападут на все, что имеет кровь. Старое название этих существ – глаз ужаса.

Центральное тело смертельного поцелуя не имеет никакого рта. Его центральный глаз дает ему 120-футовое инфравидение, но смертельный поцелуй не имеет никаких волшебных способностей. Смертельный поцелуй на 90% вероятно будет принят за бихолдера, когда увиден. Эти 10 щупалец в значительной степени втянуты в тело когда они не нужны и походят на глаза на стебельке, но могут быть вытянуты на все 20-футов с ослепляющей скоростью. Щупальца могут действовать отдельно или вместе, нападая на единственное существо или на всю приключенческую компанию.

Начальный удар щупальца наносит 1-8 единиц повреждения, когда снабженный зубцом наконечник проникает в жертву. Каждое попавшее щупальце высасывает 2 хитпоинта крови в раунд, каждый раунд после того, как оно поражает.

Подобно бихолдеру, смертельный поцелуй имеет переменный Армор Класс. В обычном бою, используйте следующую таблицу, хотя ситуации могут диктовать другие методы (если существо нападает щупальцем на расстоянии 20 футов, тогда никакое нападение на тело или центральный глаз не может быть сделано, в то время как нападения на стебель и рот все еще возможны).

**Бросок Место AC Hit Points**

01-75 Тело 4 77-84

76-85 Центральный Глаз 8 6

86-95 Щупальце стебель 2 6

96-00 Рот Щупальца 4 Смотри следующий текст

Попадание по щупальцу-рту не причиняет никакого повреждения, но ошеломляет щупальце, заставляя его беспомощно корчиться в течение 1-4 раундов. Если его центральный глаз разрушен, кровосос распознает существ в пределах 10 футов по запаху и колебаниям, но дальше он ничего не видит.

Щупальца должны быть ударены острым оружием, чтобы повредить их. Они могут быть вырваны из жертвы успешным броском подъема ворот/сгибания брусков. Такое действенное удаление наносит жертве 1-6 повреждения в щупальце, так как колючие зубы вырываются из тела.

Если попавшее щупальце повреждено, но не разрушено, оно немедленно и автоматически высасывает достаточные хитпоинты крови, из тела жертвы, чтобы восстановить его до полных 6 хитпоинтов. Этот отраженный эффект происходит после каждого попадания не убивающего щупальце, даже если оно ранено больше чем однажды в раунд. Это не может происходить больше чем дважды в одном раунде. Паразитный лечащий эффект не излечивает повреждение перенесенное центральным телом или другими щупальцами.

Щупальце продолжило бы высасывать кровь, если оно высасывало ее, когда центральное тело смертельного поцелуя достигает 0 хитпоинтов. Щупальца, не попавшие в жертву в это время неспособны к дальнейшей деятельности. Смертельный поцелуй может вытаскивать высасывающее кровь щупальце, но добровольно делает это только, когда его центральное тело в 5 хитпоинтах или меньше; это также происходит, как только жертва была выпита до 0 хитпоинтов.

Проглоченная кровь используется, чтобы произвести электрическую энергию: 1 хитпоинт крови становится 1 зарядом. Смертельный поцелуй использует эту энергию для движения и лечения. Глаз ужаса расходует один заряд каждые два хода при перемещении, и таким образом почти постоянно охотится на добычу. Расход одного заряда позволяет кровососу излечить 1 хитпоинт повреждения каждому из его 10 щупалец, его центральному телу, и его глазам (всего 12 хитпоинтов). Он может излечивать себя одним зарядом запасенной энергии каждый второй раунд в дополнение к его обычным нападениям и деятельности.

Каждое щупальце может хранить 24 заряда выпитой энергии, тело способно к хранению 50 зарядов выпитой энергии. Отрубленное щупальце на 70% вероятно разрядит все свои заряды, когда отрублено, во все касающееся его; каждый заряд наносит 1 хитпоинт электрического повреждения.

Наконец, кровососы могут таранить противников всей своей массой. Это нападение наносит 1-8 единиц повреждения.

Смертельный поцелуй может "приостанавливать жизнедеятельность", оставаясь неподвижным и нечувствительным на земле, и может оставаться живым в этом состоянии в течение долгих периодов времени. Чтобы пробуждать от его бездействия, существу требуется приток электрической энергии, значительная высокая температура, или внутренний шок, вызванный ударом, падением, раной или волшебным нападением; любой из вышеупомянутых стимуляторов, должен наносить по крайней мере 5 единиц повреждения смертельному поцелую, чтобы пробудить его. Авантюристы, находящие спящий смертельный поцелуй обычно обеспечивают такое возбуждение, считая спящего беспомощной добычей.

Глаза ужаса – уединенные охотники, полностью унаследовавшие паранойю и эго своих родственников, бихолдеров. Если они встречаются с одним из их семейства, результат – часто борьба до смерти. Тело проигравшего становится инкубатором и питательной средой для потомства смертельного поцелуя. В пределах одного дня, 1-4 молодняка "проклевывается". Каждый новый кровосос имеет половину хитпоинтов своего родителя, и полностью вырастает за 1 месяц.

Смертельный поцелуй имеет орган в центральном, верхнем теле, который является ценным компонентом в волшебных микстурах и чернилах заклинаний левитации (и может быть продан подобно глазам бихолдера). Кроме того, мозг или узел нервов, в глубине тела кровососа превращаются в мягко-сторонний, ограненный красный драгоценный камень после смерти существа. Называемые "кровавые глаза", они типично имеют рыночную цену 70 gp каждый. Они ценятся за красоту, так как они более ярко пылают, когда эмоции владельца усиливаются.

Глаз Глубин (семейство бихолдера)

Это – дышащая водой версия бихолдера, и живет только на больших глубинах, относительно медленно плывущая и преследующая добычу. Они имеют две зигзагообразных клешни, которые причиняют 2-8 (2d4) единиц повреждения каждый, и широкий рот, полный острых зубов, который наносит 1-6 единиц повреждения.

Первичное оружие глаза глубин, однако, является их глазами. Большой центральный глаз существа испускает конус ослепляющего света шириной 5 футов в начале, длиной 30 футов, и шириной 20 футов на конце. Все в конусе должны спастись против яда или быть ошеломлены на 2-8 (2d4) раундов.

Глаз глубины также имеет два меньших глаза на длинных стеблях, и использует их, чтобы создать иллюзию. Действуя независимо, маленькие глаза способны использовать заклинания *обездвиживания персоны* и *обездвиживания монстра* соответственно.

Глаз глубины имеет Армор Класс 5 всюду, включая его глаза и стебли глаз. Если его глаза на стебельке отрублены, они снова вырастут за неделю.

Гауф (семейство бихолдера)

Гауф – родственник бихолдера, который кормится магией. Его сферическое тело 5 футов в диаметре и коричневое с фиолетовыми и серыми пятнами. Расположенный в центре переднего полушария гауфа большой центральный глаз, окружен кольцом меньших глаз, которые защищены хребтами жесткой плоти. Эти дополнительные глаза на теле обеспечивают существо обычным зрением в освещенных областях и инфравидением до 90 футов. На нижней стороне – внушающий страх рот животного с группой из четырех кормящих усиков, а вершина украшена короной из шести стеблей глаз. Нападающие на существо поражают следующим образом:

**Бросок Место AC Hit Points**

01-85 Тело 0 Как приведено ниже

86-90 Центральный Глаз 7 Часть Тела

91-00 Глаз на стебельке/усик 2 6 хитпоинтов

Хотя гауф подобен бихолдеру, его способность питаться энергией волшебных объектов в некоторых случаях делает его даже более опасным.

Когда гауф перемещается в бой, он начинает пылать, как будто он объект заклинания *огонь фейри*, привлекая внимание своих противников. Существо, которое встречает завораживающий взгляд центрального глаза, должно бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания, с -2 штрафом, или быть затронуто как будто он жертва заклинания слабоумия.

Если гауф хочет кусать большой пастью, острые клыки причиняют 3d4 единиц повреждения. Четыре усика вокруг рта могут захватывать и держать жертв, как будто они имеют Силу 18, но они не могут причинить никакого повреждения.

В бою гауф может также использовать шесть своих стеблей глаз. Эти глаза имеют следующие способности:

1. Причинение серьезных ранений (как заклинание, 30-футовый диапазон).

2. Отвращение (как заклинание, дорожка шириной 10-футов, 40-футовый диапазон)

3. Конус холода (как заклинание, причиняет 3d4 единиц повреждения и имеет область поражения шириной 5 футов в начале, длиной 50 футов, и шириной 20 футов в конце; этот глаз может использоваться только три раза в день)

4. Разряд молнии (как заклинание, причиняет 4d4 повреждения и 80' диапазон; эта сила может быть использована четыре раза в день)

5. Парализация (как палочка, 40-футовый диапазон, выбирает цель; только рассеивание магии или смерть бихолдера могут освободить жертву)

6. Утечка Двиомера (смотри ниже)

Возможно наиболее страшной из способностей гауфа, его утечка двиомера, которая позволяет гауфу высасывать заряды из волшебных изделий. Она имеет 40-футовый диапазон и может использоваться на одном индивидууме в раунд. В дополнение к предотвращению одного объекта от функционирования на продолжительность этого раунда, эта сила высасывает один заряд из одного заряженного объекта. Постоянные объекты, типа волшебных мечей, делаются этой способностью бессильными на один раунд. Артефакты не затронуты утечкой двиомера. Глаз не имеет никакого эффекта на заклинания, которые запомнились (но еще не брошены) и он не будет нарушать концентрацию волшебника. Однако она нейтрализует любое заклинание, брошенное на него целью в этот раунд.

Заклинание рассеивания магии, брошенное на любой из стеблей глаз гауфа предотвращает его использование на 1d4 раундов. Центральный глаз, любой полностью отдельный от глаз на стебле, способность тела пылать, и естественная левитация гауфа не подчинена повреждению этим заклинанием.

Если гауф убит, его волшебная энергия рассеивается. Обычно это безопасно, но имеется 2% шанс, что это будет катастрофическим, причиняя 4d4 единиц повреждения всем существам в пределах 10 футов (никакая инстинктивная защита). Гауфы иммунны к их собственным способностям и к таковым другого гауфа. Они имеют необычную физиологию, которая позволяет им регенерировать 1 хитпоинт каждые два хода.

Хотя гауфы, как известно, не сражаются за территорию или добычу, они проходят большие расстояния, чтобы избежать друг друга. Даже, когда они встречаются с другими из их вида в дикой местности, они часто полностью их игнорируют.

Гауф может выжить на мясной диете, но он предпочитает пожирать волшебные объекты. В некоторой неизвестной манере, существо способно поглотить волшебную энергию и питаться ею. Каждый ход, который объект проводит в животе гауфа, заставляет его терять один заряд. Постоянный объект становиться бездействующим после одного дня (артефакты не затронуты, и при этом они не обеспечивают пропитание). Волшебные объекты, которые не могут быть полностью переварены гауфом, выплюнуты после того, как вся их сила была выпита.

Гауфы, как думают, живут столетие или около того. В пределах недели после их "естественной" смерти, два молодых гауфа появляется из трупа. Хотя и меньшие, чем их родитель (каждый имеет 2+2 или 3+3 HD и укус, который причиняет только 2d4 единиц повреждения), они имеют все способности взрослого гауфа.

Зритель (семейство бихолдера)

Другой родственник бихолдера, зритель – охранник мест и сокровищ, и способен к ограниченному путешествию по планам. Как только ему дают задачу, зритель будет наблюдать за ней до 101 лет. Он не позволит никому использовать, заимствовать или исследовать изделие или сокровище, кроме того, кто дал этому его распоряжение. Зритель имеет большой центральный глаз и четыре меньшие высовывающиеся стебли глаза из вершины его парящего, сферического тела.

Зрителя трудно удивить, и +2 модификатор неожиданности и +1 инициативный модификатор. Это в основном пассивное существо, и будет пытаться говорить и внедрять предложение как свое первое действие, если оно не атаковано немедленно. Нанесение удара по зрителю имеет следующие эффекты:

**Бросок Местонахождение AC Hit Points**

01-70 Тело 4 4+4 HD

71-90 Глаз на стебельке/глаз 7 1 хитпоинт

91-00 Центральный Глаз 7 1 хитпоинт

Если зритель ослеплен во всех его глазах, не может защищать свое сокровище и телепортируется на внешний план Нирваны. Это единственное условие, при котором он оставит свой пост. Его глаза регенерируют за один день, а затем он возвращается. Если сокровище исчезло, существо снова уходит на Нирвану, и никогда возвращается.

Зритель имеет общую магическую сопротивляемость 5%. Пока центральный глаз не поврежден, он может также отражать одно, брошенное в него, заклинание в раунд, посылая его в заклинателя. Это не относиться к заклинаниям, чей диапазон – прикосновение. Отражение происходит только, если зритель выбрасывает успешную инстинктивную защиту против заклинания. Если инстинктивная защита терпит неудачу, магическая сопротивляемость (и дальнейшая инстинктивная защита) должна бросаться. Отражение возможно только, если заклинатель стоит в пределах дуги 60 градусов от центрального глаза. Только заклинатель затронут отраженным заклинанием.

Все меньшие глаза могут использоваться одновременно против одной и той же цели. Их способности:

1. Создание еды и воды (создает количество продовольствия и воды для пропитания до шести человек; это требует одного полного раунда)

2. Причинение серьезных ранений (причиняет 2d8+3 единицы повреждения одному существу находящемуся в диапазоне 60 ярдов; инстинктивная защита против заклинания позволяется на половину повреждения)

3. Луч Парализации (диапазон 90 футов, одна цель, только на 8d4 раундов).

4. Телепатия (диапазон 120 футов, только одна цель; таким образом возможен разговор, и он может также внедрить предложение, если цель подводит инстинктивную защиту против заклинания; предложение должно всегда говориться мирно).

Если должным образом встречен, зритель может быть весьма дружественен. Он точно сообщит партии, что он охраняет почти сразу в любой беседе. Если его сокровищу не угрожают, он может быть очень любезным и болтливым, используя телепатию.

Зритель очень быстро перемещается с помощью левитации, в любом направлении. Они бесцельно дрейфуют когда спят (20% вероятно, когда встречается), никогда не касаясь земли.

Охраняемое сокровище на 90% вероятно будет волшебным изделием. Если зритель получает непредвиденное сокровище при выполнении его обязанностей, это не часть его сокровища, и он спокойно позволит его взять. Непредвиденное сокровище может быть произведено следующим образом: 40% это 3-300 монет смешанных типов, 30% – это 1d6 драгоценных камней 50 gp базовой ценности, 20% – это 1d4 микстур, 15% – это части +1 доспеха, 15% это +1 оружие, и 5% разное волшебное изделие, оцененное в 1,000 XP или меньше.

Зрители вызываются из Нирваны, используя *Вызывание Монстра V* с материальными компонентами из трех или больше маленьких глаз бихолдера. (Шанс успеха: 10% в глаз.) Зритель может быть использован только, чтобы охранять некоторое сокровище. Он не исполняет никакой другой службы, и если его заставляют предпринять некоторую другую задачу, он немедленно возвращается на Нирвану. Если его охраняемое сокровище когда-либо разрушается или украдено, зритель освобожден от службы и возвращается на Нирвану. Вызыватель может брать изделие без вмешательства зрителя, но это освобождает существо.

Оживший Бихолдер (Смертельный Тиран)

Смертельные тираны гниющие, покрытые плесенью бихолдеры. Они могут быть высохшими, раненными, с раскрытыми внутренностями, сферические сети круглых ребер, среди остатков их экзоскелетных пластин. Все имеют раны, у некоторых отсутствуют глаза на стебельке, или молочная пленка, покрывает их глаза. Они перемещаются и летят более медленно чем живые бихолдеры, ударяя и используя свои глаза последними в любом боевом раунде.

Оживший бихолдер может использовать все способности его выживших глаз, также как он делал это при жизни. Способности 2-5 глаз (выберите беспорядочно, включая центральный глаз) потеряны из-за повреждений или смерти, и изменения в нежить. Хотя смертельный тиран "излечивает" его энергии через некоторое время, он не может регенерировать потерянные глаза на стебельке или их способности.

Способности Обаяния потерянны в состоянии нежити. Два глаза, которые заколдованы или станут бесполезными (60%), или функционируют как слабые эффекты обездвиживания монстра (40%). Существо не прошедшее спасение против такого обездвиживания остается обездвиженным, пока завораживающий взгляд глаза остается устойчиво сосредоточенным на них. Если глаз повернут к другому существу или жертве, закрыт или насильственно удален, обездвиживание продолжается еще 1-3 раунда. Смертельные тираны иммунны, ко сну, обаянию и заклинаниям обездвиживания.

Если не управляем другим существом через магию, смертельный тиран висит неподвижно, пока инструкции его создателя не выполнены (например "Нападать на всех людей, кто входят в эту комнату, пока они не разрушены или не убегут. Не оставляйте комнату."). Если никакие инструкции не даются "новому" смертельному тирану, он нападает на все живые существа, которых чувствует. В очень редких случаях смертельные тираны создаются спонтанно. В большинстве случаев, они созданы магией злых существ – от человеческих магов до злодеев илифидов. Некоторые изгои, использующие магию бихолдеры, как известно, создавали смертельных тиранов из собственных неудачливых братьев.

Смертельные тираны не имеют никакого самосознания или социального взаимодействия; они - бессмысленные слуги более мощных хозяев. "Бессмысленные" – относительный термин, так как высоко интеллектуальные смертельные тираны все еще способны умело использовать их глаза, чтобы чувствовать и нападать на близлежащих противников. Когда смертельный тиран управляется другим существом, полагайте, что он имеет интеллект своего владельца.

Смертельные тираны созданы из умирающих бихолдеров. Заклинание, как думают, было создано человеческими магами в отдаленном прошлом, и вынуждает бихолдера превратиться из живого существа в нежить, и отпечатывая в его мозгу инструкции. "Мошенники" смертельные тираны также существуют: это те, чьи инструкции определенно позволяют им игнорировать все попытки управления. Они иммунны к попыткам контроля всех других существ. Бихолдеры часто оставляют их как ловушки против конкурентов.

Человеческие исследователи заклинания сообщают, что контроль над смертельным тираном очень труден. Разум бихолдера дико колеблется в частоте и уровне своей ментальной деятельности, борясь с обычным очарованием монстра и заклинаниями управления нежитью. Чтобы управлять смертельным тираном, должно быть изобретено специальное заклинание.

Инстинктивные Защиты

Большинство бихолдеров делает инстинктивные защиты согласно их Hit Dice. Смертельный Поцелуй делает инстинктивные защиты как воин 10-го уровня. Типичный бихолдер и ожившие бихолдеры делают инстинктивные защиты следующим образом:

**Хитпоинты Существа Спасаются как**

45-49 10-го воин уровня

50-59 12-ый воин уровня

60-69 14-ый воин уровня

70+ 16-ой воин уровня

Бихолдер и Семейство бихолдера

**Мать Улья Директор Ревизор Ленсмен Надзиратель Наблюдатель**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: --------- ----------------------------------------=Любой отдаленный=----------------------------------------------------

ЧАСТОТА: ------------------------------------------------------=Очень редкий=-------------------------------------------------------

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Команда Команда Команда Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой День Ночь День Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный Насекомояд. Всеядный Мусорщик

ИНТЕЛЛЕКТ: Гений Средне Гений Низкий Сверх Гений Полу

(17-18) (8-10) (17-18) (5-7) (19-20) (2-4)

СОКРОВИЩЕ: I, S, T G Vx4 R U Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злой Законно Злой Зак. Нейтр. Нейтр. Злой Зак. Злой Нейтральн.

КОЛИЧЕСТВО: 1 2-5 1-6 1-10 1 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 2 (4) 5 3/7 2/7 7

ДВИЖЕНИЕ: Fl 6 (A) 15, Fl 3 (A) Fl 6 (C) 9 1 Fl 6 (A)

HIT DICE: 20 12 (8) 8 2 14 3+3

THAC0: 5 9 13 19 7 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 2 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЯ: 5-20 2-8/2-8 1-6 1-8 3-12 3-18

или оружием или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Магия Магия Магия Нет Магия Магия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Анти-магия Нет Магия Магия Магия Магия

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 5% 20% 25% Нет 35% Нет

РАЗМЕР: H (8’ в H (8-10’ в М (4’ в М (5’ H (15’ L (6’ в

диаметре) диаметре) диаметре) высотой) высотой) диаметре)

МОРАЛЬ: Фанатик (18) Фанатик (18) Устойчив. (11) Элитная (14) Чемпион (16) Средний (10)

XP VALUE: 24,000 10,000 6,000 175 15,000 420

Мать Улья (семейство бихолдера)

Легендарные матери улья также называются "Окончательные тираны", или просто "Окончательные". Они - вдвое больше размера типичных бихолдеров, а также отличаются по внешности.

Их рты большие, настолько большие, что они могут проглатывать человеческого размера цели на естественном броске кубика 20. После того, как проглочена, добыча получает 5-20 единиц повреждения (5d4) каждый раунд, пока она не мертва или не спасена. Рот бихолдера не очень глубокий, так что жертва может убегать, делая успешную Силу Атаки.

Окончательный не имеет никаких глаз на стебельке, но его волшебные глаза защищены закрытыми укрытиями из плоти тела существа, так, чтобы они не могли быть отрублены. Центральный глаз имеет 15 хитпоинтов.

**Бросок Место AC Hit Points**

01-90 Тело 0 20 HD

91-00 Центральный Глаз 7 15 hp

Истинная способность окончательных в управлении действиями большого числа бихолдеров и семейства бихолдеров. Мать улья может иметь 5-10 обычных бихолдеров под своим управлением, или 5-20 семейства бихолдера отродий (смотри ниже), с которыми она связывается телепатически. Появление матери улья является бедствием для окружающей области, поскольку она, как вы уже поняли, может создавать сообщество бихолдеров, семейства бихолдеров и отродья. Если разрушено, бихолдеры и семейство бихолдеров обратятся на друг друга, или будут искать свои собственные логовища.

Матери Улья могут быть наследственные мутации лучше известного простого бихолдера, следующим шагом его развития, волшебной мутацией или отдельным видом. Действительность остается неизвестной.

Директор (отродье)

Директора социальны – это воины бихолдеры, и порода специализированные наездников. Они поддерживают телепатическую связь с их скакунами, чтобы лучше управлять ими.

Директора походят на бихолдеров, но их центральный глаз меньше. Они обладают только шестью маленькими глазами на выдвигающихся стеблях. Директора имеют зубастый рот ниже центрального глаза, и обладают тремя когтистыми, сенсорными усиками на брюшной поверхности. Эти усики используются, чтобы цепляться за скакуна и связываться с его ограниченным разумом.

Глаза Директоров имеют собственные способности:

1. Волшебный Снаряд (как заклинание, 2/раунд)

2. Огненные Руки (как заклинание на 8-ом уровне)

3. Стена Льда (как заклинание)

4. Замедление (как заклинание)

5. Ослабление (как заклинание)

6. Улучшенная Сила Фантазии (как заклинание)

Центральный глаз директора имеет свойство отклонения – все фронтальные нападения на директора переносят -2 штраф Силе Атаки, и повреждение разделено на два. Директор также получает +2 премию ко всем инстинктивным защитам против заклинаний, брошенных всеми в области видимости центрального глаза.

Директора, кажется, происходят из отряда насекомых, поскольку они покрыты хитином и имеют простые фасетчатые глаза и суставчатые члены.

Директора обычно обладают 8 Hit Dice, но когда они верхом, с директором и скакуном обращаются как с одним существом, чей Hit Dice равняется сумме Hit Dice директора и скакуна. После того, как директор/скакун переносят половину повреждения, скорость скакуна уменьшена на половину, а директор получает только одно физическое нападение в раунд. Директор может бежать и оставлять своего скакуна, чтобы спасти себя (скакун переносит -4 штраф в Силе Атаки). Директора имеют AC 4, но AC 2 когда верхом. Директора могут использовать все свои обычные способности когда они верхом, в пределах ограничений углов зрения бихолдера.

**Пресмыкающийся (типичный скакун):** Пресмыкающийся походит на гибрид между многоножкой и пауком. Он имеет 4 Hit Dice, 10 ног, две пары фронтальных антенн, и два сражающихся клыка паука, которые могут использоваться для отдельного острого нападения по 2d4 единиц повреждения каждый. Жертвы, которые не в состоянии бросить успешные инстинктивные защиты против яда, парализованы на 1d4 раундов. Пресмыкающиеся всеядны, предпочитая есть меньших существ. Не верхом, они могут сворачиваться в шар, чтобы получить AC 0. Они имеют сокращающиеся жвала ниже передних клыков.

Ревизор (отродье)

Ревизор – сфера 4-футов диаметром без центрального глаза и только четыре маленьких глаза, каждый в конце антенны, расположенной сверху на сфере. Они имеют один маленький, миногоподобный рот на брюшной поверхности. Рот окружен четырьмя многосуставчатыми членами оканчивающимися хватательными отростками. Эти члены могут подбирать и управлять инструментами, в чем главная сила ревизора.

Ревизоры – ученые и клерки, вовлеченные в использование заклинаний и волшебных изделий, исследование и создание. Они могут использовать любой артефакт или инструмент также как люди, и они могут владеть четырьмя изделиями одновременно. Ревизоры регенерируют 1 единицу повреждения каждый раунд. Способности их четырех глаз даются ниже (все подобные заклинаниям эффекты брошены на 8-ом уровне).

1. Увеличить или Уменьшить

2. Идентификация или Знание Легенды

3. Превращение Формы (подобно заклинанию Оформления Камня, но работает на всех типах не волшебного, неживого материала)

4. Отражение Заклинания, как кольцо отражения заклинаний

Ревизоры не самые храбрые из семейства бихолдеров, но они потенциально наиболее опасны с их управлением артефактами. Часто они лакеи бихолдеров, надзирателей и матерей улья.

Ленсмен (отродье)

Ленсмен имеет один глаз в груди его пяти-членного, как морская звезда по форме, обезьяноподобного тела. Ниже глаза – наискось смотрящая, зубастая пасть. Четыре из этих пяти членов заканчиваются двупалыми, когтистыми руками, с трехсустывчатыми пальцами. Пятый член, наверху тела, является хватательным, плетеподобным щупальцем. Его хитин мягок и имеются много коротких, ворсистых волос. Ленсмены – единственное семейство, способное носить какой-то вид одежды – сплетенную паутину, которая используется, чтобы держать инструментами и оружие. Их любимое оружие - двуглавые древки.

Ленсмены – полу-бессмысленные дроны, которые не подвергают сомнению их смысл жизни. Глаз каждого ленсмена обладает только одной из следующих шести специальных способностей (все на 6-ом уровне способности).

1. Эмоция

2. Лечение

3. Рассеять Магию

4. Языки

5. Призрачная Сила

6. Защита (как свитки, любой тип, но только по одному)

Надзиратель (отродье)

Надзиратели походят на мясистые деревья. Они имеют 13 членов, каждый из которых заканчивается бутоном, который скрывает глаз; один из этих членов формирует высший спинной хребет, и три вопящих рта окружают спинной хребет. Имеются восемь твердых, лозоподобных членов, которые используются, чтобы схватить инструменты и для физической защиты, причиняя 1d10+2 единиц повреждения каждый. Надзиратели сидят на корневидных базах, и могут медленно ползти по ним, когда требуется движение. Они не могут левитировать.

Надзиратели покрыты грибом, который изменяет их цвет как надзиратели желают, обычно пятнистый зеленый, серый и коричневый.

Надзиратели могут использовать любое физическое оружие или артефакты. Способности их 13 глаз следующие (все волшебные эффекты используются на 14-ом уровне).

1. Конус Холода

2. Рассеять Магию

3. Паралич

4. Цепь Молний

5. Телекинез, 250 фунтов

6. Эмоция

7. Массовое Обаяние

8. Доминирование

9. Массовое Предложение

10. Главное Создание

11. Отражение Заклинания

12. Устойчивость к Заклинанию Сертена

13. Временной Стазис

AC надзирателя 2, но каждый стебель глаз AC 7 и отрублен, если переносит 10 единиц повреждения.

Подобно матерям улья (которые работают с ними), надзиратели, могут убеждать подобных бихолдеров и семейство бихолдера, чтобы работать вместе. Надзиратели очень пекутся о своем здоровье и всегда имеют одного или двух охранников бихолдеров и, по крайней мере, полдюжины директоров, защищающих их состояние.

Наблюдатель (отродье)

Наблюдатели – сферы 6-футов диаметре, с тремя центральными глазами, устроенными по окружности сферы. Эти глаза огромны и закрываются крышкой. На короне сферы – составной глаз и кольцо из шести меньших глаз, которые делают трудным удивить наблюдателя. Большое щупальце с колючими хватательными отростками простирается от брюшной поверхности, прямо позади маленького рта с его острым языком. Наблюдатели питаются отвратительной и ошеломленной добычей. Они – собиратели информации и наименее храбрые из всех рас глаза тирана.

Наблюдатели могут нападать единственным щупальцем на 3d6 единиц повреждения. Щупальце также причиняет электрический шок; жертвы, которых подводит бросок общего шока падают без сознания.

Каждый из главных глаз наблюдателя имеет две способности, а составной глаз на вершине может иметь три различных способности. Шесть пятен глаз не имеют никаких специальных способностей.

1. Истинное Наблюдение и ESP

2. Продвинутая Иллюзия и Полутеневая магия

3. Телекинез 1,000 фунтов и Телепортация

Составной Глаз: Сообщение, Языки и Предложение

Наблюдатели – не агрессивные воины; они предпочитают фальшивое обнаружение и полет вместо фактической конфронтациии.

Другие Бихолдеры и Семейство Бихолдеров

Расы бихолдеров не ограничены представленными здесь. Изменчивая природа расы бихолдера позволяет много мутаций и отродий в породе, включая, но не ограничиваясь, следующими.

Бихолдер Маг

Избегаемый другими бихолдерами, это бихолдер, который преднамеренно ослепил свой центральный глаз, так, чтобы он мог бы использовать заклинания. Он делает это, канализируя энергию заклинания через глаз на стебельке, заменяя обычные эффекты заклинаниями по его выбору.

Старый Шар

Они – чрезвычайно древние бихолдеры богоподобного интеллекта и мощи. Хотя они имеют потерянные функции некоторых из своих глаз на стебельке, они имеют большее количество хитпоинтов и способны использовать заклинания. Возможно они могут создавать и управлять смертельными тиранами.

Шар

Это – чахлый бледно-белый бихолдер, сохранивший только свой анти-магический глаз и предполагается, чтобы иметь великие волшебные способности.

Гибельная Сфера

Этот подобный призраку оживший бихолдер создан волшебным взрывом.

Кашарин

Оживший бихолдер, он проходит на гниющую болезнь, которая его убила.

Астератер

Это отродье - большое валуно-подобное семейство бихолдеров без глаз.

Горбел

Горбелы дикое, когтистое семейство бихолдеров, не имеющее магии, но с противной привычкой взрываться если атакованы.

Кроме того, имеются бихолдеры, которые по виду совершенно "обычные", но имеют глаза с альтернативными волшебными способностями, типа обнаружения лжи вместо смертельного луча. С такими существами обычно обращаются как с изгоями, все бихолдеры и расы семейства бихолдеров.

Болотники

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные или тропические болота

ЧАСТОТА: Редкие

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядные

ИНТЕЛЛЕКТ: средний

СОКРОВИЩЕ: Q, (J, K, L, М, N)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 5-20

АРМОР КЛАСС: 6

ДВИЖЕНИЕ: 3, Sw 12

HIT DICE: 1/2

THAC0: 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Водяная Струя

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: T (1’ высты)

МОРАЛЬ: Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 15

**Болотники** - раса маленьких разумных двуногих земноводных, которые прячутся в болотах, топях или других грязных водах. Они, как известно, служат лизардменам и kuo-toa.

Болотники всего 1-фут высотой и походят вертикально на монстров gila с большими, частично перепончатыми задними ногами. Их передние конечности хватательные, но очень маленькие и слабые. Их задние части окрашены, пятнисто серые и коричневые, а их подбрюшья желтые. Они имеют короткие хвосты, которые используются для плавания и сохранения их баланса на земле. Они говорят на их собственном шипящем языке и возможно знают (шанс 50%) язык лизардменов.

**Бой:** Болотники используют метод засады. Стая болотников ждет жертву; когда она появляется, некоторые из них выстреливают водой (до десяти ярдов) в глаза жертвы, которую это временно ослепляет (успешная инстинктивная защита против палочек отрицает это, но удивленные существа не получают никакой инстинктивной защиты). Ослепленная жертва не может действовать в этом раунде, теряет все премии Ловкости, и все нападения против жертвы получают +2 премию к Силе Атаки. Кроме того, если болотники заманивают жертву по колено в грязную воду, жертва теряет все премии Ловкости и сражается с -1 штрафом в Силе Атаки, из-за неустойчивой земли. Если вода высотой по пояс, штрафа увеличивается до -2; если вода по грудь, штраф -3. Кольцо свободного действия или эквивалентная магия отрицает эти штрафы. Эти неудобства не применяются к земноводным болотникам. Обычно, болотник борется только, если он загнан в угол или если он может легко выиграть.

**Логово/Общество:** логовище этих существ подводное, но они всегда имеют грязную, надводную область для отдыха, загорания под солнцем и еды. Имеется 5d4 болотников в каждом логовище. Они держат запасы блестящих вещей (золото, драгоценные камни и т.д.) в их логовищах над землей. Если 16 или большее количество монстров встречаются в этом логовище, они имеют двойной тип Q сокровища.

Болотники - интеллектуальная раса, но они имеют очень слабую культуру. У них очень примитивная природа и религия, которая подчеркивает превосходство воды над землей. Они любят блестящие вещи, потому что они мерцают подобно морю. Из-за слабости своих рук, они не используют и не производят инструменты, а используют свои конечности для рытья и свои зубы для резания. Иногда они строят крошечные плоты из тростника и грязи, чтобы плавать по поверхности воды, и быстро двигают их своими задними ногами (движение 18). Иногда они строят сырые укрытия из тростника, прутьев и грязи. Эти укрытия предназначены, чтобы защитить их от хищников, а не от непогоды, поскольку погода не очень их беспокоит.

Из-за различия в размерах между болотниками и лизардменами, болотники полагают, что лизардмены будут высшей их разновидностью и иногда служат им. Болотники верят что "выживание самое важное" и у них нет места для любви, милосердия или сострадания. Убийство намного большего существа дает высокий индивидуальный статус в сообществе, в то время как быть убитым большим существом - позор, так как это демонстрирует плохое искусство охоты.

**Экология:** Всеядные болотники будут есть растения, насекомых и рыбу, но свежее теплое мясо - их привилегированная диета.

Болотники - земноводные, которые проводят свою личиночную стадию в воде, а свою взрослую стадию на земле. Их средняя продолжительность жизни - от 9 до 12 лет. Им требуется три года, чтобы вырасти до полного размера. Болотники впадают в анабиоз умеренном климате, в течение зимних месяцев. Их естественные враги - змеи и некоторые гигантские плотоядные рыбы. Сообщество болотников имеет охотничью территорию радиусом приблизительно в две мили.

Брауни

Брауни Домовой

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Сельский Человеческие области

ЧАСТОТА: Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь

ДИЕТА: Растительная Всеядный, мусорщик

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: O, P, Q K

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно добрые Нейтральные (хаотично добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 4-16 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 6

ДВИЖЕНИЕ: 12 15

HIT DICE: 1/2 1/2

THAC0: 20 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 Нет

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2 (оружием) Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Заклинания Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Спасается как Смотри ниже

Клерик 9-го уровня

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет 20%

РАЗМЕР: Крошечный (2' высотой) Крошечный (меньше 1' высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 35

**Брауни** – это маленькие, мягкие гуманоиды, кто могут быть очень отдаленно связаны с халфлингами. Мирные и дружественные, брауни живут в пасторальных регионах, где собирают и подбирают свое продовольствие.

Высотой не более 2 футов, брауни чрезвычайно ловкие. Они походят на маленьких эльфов с каштановыми волосами и яркими голубыми глазами. Их яркие цветные предметы одежды сделаны из шерсти или полотна с золотыми украшениями. Обычно они несут кожаные мешочки и инструменты для восстановления кожи, дерева и металла.

Брауни говорят на собственном языке, а также языке эльфов, пикси, спрайтов и халфлингов, также как на общем языке.

**Бой:** Брауни предпочитают не участвовать в бою, и вступают в него только если им серьезно угрожают. Сердитые брауни редко встречают своих противников в рукопашном бою, вместо этого полагаясь на магию.

Так как их чувства очень остры, брауни невозможно удивить. Они превосходные маскировщики в их среде и могут стать почти невидимыми, когда они захотят. Это, объединено с их большим проворством, и дает им AC 3.

Брауни используют заклинания, чтобы беспокоить и отогнать врагов. Они могут использовать следующие заклинания, однажды в день: *Защита от Зла, Чревовещание, Танцующие Огни, Непрерывный Свет, Зеркальное Отражение (3 Образа), Замешательство и Межразмерная Дверь*. Если загнаны в угол и неспособны использовать любые заклинания, брауни нападают с короткими мечами.

**Логово/Общество:** Брауни живут в сельских районах, устраивая свои дома в маленьких норах или оставленных домах. Они часто живут на выселках или на фермах, поскольку они очарованы фермерской жизнью.

Брауни живут, собирая дикие плоды и подбирая зерно с фермерских полей. Являясь очень честными, брауни всегда исполняют некоторую службу в обмен на то, что взяли. Они могут воровать молоко у коровы фермера, но берут только маленькое количество.

Некоторые брауни идут, дальше становясь домашними брауни. Они наблюдают за семействами в данной области, и если они выполняют их высокие моральные стандарты, эти брауни тайно входят в домашнее хозяйство. Ночью, в то время как местные спят, они исполняют разнообразные полезные задачи; прядут, пекут хлеб, восстанавливают фермерские орудия, охраняют от лис дома курицы, исправляют одежду, и выполняют другие домашние задачи. Если вор бесшумно вползает в дом, они будут создавать достаточно шума, чтобы пробудить местных. Охранники и домашние животные рассматривают брауни дружественными, и никогда не нападают и даже не лают на них.

Все брауни просят в обмен на их рабочую силу: небольшое количество молока, некоторое хлеба, и случайный кусок плода. Этикет требует, чтобы им не уделялось никакое внимание. Если местные хвастаются о присутствии брауни, брауни исчезает.

Брауни не жадны, но они имеют маленькие запасы сокровищ, которое они забрали у злых монстров или получили как подарки от людей. Брауни иногда оставляет свое сокровище в определенном месте, где добрая персона в нужде была бы способна найти его.

Незнакомцы и посторонние постоянно наблюдаются брауни сообщества, пока их мотивы не установлены. Если брауни решают, чтобы незнакомец безопасен, он оставлен в покое. Если нет, то брауни объединяются и вытесняют чужака.

Брауни знают каждый укромный уголок и каждую трещинку в области, где они живут, и таким образом они превосходные проводники. Если спрашивается вежливо, имеется 50% шанс, что брауни согласится действовать как проводник.

**Экология:** Брауни – в основном вегетарианцы, живущие очень привольно на остатках сельскохозяйственной жизни. Они эффективно используют остатки, которые являются слишком маленькими для людей, чтобы их даже заметить. Когда брауни подбирают с полей, они делают это после урожая, собирая зерно и плоды, которые иначе могли бы пропасть.

Домовой

Домовой – это отдаленный родственник брауни, имеющий до 1 фута роста, но с непропорционально большой головой и потрясающим обонянием. Домовой способен маскироваться - поэтому обнаружим только на 10%. Они живут в симбиотичных отношениях с людьми, обычно там, где обрабатываются пищевые продукты, устраивая свои дома под полами, на чердаках и в стенах.

Булет

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Любой ландшафт

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: -2/4/6

ДВИЖЕНИЕ: 14 (3)

HIT DICE: 9

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 4-48/3-18/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: скачок на 8’

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (9½’ высотой, 12' длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 4,000

Точно называемый наземной акулой, булет – ужасающий хищник, который живет только, чтобы есть. Булета обычно избегают, даже другие монстры.

Ходят слухи, что булет – гибрид между броненосцем и хватающей черепахой, но это – только догадка. Головные и задние части булета голубовато-коричневые, и они покрыты пластинами и чешуйками от серо-голубого до голубовато-зеленого цвета. Когти и зубы – имеют цвет матовой слоновой кости. Область вокруг глаз коричнево-черная, глаза желтоватые, а зрачки сине-зеленые.

**Бой:** Булет нападет на все, что он расценит как съедобное. Единственные существа, которых он отказывается есть – это эльфы, и он ненавидит карликов. Булет всегда голоден, и постоянно бродит по своей территории в поисках продовольствия. Когда наземная акула устраивает нору в подземелье, она полагается на колебания, чтобы обнаружить свою добычу. Когда он чувствует что-то съедобное (то есть, движение), булет сначала поднимает свой гребень, а затем начинает нападение. Наземная акула имеет характер, родственный к росомахе – глупый, средний и бесстрашный. Размер, сила и число ее противников ничего не значат. Булет всегда нападает, выбирая своей целью, самую легкую или самую близкую добычу. При нападении, булет использует свою большую челюсть и передние ноги.

Наземная акула может подпрыгивать на 8 футов с ослепляющей скоростью, и делает это, чтобы убежать если загнана в угол или ранена. Пока булет в воздухе, он ударяет всеми четырьмя лапами, также причиняя 3d6 единиц повреждения за каждую заднюю ногу. Наземная акула имеет две уязвимых области: панцирь под ее гребнем - только AC 6 (но он поднят только во время яростного боя), и область глаз булета AC 4, но это - маленькая овальная область приблизительно 8 дюймов в диаметре.

**Логово/Общество:** К счастью для остальной части мира, булет – уединенное животное, хотя спаренные пары (очень редкие) разделяют ту же самую территорию. Кроме того, другие хищники редко разделяют территорию с наземной акулой из страха, что их съедят. Булет не имеет никакого логовища, предпочитая блуждать по своей территории, над и под землей, роя норы под почву, чтобы отдохнуть. Так как их аппетиты настолько жадные, каждая наземная акула имеет большую территорию, которая может располагаться до 30 квадратных миль.

Булеты поедают своих жертв, их одежду, оружие и все остальное, так как мощные кислоты в животе быстро переварят доспех, оружие и волшебные изделия своих жертв. Также они грызли сундуки и мешки монет, ведь девиз булета, сначала съесть, а думать позже. Когда все на его территории съедено, булет будет двигаться в поисках новой территории. Единственные критерии для подходящей территории – доступность продовольствия, так что булет будет иногда устраивать новую территорию около территории людей и халфлингов, и терроризировать местных жителей.

Очень немного известно о цикле жизни булета. Возможно они вылупляются из яиц, но никакие детеныши не были когда-либо найдены, хотя маленькие наземные акулы 6 Hit Dice были убиты. Может быть булет вылупляется из очень маленьких яиц, и только небольшое количество детенышей выживают к зрелости. Тем не менее другие мудрецы теоретизируют, что булеты живородящие. Также имеется свидетельство, что булеты, подобно карпу и акуле, становятся тем больше, чем они старше, так как необычно большие наземные акулы 11 футов и более высотой были замечены. И конечно никто никогда не наталкивался на скелет булета, который умер от старости.

**Экология:** Булет имеет разрушительный эффект на экосистему любой области, которую он населяет. Буквально все, что в ней перемещается, может быть его жертвой – человек, животное или монстр. В процессе охоты и бродяжничества, наземная акула вырывает деревья значительного размера. В холмистых и скалистых областях, подземные передвижения булета могут устраивать маленькие оползни. Людоеды, тролли и даже некоторые гиганты, все уходят в поисках более зеленых и более безопасных пастбищ когда появляется булет. Булет может превратить мирное сельскохозяйственное сообщество в пустошь, всего за несколько коротких недель, и никакой нормальный человек или получеловек не останется в области, где видели булета.

Имеется только одна известная выгода из существования булета: большие пластины позади его головы выделываются в превосходные щиты, и карликовые кузнецы могут делать из них в щиты от +1 до +3 в ценности. Некоторые также утверждают, что почва, через которую прошел булет, пропитывается волшебными, разрушающими камень свойствами. Однако многие спорят, что эти выгоды едва ли настолько ценные, чтобы терпеть булетов.

Вампир

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая Земля

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

АРМОР КЛАСС: 1

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 18 (C)

HIT DICE: 8 + 3

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 5-10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Выпивание Энергии

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: +1 или лучшее волшебное

оружие, чтобы поразить

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри Ниже

РАЗМЕР: М (6 ½ - 5 ½’)

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ:

Западный 8,000

Восточный 9,000

Из всех хаотично злых оживших существ, которые преследуют мир, нет более ужасного, чем вампир. Бесшумно перемещаясь в ночи, вампиры убивают живых без милосердия или сострадания. Если это глубокое подземелье, они не должны возвращаться в гроб, в котором они пережидают часы дневного света, и даже в этом случае, если они должны иногда возвращаться, чтобы побыть там, для возобновления их силы от контакта с почвой их могил.

Один аспект, который делает вампира гораздо более пугающим чем многие из родственной нежити это внешность. В отличие от других оживших существ, вампир легко может находиться среди обычных людей без того, чтобы привлечь их внимание к себе, хотя особенности его лица остры и смертельны, они не кажутся жестокими. Во многих случаях, истинная природа вампира открывается только, когда он нападает.

Однако имеются признаки, по которым вампир может быть обнаружен осторожным наблюдателем. Вампиры не отбрасывают никакого отражения в стекле, не имеют никакой тени, и двигаются в полной тишине.

**Бой:** При участии в бою, вампиры - дикие и внушающие страх противники. Они физически очень мощны, со счетом Силы 18/76, получая премию +2, чтобы поразить и +4, чтобы ранить. Сокрушительные удары вампира настолько жестокие, что они причиняют 5-10 единиц повреждения.

Завораживающий взгляд вампира - одно из наиболее мощного и опасного оружия. Любая персона, которая позволяет вампиру посмотреть ей в глаза, будет затронута как будто заклинанием Очаровать Существо. Из-за силы этого Очарования, -2 применяется к инстинктивной защите жертвы против заклинания. Этим способом, вампиры часто способны пройти мимо охраны и удивлять свои жертвы.

Подобно всем ожившим существам, вампиры существуют, и на Главном Материальном и Отрицательном Материальном Плане одновременно. Их мощная отрицательная сущность позволяет им высасывать два уровня энергии жизни из любого, кого они ударяют. Если вампир использует некоторую форму оружия при нападении, он не может использовать эту силу.

Оружие меньше чем +1 очарование проходит через вампиров без того, чтобы нанести им вред любым способом. Даже если атакованы и повреждены волшебным оружием, вампиры восстанавливают 3 хитпоинта в раунд. Если уменьшено до нуля хитпоинтов, вампир не разрушен, но вынужден принять газообразную форму. Очутившись в этом состоянии, он будет пытаться бежать и возвращаться в гроб, где, после восьми часов отдыха, он восстанавливает материальную форму. Однако, если побежденный вампир неспособен достигнуть гроба в пределах 12 ходов его сущность разбивается, и существо навсегда разрушено.

Заклинания сна, обаяния и обездвиживания не затрагивает вампиров. Точно так же они иммунны к ядам и параличу. Заклинания, которые основаны на холоде или электричестве, причиняют только половину повреждения.

По желанию, вампиры способны рассеять свое тело в облако элементного пара и принимать газообразную форму. В этом состоянии, они почти иммунны, к нападению и могут убегать почти из любого заключения. Кроме того, вампиры могут изменять форму, принимая форму большой летучей мыши (следовательно летающая норма передвижения, данная выше).

Вампиры могут вызвать мелких существ себе на помощь. В подземелье, они будут обычно вызывать рой 10-100 крыс или летучих мышей. В случае последнего, они физически не нападают, но служат, чтобы путать и затенить видимость противников вампира. В дикой местности, вампир обычно будет призывать на помощь 3-18 волков. Во всех случаях, вызванные животные прибывают за 2-12 раундов.

По желанию, вампир может использовать способность паучьего лазания на чешуйчатые поверхности. Часто, они используют эту силу, чтобы получить доступ к комнатам на верхних этажах без того, чтобы привести в готовность часовых внизу. Эта сила также позволяет вампиру искать убежище в местах, которые находятся вне досягаемости смертных людей.

Несмотря на большие способности, которыми очевидно вампиры обладают, они не без собственных слабостей. Аромат сильного чеснока отпугивает их, и они не будут приближаться к нему. Еще, они будут отворачивать лицо от зеркала или законно доброго святого символа, если любой из них показан им с храбростью и убеждением. Однако, важно понимать, что фактически это не будет ни вредить вампиру, ни отпугивать его. Чеснок предотвратит существо от нападения или входа в область, в то время как зеркала и святые символы вынуждают вампира находить некоторые средства удаления объекта оскорбления прежде, чем он сможет войти. В большинстве случаев, вампир будет стремиться преодолевать эти опасности при помощи помощников. Например, заколдованная персона могла бы быть призвана напасть на кого-то, кто держит вампира в заключении святым символом. Другое важное свойство, которое надо иметь в виду - то, что законно добрый святой символ затронет вампира независимо от первоначального религиозного прошлого вампира. Вампиры, которые облиты пузырьком святой воды или ударены законно добрым святым символом, сожжены им, и переносят 2-7 единиц повреждения.

Так же, как вампиры могут сохраняться в заключении, они так также могут быть убиты теми, кто знают, как это сделать. Любой вампир, который выставлен на прямой солнечный свет, немедленно обессиливает и, после одного раунда, уничтожен. Если вампир может быть погружен в проточную воду, он теряет треть своих хитпоинтов каждый раунд, пока не разрушен на третьем раунде. Наконец, вампир может быть убит деревянным колом, который вбивают в сердце. В этом случае, однако, существо может быть восстановлено, просто, удаляя кол, если дальнейшие действия не гарантируют судьбу вампира. Для того, чтобы быть полностью разрушенным, голова вампира должна быть отрезана, а рот наполнен святыми вафлями (или их эквивалентом).

В дополнение к отвращению к изделиям подобным чесноку и святым символам, вампир действует под многими другими ограничениями. Одно из наиболее мощных из них это неспособность существа войти в дом без того, чтобы его сначала не пригласили. Это не относится к общественным зданиям и деловым местам, которые, по своей природе, подразумевают "приглашение " для всех. Как только вампир был приглашен войти в место жительства, позже он сможет свободно входить и заходить в него. Обычный способ для получения разрешения войти в дом - использование завораживающего взгляда вампира для обаяния слуги или другого жителя.

Любое человеческое или гуманоидное существо, убитое выпиванием энергии жизни вампира обречено стать вампиром. Таким образом, те, кто охотятся на этих лордов нежити, должны быть очень осторожны, чтобы они не оказались осужденными на судьбу гораздо худшую чем смерть. Трансформация имеет место через один день после похорон существа. Однако те, кто фактически не захоронены, не станут нежитью, и таким образом традиционно принято, что тела жертв вампира должны быть сожжены или иначе разрушены. Как только они станут нежитью, новый вампир находится под полным управлением убийцы. Если этот вампир разрушен, управляемая нежить освобождена от силы и станет свободным существом.

В большинстве случаев, вампиры не теряют способностей и знаний, которые они имели при жизни, когда они становятся нежитью. Таким образом, это возможно для вампира, чтобы иметь способности, например, волшебника, вора или даже жреца. Во всех случаях, конечно, новый вампир становится хаотично злым.

**Логово/Общество:** Вампиры живут в областях смерти и опустошения, где им не будут напоминать о жизни, которую они оставили позади. Разрушенные замки или часовни и большие кладбища - популярные у них логовища, как и участки больших трагедий или сражений. Вампиры часто чувствуют сильное притяжение к определенным областям с некоторым болезненным значением, подобно могиле самоубийцы или месту убийства.

При выборе курса действия или планирования кампании, вампиры продвигаются очень медленно и дотошно. Это не нередко для вампира, чтобы предпринять некоторый план, который может потребовать десятилетия или даже столетия на осуществление. Из-за проклятия бессмертия, которое упало на них, они чувствуют, что время - всегда на их стороне и часто будут наносить поражение противникам, которые могли бы иначе победить их; вампир запросто может залечь на дно на несколько десятилетий, пока годы не собьют врагов со следа.

Обычно вампиры - уединенные существа. Когда они найдены в компании других их вида, группа всегда будет состоять из единственного лорда вампира и маленькой группы вампиров, которых он создал. Таким образом, вампир может проявлять силу в большом диапазоне без того, чтобы подвергнуться риску демонстрации, и подвергнутся нападению потенциальных героев.

Вообще, вампиры чувствуют только презрение к миру и его жителям. Отвергнув удовольствия истинной жизни, они стали темными и искривленными существами, зацикленными на мести и ужасе. Когда вампир создает другого своего вида, он рассматривает новое существо простым инструментом. Помощник будет послан на миссии, которые вампир чувствует, могут быть слишком опасными или незначительными для его персонального внимания. Если потребность возникает, эти заложники будут с удовольствием пожертвованы, чтобы защитить его или для достижения цели их владельца.

**Экология:** вампир не имеет никакого места в мире живых существ. Это - вещь из тьмы, которая существует только, чтобы вызвать зло и хаос. Почти все без исключения боятся вампиров и ненавидят их, особенно те кто живут в областях, в которых он поселился. Неестественное присутствие вампира распространяется вокруг и заставит собак и подобных животных поднять крик тревоги при присутствии существа.

Вампиры поддерживают себя, высасывая жизненную силу из живых существ. Однако, если они не имеют определенной потребности создавать дополнительных помощников, они осторожны, чтобы избежать убивать тех, на кого они нападают. В случаях, где смерть жертвы желательна, вампир будет заботиться, чтобы видеть, что тело разрушено и таким образом не будет оживать как нежить.

Восточные Вампиры

Эта порода вампиров, даже более ужасна чем западная. Хотя они разделяют многие из сил и слабостей западного вампира, они имеют способность исчезать из вида по желанию. Как только они стали невидимыми, они получают все обычные премии, которые такое состояние обычно дарит, включая атаку с -4. Однако эти монстры неспособны к обаянию своих жертв, и не могут принимать газообразную форму по желанию, как западные вампиры.

Василиск

Малый Гиганский Драколиск

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Любая земля

ЧАСТОТА: Нередкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная Уединенная Уединенная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День День

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Низкий (5-7) Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: F H C, I

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нет Нейтральные Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1-7 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 2 3

ДВИЖЕНИЕ: 6 6 9, Fl 15 (E)

HIT DICE: 6+1 10 7+3

THAC0: 15 11 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 3 3

DAMAGE/ATTACK: 1-10 1-6/1-6/2-16 1-6/1-6/3-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Завораживающий взгляд Смотри ниже Смотри ниже

обращает в камень

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Удивлен только на 1 Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (7’ длинной) L (12’ длинной) H (15-20’ длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) Чемпионская (16) Чемпионская (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 7,000 3,000

Эти рептилийные монстры обладают завораживающим взглядом, который позволяет им превратить любое существо из плоти в камень; их завораживающий взгляд простирается в Астральные и Эфирные Планы.

Василиск

Хотя он имеет восемь ног, его вялый метаболизм позволяет только медленную норму передвижения. Василиск – обычно унылого коричневого цвета, с желтоватым подбрюшьем. Его глаза пылают бледным зеленым.

**Бой:** И хотя он имеет сильные зубастые челюсти, главное оружие василиска – это его завораживающий взгляд. Однако, если его завораживающий взгляд отражен, и он видит свои собственные глаза, он сам окаменеет, но это требует, чтобы свет по крайней мере равнялся яркому кругу света и был хороший гладкий отражатель. В Астральном Плане его завораживающий взгляд убивает; в Эфирном Плане он превращает жертвы в эфирный камень. Они будут замечены только теми кто в Эфирном Плане или может видеть эфирные объекты.

Гигантский Василиск

Гигантский василиск – больший родственник более обычного рептилийного ужаса, обычного василиска. Эти монстры типично используются, чтобы охранять сокровища.

**Бой:** Монстр нападает поднимая свое верхнее тело, ударяя острыми когтями, и кусая своей зубастой пастью. Когти несут яд Типа K (инстинктивные защиты против яда сделаны с +4 премией). Его грязное дыхание также ядовито, и все существа, приближающиеся на 5 футов от его рта, даже если только на мгновение, должны бросить успешные инстинктивные защиты против яда (с +2 премией) или умирать (проверяйте каждый раунд нахождения).

Даже если полированный отражатель используется при хороших условиях освещения, шанс для гигантского василиска увидеть собственный завораживающий взгляд и окаменеть – только 10%, если отражатель не в пределах 10 футов от существа. (В то время как его оружие завораживающего взгляда эффективно на 50 футах, странные глаза существа близорукие, и он не может видеть свой собственный завораживающий взгляд, если он не в пределах 10 футов.)

Драколиск

Мудрецы говорят, что драколиск – потомство мошенника черного дракона и василиска самого большого размера.

Результат – темно-коричневый драконоподобный монстр, который перемещается с относительной быстротой шести ног. Он может летать, но только в течение коротких периодов времени – ход или два самое большее.

**Бой:** Этот ужас может нападать своими когтистыми передними конечностями и кусать. Кроме того, он может плеваться потоком кислоты шириной 5 футов и на расстояние 30 футов. Кислота причиняет 4d6 единиц повреждения, половина повреждения, если успешная инстинктивная защита против оружия дыхания брошена. Драколиск может плевать до трех раз в день.

Глаза драколиска могут окаменять любого противника в пределах 20 футов, если завораживающий взгляд монстра встречен. Поскольку его закрытые глаза имеют моргающие мембраны, монстр только на 10% вероятно может быть затронут собственным завораживающим взглядом. Противники сражающиеся с драколиском в рукопашную и пытающиеся избежать его завораживающего взгляда сражаются с -4 штрафом их к Силе Атаки.

Вещь Склепа

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/могила или кладбище

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Z

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 6

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Телепортация

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 975

Вещи Склепа – странные ожившие существа, которые иногда охраняют могилы, кладбища и трупы. Имеются два типа вещей склепа – наследственные и вызванные. Первый тип – "естественные" существа, в то время как другие порождены волшебником или жрецом по крайней мере 14-го уровня.

Вещь склепа не напоминает ничего больше чем оживленный скелет, всегда завернутый в плавную одежду коричневого или черного цвета. Каждое гнездо глаз горит жестокой, красной точкой света, который является почти гипнотическим в своей интенсивности.

**Бой:** Вещь склепа существует только, чтобы защитить тела тех, кто были положены отдыхать в ее логовище. Она действует только, чтобы защитить свой склеп. Если серьезные грабители или вандалы стремятся входить и осквернять святость ее могилы, вещь склепа немедленно оживляется.

Первой линией защиты вещи склепа, является мощная телепортация, которую он может использовать один раз на любой данной группе авантюристов. Каждый из тех на кого напали этим заклинанием, должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или немедленно транспортироваться далеко от склепа. Данжон Мастера должны использовать следующую таблицу как директиву, бросая 1d100 для каждой персоны, которую подводит инстинктивная защита, но также они свободны использовать свое собственное суждение:

01-20 1d10 x 100’ север

21-40 1d10 x 100’ восток

41-60 1d10 x 100’ запад

61-80 1d10 x 100’ юг

81-90 на 1 уровень подземелья вверх

91-00 на 1 уровень подземелья вниз

Телепортированные вещью склепа не могут появиться внутри твердой материи, но они не обязательно достигают уровня пола. Особенно умные вещи склепа, как известно, транспортировали жертвы на несколько сотен футов в воздух или в глубокую пропасть, оставляя их падать, разбиваясь насмерть.

Как только оно использовало эту силу, вещи склепа нападают разрывая когтями на своих скелетных руках на 1d8 единиц повреждения.

Вещь склепа может быть поражена только волшебным оружием.

Подобно всей нежити, вещи склепа иммунны к некоторым заклинаниям. Невозможно использовать обаяние, обездвиживание или заклинание сна против вещи склепа с любым шансом успеха. Вещи Склепа повреждаются святой водой или святыми символами, как и большинство оживших существ. Магия, которая внедряет их в их логовища, фактически настолько мощна, что она также устраняет любой шанс изгнать их жрецами или паладинами.

**Логово/Общество:** Вещи Склепа – не естественная часть нашего мира; они не имеют никакого организованного общества или культуры. Они найдены везде, где расположены могилы и склепы.

Наиболее обычная вещь склепа – вызванный тип. При помощи заклинания 7-го уровня (смотри ниже), любой заклинатель, способный к использованию некромантных заклинаний может создавать вещь склепа.

Наследственные вещи склепа – ожившие духи мертвых, которые возвратились, чтобы охранять могилы своих потомков. Это случается только в очень редких случаях (определенных Данжон Мастером).

**Экология:** Вещь склепа – не существо этого мира и, таким образом, не имеет никакой надлежащей экологической ниши. Ходят слухи, что порошкообразный костный мозг из костей вещи склепа может использоваться, чтобы создать микстуру управления нежитью. Кроме того, любой, кто использует кости вещи склепа, чтобы произвести набор труб запугивания на 80% вероятно, может создать волшебное изделие, которое налагает -2 штраф инстинктивным защитам своих жертв и имеет двойную обычную эффективность, если инстинктивные защиты терпят неудачу.

Создание Вещи Склепа

Волшебное или Жреческое Заклинание 7-го уровня

(Некромантия)

(Обратимо)

Диапазон: Прикосновение Компоненты: V, S

Продолжительность: Постоянное Время Активирования: 1 раунд

Область Эффекта: 1 труп Инстинктивная Защита: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю заставить одно мертвое тело ожить и принять статус вещи склепа. Это заклинание может быть брошено только в могиле или на кладбище, которое вещь склепа должна защищать; заклинание требует, чтобы заклинатель коснулся черепа подчиненного тела. После этого, оживленная вещь склепа остается действующей пока не разрушена. Только одна вещь склепа может охранять данную могилу.

Успешное заклинание рассеивания магии возвращает вещь склепа к ее первоначальному безжизненному состоянию. Попытки воскресить вещь склепа прежде, чем это сделано, будут терпеть неудачу для любой магии за исключением желания.

Инвертирование этого заклинания, *уничтожить вещь склепа*, полностью уничтожает любое такое существо, как только его касается заклинатель. Цели позволяют инстинктивную защиту против смертельной магии, чтобы избежать разрушения.

Виверна

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Горные Леса и Джунгли

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Сумрак и рассвет

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (Зло)

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 24 (E)

HIT DICE: 7+7

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16/1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: G (35' длинной)

МОРАЛЬ: Очень устойчивая (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Отдаленный родственник драконов, виверна – огромная летающая ящерица с ядовитым жалом на хвосте.

35-футовое в длину темно-коричневое до серого тело виверны – наполовину состоит из хвоста. Ее жесткие подобные летучей мыши крылья – более 50 футов от кончиков до туловища. Голова – длиной 4 фута и заполнена длинными острыми зубами. В отличие от дракона, она имеет только задние ноги, используя их так же, как и охотничья птица. Кончик хвоста – толстый узел хряща, из которого высовывается жало 2 футов длинной, очень подобное скорпионьему. Глаза красные или оранжевые. Виверна не имеет сильного аромата, хотя ее логовище могло бы пахнуть недавними жертвами. Эти животные могут издавать два звука: громкое шипение, которое звучит подобно горячему мечу, погруженному в воду, и низкое глубокое горловое рычание, подобно таковому крокодила быка.

**Бой:** Довольно глупые, но агрессивные, виверны почти всегда будут нападать. В бою, виверна всегда предпочитает лететь, и упустит любую возможность обратиться в бегство и продолжит бой. Если поймана на земле она будет кусать (2-16 единиц повреждения) и использовать свое жало (1-6 единиц повреждения), нападая на наиболее удобную цель или цели. Хвост очень подвижный, легко ударяющий по задней части виверны, чтобы поразить противника с ее фронта. Жало вводит яд (типа F) в рану, против которого жертва должна делать спасение против яда или умирать. Даже если инстинктивная защита успешна, жертва переносит 1-6 единиц физического повреждения от жала.

От воздухе виверна гораздо более смертельный противник. Она пикирует на цели на земле, пытаясь схватить их двумя когтями (1-6 единиц повреждения каждый) и улетать. Человеческого размера жертвы схвачены, если по крайней мере один коготь попадает и наносит повреждение. Большие жертвы требуют обоих когтей. Виверна не может лететь неся чего-нибудь большее. После пикирования, виверне требуется полный раунд, чтобы сделать полный круг. В следующем раунде она может пикировать снова. Однажды поднявшись в воздух с добычей в своих когтях, виверна жалит и кусает каждый раунд, оба с +4, чтобы поразить, пока жертва не станет неподвижной. В воздушном бою, виверна будет делать проход, в течение которого она будет или кусать или жалить. Затем она будет приземляться и пировать, не охотясь снова до следующего дня.

Как охотник, виверна довольно хитрая. Она не даст своей тени падать на ее добычу, как предупреждение. Заключительный пикирующий подход сделан в полной тишине, налагая -2 модификатор неожиданности на цель. Она зайдет на свою добычу с подветренной стороны всякий раз, когда возможно. Зрелая виверна часто ждет правильного момента, чтобы ударить, и при желании позволит уйти добыче, которая является слишком мощной, или в пределах легкой досягаемости укрытия. Такая виверна понимает, что люди, особенно вооруженные и в ярком металле, более сильные, чем указал бы их размер. При хорошей возможности, она будет пытаться схватить небронированного члена и улететь из диапазона.

**Логово/Общество:** Виверна – уединенное существо, живущее только со своим супругом и молодняком. Она имеет тенденцию устраивать логово на склонах горы, которую окружают леса, джунгли или иногда равнины. Виверна устраивает свое логовище в больших пещерах, которые могут быть найдены в таких местах, охотясь на территории приблизительно в 25 миль поперек. Если дичь редка, она будет охотиться маленькими группами своего собственного вида. Только молодые виверны нападают на других своего вида, обычно охраняя новую территорию. Старшие виверны улаживают споры в неизвестной манере без фактического боя.

Некоторые виверны, как известно, работали со злыми драконами. Обычно эти драконы полностью доминируют над более слабыми и маленькими вивернами.

**Экология:** Взрослая виверна потребляет эквивалент человеческого размера или большее существо однажды в день. Она может выжить на лошади, свинье или нескольких овцах. И хотя она ест их целиком, кости не перевариваются, как и металлические объекты. Виверна ест падаль только если отчаянно голодна.

Виверна не имеет никаких естественных врагов, хотя она и не могла бы состязаться с некоторыми мощными существами. Это из-за грязного вкуса своей плоти. Никто не нашел способ выделать ее кожу, а ее кости легки и ломки, чтобы помочь ей в полете. Некоторые части тела используются заклинателями как компоненты заклинания, за которые они заплатят разумную цену.

Водяной

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Океан

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Сообщество

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Очень (8-12)

СОКРОВИЩЕ: C, R

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 20-200

КЛАСС ДОСПЕХА: 7

ДВИЖЕНИЕ: 1, Sw 18

HIT DICE: 1+1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Схватывают Корабль

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5'-6' длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 1 HD: 65

2 HD: 120

3 HD: 175

4 HD: 270

5 HD: 420

6 HD: 650

Шаман: 420

Водяные – живущие в море, земноводные гуманоиды с верхним туловищем человека и более низким туловищем рыбы.

Водяные были однажды людьми, но были преобразованы неизвестными силами в их текущую форму. Они живут, пася рыбу, но во времена нужды, они нападают на других или океанские суда с морским народом. Они живут под водой, но вылезают на поверхность, чтобы греться под солнцем на больших камнях.

Взрослые водяные от 5 до 6 футов длиной (высотой) и весят между 150 и 225 фунтами. Их тон кожи ближе к загару, цвет волос – обычно темно-коричневый (иногда огненный), в то время как цвет их чешуек располагается от зеленого до серебряного. Самки, также известные как русалки, на 6 дюймов короче самцов и весят от 100 до 150 фунтов. Водяные украшают себя кораллами и художественными украшениями. Водяные говорят на собственном языке (с различными диалектами, на которых говорят общины, отделенные большими расстояниями), и 50% всех общин также говорит locathah.

**Бой:** Общины Водяных хорошо вооружены. Оружие, используемое водяными следующие:

Трезубец, кинжал (50%) \*

Арбалет, кинжал (30%)

Охотничье копье, кинжал (20%)

\* 20% всех владельцев трезубцев также вооружены крюком и линем (длиной 50 футов).

Арбалеты Водяных под водой имеют диапазон 30 ярдов. Они используют кошки, чтобы напасть на корабли; кошки могут быть брошены на 50 футов. Каждая кошка, удерживаемая 10 водяными, замедляет корабль на 1. После того, как корабль остановлен, он атакован, и отверстие пробивается в его корпусе за 4d4 раундов, после этого корабль медленно погружается, и будет ограблен водяными.

Водяной переносит двойное повреждение от огненных нападений.

**Логово/Общество:** На каждых 20 встреченных водяных, имеется патрульный лидер (2-3 HD) и 1-3 барракуд (AC 6; Mv 30; HD 3; #AT 1; Dmg 2d4). На каждых 40 водяных, имеется лидер (4 HD). На каждых 120 встреченных водяных, имеется один руководитель (6 HD) и два охранника (4 HD). На каждые десять водяных, имеется 10% шанс шамана (3 HD, с заклинаниями жреца 3-го уровня).

Водяные имеют регулярные подводные общины, обычно на рифе или утесе, изрешеченном проходами. Редко (10% времени) они строят деревню из морских раковин и кораллов. Среднее сообщество имеет от 100 до 600 мужчин. Женщины и подростки каждый равны 100% мужчин в деревне. Общины обычно охраняются 3d6 обученными барракудами.

Общество водяных полностью патриархально. Они предпочитают быть оставленными в покое и обычно отклоняют предложения дружбы или торговли. Они имеют сильные территориальные инстинкты и, хотя близко связаны с людьми, они не имеют никакой любви к ним. Мужчины охотятся и пасут рыбу и защищают свою территорию. Женщины растят детей и имеют тенденцию заниматься внутренними делами. Русалки также известны за их творческий потенциал, и они производят произведения искусства для сообщества (резные раковины, гобелены морской водоросли и песни).

**Экология:** Водяные всеядны, но они предпочитают диету из рыбы, омаров, крабов и ракообразных. Они не готовят эти существа, но делают из них филе перед едой. Они могут выживать без воды в течение одного часа прежде, чем они начинают обезвоживаться. При обезвоживании, они теряют 2 хитпоинта в час и умрут, когда они достигают ноля; погружение в пресную или соленую воду немедленно восстанавливает эти потерянные хитпоинты.

Водяные имеют среднюю продолжительность жизни 150 лет. Водяные имеют много естественных врагов, но особенно ненавидят сагуан и ixitxachitl. Они часто сталкиваются с тритонами из-за территории.

Волки

Волк Ворг Страшный Зимний

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Не Тропический Любой лес Любой лес Арктический

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство Стая Стая Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Низкий (5-7) Полу (2-4) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет I

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтрально Злые Нейтральные Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-12 (1/1%) 3-12 3-12 2-8

АРМОР КЛАСС: 7 6 6 5

ДВИЖЕНИЕ: 18 18 18 18

HIT DICE: 3 3+3 4+4 6

THAC0: 18 17 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-5 2-8 2-8 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Нет Мороз

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (3’-4’) М (4’-7’) L (7’-12’) L (7’-12’)

МОРАЛЬ: Средняя (10) Устойчивая (11) Средняя (10) Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 120 175 975

**Волк** – очень активный, хитрый плотоядный, способный к выживанию в почти любом климате зверь. Окутанные тайной и подозрениями, они рассматриваются как злые убийцы, которые вырезают людей и животных, из-за отсутствия других занятий. Правда - то, что никогда в зарегистрированной истории не было случая, чтобы не бешеный или незаколдованный волк, напал на любое существо, имеющее равный или более высокий интеллект, чем он сам. (Шанс столкновения с бешеным волком, который напал бы на что-нибудь - 1%, если встречен одинокий волк.)

Северные волки показывают цвета от чистого белого, до серого и черного. Южные волки красноватого и коричневого цвета. Хотя окраска меха изменяется с климатом, все волки имеют, в общем, одинаковые особенности. Они характеризуются мощными челюстями; широкими сильными зубами; густыми хвостами; высокими, сильными ушами; и круглыми зрачками. Их глаза золотые или янтарного цвета, и кажется, имеют почти эмпатическую способность.

**Бой:** Волки охотятся стаями в течение зимы и распадаются, только когда большое количество травоядных становится доступно. Волки предпочитают мелкую добычу. Даже тогда, они ловят только слабых и болезненных животных. Волки обычно охотятся на крупную дичь только один раз в неделю, и в стае, идущей без продовольствия в течение нескольких дней. В течение летних месяцев, один волк может съедать более 30 мышей за день.

Если волк или стая волков атакована людьми, они убегают, на мгновение оглядываясь назад, чтобы удостовериться, что их не преследуют. Если их преследуют в неизбежное определение местонахождения, они нападут, рвя одежду, или ноги и руки, пока они не смогут убежать.

**Логово/Общество:** Волки, подобно людям и полулюдям, являются социальными животными. Они живут, охотятся и играют семействами. Имеется очень строгая социальная структура в этих группах семейств, которая непрерывно поддерживается. Каждая стая - во главе с первым самцом; его помощник - первая самка. Только первый самец и первая самка имеют детенышей, но вторые самки часто помогают в ощенении и обязанностях вскармливания.

Волки предпочитают области, не населенные другими большими хищниками. Их область имеет много особенностей ландшафта, в которых они могут играть. Большие камни, поваленные деревья, и ручьи играют важную часть в их региональных действиях. Волки оставят область, как только в ней поселяются люди.

**Экология:** Волки - ценные охотники дикой местности. Страх перед волком закончился с их исчезновением во многих областях. Этот геноцид кончается отмеченным увеличением грызунов и оленей, которое почти уничтожили экосистемы.

Страшные Волки

Страшный волк - предок современной разновидности. Хотя и большие по размеру, они подобны их потомкам.

Ворги

Ворги - ответвление страшного волка, которые достигли более высокой степени интеллекта и имеют тенденцию к злу. Ворги имеют примитивный язык и часто служат как скакуны гоблинов.

Зимние Волки

Наиболее опасные члены разновидности, зимние волки известны из-за большого размера и плохой репутации. Они обитают только в холодных регионах, и могут выдыхать поток мороза из своих легких однажды каждые 10 раундов, причиняя 6d4 единиц повреждения всему в пределах 10 футов. Спасшиеся против оружия дыхания получают с половину повреждения. Холодные нападения не вредят зимнему волку, но огненные нападения причиняют дополнительную единицу, в кубик повреждения. Зимние волки более интеллектуальны, чем их кузены и, в дополнение к способности говорить с воргами, они имеют довольно сложный собственный язык. Зимние волки красивы, они имеют сверкающий белый или серебряный мех и глаза бледного голубого или серебристого цвета. Если в хорошем состоянии, его шкура стоит 5,000 золотых.

Гибберлинги

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Лесной, Подземный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь (но смотри ниже)

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий(5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 40-400

АРМОР КЛАСС: 10

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Массовое Нападение

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S-M (4’-5’ высотой)

МОРАЛЬ: Партизанская (5)

XP ЦЕННОСТЬ: 35

Они прибывают, крича, jabbering, и воя в ночи. Множество, возможно сотни, горбатых, голых гуманоидов непрерывно бегут, размахивая короткими мечами. Они не думают о безопасности, тактике или стратегии, не давая надежды относительно остановки их массового нападения. И затем, появившись и убив, гибберлинги уходят обратно в ночь.

Первый признак гибберлингов это корчащаяся масса меха и плоти в отдаленной залитой лунным светом темноте. Это столпотворение - фактически масса бледных, горбатых гуманоидов, с торчащими собачьими ушами, черными гривами, и отвратительными, усмехающимися лицами. Их черные глаза сияют маниакальным светом. Они несут короткие мечи в своих чрезмерно длинных руках, и бегут вприпрыжку за кем-нибудь более быстрым.

**Бой:** гибберлинги нападают большим числом, с ужасными завываниями, щелчками, воплями, и безумными шумами, которые заставляют даже смелейших наемников проверять мораль каждый раунд. Герои тоже должны делать нравственную проверку, если это соответствует их персонажу. Кричащая толпа полностью дезорганизована по форме и направлению.

Гибберлинги нападают с обычными мечами, но их умение и практика в использовании этого оружия таковы, что дают им премию поражения +1. Их движение замедляется только для того, чтобы убить что-нибудь перемещающееся, и затем идти дальше, их кровожадность, очевидно неустанна. Они всегда сражаются до смерти. Все продовольствие на их пути пожирается, включая убитых сородичей, и любые неукрепленные здания или объекты разрушаются.

Единственная надежда на выживание, при встрече стада гибберлингов, это получить стратегическое преимущество, используя их страх и отвращение к яркому свету. Гибберлинги, вообще часто встречаются лишь в плотных лесах и подземельях, ненавидя яркий свет всех видов, и особенно боятся огня. Хотя их массовые нападения быстро сокрушили бы всех, те кто владеют факелом, ярким костром или волшебным светом достаточной интенсивности будут держать их на расстоянии или сбивать с пути.

**Логово/Общество:** трудно вообразить гибберлинговую социальную структуру. Это может быть грубо сравнено с социальной структурой леммингов, бросающихся в море, или пираний в безумии поедания. Не имеется никакого смысла, никакой организации, и никакой индивидуальности. Хотя ясно, что они имеют примитивные средства сообщения между собой, они не имеют никакого заметного языка.

Гибберлинги, путешествующие по поверхности неизменно роют норы в земле, чтобы скрываться в течение дня, и это время, в которое они наиболее уязвимы. Они могут легко быть выслежены по следу хаоса и разрушения, и могут быть быстро настигнуты, пока они находятся бездействующими, ниже поверхности земли. Если они раскрыты, они активны, но вообще сжимаются в страхе при ярком окружающем их свете, и поэтому - легкая добыча. Подземные гибберлинги могут рыть норы в земле, или могут просто ложиться на землю, во время отдыха. Они активизируются внезапно, как группа, и вместе вырываются из земли, воя и невнятно говоря наиболее ужасным способом.

Если захвачены, эти странные существа говорят только на их собственном непостижимом гибберише, и не показывает ни терпение, ни склонность изучить другие языки или связываться с их хозяевами. Вместо этого, они бьются в клетках и бросаются на закрытые окна и двери в жалких попытках вырваться.

Совершенно неясно как или когда гибберлинги появились, и их происхождение так же неизвестно.

**Экология:** Пытавшиеся находить логовища гибберлингов, неизбежно возвращались назад к подземным проходам, где их след, в конечном счете, терялся в самых глубоких пещерах.

Гибберлингам требуется потрясающее количество продовольствия, чтобы поддерживать их безумное ночное существование, обгладывая до кости все, что попадается им на пути. Их мех обычно заражается вшами и другими вредителями, приобретаемыми в течение их норного сна. Их кожа мерзкая и ничего не стоит. Гибберлинги не несут никакого сокровища или других полезных изделий. Их мечи самые обычнейшие, без маркировок или художественного оформления, и часто изъедены ржавчиной и тупы. Короче говоря, гибберлинги не имеют никакой цели и никакого известного владельца, они лишь случайная смерть в ночи.

Гигант, Вербииг

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный и Арктика/Холмы

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Очень (8-12)

СОКРОВИЩЕ: B (K, L, Мx5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный (Зло)

КОЛИЧЕСТВО: 1-6 или 5-30

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 или лучше

ДВИЖЕНИЕ: 18

HIT DICE: 5+5

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (оружием) от +3 до +6 (премия Силы)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (8½'-10' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 270

Известные как люди чудища, эти человеческие гиганты населяют области, заполненные гигантами с холмов и людоедами.

Вербииги изменяются по высоте от 8½ до 10 футов, и весят между 300 и 400 фунтами. Они необычайно тонки для своего роста, хотя это не мешает их боевым способностям. Некоторые имеют незначительные уродства, типа ноги дубины, неравные глаза, волосатые губы и т.д. Во всех других отношениях они кажутся людьми, включая кожу, волосы и цвет глаз. Они носят всю защитную одежду и доспех, какой они могут получить, и которого обычно не много. Обычно они носят меха и кожи с частями металлического доспеха, пришитыми в стратегических местах. Они почти всегда несут щиты и имеют лучшее оружие, которое они могут украсть. Обычно это означает дубины и копья.

**Бой:** Вербииги достаточно сильны, чтобы позволить другим ударить врага первыми. Это не подразумевает, что они трусы, только то, что они эгоистичные и практичные. Так как обычно они ходят вместе с гигантами с холмов, и людоедами, в первых нескольких раундах боя вербииги ведут своих менее интеллектуальных компаньонов перед собой в сражение. Это сопровождается многими проклятиями, присягами и высоко наглядными описаниями происхождения людоедов и гигантов.

Как только сражение началось, вербииг берет оставшихся и использует свое метательное оружие, обычно копья. Сила гиганта определяет, насколько дальше чем обычное оружие, его можно швырнуть. Безотносительно от их вооружения, вербииги получают премию Силы для повреждения. Каждый гигант должен определить свою Силу индивидуально (или однажды для всей группы, по выбору Данжон Мастера) бросая 1d10 и консультируясь со следующей таблицей. Доспех, по крайней мере, эквивалент AC 4, а иногда лучше, хотя никогда не лучше чем AC 1.

Специальная Премия с Копьями

**Премия Добавляет к**

**D10 Сила Повреждения Диапазону**

1-2 18/51-75 +3 30 ярдов

3-6 18/76-90 +4 40 ярдов

7-9 18/91-99 +5 50 ярдов

10 18/00 +6 60 ярдов

**Логово/Общество:** Вербииги найдены в том же самом климате как людоеды и гиганты с холмов. Эти люди чудища никогда не найдены, блуждающими в одиночку. В тридцати процентах столкновений с блуждающими вербиигами имеется 1d6 этих гигантов с 1d4 гигантами с холмов или людоедами (равные шансы), которые также разделяют их логовище; 50% времени 1d6 вербиигов с 1d6 волками или воргами (в полярных климатах зимние волки или белые медведи); остальная часть столкновений (20%) 1-2 из них встречены с обычного размера группой блуждающих монстров, найденных в этой области (Данжон Мастер должен использовать разумное суждение в этом случае).

Логовище вербиигов – обычно подземное место, типа пещеры или внутри старых руин. Там 5d6 их может быть найдено, равное число женщин (равных мужчинам в бою), и 2d6 молодняка. Половина молодых сражаются как медвежатники, другая половина сражаются как гоблины. Логовище обычно включает 2d4 волков (шанс 75%) или 1d4 воргов (шанс 25%). В арктических климатах их заменяют 1-2 белых медведей вместо волков, и 1-3 зимних волка вместо воргов.

Имеется 2% совокупный шанс в гиганта, встретить шамана племени. Вербииги совместно управляются шаманом (если имеется один) и воинским вождем. Шаман может быть до 7-го уровня. Воинский вождь всегда имеет Силу 18/00 и не менее 40 хитпоинтов. Вождь ответствен за охоту, войну и переговоры с незнакомцами. Шаман ответствен за все действия внутри племени, распределяя суждения относительно закона и за магию. Любые волшебные изделия в племени принадлежат шаману; он имеет 90% шанс знать, как их использовать. Большинство волшебных изделий, которые он не понимает, через некоторое время брошены в племенную кучу отбросов.

**Экология:** Вербииги едят почти все, но они любят плоть всех видов. Они поддерживают взаимно выгодные отношения с гигантами и людоедами, которые разделяют их логовище. Вербииг обеспечивает интеллект и руководство, недостающий гигантским типам, а гиганты обеспечивает защиту своим большим боевым мастерством. Наблюдать группу в действии может быть весело, пока не вы их жертва. Гиганты с холмов и людоеды слишком глупы, чтобы думать самим. Они имеют тенденцию следовать за приказаниями слишком буквально. Обычно это приводит вербиигов в бешенство. Они прыгают назад и вперед, с ноги на ногу, крича оскорбления одурманенным гигантам, которые с башню над ним в высоту и в размере, поскольку даже самые простые инструкции извращены этими более тупыми гуманоидами.

Гигант, Горный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/Горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 15+3

THAC0: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 или оружием (4d10 +10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросает камни на 2-20

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (14' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Обычный: 7,000

Младенец: Нет

Подросток: 3,000

Шаман: 8,000

Шаман, 3-го: 9,000

Горные гиганты – огромные гуманоиды, которые живут в отдаленных горных пещерах.

14 футов высотой и весящие 2,000 фунтов, горные гиганты – внушительные противники. Они очень походят на гигантов с холмов. Их цвет кожи от светло до красновато-коричневого с прямыми черными волосами. Мужчины имеют густые бороды, но никаких усов, и они имеют большие животы. Они типично одеты в грубые кожи или шкуры и несут огромные дубины как оружие. Несвежий сильный запах горных гигантов, может быть обнаружен за несколько сотен подветренных футов.

**Бой:** Горные гиганты всегда нападают в прямой манере, а не засадой или хитростью. Они любят стоять на высоком, неприступном месте с большим количеством валунов. Когда горные гиганты в таком положении, они редко используют укрытие, а стоят открыто, бросая свои снаряды. Они могут швырять валуны вниз на своих противников на 2d10 единиц повреждения каждый. Они могут ловить подобные снаряды 30% времени.

В рукопашной схватке они используют огромные дубины, которые причиняют 4d10+10 единиц повреждения, включая их премию Силы. Эти дубины – обычно просто большие ветви дерева или бревна. Обычно они держат несколько таких дубин рядом. Горные гиганты столь же сильны как огненные гиганты (22).

Горный гигант может вызвать и управлять другими монстрами. Это Вызывание требует полного хода для исполнения, и должно пройти 1d6 часов прежде, чем существа появляются. Вызывание кончается или 1d10+5 людоедами (70%), 1d6+3 троллей (20%), или 1d4 гигантов с холмов (10%), хотя гигант и не знает заранее, кого он вызовет. Управление очень свободное, а не абсолютное доминирование. Горный гигант может давать общую команду, а монстры повинуются, если они хотят. Вызванные монстры остаются и сражаются за горных гигантов, но они ценят свои собственные жизни выше жизни гиганта. Вызванные существа остаются с гигантом пока не убиты, отосланы, или не сделано другое Вызывание.

**Логово/Общество:** Дом семейства горных гигантов – часто в большой каменной пещере в горе. Часто имеются неизведанные проходы, выводящие из дома гигантов. Они редко интересуются в чем-нибудь вне своей пещеры. Имеется 75% шанс, что вызванные существа действуют как охрана и помощники в пещере.

Женщины и молодняк редко замечены, так как они держатся близко к пещере. Горные гиганты многобрачны, обычно одна женщина, живет с несколькими мужчинами. Три четверти молодняка мальчики, что объясняет их низкую популяцию. Если два или больше горных гигантов находятся в логовище, имеется 50% шанс женщины и 25% шанс ребенка. Бросайте 1d4, чтобы определить возраст ребенка. Если 4 то, это беспомощный младенец или маленький ребенок. Бросок 1-3 указывает на старших детей или подростков, которые имеют Hit Dice, повреждение и Силу Атаки гигантов с холмов.

Имеется 20% шанс, что один из гигантов в семействе является шаманом. Бросайте 1d6, чтобы определить уровень использования заклинаний, 1-4 означает 1-й уровень, 5-6 указывает на 2-й уровень. Этот шаман может использовать заклинания из сфер: Общей, Животной, Обаяния, Боевой, Элементной и Лечения. Он имеет врожденную способность находить пещеры и входы в пещеры в пределах полумили, если они не скрыты с помощью волшебства.

В то время как только одно семейство найдено в данном логовище, несколько семейств составляют свободное племя, рассеянное по горе или вокруг нее. Каждое племя имеет шамана 3-го уровня как лидера. Он осуществляет контроль над чрезвычайно редкими сборами племени и рекомендует желающим путешествовать, чтобы поговорить с ним. Шаман всегда живет с группой вызванных монстров, но никогда с другими горными гигантами.

**Экология:** Горные гиганты – собиратели и охотники. Их любимое продовольствие – горные овцы. Также они едят орехи, клубни и другие съедобные горные растения. Никто не охотится на горных гигантов, но иногда они выбирают неправильную пещеру, чтобы основать домашнее хозяйство. Так как они имеют тенденцию не полностью исследовать все задние туннели, противные существа из подземелья, как известно, нападали и пожирали спящих гигантов.

Так как эти гиганты не являются ни добрыми, ни злыми, с ними возможно поддерживать мирные отношения. Однако, они подозрительны и неохотно имеют дело с посторонними.

Гигант, из Джунглей

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический/Джунгли

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя/Группа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Высокого (8-14)

СОКРОВИЩЕ: Q (A)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 или 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 15, Cl 6

HIT DICE: 11

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16 +9 или 2-12 +9 /2-12 +9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность, Стрелы

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (18' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 6,000

Мощные, долговязые и строго плотоядные, гиганты джунглей – ужас всех животных тропических лесов. Они – великие охотники и призраки, способные очистить огромный кусок леса от всей дичи, а затем двигаться дальше.

Типичный гигант джунглей 18' высотой, но весит только 3,000 фунтов, и очень тонкий для гиганта. Женщины вообще более высокие чем мужчины. Они могут жить до 200 лет.

Гиганты Джунглей всегда несут все в чем они нуждаются с собой: инструменты для создания и ухода за своим оружием, огнива, трут и запасные куски шкур и сухожилия, чтобы восстанавливать одежду. Также они несут свои ценности, и каждый взрослый гигант джунглей несет колчан стрел.

Гиганты Джунглей говорят на собственном языке и языке близлежащих племен людей и гуманоидов.

Тонкие и очень высокие, гиганты джунглей легко смешиваются с вертикальным пейзажем тропического леса. Их волнистые волосы бледно-зеленые, а их кожа покрыта грязно-желтыми пятнами, подобно солнечному свету на лесном полу. Они редко носят большее количество одежды чем строго необходимо, поскольку они предпочитают полную свободу передвижения при охоте. Много групп гигантов джунглей используют татуировочные ритуалы, красочные головные уборы из перьев, и даже вырванные зубы, чтобы показать свою жестокость. Иногда они украшают себя грязью, палками, и листьями при преследовании особенно большой или осторожной дичи.

**Бой:** Гиганты джунглей используют луки 15' длинной, созданные, чтобы воспользоваться преимуществом их огромного размера и силы. Эти гиганты очень быстры с их огромными луками и могут выпускать по две стрелы каждый раунд. Они будут использовать отравленные стрелы, чтобы убить свою добычу более быстро. Если эти стрелы используются в бою, противники должны спастись против парализации с -2 или стать неподвижными на 2-12 ходов. Даже гуманоидные существа с силой необходимой, чтобы натянуть лук гиганта джунглей не могут использовать его, потому что стрелы более 6' длинной (2d6 +9 повреждения). Гиганты Джунглей иногда будут использовать ствол мертвого дерева как дубину, нанося 2d8 +9 единиц повреждения.

Гиганты Джунглей предпочитают брать свою добычу из засад, стреляя из луков с верхушек деревьев, а затем прыгая вниз с крепких ветвей или толстых веревок, чтобы добить добычу. Замаскированные гиганты причиняют -1 штраф при бросках на неожиданность противников. При маскировке, они могут маскироваться самостоятельно в ландшафте джунглей с 60% шансом успеха. Маскировка или украшение их самих камуфляжем джунглей требует трех ходов.

**Логово/Общество:** Гиганты Джунглей более дружественные, чем большинство других рас гигантов, и они часто будут сотрудничать с человеческими племенами джунглей на охоте. Гиганты обеспечивают силу и сырую мощь, а люди обеспечивают число и умение устраивать засады на животных.

Гиганты Джунглей не имеют абсолютно никакого раскаяния относительно поедания еды любой формы: мяса млекопитающего, рептилии, земноводного или птицы. Они знают, как преследовать, убивать и готовить все от яиц до взрослых животных, и от мусорщиков до хищников. Их деревни отражают эту плотоядную тенденцию; хижины сделаны от деревянных постов с крышами из скользких кож животных, сшитых вместе. Запах жарящегося мяса и скотобойни висит в воздухе, и огромное количество стрекоз и других насекомых роятся вокруг деревень. Деревня гигантов джунглей 50% вероятна, чтобы охраняться 1-6 гигантских стрекоз.

**Экология:** Гиганты джунглей думают о большинстве существ как о добыче, но они принимают как товарищей охотников, которых они уважают как равных, независимо от их размера. Хотя они обычно предпочитают ландшафт джунглей, который они очень хорошо знают, часто они вынуждены оставить деревья и уходить в саванну, когда их число станет слишком большим, чтобы выжить в джунглях. Они вполне спокойно съедят каждую змею, антилопу, кошку, бородавочника, страуса и слона, на которого они натолкнутся. Гиганты джунглей в саванне часто возвращаются в лес, потому что на открытой земле их большой рост делает тайную охоту трудной.

Гигант, Каменный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Субтропические и умеренные горы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 14 + 1-3 хитпоинта

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 или оружием (2-12+8)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросок камня на 3-30 (3d10)

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (18' высотой)

МОРАЛЬ: 16

XP ЦЕННОСТЬ: 7,000

Младенец Нет

Подросток, -3 975

Подросток, -2 3,000

Подросток, -1 6,000

Старый 9,000

Заклинатель 9,000

Каменные гиганты тощие, но мускулистые. Их твердая, волосистая плоть гладкая, поэтому они легко гармонировать со своей горной средой. Их изможденные лицевые особенности и глубоко посаженные черные глаза заставляют их казаться вечно мрачными.

Типичный каменный гигант 18' высотой и весит 9,000 фунтов из-за плотной плоти. Женщины – немного короче и легче. Естественный Армор Класс гигантов 0. Они не носят доспехов, чтобы увеличить его, предпочитая носить одежду под цвет камня. Каменные гиганты могут жить до 800 лет.

Каменные гиганты, подобно некоторым другим гигантским расам, несут все свои вещи с собой. Однако они оставляют наиболее ценные изделия в своих логовищах. Мешок типичного каменного гиганта будет содержать 2-24 (2d12) метательных камней, часть богатства гиганта, и 1-8 дополнительных обычных изделий.

Каменные гиганты говорят на собственном языке, также как на языке гигантов с холмов, облачных гигантов и штормовых гигантов. Кроме того, 50% гигантов также говорят общем языке людей.

**Бой:** Когда это только возможно, каменные гиганты сражаются на расстоянии. Они способны швырять камни на минимальное расстояние 3 ярда до максимального расстояния 300 ярдов, нанося 3-30 (3d10) единиц повреждения с каждым камнем. Эти гиганты способны ловить камни и подобные снаряды 90% времени. Любимая тактика каменных гигантов – это стоять почти неподвижно против камней, гармонируя с фоном, а затем двигаться, чтобы бросать камни, удивляя своих противников. Много гигантов создают кучи камней около своих логовищ, которые могут быть сброшены подобно лавине, когда вторгшиеся подбираются слишком близко.

Когда каменные гиганты вынуждены идти в рукопашный бой, они используют большие дубины, выточенные из камня, которые наносят 2-12 (2d6) +8 единиц повреждения; удвоенное обычное (человеческого размера) повреждение от дубины плюс премия силы гиганта.

Логово/Общество: Каменные гиганты предпочитают жить в глубине, выдолбленных в высоких скалах пещерах, в охваченных штормом горах. Обычно они живут в компании родственников, хотя такие кланы обычно включают не больше 10 гигантов. Однако кланы гигантов располагают свои логовища друг около друга, для ощущения сообщества и защиты. Горная цепь обычно имеет 2-8 логовищ кланов.

Каменные гиганты – грубые художники, они запечатляют сцены из своей жизни на стенах своих логовищ и на выделанных свитках кожи. Некоторые гиганты любят музыку и играют на каменных флейтах и барабанах. Другие делают простые драгоценности, соединяя окрашенные каменные бусинки в ожерелья.

Если восемь или большее количество гигантов встречено в логовище клана, одна четверть будет женщинами, одна четверть мужчинами, а остальное потомство. Чтобы определить зрелость гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности и хитпоинтами людоеда; бросок 1-3, указывает на старшее потомство с Hit Dice, повреждением, и Силой Атаки равной гигантам с холмов.

Один из 20 каменных гигантов развивают специальные способности, связанные с их окружающей средой. Эти старые гиганты способны делать: *оформление камня, говорить с камнем*, и *превращать камни в грязь* (или *грязь в камни*) однажды в день, как будто они 5-го маги уровня. Один из 10 этих исключительных гигантов также может использовать заклинания, как будто он волшебник 3-го уровня. Их заклинания могут быть определены беспорядочно или выбраны, приспосабливаясь под определенное столкновение, как больше желательно. Часто эти гиганты способны подняться положению и власти и рассматриваются лидерами нескольких кланов.

Обычно каменные гиганты найдены в горных цепях в умеренных и субтропических областях. Каменные гиганты любят пещерных медведей, и в 75% их логовищ будут иметься 1-8 их как охрана. Немногие каменные гиганты, живущие в холодных областях используют как охрану белых медведей.

Каменные гиганты игривы, особенно ночью. Они любят бросающие камни соревнования и другие игры, которые проверяют их силу. Племена гигантов часто будут собираться, чтобы бросать камни друг в друга, проигравшая сторона, является гигантами, пораженными более часто.

Экология: Каменные гиганты всеядны, но они будут есть только свежее продовольствие. Они быстро готовят и съедают свое мясо после того, как оно было убито. Они используют шкуры животных для одеял и торговли тем в чем они не нуждаются с близлежащими человеческими общинами в обмен на рулоны ткани или стадных животных, которых они используют для продовольствия. Много групп каменных гигантов держат гигантских козлов в и около своих логовищ, так что они будут иметь непрерывную поставку молока, сыра и масла.

Гигант, Ледяной

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Арктические земли

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (5)

ДВИЖЕНИЕ: 12 (15)

HIT DICE: 14 + 1-4 хитпоинтов

THAC0: 7 или 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 или оружием (2-16+9)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросает камни на 2-20 (2d10)

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Непроницаем к холоду

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (21')

МОРАЛЬ: Очень Устойчивый (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 7,000

Младенец Нет

Подросток, -3 270

Подросток, -2 975

Подросток, -1 4,000

Шаман/Ведун лекарь, 1-ый 8,000

Шаман/Ведун лекарь, 2-ой 8,000

Шаман/Ведун лекарь, 3-ий 8,000

Шаман/Ведун лекарь, 4-ый + 10,000

Подобно всем злым гигантам, ледяные гиганты имеют репутацию грубости и глупости. Эта репутация заслужена, но ледяные гиганты – хитрые файтеры.

Ледяные гиганты имеют мускулистое грубое человеческое строение. Типичный взрослый мужчина 21' высотой и весит приблизительно 8,000 фунтов. Женщины слегка короче и легче, но во всем остальном идентичны мужчинам. Ледяные гиганты имеют кожу белоснежную или слоновой кости. Их волосы светло голубые или грязно желтые, с соответствием глазам. Они могут жить до 250 лет.

Естественный Армор Класс ледяного гиганта 5. Воины обычно носят кольчугу и металлические шлемы, украшенные рогами или перьями (AC 0). Они также носят кожи и шкуры, наряду с любыми драгоценностями, которые они имеют

Ледяные гиганты несут свои вещи в огромных мешках. Мешок типичного ледяного гиганта содержит 2-5 (1d4+1) метательных камней, богатство гиганта, и 3-12 (3d4) обычных изделий. Все в мешке гиганта старо, изношено, грязно и вонюче, делая идентификацию любых ценных изделий трудной задачей.

Ледяные гиганты говорят на собственном языке и общем языке всех гигантов.

**Бой:** Ледяные гиганты иммунны к холоду. Взрослые ледяные гиганты могут швырять камни на 2-20 (2d10) единиц повреждения. Их минимальный диапазон 3 ярда, а максимум 200 ярдов. Они могут ловить подобные большие снаряды 40% времени. Обычно они начнут бой на расстоянии, бросая камни, пока они не исчерпают боеприпасы, или противник не укрывается. Одна из их любимых стратегий это напасть из засады на жертвы, скрываясь в снегу наверху ледяного или снежного склона, где противники будут иметь трудность, чтобы достичь их.

Воины одобряют огромные боевые топоры. Негабаритное оружие ледяного гиганта удваивает обычное (человеческого размера) повреждение всем противникам, плюс премия силы гиганта. Таким образом, боевой топор ледяного гиганта наносит 2-16 (2d8) +9 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Ледяные гиганты живут маленькими группами, состоящими из руководителя, его оруженосцев, и их последователей. Группа обычно займет грубый замок или холодную пещеру. Когда сталкивается в их логовище будет иметься 9-16 (1d8+8) гигантов; половина из них будет незрелыми. Чтобы определить зрелость гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности и хитпоинтами людоеда; бросок 1-3, указывает на старшее потомство с Hit Dice, повреждением, и Силой Атаки равной каменному гиганту.

Особенно сильные или интеллектуальные вожди ледяных гигантов будут командовать группами в три или четыре раза больше нормального размера. Вождь, командующий 20 или большим количеством гигантов, называется ярлом. Ярлы всегда будут иметь лучше чем обычный доспех и оружие от +1 до +3 Очарования.

Имеется 20% шанс, что любая группа ледяных гигантов будет иметь шамана (80%) или ведуна лекаря (20%). Если группа во главе с ярлом, имеется 80% шанс заклинателя. Шаманы ледяных гигантов – жрецы до 7-го уровня. Шаман может использовать обычные или полностью измененные заклинания из сфер: лечения, обаяния, защиты, предсказания или погоды. Ведун лекарь ледяных гигантов – жрец/волшебник до 7-го/3-го уровня; они предпочитают заклинания, которые могут быть более дикие и путать других гигантов. Любимые заклинания включают: *невидимый слуга, электрошок, обнаружение магии, чревовещание, глубокие карманы, ESP, зеркальное отражение* и *невидимость*.

Ледяные гиганты часто захватывают и приручат других существ как охрана. Имеется 50% шанс, что логовище ледяных гигантов будет содержать 1-6 зимних волков. Больше чем обычные группы проверяют однажды на каждых восемь гигантов. Группы из 20 или большем количестве гигантов имеют 30% шанс дополнительно иметь 1-4 йети, большая группа проверяется однажды на каждых 16 гигантов. Группа ярла имеет 20% шанс иметь 1-2 ручных белых драконов в дополнение к другой охране. Драконы будут возрастной категории 2-5 (1d4+1). Ледяные гиганты также берут пленников, чтобы держать их для выкупа или использовать как рабов. Имеется 15% шанс, что логовище будет содержать 1-2 пленников, большая группа проверяется раз в восемь гигантов. Пленники могут иметь любую расу.

**Экология:** Ледяные гиганты живут в холодных, арктических землях с ледниками и сильным снегопадом. Ледяные гиганты едят главным образом мясо, на которое они могут охотиться и убивать самостоятельно. Они совершают набеги на человеческие и получеловеческие поселения ради пищевых продуктов и другой добычи.

Гигант, Лесной (Водкин)

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный и Субтропический/Лес

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий до Исключительного (13-16)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 8 (5 в доспехе)

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 7+7

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 (оружием) от +3 до +6 (премия Силы)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: -4 штраф броскам на неожиданность противников

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Стойкий к некоторым заклинаниям

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (9½' Высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Лесные гиганты (также известные как водкины) – одни из самых маленьких из младших рас гигантов, выглядят несколько подобно лесным эльфам гигантского размера. Они – непостоянные, фривольные и добрые друзья лесным эльфам.

9½ ôóтов высотой, лесные гиганты весят около 700 фунтов. Они имеют физические размеры людей, что делает их тонкими и легкими для гигантов. Они полностью лишены волос на лице и теле, включая брови. Их головы кажутся чрезмерно большими для их тел, особенно челюсти, подбородок и рот. Их уши помещены выше чем у человека, почти полностью выше линии глаз.

Лесные гиганты могут быть почти любого оттенка коричневого, смешанного с желтым или зеленым. Они любят кожаный доспех и колечный доспех. Лесной гигант несет оружие в обеих руках - двуручный меч и длинный лук гигантского размера с колчаном. Специальные ножны для стального меча, позволяют им использовать их как трость. Это хорошо маскируют меч.

Они обертывают лодыжки кожаными полосами почти до колена, хотя сами стопы главным образом голые. Единственные предметы одежды, которые они носят – это свободные брюки или короткая клетчатая юбка в складку. Лесной гигант всегда носит кожаные нарукавники до предплечья, чтобы защитить руку от тетивы. Все эти изделия часто покрашены в лесные цвета зеленого и коричневого.

**Бой:** Водкины не сражаются, если не вынуждены защищаться или как союзники. Их любимое оружие – их огромный, неволшебный длинный лук. Они получают +1 премию к Силе Атаки, и на 50% лучший диапазон из-за его необычного размера. Соответствующие стрелы – длиной более четырех футов и причиняют 1d8 единиц повреждения. Лесные гиганты не швыряют камни или валуны. Если принужденны к рукопашному бою, они владеют своими двуручными мечами одной рукой.

Когда водкин встречается, его Сила должна быть определена бросанием процентных кубиков. Это число 18/ценность (броска) Силы. Это дает им от +3 до +6 премию повреждения. Они не получают никакую премию Силы Атаки из-за Силы. Эти гиганты – обычно путешествуют в компании 1d4 лесных эльфов (60%), 1d4 страшных волков (30%), или, и тех, и других (10%).

Лесные гиганты 90%, стойкие ко сну и заклинаниям обаяния; они имеют инфравидение до 90 футов.

Единственный волшебный навык который имеет водкин – это способность полиморфироваться в любую гуманоидную фигуру от 3 до 15 футов высотой. Они не могут стать определенным индивидуумом, а только типичным экземпляром этой расы. Они, как известно, использовали эту способность, чтобы присоединяться к партии и воровать ее сокровища.

Лесные гиганты могут Передвигаться Бесшумно по лесу, несмотря на свой большой рост, таким образом налагая -4 штраф броскам на неожиданность противников. Они могут смешиваться с лесной растительностью, становясь эффективно невидимыми. Только существа, способные обнаружить невидимые объекты могут их увидеть. Хотя они не невидимы при нападении, они чрезвычайно быстры (Ловкость 16) и могут выходить из укрытия, пускать стрелу, и уходить обратно в укрытие в том же самом раунде. Эти стрелы, кажется, летят из ниоткуда, если цель не смотрит на место укрытия лесных гигантов.

**Логово/Общество:** Лесные гиганты населяют те же самые леса, что и лесные эльфы. Они не имеют никаких логовищ, выбирая жить под звездами или какое-то время с лесными эльфами. Лесные гиганты встреченные в лесу – главным образом мужчины (90%). Женщины лесные гиганты обычно остаются во временном лагере или с лесными эльфами в их логовище. Потомство редкое, поскольку каждая женщина рождает только 1d4 детей за всю жизнь. Молодняк рожден и выращен в глубине леса среди лесных эльфов, далеко от любопытных глаз.

Сильная связь между лесными эльфами и лесными гигантами уходит глубоко в историю, глубже чем любая раса, может помнить. Это может объяснять эльфийские способности гигантов. Они не смешиваются и не общаются с любыми другими интеллектуальными существами, хотя они допускают любого доброго эльфа. Подобно эльфам, лесные гиганты любят точно ограненные драгоценные камни и хорошо сделанные волшебные изделия.

Люди, имевшие контакты с лесными гигантами, описывают их как достаточно дружественных, но непостоянных и фривольных, и никогда никуда не спешащих, кроме как есть и пить много вина. Тренты (те с кем они иногда говорят) рассматривают их иррациональными, глупым и иногда неприятными, но приятной компанией.

**Экология:** Челюсть водкина большая из-за негабаритных жевательных зубов. Эти зубы полностью неподходящие для пережевывания мяса, но они совершенны для овощей и других растений. Лесные гиганты могут есть листья и корни многих растений, которые являются несъедобными для людей. Они особенно любят орехи и семена.

Гигант, Облачный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любые горы или волшебные облачные острова

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Очень (8-12)

СОКРОВИЩЕ: E, Q (x5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный (добрый 50%, злой 50%)

КОЛИЧЕСТВО: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 16 + 2-7 хитпоинтов

THAC0: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10, или оружием (6-24 +11)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросает камни на 2-24

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Удивлен только на 1

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (24' высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 10,000

Младенец Нет

Подросток, -3 975

Подросток, -2 3,000

Подросток, -1 5,000

Заклинатель, 1-го 11,000

Заклинатель, 2-го 11,000

Заклинатель, 3-го 11,000

Заклинатель, 4-го 13,000

Облачные гиганты считают себя выше всех других гигантов, кроме штормовых гигантов, кого они рассматривают ровней. Они творческие, ценят прекрасные вещи, и мастера стратегии в сражении.

Облачные гиганты это мускулистые люди, имеющие красивые, четкие черты. Типичный облачный гигант 24 фута высотой и весит 11,500 фунтов. Женщины облачные гиганты могут быть на 1-2 фута короче и от 1,000 до 2,000 фунтов легче. Кожа облачных гигантов располагается в цвете от молочно-белого с оттенком синего до светло-голубого небесного цвета. Их волосы серебристо-белые или латунные, а их глаза – радужно-голубые. Облачные гиганты могут жить до 400 лет.

Естественный Армор Класс облачного гиганта 0. Хотя они не будут носить никакого доспеха, эти гиганты высоко ценят волшебные устройства защиты, и один из 20 будет иметь такое устройство. Облачные гиганты одеваются в одежду сделанную из самых прекрасных доступных материалов и носят драгоценности. Многие гиганты рассматривают свою внешность признаком своего положения; чем большее количество драгоценностей и лучше одежда, тем более важен гигант. Облачные гиганты также ценят музыку, и большинство гигантов способно играть на одном или большем количестве инструментов (их любимый – арфа). В отличие от большинства других рас гигантов, облачные гиганты оставляют свое сокровище в логовище, неся с собой только продовольствие, метательные камни, 10-100 (10d10) монет и музыкальные инструменты.

Облачные гиганты говорят на собственном языке и языке всех других гигантов. Кроме того, 60% всех облачных гигантов говорит на общем языке.

**Бой:** Облачные гиганты сражаются в хорошо-организованных единицах, используя тщательно разработанные планы сражения. Они предпочитают сражаться в позиции выше своих противников. Их любимая тактика –кружиться перед врагом, кидаясь камнями, в то время как гиганты с волшебными способностями нападают на них заклинаниями. Облачные гиганты могут швырять камни максимум на 240 ярдов, причиняя 2-24 (2d12) единиц повреждения. Их огромные утренние звезды наносят 6-24 (6d4) +11 единиц повреждения, тройное обычное (человеческого размера) повреждение плюс их премия силы. Один из 10 облачных гигантов будет иметь волшебное оружие.

**Логово/Общество:** Облачные гиганты живут в маленьких кланах не больше, чем из шести гигантов. Однако, эти кланы знают местонахождение 1-8 других кланов и объединятся с некоторыми из этих кланов при празднованиях, сражениях или торговле. Эти соединенные кланы признают одного среди них как своего лидера обычно это старый облачный гигант, имеющий волшебные способности. Один из 10 облачных гигантов будет иметь эквивалент заклинаний волшебника 4-го уровня, а один из 20 облачных гигантов будет эквивалентом жреца 4-го уровня. Облачный гигант не может иметь, и жреческих, и волшебных способностей.

Если встречаются в логовище, половина будет незрелые гиганты. Чтобы определить зрелость гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности, с хитпоинтами людоеда. Бросок 1-3, указывает на более взрослое потомство с Hit Dice, повреждением и попаданием равным таковому огненного гиганта.

Большинство облачных гигантов живут на покрытых облаками горных пиках в умеренных и субтропических областях. Эти гиганты устраивают свои логовища в грубых замках. Только 10% добрых облачных гигантов живут в замках на очарованных облаках. Все гиганты, живущие там способны поднять свой собственный вес плюс 2,000 фунтов три раза в день, создавать облако тумана три раза в день, и создавать стену тумана один раз в день. Эти способности выполнены на уровне волшебника 6-го уровня.

Имеется 60% шанс, что горное логовище облачного гиганта будет охраняться 1-4 пещерными львами, 2-5 (1d4+1) медведей сов, или 2-5 (1d4+1) грифонов (1-2 виверны для злых облачных гигантов). Кроме того, имеется 50% шанс, что логовища злых облачных гигантов будут содержать 1-20 человеческих и получеловеческих рабов. Имеется 80% шанс, что логовище на облачном острове будет охраняться 2-5 (1d4+1) грифонами, 2-8 (2d4) гиппогрифами или 2-5 (1d4+1) гигантскими орлами.

Облачные логовища – фантастические места с садами гигантского размера плодовых деревьев. Согласно легенде, некоторые гиганты сделали свои облачные острова из маленьких кусков самого чистого серебра.

**Экология:** Облачные гиганты предпочитают продовольствие, которое тщательно приготовлено со специями и соусами, и они смакуют прекрасные старые вина.

Добрые облачные гиганты торгуют с человеческими и получеловеческими общинами продовольствием, винами, драгоценностями и тканями. Некоторые кланы облачных гигантов установят добрые отношения с такими общинами, и прибудут на помощь общинам, если они подвергнуты опасности. Злые облачные гиганты совершают набеги на человеческие и получеловеческие общины, чтобы получить то, что они хотят.

Гигант, Огненный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой умеренный, субтропический, тропический

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: -1 (5)

ДВИЖЕНИЕ: 12 (15)

HIT DICE: 15 +2-5 хитпоинтов

THAC0: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8, или оружием (2-20+10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросают Камни на 2-20 (2d10)

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Стойкие к Огню

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (18')

МОРАЛЬ: Чемпион (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: 8,000

Младенец Нет

Подросток, -3 120

Подросток, -2 3,400

Подросток, -1 5,000

Шаман/Ведун лекарь, заклинания 1-го уровня 9,000

Шаман/Ведун лекарь, заклинания 2-го уровня 10,000

Шаман/Ведун лекарь, заклинания 3-го уровня 10,000

Шаман/Ведун лекарь, заклинания 4-го уровня 12,000

Огненные гиганты зверские, безжалостные и милитаристские. Они высокие, но приземистые, походящие на огромных карликов. Взрослый мужчина 18 футов высотой, имеет грудь 12 футов, и весит приблизительно 7,500 фунтов. Огненные гиганты имеют угольно-черную кожу, и имеет красные или яркие оранжевые волосы, и prognathous челюсти, которые показывают грязные слоновые или желтые зубы. Они могут жить до 350 лет.

Естественный Армор Класс огненного гиганта 5. Воины обычно носят пластинчатый доспех и металлические круглые шлемы (AC -1). Они несут свои вещи в огромных мешках. Мешок типичного огненного гиганта содержит 2-5 (1d4+1) метательных камней, все богатство гиганта, шкатулку для розжига, и 3-12 (3d4) обычных изделий. Все, что они имеют, разбитое, грязное и вонючее делая трудным идентифицировать ценные изделия.

Все огненные гиганты могут говорить на языке всех гигантов и на собственном языке.

**Бой:** Огненные гиганты иммунны к неволшебному огню и высокой температуре, также как к дыханию красного дракона. Они стойкие ко всем типам волшебного огня; такие нападения причиняют -1 хитпоинт в кубик повреждения. Взрослые огненные гиганты могут швырять камни на 2-20 (2d10) единиц повреждения. Их минимальный диапазон 3 ярда, в то время как их максимум 200 ярдов. Они могут ловить подобные большие снаряды 50% времени. Обычно они сражаются дисциплинированными группами, бросая камни, пока они не исчерпают боеприпасы, или противник не укрывается. Огненные гиганты часто ждут в засаде в лавовых водоемах, или горячих ключах, швыряя нагретые камни в жертвы дополнительно причиняя 1-6 единиц повреждения.

Воины предпочитают огромные двуручные мечи. Негабаритное оружие огненного гиганта удваивает обычное (человеческого размера) повреждение всем противникам, плюс премия силы гиганта. Таким образом, у огненного гиганта двуручный меч наносит 2-20 (2d10) +10 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Огненные гиганты живут хорошо организованными военными группами, занимая большие замки или пещеры. Когда встречаются в логовище будет иметься 13-20 (1d8+12) гигантов, половина из них, будут незрелые гиганты. Чтобы определить зрелость гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности и хитпоинтами людоеда, в то время как 1-3, указывает на старшее потомство с Hit Dice, повреждением, и Силой Атаки, уменьшенными на 1, 2 или 3, соответственно.

Их логовища всегда защищаются бдительными часовыми, а иногда и ловушками. Огненные гиганты одобряют ловушки, которые могут сокрушать вторгшихся на 5-30 (5d6) единиц повреждения, и большие устройства арбалета, которые выстреливают один, два или три огромных болта на 2-16 (2d8) единиц повреждения каждый.

Особенно интеллектуальные лидеры огненные гиганты будут командовать группами в три или четыре раза больше нормального размера. Тот, кто командует 30 или большим количеством гигантов обычно, назовет себя королем. Короли всегда будут иметь лучше чем обычный доспех и волшебное оружие от +1 до +3.

Имеется 20% шанс, что любая группа огненных гигантов будет иметь шамана (80%) или ведуна лекаря (20%). Если группа ведется королем, имеется 80% шанс заклинателя. Шаманы огненные гиганты жрецы до 7-го уровня. Шаман может использовать обычные или полностью измененные заклинания из сфер: Элементной, Лечения, Обаяния, Защиты, Предсказания или Боевой. Ведуны лекари огненные гиганты – жрецы/волшебники до 7-го/3-го уровня; они предпочитают заклинания, которые могут обнаружить или срывать вторгшихся.

Огненные гиганты часто захватывают и приручат других существ как охрана. Имеется 50% шанс, что логовище огненного гиганта будет содержать 1-4 адских псов. Большие чем обычные группы проверяются однажды на каждых 10 гигантов. Группы с 30 или большим количеством гигантов имеют дополнительный 30% шанс иметь 2-5 (1d4+1) троллей, большая группа проверяется однажды на каждых 20 гигантов. Группа короля имеет 20% шанс иметь 1-2 красных драконов возрастной категории 2-5 (1d4+1) в дополнение к другой охране. Огненные гиганты часто берут пленников, чтобы держать их для выкупа или использовать как рабов. Имеется 25% шанс, что логовище будет содержать 1-2 пленников, большая группа проверяется на каждых 10 гигантов.

**Экология:** Огненные гиганты живут везде, где имеется много высокой температуры. Они предпочитают вулканические регионы, или области с горячими источниками. Часто они разделяют свои логовища с другими живущими в огне существами типа саламандров или огненных элементалов.

Огненные гиганты предпочитают есть мясо и хлеб, они могут охотиться и убивать собственное мясо, но совершают набеги на человеческие и получеловеческие поселения для добычи зерна, пленников и сокровищ.

Гигант, Пустынный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Пустыня

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: B

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 2-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 1

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 13

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 или оружием (2-12 +7)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Метательные копья

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Камуфляж

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (17’ высокий)

МОРАЛЬ: Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 5,000

Пустынные гиганты были однажды многочисленными в саваннах и пустынях Земли Судьбы, но они пали жертвами божественного проклятия, которое медленно, но неумолимо превращает их в камень. Они всегда блуждают по земле в компании своего рогатого скота и их скакунов. Их великая цивилизация давно исчезла под песками.

Старые и бугристые лица пустынных гигантов покрыты морщинами. Даже самый молодой из пустынных гигантов несколько морщинистый, хотя это не видно в женщинах, поскольку они носят паранджу. Темные волосы и смуглая кожа пустынных гигантов делают их голубые глаза, еще более замечательными. Однако, считается явным признаком надвигающегося окаменения, когда глаза пустынного гиганта превращаются из голубого в коричневые. Типичный пустынный гигант 17' высотой и весит 7,000 фунтов, хотя окаменевший гигант может весить вдвое больше этого. Пустынные гиганты могут жить до 400 лет.

**Бой:** Пустынные гиганты, сражаются верхом, когда они могут, хотя скакуны необходимого для них размера довольно редки. Боевые скакуны включают гигантских ящериц, огромных насекомых, огромных оживших костяных лошадей и даже роков. В прошлом, некоторые пустынные гиганты принимались на службу как телохранители и наемники самыми мощными султанами. Взгляд на команду пустынных гигантов кружащихся в подготовке к ураганной атаке заставил больше чем один пустынный легион ломаться и бежать.

Пустынные гиганты не швыряют камней. В действительности это потому, что часто они блуждают по многим областям, где не имеется никакой готовой поставки валунов, а перенос таких тяжелых объектов утомил бы даже самого сильного кочевого гиганта. Однако, они делают большие метательные копья из дерева, которое они находят, когда проходят около джунглей. Эти копья сохраняются и лелеются как семейные реликвии в поколениях. Копья имеют диапазон 3/6/9 и причиняют 2-12 +7 единиц повреждения. Вожди пустынных гигантов, иногда несут большие ятаганы, данные их предкам за выдающуюся военную службу. Это оружие причиняет 2-16 +7 когда им владеют с Силой 19 или лучше. При случае, пустынный гигант нападет одним из своих огромных кулаков, причиняя 1-10 единиц повреждения при успешном нападении

Некоторые пустынные гиганты одарены способностью возвращать своих предков из камней; они называются изменителями песка из-за тучи песка поднимаемой гигантами, когда они поднимаются снова. Изменители песка – не жрецы и не маги; они не имеют никаких других специальных способностей к заклинаниям. Один из каждых 10 пустынных гигантов может возвращать гигантов, которые приняли форму камня и может управлять ими, чтобы они сразились еще раз. Однажды в неделю, пустынный гигант может вызвать 1-6 гигантов из камней на 2-12 ходов; Вызывание требует одного хода. Когда эти гиганты убиты, они рушатся в камень и порошок. Имеющие этот дар дети песчаных гигантов, могут вызвать 220 каменных скакунов для своих старших, чтобы ехать в сражение. Взрослые изменители песка могут вызвать 3-30 скакунов вместо 1-6 гигантов если они, так хотят.

Кожа пустынных гигантов, настолько подобны песку и камням, что они могут самостоятельно и очень эффективно маскироваться, если у них есть один ход, чтобы подготовиться. Эта способность позволяет им нападать из засады на своих противников и захватывать их врасплох. (Пустынные гиганты, потерявшие свои стада, часто используют эту способность становясь очень эффективными бандитами, и число этих гигантов разбойников увеличивается, поскольку раса истощается.) Таким образом замаскированные гиганты увеличивают возможности неожиданности нападения до 1-4 на d10 и уменьшают шанс того, что они будут замечены поисковыми партиями или солдатами до 1/10.

**Логово/Общество:** Пустынные гиганты – кочевые пастухи и редко найдены далеко от их стад. Хотя они ответственны за разрушение целых речных долин в плодородных областях, они не возмещают фермерам или пастухам на краю этих территорий любое повреждение, которое они нанесли. Они видят земли просто предназначенными для них, и они не извиняются за потраву или даже за корм их стад на зерновых культурах. Мало султанатов пытаются вынудить их уйти с плодородной земли; большинство пытаются соблазнить пустынных гигантов уйти обещаниями занятости, как наемников. Некоторые будут обещать богатые подарки соли, ткани, специй и металла если, только пустынные гиганты возвратятся в пустынные земли.

**Экология:** Пустынные гиганты проходят сотни миль после дождей со своими стадами. Когда дожди не выпадают, кустарник увядает, и гиганты, и их стада голодают. В такие времена молодые мужчины могут приниматься за наемничество, работая и используя деньги, которые они получают, чтобы поддержать все племя. Если засуха происходит в течение лет, все больше гигантов приходят в города, хотя их абсолютное число все еще крошечно по сравнению с числом людей и других меньших рас.

Гигант, Рифовый

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический или субтропический океан/Риф

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Z (A)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 или 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 или -4

ДВИЖЕНИЕ: 15, Sw 12

HIT DICE: 18

THAC0: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 или оружием (типично 2-20 +10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Валуны, водоворот

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Иммунны к водным нападениям

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (16' высокий)

МОРАЛЬ: Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 13,000

Рифовые гиганты – одиночки среди гигантского вида, хотя они часто живут в замечательных хорошо оборудованных особняках, которые с внешней стороны, кажутся, не больше, чем простые хижины. Они иногда становятся моряками, но их огромная масса ограничивает их самыми большими судами. Рифовые гиганты типично 16' высотой и весят 4,000 фунтов. Рифовые гиганты могут жить до 600 лет.

Рифовые гиганты говорят на собственном языке также как на гигантском торговом языке и языке штормовых и облачных гигантов. Кроме того, 40% гигантов также говорят на общем языке.

Рифовые гиганты имеют медно-красную кожу и бледные белые волосы. Они бочкообразные и очень сильны от постоянного перемещения своих огромных тел через воду. Рифовые гиганты имеют Силу 22. Рифовые гиганты носят шкуры или предметы одежды, сделанные из плетеных волос когда они на берегу, но при плавании, носят не больше, чем пояс для ножей и подсумки.

**Бой:** Рифовые гиганты предпочитают сражаться в или под водой, и они жестокие файтеры когда возмущены. Они не переносят никаких штрафов при сражении в или под водой. Они не могут быть повреждены водными или ледяными формами нападения. Они типично нападают с гигантскими трезубцами на 2-20 +10 единиц повреждения, но как известно время от времени, они набрасывались и с огромными кулаками (1d10 единиц повреждения).

Однажды в день, рифовый гигант может создать водоворот. Если успешная проверка способности Силы не сделана, существа в пределах 10 ярдов гиганта всасываются в водоворот и переносят 2-16 единиц разбивающего повреждения плюс на 2-20 единиц повреждения от потопления и удушья (если существа способны дышать водой, тогда применяется только разбивающее повреждение). Водоворот не достаточно мощен, чтобы затянуть корабли.

Рифовые гиганты могут бросать валуны до 350 ярдов на 3-30 (3d10) единиц повреждения. Они предпочитают бросать валуны, чтобы потопить вражеские корабли. Валуны не используются против индивидуальных противников.

**Логово/Общество:** Рифовые гиганты часто уединенные в течение долгих периодов времени, хотя они спариваются ради жизни. Когда их дети достигают половой зрелости, они отпускаются на вольные хлеба, чтобы искать остров или риф, чтобы устроить свой дом.

Особняки рифовых гигантов иногда заключены в холмы и ущелья островов, и они всегда снабжаются мебелью и художественными предметами, собранными поколениями. Эти особняки передаются от одного гиганта другому; обычно старшая дочь берется обеспечивать своих родителей, когда они стареют, и ей обычно отдается особняк и все его товары после их смерти. Эти дочери с хорошим приданным – объекты большого соревнования между женихами рифовыми гигантами, каждый из которых стремится и показать себя новой хозяйке особняка, и уничтожить своих конкурентов любыми доступными средствами. Ныряние, серфинг и рыбацкие соревнования обычны в ухаживании рифовых гигантов.

**Экология:** Рифовые гиганты –рыбаки и собиратели коралловых рифов добывая пищу из сотни различных источников продовольствия. Они могут добывать полные сети рыбы, и при долгом промысле они могут исчерпывать запасы жемчуга, губок и коралла. Их огромная сила позволяет им плавать в течение многих часов без утомления. Таким образом рифовые гиганты могут накапливать огромные количества товаров, чтобы обменивать их на другие изделия.

Некоторые общины рифовых гигантов имеют козлов или овец на своих домашних островах, но эти гиганты обычно пожилые и уже не так способны к успешному собиранию пищи.

Рифовые гиганты часто вступают в контракты или торговые соглашения с людьми и другими коммерческими расами. В обмен на жемчуг и другие ценности моря, они получают ткань, конфеты и металлические товары.

Готовность рифовых гигантов разграбить море сделала их врагами мерфолков, тритонов и других живущих в океане рас.

Гигант, с Холмов

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любые холмы и горы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 (5)

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 12+1-2 хитпоинта

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 или оружием (2-12 +7)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросают камни на 2-16 (2d8)

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (16' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

Младенец Нет

Подросток, -3 270

Подросток, -2 650

Подросток, -1 2,000

Гиганты с холмов – эгоистичные, хитрые скоты, выживающие охотясь, и терроризируя и совершая набеги на близлежащие общины. Несмотря на их низкий интеллект, они способные файтеры.

Гиганты с холмов странно обезьяноподобны и варварские во внешности, с чрезмерно длинными руками, сгорбленными плечами и низкими лбами. Даже притом, что они самые маленькие из гигантов, их члены более мускулистые и массивные, чем таковые других гигантских рас. Средний гигант с холмов 16 футов высотой и весит приблизительно 4,500 фунтов. Женщины имеют, то же самое строение как мужчины. Их цвет кожи располагается от светлого загара до темного румяного коричневого. Их волосы коричневые или черные, а их глаза черные. Гиганты с холмов могут жить до 200 лет.

Естественный Армор Класс Гигантов с холмов 5. Он уменьшен до Армор Класса 3, когда они носят, грубо сшитые шкуры животных, которые являются эквивалентом кожаного доспеха. Почти все гиганты с холмов носят эти шкуры, которые являются символом уважения в некоторых общинах гигантов с холмов, ведь чем большее количество шкур гигант имеет, тем более больше противников он убил. Только несколько (5%) гигантов имеют металлический доспех из доспеха людей, которых они победили. Эти гиганты имеют Армор Класс 0. Подобно другим расам гигантов, гиганты с холмов несут свое состояние в огромных кожаных мешках. Мешок типичного гиганта с холмов будет содержать 2-8 (2d4) метательных камней, богатство гиганта, и 1-8 дополнительных обычных изделий.

Гиганты с холмов говорят на собственном языке и общем языке всех гигантов. Кроме того, 50% также говорит на людоедском.

**Бой:** Гиганты с холмов предпочитают сражаться с противниками с высоких скалистых уступов, где они могут забрасывать свои цели камнями и валунами без риска для себя.

Любимое оружие гигантов с холмов – это огромные дубины, которые наносят 2-12 +7 единиц повреждения (удвоенное повреждение дубины человеческого размера плюс их премия силы). Они швыряют камни на 2-16 (2d8) единиц повреждения. Их цели для таких нападений должны быть на расстоянии от 3 до 200 ярдов. Они могут ловить камни или другие подобные снаряды 30% времени.

**Логово/Общество:** Логовище гигантов с холмов будет иметь 9-16 (1d8+8) гигантов; обычно большое семейство. Иногда эти семейства примут одиноких гигантов с холмов в свой круг. Если шесть или большее количество гигантов встречено в логовище, половина из них будет мужчинами, одна четверть женщины, а остальные – это незрелые гиганты. Чтобы определить зрелость гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности и с хитпоинтами гнолла; бросок 1-3 указывает на старшее потомство с Hit Dice, повреждение и Сила Атаки равная таковому людоеда.

Иногда гигант с холмов со средним интеллектом может быть найден. Такой гигант способен сплотить банду из своих товарищей в 2, 3 или 4 раза большего числа гигантов, обычно может встречен. Эти "короли гигантов", как они называют себя, устраивают набеги на человеческие города или против других рас гигантов.

Хотя гиганты с холмов предпочитают умеренные области, они могут быть найдены в фактически любом климате, где имеется изобилие холмов и гор. Они логовище находиться в пещерах, выкопанных логовах или грубых хижинах. Те, кто живут в более холодных климатах, развили большее количество навыков с подготовкой и использованием шкур, чтобы держать себя в тепле и держать резкие ветры вне их логовищ.

Имеется 50% шанс, что группа гигантов с холмов будет иметь охрану в своем логовище, и существа охраны будут 2-8 (2d4) страшных волков (50%), 1-3 гигантских ящериц (30%), или группа 2-8 (2d4) людоедов (20%).

Большинство гигантов с холмов подозрительны к магии и будут стремиться уничтожать магические изделия, которые они приобретают как сокровище. Они церемониально убивают магов.

**Экология:** Главная диета гигантов с холмов состоит из мяса, которое они получают охотой. Плоть молодых зеленых драконов рассматривается деликатесом, и часто гиганты, живущие на холмах и горах, покрытых лесами организуют охотничьи партии в поиске логовищ зеленых драконов. В свою очередь, зеленые драконы, как известно, охотились на гигантов с холмов.

Иногда группы гигантов с холмов будут торговать друг с другом или с группами людоедов, чтобы получить пищевые продукты и вещи.

Гигант, Туманный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Болота, Топи, Заболоченные Леса и Прибрежные Регионы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан, Охотничьи Группы

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) до Высокого (13-14)

СОКРОВИЩЕ: E, R

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (Добро 50%, Зло 50%)

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 (редко 1-6)

КЛАСС ДОСПЕХА: 1

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 14

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 или оружием (3-18 +11)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Бросают Камни

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (24' высотой)

МОРАЛЬ: Очень устойчивая (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 5,000

Родственники облачных гигантов, эти большие камнеметатели более интеллектуальные и таинственные чем изображаются в истории или песне.

Туманные гиганты огромные и хриплые, с ногами размером со ствол дерева, и длинными руками, мускулистыми от постоянных метательных игр и упражнений. Они имеют молочно белую кожу, которая помогает их естественной способности прятаться в тумане (шанс 80%) и дает своим противникам -5 штраф их броскам на неожиданность при нападении в тумане или дымке. Их волосы серебристо-белые и течение, со вполне достаточными волосами на руках, ногах и груди. Они не выращивают никакие лицевые волосы вообще. Они предпочитают не носить никакого доспеха, рассчитывая на свой высокий естественный Армор Класс. Однако, они иногда носят кожаный доспех (AC -2), и по крайней мере один доспех в группе, сделан из шкуры белого дракона, обитого серебром. Они любят массивные, декоративные дубины, сделанные из обесцвеченного и полированного дерева или кости. Туманные гиганты говорят на собственном языке и языке облачных гигантов, и 30% говорят на общем языке.

**Бой:** Туманные гиганты вообще охотятся группами по 2-5 мужчин, хотя они иногда присоединяются с облачному гиганту или двум, чтобы сформировать охотничью партию из 3-7. Они предпочитают нападать из укрытия (туман больше всего предпочтителен). После того, как некоторые расположились для камнеметания, чтобы рассеять своих противников, они будут ураганно атаковать мечами и кулаками. Взрослые туманные гиганты могут швырять камни до 3-240 ярдов, причиняя 2-20 единиц повреждения любому ударенному. Они также имеют 45% шанс ловли швыряющегося оружия подобного размера, но не могут ловить выпущенное оружие типа стрел, болтов и пращных камней. В рукопашном бою они вообще сражаются дубинами и кулаками, хотя рассказы о вооруженных мечами туманных гигантах обычны.

Из-за их острого слуха и чуткого обоняния, туманные гиганты редко удивляются (+2 при бросках на неожиданность). Доступ к их пещерам и регулярным охотничьим лагерям часто защищается ловушками из камней или бревен, которые могут быть выпущены тщательно брошенным камнем при первом признаке нападения на них.

**Логово/Общество:** Туманные гиганты гордятся своей силой и умело сражаются, часто играя в игры во время охоты или набега в попытке перещеголять друг друга. Их любимая игра называется "коспи" и состоит из гигантов, разбивающихся парами и бросающих большие валуны своим партнерам, пока одна из пар не пропускает свой бросок.

Семейства туманных гигантов живут в пещерах, каньонах или чащах, в наиболее недоступных областях топей, болот, лесов или побережий. Мужчины обычно охотятся группами, отходящими до дюжины миль от своих домов. Группы вообще сформированы из гигантов подобных жизненных ценностей.

Традиционно, молодой гигант не может спариваться, пока он не получил по крайней мере одно большое украшение из серебра. Обычно, молодой гигант присоединяется к нескольким другим в поисках одного такого (или приобретать достаточно сокровищ, чтобы его покупать).

Туманные гиганты не часто смешиваются с другими существами или расами, хотя часто их можно убедить исполнить услуги за плату или товары с группами подобных жизненных ценностей. Туманные гиганты охотно обменяют товары и услуги на очищенное серебро.

Территориальные споры иногда вспыхивают между группами, особенно во времена плохой охоты. Дружественные споры могут иногда решаться игрой в коспи или ручной борьбой. Туманные гиганты сражающиеся между собой вообще будут бросать камни и драться на кулаках, скорее чем использовать мечи.

Туманные гиганты любят все виды приготовленного мяса, особенно копытных существ типа лошадей, коров, оленей, лосей и кентавров. Они часто готовят мясо раздувая большой огонь, а затем накалывая куски мяса на свои мечи, и жаря их на открытом пламени. Туманные гиганты предпочитают плоды и конфеты на десерт, и будут также пить большое количество алкоголя, если он им доступен. Они не делают собственный алкоголь или ликеры. Также они иногда курят свежие стручки молочая в деревянных трубках, хотя их вкус слишком горек для людей и полулюдей, чтобы им наслаждаться.

**Экология:** Из-за своего размера, туманные гиганты потребляют большое количество продовольствия, и требуют значительной территории для охоты на группу. Гиганты часто будут размещать территориальные маркеры из валунов и бревен, чтобы определить границы между их охотничьими территориями. Они не смотрят любезно на любого, кто сокрушит или переместит эти маркеры. Их регулярные тропы трудно скрыть, вместо этого они заполнены ловушками из камней и бревен, чтобы воспрепятствовать нарушителям.

Гигант, Фирболг

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Холмы и Леса

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Гениального (8-18)

СОКРОВИЩЕ: E, Y (Мx10, Q)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (Хаотично Добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 или 4-16

КЛАСС ДОСПЕХА: 2

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 13+7

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 (оружие) +7 (премия Силы)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Заклинания

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Отклонение снарядов

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 15%

РАЗМЕР: L (10½’ Высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 8,000

Шаман: 9,000

Из всего семейства гигантов, фирболги наиболее мощные из-за естественного интеллекта и значительной волшебной силы.

Фирболги, кажутся, обычными людьми, за исключением того, что они более 10 футов высотой и весят более 800 фунтов. Они носят длинные волосы и держат большие, густые бороды. Их кожа обычная мясисто-розовая, с волосами любого оттенка, хотя русый и красный наиболее обычен. Плоть и кожа фирболгов необычайно плотны и жестки. Их голоса – красивый глубокий бас, густой с бросающими согласными.

**Бой:** Фирболги могут использовать любое оружие большого размера; они презирают использование доспеха или щитов. Из искусственного оружия, они предпочитают двуручные мечи и халберды, оба из которых они могут использовать в каждой руке без штрафа. Их собственное оружие наносит двойное повреждение эквивалента оружия человеческого размера, для которого они получают премию Силы (19 Силы +7 повреждения). Однако, когда используется обеими руками, это огромное оружие причиняет двойное обычное повреждение, плюс премия Силы.

Если фирболг имеет одну свободную руку, он может поймать до двух снарядов в раунд. Большие снаряды, типа валунов, или с длинными древками, типа охотничьих копий и копий, могут быть пойманы, если это желательно. Ловля или отклонение успешно 75% времени (6 или лучше на 1d20). Пойманное оружие может быть брошено в любого противника в следующем раунде с -2 штрафом к Силе Атаки, за использование его с руки.

Все фирболги имеют следующие волшебные способности, годные к употреблению однажды в день, в любом раунде, когда они не заняты в рукопашном бою: *обнаружение магии, уменьшение* (как двойная микстура), *золото дураков, забыть* и *самоизменение*. Имеется 5% совокупный шанс в члена группы, что один из фирболгов – это шаман 1-го или 7-го уровня.

Фирболги осторожные и хитрые. Они научились не доверять и бояться людям и полулюдям. Если возможно они избегают столкновения, или скрываются, или обманывают. Если вынуждены сражаться, они делают это с серьезной стратегией, используя ландшафт и ситуацию для лучшего эффекта. Они работают как группа, а не собрание индивидуумов. Десять процентов от всех столкновений – большая группа из 4d4 членов на пути к анклаву некоторого рода.

**Логово/Общество:** Фирболги живут в отдаленных лесах и холмах. Это недоверие семьи гигантом большинству других цивилизованных рас, и хорошо себя чувствуют пребывая далеко от них. Они не поддерживают контакты даже с друидами и существами фейри, включая эльфов, ни спрашивая, ни давая много, но избегая оскорбления или повреждения. Незнакомцы встречены с предостережением, часто в иллюзорной маскировке как один из их собственной расы. Они не нападают и не убивают без причины, но наслаждаются шутками, особенно теми, которые освобождают незнакомцев от сокровищ.

Общество фирболгов близко связанное и сосредоточенное вокруг семейства или клана. Каждый клан имеет 4d4 членов и часто шамана. Уровень шамана определен, бросая 2d4-1, если Данжон Мастер не желает выбрать его сам. Кланы живут отдельно друг от друга, существуя как собиратели и иногда кочевники. Их дома – огромные, одноэтажные, деревянные здания с крепкими стенами и центральным камином, открывающимся в нескольких направлениях в комнаты отдыха. Когда необходимо принять серьезные решения вовлеченные кланы встречаются в анклаве. Это случается по крайней мере один раз в год на осеннее солнцестояние, просто чтобы праздновать, если нет ничего иного. Шаманы осуществляют контроль над этими событиями, и улаживают любые споры между кланами.

**Экология:** Фирболги живут за счет земли и с ней. Их дома построены из деревьев, срубленных вокруг дома. Клан возделывает поле, но достаточно только для того, чтобы разнообразить свою диету. Они торгуют задачами, требующими большой силы за продовольствие, обычно с другим мирным народом в лесах или холмах. Остальная часть их продовольствия получена, собирая и охотясь на области до 20 миль от их фермы. Мясо используется в небольших количествах для большинства блюд, хотя главные празднования всегда включают большое жаркое некоторого вида.

Хотя много существ способны убить фирболга, ни одно не охотится исключительно на них. Они более сильные и интеллектуальные существа, чем большинство лесных животных, и знают что лучше не конфликтовать с ними. Они избегают истинных гигантов, кроме штормовых гигантов, и настойчиво изгоняют других гигантов со своих земель.

Гигант, Фомор

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой горный и подземный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D, Qx10

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 13+3

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2xОружие, +8 (премия Силы)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: удивлен только на 1

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (13½' Высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 6,000

Фоморы наиболее отвратительны, искажены и злы из всего семейства гигантов.

Гиганты фоморы – все чрезвычайно искаженные чудища. Каждый имеет разный набор уродств, которые должны быть определены Данжон Мастером. Частичный список деформаций включает, приложенный не на то место член, деформированный член, преложенная не на то место лицевая особенность, горбатость, выпирающая часть тела, свисая плоть, часть тела, слишком большая или слишком маленькая, огромные уши, огромная морда, большие стопы на коротких ногах. Их толстая, волосатая кожа, соединена со шкурами и странными металлическими частицами, которые они носят для защиты, что дает эффективный AC 3. Они рассеяли заплаты волос столь же жесткие как провод на их бледной белой коже. Большие бородавки и другие растительности рассеяны по всему их телу. Не имеется никакого единственного аромата, связанного с фоморами; некоторый пахнут очень сильно из-за сверхактивных потовых желез, другие не имеют никакого запаха. Их голоса также каждый различны из-за их уникальных уродств.

**Бой:** Фоморы используют все разнообразие дубин и других тупых инструментов. Независимо от оружия, оно причиняет двойное повреждение плюс 8 единиц из-за Силы, в то время как их кулаки причиняют 2d4+8 единиц повреждения. Их уродства предотвращают их от метательных валунов как истинные гиганты. Они обработают любые частицы металла, который они могут найти и вделают этот мусор в свою одежду, чтобы улучшить их Армор Класс. Типичный фомор AC 3, в то время как особенно хорошо бронированный, со щитом, мог бы получить AC столь же хороший как 1, но не лучше.

Типичная стратегия фоморов это подкрасться к противнику и поражать его столь же сильно, как он может. Для них это работает хорошо, так как их противники переносят -2 штраф броскам на неожиданность, потому что фоморы двигаются медленно и осторожно. Это семейство гигантов удивлено только на 1 при 1d10 броске на неожиданность, потому что они имеют тенденцию иметь глаза и уши в странных местах на своих головах. Если фомор потрудится держать противника живым, он грубо замучит его до смерти, а затем съест.

**Логово/Общество:** Фоморы живут в горных пещерах, оставленных шахтах, или других подземных царствах. Они редко изменяют свои дома, но приспосабливаются к тому, что там уже есть. Эти искаженные гиганты блуждают по всему подземному комплексу, на почти любое расстояние, остановленные только опасностями, которым они не хотят бросать вызов. Клан фоморов выбирает маленький, (для них) защищенный альков для своего логовища. Их территории иногда отмечаются телами врагов. Их сокровище состоит только из украденных у врагов изделий. Части доспеха добавлены к их собственной путанной защите. Так как они не заботятся о нем, этот доспех быстро ухудшается и становится ничего не стоящим.

Их общество управляется развращенностью и злом. Самый сильный и самый жестокий гигант управляет всеми другими в пределах досягаемости, которая обычно является маленьким числом. С женщинами и детьми обращаются как с рабами. Действия насилия обычны среди фоморов, иногда заканчивающиеся постоянным повреждением или смертью.

Гиганты Фоморы, как известно, работали с другими существами злых склонностей. Обычно другие существа должны полностью доминировать над фоморами, или быть способными к тому, чтобы сформировать союз. Такое соглашение продолжается только, пока фоморы боятся своих союзников. Как только их интересы больше не совпадают, или фоморы больше не чувствуют страха, они надувают своих партнеров, настолько быстро насколько это возможно.

**Экология:** Эти искривленные гиганты могут жить в течение недель на маленьком или никаком продовольствии. Это хорошо, потому что их подземные дома не обеспечивают его изобилие. Они могут есть почти любой органический материал, включая грибы, лишайники, растения всех видов, летучих мышей, мышей и рыбу. Они особенно смакуют вкус больших млекопитающих, особенно, тех которые просят, чтобы их не ели. Подготовка пищи обычно вовлекает пытку скорее чем любые усилия, чтобы улучшить ее вкус.

Гигант, Циклоп

Циклопоид Циклоп

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: ------------- Умеренный/холмы и горы –---------------

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10) Низкий

СОКРОВИЩЕ: C C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотичные (Зло) Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-8 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 2

ДВИЖЕНИЕ: 12 15

HIT DICE: 5 13

THAC0: 15 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием +4 (премия Силы) 6-36

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Швыряет валуны

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (7½’ Высотой) H (20' высотой)

МОРАЛЬ: Очень устойчивая (13) Элитная (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 4,000

Крошечные родственники истинных гигантов, циклопоиды - одноглазые гиганты, которые живут одни или в маленьких группах.

Типичный циклопоид весит около 350 фунтов, и ростом 7½ футов. Единственный большой, красный глаз расположен над центром его лба. Косматые черные или унылые, темно-синие волосы падают запутанной массой с его головы и плеч, тон его кожи, разный от румяно-коричневого до грязно-желтого, а голос его груб и остр. Циклопоид обычно одевается в рваные животные кожи и сандалии. Они пахнут поровну грязью и экскрементами.

**Бой:** Циклопоид вооружен или дубиной или бердышом. Каждый будет также нести тяжелое метательное копье (повреждение 1d6) и праща большого размера (повреждение 1d6). Они никогда не носят доспехов и не используют щиты, поскольку их жесткая кожа дает им вполне достаточную защиту от большинства нападений.

В бою циклопоиды не беспокоятся о стратегии или тактики. Если их противники - вне досягаемости, они используют пращи или швыряют тяжелые копья. Они не могут бросать валуны подобно их большим родственникам. Так как единственный глаз циклопоида дает им плохое восприятие глубины, они переносят -2 штраф всем метательным атакам, но не повреждению. Если их противники близко, циклопоиды сближаются, чтобы сражаться дубинами или бердышами.

**Логово/Общество:** Одноглазые гуманоиды уклоняются от организованных поселений. Если оставлены одни, они имеют тенденцию составлять вооруженные группы, хотя они не выше нападения на намного более слабую силу, если они натыкаются на одного. Циклопоид не имеет никакого отношения к любой форме жизни другой чем они сами. Пленники или порабощены или съедены. Это не случается очень часто, так как циклопоиды имеют тенденцию жить в отдаленных скалистых местах. Они редко отходят больше чем на 10 миль от своих пещер.

Являющиеся плохими охотниками, большинство кланов циклопоидов держат небольшие стада коз или овец. Некоторые кланы кочевые, в то время как другие остаются постоянно в их пещерах. Каждую весну, местные кланы встречаются, чтобы обменять товары и рабов, и выбирать супругов. В редких случаях харизматический циклопоид появится и соединит несколько кланов, чтобы сформировать бродячее племя. Самое большое известное племя, числом около 80 боевых циклопоидов. Такая банда будет постоянно совершать набеги на отдаленные области со смелостью, необыкновенной для одного клана. Все групповые решения принимаются самым сильным и самым жестоким циклопоидом в группе, обычно через запугивание. Это в свою очередь ведет к кулачным поединкам и ссорам. Не имеется никаких правил в таких поединках, и они могут вести к постоянному повреждению или смерти для проигравшего.

Пещера циклопоидов закрывается валунами и имеет всего один вход. Внутри, если размер позволяет, будут иметься деревянные хижины, а также животные и рабы. Хижины всегда имеют крыши или из деревянных брусов или естественного пещерного потолка.

Ночью, большой валун или крепкие деревянные ворота помещены во вход пещеры, чтобы защитить циклопоидов от хищников. Не имеется никаких внутренних огненных ям, так как циклопоиды нечасто используют огонь, и то только вне своих логовищ. Любое сокровище циклопоида будет храниться в мешке в пещере.

**Экология:** Циклопоиды могут выживать на почти любой животной или растительной диете. Они любят мясо всех видов, и ценят его выше растительных пищевых продуктов. И хотя они живут за счет земли, они не живут с ней. Они не предпринимают абсолютно никакие санитарные меры, и редко даже просто готовят пищу. Они не предпринимают никакой осторожности, чтобы сохранить свою окружающую среду при охоте, и как рассматривается, являются одними из самых легких существ своего размера для выслеживания.

Жизнь циклопоидов опасна, и следовательно они имеют короткую продолжительность жизни. Помимо человеческих авантюристов, имеются много хищников, типа тигров, гигантов, виверн, и троллей, которые не гнушаются нападением на маленькую группу этих гигантов. Однако, и горные карлики часто выходят охотиться на циклопоидов, получая карликовую премию против гигантов.

Циклоп

Эти большие версии их слегка более обычных родственников обычно найдены в чрезвычайно диких местностях или на изолированных островах, где они выживают на скудном существовании овцеводством их стад гигантских овец. Циклопы могут швырять валуны до расстояние 150 ярдов, причиняя 4d10 единиц повреждения.

Гигант, Штормовой

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Специальный (смотри ниже)

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: E, Qx10, S

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-4)

КЛАСС ДОСПЕХА: -6 (0)

ДВИЖЕНИЕ: 15, Sw 15

HIT DICE: 19 + 2-7 хитпоинтов

THAC0: 3

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 или оружием (3-30 +12)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Непроницаемы для электричества

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: G (26' высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 14,000

Младенец Нет

Подросток, -3 1,400

Подросток, -2 4,000

Подросток, -1 7,000

Заклинатель, 1-го 15,000

Заклинатель, 2-го 15,000

Заклинатель, 3-го 15,000

Заклинатель, 4-го+ 17,000

Штормовые гиганты нежные и уединенные. Обычно они терпимы к другим, но могут быть очень опасны когда сердиты.

Штормовые гиганты походят на правильно сложенных людей размеров гаргантюа. Взрослые мужчины и женщины приблизительно 26' высотой и весят приблизительно 15,000 фунтов. Штормовые гиганты имеют бледную, светло-зеленую или (редко) фиолетовую кожу. Зелено-кожие штормовые гиганты имеют темно-зеленые волосы и блестящие изумрудные глаза. Фиолетово-кожие штормовые гиганты имеют темно фиолетовые или иссиня-черные волосы с серебристыми серыми или фиолетовыми глазами. Штормовые гиганты могут жить до 600 лет.

Одежда штормового гиганта обычно короткая, свободная туника, подпоясанная в талии, сандалии или голые ноги, и ленты. Они носят несколько простых, но отлично созданных драгоценностей: сандалии (одобренные босыми гигантами), кольца, или обручи, наиболее обычны.

Штормовые гиганты обычно несут подсумки, притороченные к поясам. Они содержат только несколько необходимых инструментов, и простой музыкальный инструмент – обычно свирель или арфа. Кроме драгоценностей, которые они носят, они предпочитают оставлять свое богатство в логовищах.

Они говорят на собственном языке, а также на языке облачных гигантов, общем языке всех гигантов, и общем языке людей.

**Бой:** Все штормовые гиганты иммунны к электричеству и молниям. Они используют оружие и специальные способности вместо бросания камней, но могут ловить большие снаряды 65% времени.

Штормовые гиганты рождены со способностью дышать водой, и могут перемещаться, нападать и использовать магию под водой, как будто они на земле. Юные и взрослые штормовые гиганты могут использовать заклинания управления погодой и левитацию, поднимая собственный вес и дополнительных 4,000 фунтов два раза в день. Взрослые штормовые гиганты также могут вызывать *молнии* (3 разряда 15d8, разряд молнии (1 разряд 15d6), *управление ветром*, и использовать *вызывание подходящей погоды* один раз в день. Штормовой гигант использует свои волшебные способности на 15-ом уровне. Сердитый штормовой гигант обычно вызовет шторм и молнию.

В сражении они используют гигантские двуручные мечи. Негабаритное оружие штормового гиганта утраивает обычное (человеческого размера) повреждение всем противникам, плюс премия силы гиганта. Таким образом, двуручный меч штормового гиганта наносит 3-30 (3d10) +12 единиц повреждения. Они также используют массивные композитные луки, которые имеют диапазон 300 ярдов и наносят 3-18 (3d6) единиц повреждения. Имеется 10% шанс что любой штормовой гигант будет иметь волшебное оружие.

Естественный Армор Класс штормового гиганта 0. В сражении, штормовые гиганты обычно носят сложные бронзовые латы (AC -6).

**Логово/Общество:** Штормовые гиганты отдаленные и уединенные, но не застенчивые. Они живут в замках, построенных на облачных островах (60%), горных пиках (20%) или под водой (10%). Они живут тихой, расслабленной жизнью, и проводят все свое время, размышляя о мире, составляя и играя музыку, возделывая свою землю или собирая продовольствие. Наземные и воздушные штормовые гиганты обычно находятся в хороших отношениях с соседними серебряными драконами и добрыми облачными гигантами, и сотрудничают с ними для взаимной защиты. Водные штормовые гиганты имеют подобные отношения с водяными и бронзовыми драконами.

Когда два или больше штормовых гиганта встречены в логовище, это будет спаренная пара и их дети. Чтобы определить зрелость каждого молодого гиганта, бросьте 1d4. Бросок 4 указывает на младенца без боевой способности и хитпоинтами людоеда; 1-3 указывает на старшее потомство с Hit Dice, повреждением и Силой Атаки равной облачному гиганту.

Имеется 20% шанс, что взрослый штормовой гигант является также жрецом (70%) или жрецом/волшебником (30%). Штормовые гиганты могут достигать 9-го уровня как жрецы и 7-го уровня как волшебники. Жрецы штормовые гиганты могут использовать обычные заклинания из Животной, Обаяния, Боя, Создания, Охраны, Лечения, Растения, Погоды и Солнечной сфер. Волшебники штормовые гиганты – обычны, и обычно знают заклинания из школ Изменения, Призывания/Трансформирования, Колдовства/Вызывания и Защиты.

Логовища штормового гиганта всегда защищаются охраной. Наземные или воздушные логовища имеют 1-2 роков (70%), которые также служат скакунами, или 1-4 грифонов (30%). Подводные логовища имеют 2-8 (2d4) морских львов.

**Экология:** Штормовые гиганты живут за счет земли в непосредственной близости от своих логовищ. Если естественный урожай не достаточен, чтобы поддержать их, они создают и ухаживают за большими садами, полями и виноградниками. Они не держат животных для продовольствия, предпочитая охотиться.

Гигант, Эттин

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: от Субарктики до Умеренного/Холмы и Горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: O, (C, Y)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1 или 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 10

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/2-12 + оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Удивлены только на 1

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (13' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

Эттины, или двухголовые гиганты, как они часто называются, являются порочными и непредсказуемыми охотниками, которые охотятся ночью и едят любое мясо, которое могут поймать.

Эттин сначала, кажется, каменным гигантом или гигантом с холмов с двумя головами. Однако при более близком осмотре, обширные различия существа от относительно цивилизованных гигантских рас станут полностью очевидными. Эттин имеет розовато-коричневатую кожу, хотя кажется, что он покрыт темно коричневой кожей. Это потому что эттины никогда не купаются, если он может не делать этого, и поэтому обычно покрывается толстым слоем грязи и пота. Его кожа толстая, и дает эттину его низкий Армор Класс. Волосы эттина длинные, волокнистые и неопрятные; его зубы большие, желтоватые и часто гнилые. Лицевые особенности эттина настоятельно походят на таковые орка – большие водянистые глаза, вздернутая свинская морда и большой рот.

Правая голова эттина – всегда доминирующая, а правая рука, и нога будут вероятно казаться слегка более мускулистыми и более хорошо-развитыми, чем левая. Эттин носит только грубые, невыделанные кожи, грязные и невымытые. Очевидно, эттины пахнут очень плохо, из-за полного отсутствия ухода за собой.

Эттины не имеют истинного собственного языка. Вместо этого, они говорят на путанице орочьего, гоблинского, гигантских диалектов, и языка жизненных ценностей хаотично злых существ. Любые авантюристы, говорящие на орочьем, могут понимать, 50% того что говорит эттин.

**Бой:** Наличие двух голов – определенное преимущество для эттинов, поскольку одна всегда находиться начеку, наблюдая за опасностью и потенциальным продовольствием. Это означает, что эттин удивлен только на броске 1 на 1d10. Эттин также имеет инфравидение до 90 футов, которое позволяет ему эффективно охотиться и сражаться в темноте.

Хотя эттины имеют низкий интеллект, они хитрые файтеры. Они предпочитают нападать на свои жертвы из засады скорее ураганно атаковать их, но как только сражение началось, эттины обычно впадают в неистовство, пока все враги не мертвы, или ход сражения не повернулся против них. Эттины не отступают легко, делая это только, если победа невозможна.

В бою, эттин имеет два нападения. Поскольку каждая из его двух голов управляет рукой, эттин не переносит штраф Силы Атаки за нападение обеими руками. Эттин всегда нападает с двумя большими дубинами, часто покрытыми шипами. Используя это оружие, эттин причиняет 2d8 единиц повреждения левой рукой, и 3d6 единиц повреждения правой. Если эттин разоружен или неспособен использовать оружие, он нападает с пустыми руками, причиняя 1d10 единиц повреждения левым кулаком и 2d6 единиц правым.

**Логово/Общество:** Эттины любят устраивать свои логовища в отдаленных, скалистых областях. Они живут в темных, подземных пещерах, которые воняют распадающимся продовольствием и отбросами. Эттины – вообще уединенные, и спаренные пары, остаются вместе только в течение нескольких месяцев после рождения молодого эттина. Молодые эттины созревают очень быстро, и в пределах восьми–десяти месяцев после того, как они рождены, они становятся достаточно самостоятельными, чтобы жить собственной жизнью.

Однако в редких случаях, особенно сильный эттин может собрать маленькую группу из 1d4 эттинов вместе. Эта маленькая банда эттинов держится вместе только пока лидер остается живым и неповрежденным в сражении. При любом серьезном поражении, лидер распускает банду, и каждый из них идет своим путем.

Эттины собирают сокровище только, потому что это может покупать им услуги гоблинов или орков. Эти существа иногда обслуживают эттинов ловушками строящимися вокруг их логовищ, или помогают отогнать мощного противника. Эттины, как известно, иногда держали 1-2 пещерных медведей в области своих логовищ.

Мокрые пещеры эттинов – приют для паразитов и гнуса, и это вполне обычно для самих эттинов быть инфицированным различными паразитными болезнями. Авантюристы, роющиеся в логовищах эттинов в поисках ценностей найдут эту задачу отвратительной, если не опасной.

**Экология:** Поскольку общество эттинов ужасно примитивно, они производят очень мало чего-либо ценного цивилизованным существам. Эттины допускают присутствие других существ, подобно оркам, в области своего логовища, если они могут быть полезны некоторым способом. Иначе, эттины имеют тенденцию быть яростными изоляционистами, сокрушая нарушителей без всяких вопросов.

Гиппогриф

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Безлюдные регионы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Qx5

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-16

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 18, Fl 36 (C, D)

HIT DICE: 3+3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/1-10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (10' длиной)

МОРАЛЬ: Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Гиппогрифы летающие монстры, которые имеют равную вероятность быть хищником, добычей или скакуном.

Гиппогриф – это чудовищный гибрид орла и лошади. Он имеет уши, шею, гриву, туловище и задние ноги лошади. Крылья, передние конечности, и лицо как у орла. Он – размером примерно с легкую верховую лошадь. Гиппогриф может быть окрашен каштановым, золотым загаром, или всеми оттенками коричневого. Перья - обычно другого оттенка чем кожа. Клюв – слоновьего или золотисто-желтого цвета.

**Бой:** Гиппогриф нападает орлиными когтями и клювом. Каждый коготь может рвать на 1d6 единиц повреждения, в то время как ножнице-подобный клюв причиняет 1d10 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Гиппогрифы предпочитают пустынные секции умеренных регионов и тропики, особенно холмистую местность, которая позволяет им быстро подниматься в воздух.

Гиппогрифы территориальные. Они имеют привилегированную территорию и охотничью область, которая охватывает 1d4x10 квадратных миль. Где-нибудь на этой территории расположен естественно защищенный участок, который служит гиппогрифам как гнездо. Это место, где находятся молодые гиппогрифы. Гнездо всегда охраняется.

Типичное стадо гиппогрифов включает 1-3 взрослых самцов, такое же число кобыл, а остальные – незрелый молодняк. Имеется 25% шанс, что один или большее количество кобыл являются беременным. Беременность длиться 10 месяцев. В течение первых пяти месяцев, это происходит в пределах кобылы. Затем она кладет яйцо, которое проклевывается еще через пять месяцев. Рождения Близнецов редки (шанс 1%).

Жеребенок способен ходить сразу после рождения. Его клюв остается мягким в течение первых двух недель; это позволяет жеребенку пить молоко. Затем его клюв твердеет и гиппогриф переключается на продовольствие от его матери. Жеребята учатся есть твердое мясо в четыре месяца, хотя они и неуклюжие убийцы (-4 штраф Силе Атаки и повреждению). В шесть месяцев они могут летать (18, класс D) и сражаться с -2 штрафом в Силе Атаки и повреждению. Подростки идентичны взрослым, хотя они и неспособны размножаться, пока они не достигли трехлетнего возраста.

Дикие гиппогрифы всеядны. Они питаются всем, что доступно: растительностью, плодами или живой плотью. Гиппогрифы способны напасть на довольно большую добычу, типа бизона, но они не плотоядные охотники. Исключение – гуманоиды. Гиппогрифы, в отсутствие другого мяса, могут нападать на маленькие группы людей. Тела затем несут назад к гнезду, чтобы накормить других; это то, где обычно остается имущество жертвы. Гиппогрифы - чистоплотные монстры; они распорядятся отходами и другими остатками, отнеся их подальше. Они любят свободу, и собирают вещи подобные стеклу, кристаллам и драгоценным камням. Самцы могут накапливать маленькое сокровище, сохраняемое густым кустарником. Он устраивает их показ, как любовный ритуал, чтобы соблазнить кобыл.

**Экология:** Гиппогрифы близко связаны с грифонами. Так же, как грифоны – результат скрещивания орла со львом, гиппогрифы произошли от скрещивания орла с лошадью. Гиппогрифы, возможно, были созданы как естественная добыча для грифонов. К счастью для гиппогрифов, их собственное огромное оружие дает им шанс в сражении. Чтобы восполнять превосходство грифона, гиппогрифы собираются в большие группы.

Гиппогрифы также связаны с пегасами. Поскольку гиппогрифы едят мясо, пегасы избегают их компании. Гиппогрифы превосходные летающие скакуны. Маневренность уменьшается к Классу D, но их скорость не уменьшена. Они менее вероятны, чтобы съесть наездника, чем грифоны.

Если гиппогриф захвачен, пока он еще очень молодой (до четырех месяцев), он может быть приручен и обучен, чтобы служить как скакун. Яйца гиппогрифов продают за 1,000 gp, молодых гиппогрифов за 2,000-3,000 gp. Он вероятно должен быть обучен летать. Домашние гиппогрифы также должны быть обучены, чтобы признать ограниченное число живых существ как продовольствие; гуманоиды конечно не в этом списке. Гиппогрифы имеют трудности, при размножении в неволе. Подобно полету, дикий гиппогриф должен быть захвачен прежде, чем эти навыки изучены. Зрелые гиппогрифы могут быть убеждены добровольно помочь наездникам, которые могут обеспечивать их вполне достаточным продовольствием или защитой.

Глубинная Грибница

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: K, L, М, Qx2, Vx2, X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: 6, Sw 8

HIT DICE: 14

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 6

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-12 x3 (укусы)/2-5 x3 (удары)

или оружием типа x3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 77%

РАЗМЕР: H (14’ диаметр, щупальца до 20’ длиной)

МОРАЛЬ: Элитная (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: 12,000

Глубинные грибницы – позорные ужасы, порождающие многие другие виды монстров; одна Глубинная грибница может делать обширную область опасной, даже для осторожных, хорошо-вооруженных авантюристов.

Глубинные грибницы напоминают большие, прорезиненные сферы пятнистого серого и коричневого. Шесть рук растут из их тел; три из них – это руки-щупальца, а три – руки-челюсти, заканчивающееся ртами со множеством зубов. Глубинная грибница также имеет более 40 длинных выдвигающихся, гибких стеблей глаз, которые она выдвигает только по три или четыре одновременно, подальше от повреждения.

Бой: Когда глубинная грибница найдена, она обычно наполовину захоронена в куче скользких, перемещающихся монет и другого сокровища. Она может скрывать свои руки, так, чтобы щупальца и рты, вылезающие из сокровища, могли сначала казаться нападениями отдельных монстров. Сокровище может препятствовать противникам и даже ограждать глубинную грибницу от некоторого повреждения (как определено Данжон Мастером).

Глубинная грибница нападает, используя заклинание *обездвиживания* во вторгшихся, она может использовать это заклинание однажды каждые три раунда. Жертвы под заклинанием *обездвиживания* захвачены щупальцем и сжаты, пока другие щупальца отгоняют других вторгшихся, владея оружием – включая любые волшебные изделия, годные к употреблению файтерами. Глубинная грибница любит использовать добычу как оружие, а затем кусает их рукой-челюстью.

Щупальце-рука может наносить 1d4+1 единиц повреждения, хватать изделия или существ и перемещать их (с 17 Силой), владеть тонкими ключами или оружием, или сжимать жертвы. Сжатие требует успешной Силы Атаки (автоматически, если жертва находится под заклинанием обездвиживания), и наносит 1d4 единиц повреждения, плюс 1d4+1 единиц каждый раунд после этого. В любом раунде, в котором существо освобождается, требуется только 1 единица повреждения сжатия. Сжатыми жертвами можно махать ударяя их на 1d2 повреждения любому удареному, разрушая активирование заклинания, а для хрупких изделий необходимы инстинктивные защиты. Это действие не причиняет сжатой жертве никакого дополнительного повреждения, если она не насаживается на острия или лезвия (определяя повреждение на разовом основании).

Жертвы могут избежать сжатия, только отрубая щупальце-руку или вырываясь на свободу. Руки-щупальца освобождают жертву, если отрублены. Каждая рука имеет 2 HD; отрубание происходит, если повреждение равняется половине хитпоинтов щупальца-руки, и нанесено в сконцентрированной области острым или клинковым оружием. Чтобы вырваться на свободу, бросайте d20, и для жертвы, и для Глубинной грибницы в каждом раунде сжатия, добавляя соответствующие им Силы (17 для Глубинной грибницы). Если жертва имеет более высокое общее количество, она вырывается на свободу.

Также глубинная грибница может использовать *ESP* и *дышать водой* по желанию, и может использовать заклинание лечения (только на себя), один раз в день. Если жизни глубинной грибницы угрожают, она швыряет тайники захваченного оружия как снаряды, использует любые волшебные изделия, которых имеет, и пробует бежать запланированным маршрутом. Глубинная грибница кажется иммунной ко всем известным ядам, и регенерирует потерянные руки и стебли, хотя и медленно, излечивая по 2 hp в день.

**Логово/Общество:** Глубинная грибница предпочитает позволять сражаться за нее своему потомству. Их логовища находятся в пещерах, подземельях или руинах и достаточно защищены ловушками и охранными монстрами (их "отродье"). Если эти защиты пройдены, Глубинная грибница будет обычно найдена в хорошо защищенной комнате или логове, и оно будет всегда иметь по крайней мере один или большее количество запасных выходов.

Глубинная грибница родная к глубинам, и успешно сопротивлялась попыткам карликов, дроу, дуэргаров, плащевиков, илифидов и аболетов истребить себя. Глубинные грибницы редко устраивают свои логовища в пределах 30 миль друг от друга, но они могут быть намного ближе в подземелье, но на различных уровнях.

**Экология:** Глубинная грибница будет есть все органическое, но предпочитает свежее мясо. Некоторыми необъясненными естественными средствами глубинная грибница может "расти" и рождать любое существо живущее на Главном Материальном Плане, которое она когда-либо пожирала (но не нежить или другие двойного размера существа). "Отродье" имеет естественные нападения, волшебные способности, жизненные ценности и интеллект своих создателей. Классовые способности и другие изученные навыки не передаются. Отродье "вырастает" за 1d4 дней (в зависимости от размера и сложности) в глубинной грибнице, которая должна глотать мясо, растительную материю, и воду или кровь для процесса "рождения". После этого глубинная грибница открывает рот и выплевывает полностью активное отродье. Отродье никогда не враждебно к своему родителю, и не может быть заставлено напасть на нее даже волшебными средствами. Отродье может нападать или защищаться в пределах одного раунда после появления. По выбору Данжон Мастера, они могут неуклюже использовать некоторые свои свойства или способности в течение первых нескольких раундов.

Гноллы

**Гнолл Флинд**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: --------- Любой тропический и умеренный кроме пустынь ---------

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Племя

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D, Qx5, S (L, M)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой Законно злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 2-12 (2d6) 1-4

АРМОР КЛАСС: 5 (10 5 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 9 12

HIT DICE: 2 2 + 3

THAC0: 19 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 (2d4) (оружие) 1-6 или 1-4 (оружия)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Разоружают

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (7 1/2’ высотой) М (6 1/2’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11) Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 35 120

Лидеры и охрана 65

Лидер 120

Вождь 120

**Гноллы** большие, злые гиена подобные гуманоиды, которые бродят свободно организованными группами.

В то время как тело гнолла по форме подобно таковому большого человека, детали – как у гиены. Они стоят вертикально на двух ногах и имеют руки, которыми могут делать то же что и любой человек. Они имеют зеленовато-серую кожу, более темную около загривка, с короткой красновато-серой или грязно-желтой гривой.

Гноллы имеют их собственный язык, а многие также говорят на языке флиндов, троллей, орков или хобгоблинов.

**Бой:** Гноллы стремятся сокрушать их противников явным числом, используя тактику орды. Когда они под руководством флиндов или сильного лидера, они могут держать строй и сражаться как боевая единица. В то время как они не часто делают ловушки, они нападают из засады или будут пытаться нападать с фланга или тыла. Гноллы одобряют мечи (15%), древки (35%) и боевые топоры (20%) в бою, но также луки (15%) и утренние звезды (15%).

**Логово/Общество:** Гноллы - наиболее часто встречаются в подземелье или внутри оставленных руин. Когда над землей они работают прежде всего ночью. Общество Гноллов управляется самым сильным, используя страх и запугивание. Когда они найдены в подземелье, они будут иметь (шанс 30%) 1-3 тролля как охрану и слуг. Над землей они держат домашних животных (65% вероятность) типа 4-16 гиен (80%) или гиенодонов 2-12 (20%) которые могут действовать как охрана.

Логовище гноллов будет содержать от 20 до 200 взрослых мужчин. На каждых 20 гноллов, будет иметься 3 Hit Die лидер. Если 100 или больше встречаются, будет также иметься вождь, который имеет 4 Hit Dice, Армор Класс 3, и получает +3 премию ко всем повреждениям, из-за большой силы. Далее, каждый вождь будет защищен 2-12 (2d6) отборной охраной, воинами с 3 Hit Dice (AC 4, +2 повреждение).

В логовище, будут иметься женщины, равные половине от числа мужчин. Женщины равны мужчинам в бою, хотя обычно не так хорошо вооружены или бронированы. Также будет иметься вдвое больше молодежи, как имеется взрослых в логовище, но они не сражаются. Гноллы всегда имеют по крайней мере 1 раба на каждых 10 взрослых в логовище, а могут иметь и намного больше.

Гноллы будут работать вместе с орками, хобгоблинами, медвежатниками, людоедами и троллями. Если они сталкиваются как группа, должно иметься относительное равенство сил. Иначе гноллы убьют и съедят их партнеров (голод выше дружбы или страха) или будут сами убиты и съедены ими. Они ненавидят гоблинов, кобольдов, гигантов, людей, полулюдей и любой тип имеющий нормальные руки.

**Экология:** Гноллы едят что-нибудь теплое и кровавое, одобряя интеллектуальные существа перед животными, потому что они кричат лучше. Они будут полностью истреблять всю дичь в области перед перемещением в другую. Может требоваться несколько лет охоты, чтобы возвратиться. Когда позволено умереть от старого возраста, типичный гнолл живет приблизительно 35 лет.

Флинд

Флинд подобен гноллу по форме тела, хотя он немного короче, и более широкий. Они более мускулистые чем их кузены. Короткий, грязный, коричневый и красный мех покрывает их тело. Их лбы не имеют наклона назад так далеко, и их уши округлены, но все еще животно подобны.

Флинды используют дубины (75%) которые причиняют 1-6 единиц повреждения и флиндбары (25%) которые наносят 1-4 единиц повреждения. Флиндбар - пара связанных цепью железных брусков, которые крутят на большой скорости. Флинд с флиндбаром может ударять дважды за раунд. Каждое успешное попадание требует, чтобы жертва спаслась против палочек или имела свое оружие, запутанным в цепи и вырванным у него флиндбаром. Из-за их большой силы, флинды получают +1 при их Силе Атаки.

Гноллы относятся с почтением и страхом к флиндам. Лидеры Флиндов 3+3 Hit Dice, по крайней мере 13 интеллекта и 18 обаяния для гноллов (15 для флиндов), и всегда используют флиндбары.

Гном, Спригган

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/дикая местность

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Исключительного (8-16)

СОКРОВИЩЕ: А

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

КОЛИЧЕСТВО: 3-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 или 5 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 9 или 15

HIT DICE: 4 или 8+4

THAC0: 17 или 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/2-8 (оружие) +7 (премия Силы)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Заклинания, воровские способности

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (3' высотой) или L (12' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Мужчина: 3,000

Женщина: 2,000

Эти уродливые, строгие родственники гномов способны стать гигантского размера по желанию.

В любом размере, спригганы выглядят в основном одинаково. Они - уродливые, толстотелые гуманоиды, с бледной или грязно-желтой кожей, коричневыми или черными волосами и красными глазами. В редких случаях спригган может иметь красные волосы, которые как они верят – символ удачи. Их носы большие и выпуклые, но не вне человеческой нормы. Они очень любят усы и густые бакенбарды, но они никогда не чистят и не расчесывают их. Та же самая политика нечистоплотности простирается на их тела и любое другое имущество. Спригганы пахнут сырой землей, несвежим потом и грязью.

Вне логовища они всегда носят доспех и несут оружие, обычно древковое, хотя они, как известно, бывало несли мечи или палицы. Спригганы никогда не используют щиты. Они любят нести несколько противных небольших кинжалов, скрытых в различных местах в их доспехе. Спригганы никогда не носят драгоценности или другие украшения. Они предпочитают держать эти вещи в тайнике, где они размышляют о них в странные моменты.

**Бой:** Спригганы хитры и жестки в сражении. Они имеют широкое разнообразие возможностей для боя. Их главная способность состоит в изменении из маленького в гигантский размер по желанию. Оружие, доспех и другие неодушевленные объекты на их персоне сокращаются и растут вместе с ними. Это действие требует целого раунда, в течение которого они могут передвигаться до 30 футов, но не сражаться. Когда маленькие, спригганы могут использовать следующие подобные заклинаниям эффекты: управление обычным огнем, разрушение и паника (с -2 штрафом в инстинктивной защите, из-за их уродства). Они могут исполнять любой из них вместо сражения, однажды в любом раунде, так часто, как они хотят. Когда гигантского размера, спригганы не могут использовать магию, а только сражаться. В этой форме они столь же сильны как гиганты с холмов (19).

В любом размере, они имеют способности вора 8-го уровня подобно таковым гнома с 18 Ловкостью. Эта высокая Ловкость позволяет им использовать оружие дважды каждый раунд. Они могут Обирать Карманы (75%), Открывать Замки (78%), Находить или Снимать Ловушки (70%), Передвигаться Бесшумно (77%), скрываться в тенях (64%), Слышать Шум (35%), Лазать по Стенам (81%), и Понимать Языки (40%). Имейте в виду, что их размер косвенно может затрагивать эти возможности. Например, это трудно для 12 футового гиганта, чтобы скрыться в 6 футовой тени. Они могут бить в спину только, когда в маленькой форме, и они причиняют тройное повреждение если успешно.

Спригганы никогда не организовываться как группы. Фактически, они иногда встречены с частью группы гигантов, и как часть группы гномов. На индивидуальном уровне они очень умны и используют свои способности к самому полному преимуществу. Обычные цели – это создать наибольшее опустошение и погром среди других рас. Они, кажется, получают большое удовольствие в разрушении собственности и причинения вреда невинным существам.

**Логово/Общество:** Спригганы обычно путешествуют стаями, состоящими из мужчин. Женщины держатся в мрачных норах или секретных логовах в забытых руинах, редко рискуя отойти от них дальше, чем необходимо, чтобы собрать продовольствие. Женщина имеет те же самые боевые способности как мужчина за исключением того, что они имеют только 7+4 Hit Dice в гигантской форме. Женщины спариваются с мужчинами из стай, которые блуждают поблизости. Дети остаются там до достижения зрелости, мужчины потом присоединяются к стае, а женщины остаются в логовище. Смертность младенцев спригганов высока, с мужчинами (80%) выживающими более часто, чем женщины (60%).

Спригганы ненавидят гномов больше чем любые другие живые существа, но они не любят вообще никого, даже своих собственных соплеменников. Возможно это из-за подобие истинных гномов к их расе, которая ведет их ненависть. Они любят терроризировать, грабить и иначе совершать мерзкие дела. Они не смущаются красть или нападать на путешествующие группы или на маленькие поселения в их области. Все их имущество, включая их доспех и оружие, украдено у их жертв. Они очень боятся больших групп организованных людей и полулюдей, и они избегают таких партий.

**Экология:** Бродячие стаи мужчин имеют тенденцию быть мясоедами, предпочитая охотиться или красть их продовольствие. Также они должны продолжать перемещаться и контролировать широкую область. Женщины имеют тенденцию, есть плоды и зерно, которое может быть легко собрано около их логова. Они едят мясо только, когда оно предлагается мужчиной как часть любовного ритуала.

Спригганы слишком средние и противные, чтобы иметь любых естественных хищников, хотя гномы нападают на них, если видят и не стоят перед подавляющим числом. Обычно требуется хорошо-вооруженная партия, чтобы откопать банду спригганов.

Гномы

Гномы (скальные) Свирфнеблины Механики Лесные

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Холмы Подземелья Горы Лес

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Кланы Колония Колония/гильдия Кланы

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой День

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Разный (7-19) Разный (3-17) Разный (8-18) Разный (3-17)

СОКРОВИЩЕ: Mx3 Kx2, Qx3 Mx30 J, K, Qx2

C, Qx20 логовище D, Qx5 логовище C, Qx20 логовище C логовище

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Добрый Нейтральный (Добрый) Нейтральный или Нейтрально Добрый

Законно Добрый

КОЛИЧЕСТВО: 4-12 (4d3) 5-8 (1d4+4) 1-12 (1d12) 1-4 (1d4)

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 или лучше 2 или лучше 10 или 5 10

ДВИЖЕНИЕ: 6 9 6 12

HIT DICE: 1 (базовый) 3+6 (базовый) 1 (базовый) 2 (базовый)

THAC0: 19 17 19 18

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием Оружием Оружием Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Ошеломляет дротиками Нет Ловушки

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Специальная 20% (и выше) Специальная Специальная

РАЗМЕР: S (3 1/2’) S (3’ к 3 1/2’) S (3 1/2’) S (2’ к 2 1/2’)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) Элитная (13) Средняя (8) Элитная (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 (базовый) 420 (базовый) 65 (базовый) 120 (базовый)

Маленькие родственники карликов, гномы дружественные, но сдержанные, быстро помогают своим друзьям, но редко замеченные другими расами, если они не хотят этого. Они имеют тенденцию жить под землей в холмистых, лесистых областях, где они могут преследовать свои интересы в мире. Гномы могут быть файтерами или жрецами, но большинство предпочитают становиться ворами или иллюзионистами. Мультиклассовые герои более обычны среди гномов, чем у любой другой получеловеческой расы.

Гномы очень походят на маленьких, тонких ловких карликов, за исключением двух известных лицевых особенностей: гномы предпочитают держать свои бороды короткими и элегантно подрезанными, и они гордятся своими огромными носами (часто полностью вдвое больше размера любого карлика или человека). Кожа, волосы и цвет глаз изменяются в зависимости от подрасы: наиболее обычный тип гнома, скальный гном, имеет кожу в пределах от темного загара к древесно-коричневому (иногда с намеком серого), бледными волосами, и глазами любого синего оттенка. Гномья одежда имеет тенденцию к кожаным и земным тонам, украшенным немного сложно сработанными драгоценностями или вышивкой. Скальные гномы имеют среднюю продолжительность жизни около 450 лет, хотя некоторые доживают до 600 лет или больше.

Гномы говорят на собственном языке и каждая подраса имеет собственный отличительный диалект. Много гномов изучают языки людей, кобольдов, гоблинов, халфлингов и карликов, чтобы говорить со своими соседями, а некоторые скальные гномы способны говорить с норными млекопитающими через язык урчания и фырканья.

Инфравидение гномов распространяется на 60 футов, и они способны обнаружить наклон прохода (1-5 на 1d6), опасную каменную кладку (1-7 на 1d10), и приблизительную глубину (1-4 на 1d6) и направление (1-3 на 1d6) подземелья. Они высоко стойкие к магии, получая +1 премию к их инстинктивным защитам на каждые 3.5 единицы Конституции (типичный гном будет иметь премию от +3 до +4). К сожалению, это также означает, что имеется 20% шанс что любое волшебное изделие, которое гном пытается использовать, будет работать со сбоями (доспех, оружие и иллюзорные изделия освобождены от этого).

**Бой:** Гномы предпочитают использовать стратегию перед грубой силой в бою и часто будут использовать иллюзии образными способами к своему преимуществу. Их великая ненависть к кобольдам и гоблинам, их традиционным врагам, дает им +1 в их Силе Атаки при сражении с этими существами. Они имеют большой опыт по части уклонения от нападений больших противников, распространяющийся на всех существ гигантского класса (гноллы, медвежатники, людоеды, тролли, гиганты и т.д.) вычитающих 4 из их Силы Атаки при сражении с гномами.

Гномы могут использовать любое оружие, которое соответствует их размеру и часто несут второе (или даже третье) оружие на всякий случай. Короткие мечи, молотки и копья – их любимое холодное оружие, с короткими луками, арбалетами, пращами и дротиками, использующимися, когда к метательному оружию призывают; фактически каждый гном будет также нести острый нож где-нибудь на своей персоне, как заключительная линия защиты.

Типичный скальный гном будет носить проклепанный кожаный доспех и использовать маленький щит (AC 6). Их лидеры будут иметь кольчугу (AC 4), а любой гном выше 5-го уровня имеет латы (AC 2). Имеется шанс 10% за каждый уровень выше 5-го, что доспех и/или оружие гнома волшебно (бросайте отдельно для каждого). Заклинатели имеют 10% шанс за каждый уровень наличия 1-3 волшебных изделий, годных к употреблению их классом.

**Логово/Общество:** Гномы живут в подземных норах в отдаленных холмистых, лесистых областях. Они родовые, с дружественной конкуренцией, встречающейся между соседними кланами. Они тратят их жизни на горное дело, изготовление прекрасных драгоценностей, и наслаждения плодами своей работы. Гномы упорно и тяжело трудятся. Они у них существует много фестивалей и праздников, которые обычно вовлекают игры, соревнования измеряющие обоняние, и обмен великими рассказами. Их общество хорошо организовано, со многими уровнями ответственности, достигающей высшей точки в единственном руководителе, которому советуют клерики в вопросах, непосредственно касающихся их запроса.

Гномье логовище содержит приблизительно 40-400 (4d10>010) гномов, одна четверть дети. На каждых 40 взрослых имеется файтер 2-го–4-го уровня. Если 160 или больше встречены, также имеется руководитель 5-го уровня и лейтенант 3-го уровня. Если 200 или больше встречены, имеется клерик или иллюзионист 4-го–6-го уровня. Если 320 или больше присутствуют, добавьте файтера 6-го уровня, двух файтеров 5-го уровня, клерика 7-го уровня, четырех клериков 3-го уровня, иллюзиониста 5-го уровня, и двух иллюзионистов 2-го уровня. Гномы часто оказывают дружескую поддержку норным млекопитающим, поэтому 5d6 барсуков (70%), 3d4 гигантских барсуков (20%) или 2d4 росомах (10%) будут присутствовать также. Эти животные не являются ни домашними животными, ни слугами, но союзниками, помогающими охранять клан.

**Экология:** Гномы –волшебная часть природы, существующая в гармонии с землей, которую они населяют. Они хотят жить в подземелье, но оставаться около поверхности, чтобы наслаждаться ее красотой.

Свирфнеблины (Глубинные Гномы)

Далеко под поверхностью земли живут Свирфнеблины, или Глубинные Гномы. Маленькие партии этих полулюдей бродят по маленьким коридорам лабиринта Подземелья, ища драгоценные камни. Они, как считают, живут в больших городах, состоящих из близко расположенного ряда туннелей, зданий и пещер, в которых живут до тысячи этих крошечных существ. Они держат местонахождение этого скрытого города тайным, чтобы защититься от своих смертельных противников, kuo-toa, Дроу и Живодеров Разума.

Свирфнеблины слегка меньше чем скальные гномы, но их тонкие, проволочные, скрюченные фигуры также сильны. Их кожа окрашена в цвета камня, обычно коричневый к коричневато-серому, а их глаза серые. Мужчины свирфнеблины полностью лысые; женщины глубинные гномы имеют волокнистые седые волосы. Средняя продолжительность жизни свирфнеблинов - 250 лет.

Команды горного дела и патрули свирфнеблинов работают вместе настолько гладко, что внешним наблюдателям кажется, что они связываются друг с другом некоторой формой расовой эмпатии. Они говорят на собственном диалекте гномьего, который другие гномьи подрасы только на 60% вероятно смогут понять. Большинство глубинных гномов также способно говорить на общем языке Подземелья, и говорить и понимать справедливое количество kuo-toan и дроу. Этот маленький народ также может говорить с любым существом из элементного плана Земли через любопытный "язык", состоящий исключительно из колебаний (каждое передает свое сообщение), хотя только на очень основном уровне.

Все свирфнеблины имеют врожденную способность использовать Слепоту, Марево и Самоизменение однажды в день. Глубинные гномы также излучают необнаружение, идентичное заклинанию того же самого названия. Глубинные гномы имеют 120-футовое инфравидение, а также все способности обнаружения скальных гномов.

**Бой:** Несмотря на металлические доспехи и оружие, этот быстрый, маленький народ способен двигаться очень спокойно. Глубинные гномы способны "замирать" на месте в течение долгих периодов без любого намека на движение, делая их на 60% вряд ли, чтобы быть замеченными любым наблюдателем, даже с инфравидением. Они удивлены только на броске 1 на 1d10 из-за их острого слуха и способностей обоняния и удивляют противников 90% времени.

Глубинные гномы носят, кожаные доспехи с нашитыми кольцами или пластинками мифрилового сплава над прекрасными кольчужными рубахами, давая типичному воину свирфнеблину Армор Класс 2. Обычно они не несут щиты, так как они препятствовали бы движению через узкие коридоры, которые они любят. Для каждого уровня выше 3-го, Армор Класс Глубинного Гнома улучшается на одну единицу - глубинный гном 4-го уровня имеет AC 1, глубинный гном 5-го уровня, AC 0; к максимуму AC -6.

Все глубинные гномы на 20% стойкие к магии, получая дополнительную магическую сопротивляемость +5% за каждый уровень, которого они достигают, выше 3-го. Они иммунные к иллюзиям, фантомам и галлюцинациям. Из-за их высокой мудрости, скорости и проворства, они делают все инстинктивные защиты с +3, кроме яда, когда их премия +2.

Глубинные Гномы типично вооружаются пикой и кинжалом, которые, хотя и неволшебны, получают +1 премию к нападениям и повреждениям из-за их точно заточенных граней. Свирфнеблин также несет 1d4+6 специальных, ошеломляющих дротиков, бросающихся на 40 футов, с +2 премией, чтобы поразить. Каждый дротик выпускает маленькое облако газа, когда он ударяет; любое существо, вдыхающее газ должно спастись против яда или быть ошеломлено на 1 раунд и замедлено в течение следующих четырех раундов. Отборные воины (3-го уровня и выше) часто несут полые дротики с кислотой внутри (+2d4 повреждение) и кристаллические ежики которые когда на них наступают, выпускают мощный сонный газ.

**Логово/Общество:** Общество свирфнеблинов строго разделено по половому признаку: женщины отвечают за производство продовольствия и обслуживание города, в то время как мужчины патрулируют его границы и шахту драгоценных камней. Город свирфнеблинов будет иметь, и короля и королеву, независимых друг от друга и имеет его или ее собственную сферу ответственности. Так как только мужчины когда-либо оставляют город, огромное большинство встреч будет с горняцкими партиями глубинных гномов, ищущих новые месторождения. На каждых четырех встреченных свирфнеблинов, будет иметься надзиратель с 4+7 Hit Dice. Группы больше 20 будут во главе с начальником шахты (6+9 Hit Dice) с двумя помощниками 5-го уровня (5+8 Hit Dice).

Существует 25% вероятность, что глубинный гном 6-го уровня будет иметь способности иллюзиониста 5-го, 6-го или 7-го уровня. Глубинные Гномы – не иллюзионисты, на 6-ом уровне получают способность вызвать элементала Земли (50% шанс успеха) однажды в день. Клерики глубинные гномы не имеют никакой способности к изгнанию нежити.

**Экология:** Невидимость, ум и упорство позволяют свирфнеблинам выживать в чрезвычайно враждебной окружающей среде Подземелья. Они любят драгоценные камни, особенно рубины, и будут идти на большой риск, чтобы получить их. Их близость к камню такова, что существа из элементного плана Земли 90% вряд ли будут вредить глубинному гному, хотя они могли бы требовать тяжелую десятину в драгоценных камнях или драгоценных металлах для разрешения гному убежать.

Гномы Механики (Minoi)

Веселые, трудолюбивые и непосредственные гномы механики произошли на Крине, но они распространились по многим другим мирам через корабли spelljamming. Физически подобные скальным гномам, даже вплоть до разделения того же самого диапазона инфравидения, магической сопротивляемости, боевых премий и способностей обнаружения, их история и культура так радикально отлична от других, что они квалифицируются как отдельная подраса.

Изящные и быстрые в движении, руки гномов механиков ловки и уверены. Механики имеют богатую коричневую кожу, белые волосы, и глаза голубого фарфора или фиолетовые. Мужчины одобряют странно - стилизованные бороды и усы, и оба пола имеют круглые уши и типично большие гномьи носы. Механики, не взорвавшиеся во время экспериментов, живут в течение 250-300 лет.

Гномы механики говорят очень быстро, складывая слова в предложения, которые никогда, кажется, не заканчиваются. Они способны говорить и слушать одновременно: когда два механика встречаются, они постоянно говорят, отвечая на вопросы, которые задает другой, как часть того же самого непрерывного предложения.

**Бой:** Гномы механики редко несут оружие, хотя некоторые из их когда-либо существовавших инструментов можно использовать, таким образом, если необходимо. Однако они восхитительные изобретатели и всегда изобретают странное оружие сомнительной полезности, от трех-бочечного водяного бластера к многократному копью flinger. Механики могут носить любой тип доспеха, но типично носят на себе оборудование из разнообразных предметов получая эффективный AC 5.

**Логово/Общество:** Гномы механики устраивают колонии, состоящие из огромных туннельных комплексов в изолированных горных цепях. Самое большое гномье поселение на Крине, под Горой Nevermind, является домом для приблизительно 59,000 механиков. Другие колонии гномов механиков существуют, и на Крине и в другом месте, но их поселения редко превышают 200-400.

Все механики имеют Цель Жизни: достигнуть совершенного понимания одного конкретного устройства. Но лишь немногие когда-либо фактически достигают этой цели, но их индивидуальные Цели Жизни держат механиков вечно занятыми. Мужчины и женщины равны в обществе механиков, и каждый преследует Цель Жизни с одинаковой преданностью. Каждый гном механик принадлежит гильдии. Гильдия занимает то же самое место в жизни механика, какую клан занимает у других гномов. Вместе мастера всех гильдий составляют великий совет, который управляет сообществом.

Хотя большинство гномов механиков довольно своим домом и своими проектами, некоторые имеют Цели Жизни, которые требуют, чтобы они рисковали, выходя в мир. Приключенческие гномы вообще не способны учиться из прошлого опыта, и повторяют те же самые ошибки, но все же они часто успешны с изворотливыми решениями, спасти своих компаньонов.

**Экология:** Несмотря на большое дружелюбие, гномы механики не очень любят другие расы: их технологическая продвинутость делает их весьма непонятными для приученных к магии, а их плохое понимание социальных отношений отворачивает от них многих потенциальных друзей. Мудрецы вообще соглашаются, что неразборчивое наступление технологий механиков препятствовало развитию других рас, встретившихся с гномами механиком.

Лесной Гном.

Застенчивые и неуловимые, лесные гномы живут в глубине леса и избегают контакта с другими расами кроме времен страшного критического положения, угрожающего их любимому лесу. Самые маленькие из всех гномов, они имеют от 2 до 2½ футов в высоту, с серо-зеленой кожей, темными волосами, и синим, коричневым или зелеными глазами. Очень долговечные люди, они имеют среднюю продолжительность жизни 500 лет.

В дополнение к их собственному гномьему диалекту, большинство лесных гномов может говорить на гномьем общем (скальный гном), Эльфийском, Трентском, и простом языке, который позволяет им на очень основном уровне говорить с лесными животными. Все лесные гномы имеют врожденную способность идти не оставляя следов, скрываясь в лесистых местностях (шанс 90% успеха), и имеют ту же самую премию инстинктивной защиты как их родственники скальные гномы.

**Бой:** Лесные гномы предпочитают boobie ловушки и метательное оружие вместо холодного оружия, когда имеют дело с врагами. Из-за размера и быстроты они получают -4 премию к Армор Классу всякий раз, когда они сражаются с противниками М или L-размера. Лесные гномы получают +1 премию ко всему нападению, и повреждению при сражении с орками, лизардменами, троглодитами или любым существом, которых они видели повреждающим их лес.

**Логово/Общество:** Лесные гномы живут в маленьких деревнях меньше чем из 100 гномов, каждое семейство, занимающее большое, пустотелое дерево. Большинство этих деревень настолько хорошо замаскировано, что даже эльф или рейнджер мог бы пройти по нему без того, чтобы понять это.

**Экология:** Лесные гномы – охранники леса и друзья, живущим там животным. Они часто будут помогать заблудившимся путешественникам, но будут стремиться оставаться невидимыми при выполнении этого.

Гоблины

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая не арктическая земля

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий, в среднем (5-10)

СОКРОВИЩЕ: C (K)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 4-24 (4d6)

АРМОР КЛАСС: 6 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: 1-1

THAC0: 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: Маленький (4’ высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 15

Руководитель и под-руководители 35

Эти маленькие, злые гуманоиды были бы просто вредителями, если бы не их большое число.

Гоблины имеют плоские лица, широкие носы, уши торчком, широкие рты и маленькие, острые клыки. Их лоб имеет наклон назад, и их глаза обычно тупые и стеклянные. Они всегда ходят вертикально, но их руки висят вниз почти до колен. Их цвет кожи располагается от желтого и любого оттенка оранжевого к глубокому красному. Обычно у всех членов одного племени кожа примерно одинакового цвета. Их глаза изменяются от яркого красного к ярко желто-лимонному. Они носят одежду из темной кожи, имеющей тенденцию быть выглядящей поврежденной, унылых цветов.

Речь Гоблинов резкая и выше чем у людей. В дополнение к их собственному языку, некоторые гоблины могут говорить на языках кобольдов, орков и хобгоблинов.

**Бой:** Гоблины ненавидят яркий солнечный свет, и на свету сражаются с -1 штрафом к их Силе Атаки. Эта необычная чувствительность к освещению, однако, делает гоблинов хорошими подземными жителями, давая им инфровидение до 60 футов. Они могут использовать любой вид оружия, предпочитая, те которые требуют мало обучения, подобно копьям и палицам. Они, как известно, несут короткие мечи как второе оружие. Они обычно носят кожаный доспех, хотя лидеры могут иметь кольчуги или даже латы.

Стратегия и тактика гоблинов проста и незатейлива. Они - трусливы и будут обычно избегать сражения лицом к лицу. Более часто они будут пытаться устраивать засаду на их противников.

**Логово/общество:** Люди рассмотрели бы пещеры и подземные дома гоблинов слишком сырыми и мрачными. Те немногие племена, которые живут над землей, найдены в руинах, и активны только ночью или в очень темные, облачные дни. Они никогда не чистят их логовища и они имеют грязное зловоние. Гоблины, кажется, довольно стойки к болезням, которые размножаются в такой грязи.

Они живут коммунальной жизнью, разделяя большие общие места для еды и сна. Только лидеры имеют отдельные места проживания. Все их имущество они носят с собой. Собственность племени сохраняется с руководителем и подруководителями. Большинство их товаров украдено, хотя они производят их собственные предметы одежды и кожаные изделия. Концепция индивидуальности в значительной степени чужда гоблинам.

Типичное племя гоблинов имеет 40-400 (4d10x10) взрослых воинов. На каждых 40 гоблинов будет иметься лидер и 4 его помощника, каждый из которых имеет 1 Hit Die (7 хитпоинтов). На каждых 200 гоблинов будет иметься под-руководитель и 2-8 (2d4) телохранителей, каждый из которых имеет 1+1 Hit Dice (8 хитпоинтов) - Армор Класс 5, и вооруженные боевыми топорами. Племя имеет единственного руководителя гоблина и 2-8 (2d4) телохранителей каждый с 2 Hit Dice, Армор Классом 4, и вооруженные оружием в обеих руках.

Имеется 25% шанс, что 10% их сил будут ехать на огромных воргах, и иметь еще 10-40 (1d4x10) не верховых воргов с ними. Имеется шанс 60%, что логовище охраняется 5-30 (5d6) таких волков, и 20% шанс 2-12 (2d6) медвежатников. Шаманы среди Гоблинов редки, но как известно, достигали 7-го уровня. Их сферы включают: Предсказание, Лечение (полностью измененное), Защита и Солнце (полностью измененное).

В дополнение к мужчинам, будут иметься взрослые женщины, равные 60% от их числа, и дети равные общему количеству взрослых в логовище. Ни те ни другие не будет участвовать в сражениях.

Племя гоблинов имеет твердую иерархию; каждый член знает, кто выше, а кто ниже его. Они постоянно сражаются между собой, чтобы продвинуться по социальной лестнице.

Они часто содержат рабов для продовольствия и рабочей силы. Племя будет иметь рабов нескольких рас, насчитывающих от 10-40% размера племени. Рабы всегда держатся скованными, и приковываются к общей цепи на время сна.

Гоблины ненавидят большинство других гуманоидов, гномов и карликов в частности и пытаются истребить их всякий раз, когда это возможно.

**Экология:** Гоблины живут только 50 лет или около того Они не должны есть много, но убивают просто ради удовольствия. Они едят любое существо от крыс и змей до людей. В скудные времена они будут есть падаль. Гоблины обычно портят их логово, уничтожая всю дичь вокруг и исчерпывая в области все ресурсы. Они - приличные шахтеры, способные обратить внимание на новое или необычное строительство в подземной области, 25% вероятности, что любое логово будет быстро расширено в конюшне подобную сеть туннелей.

Голем, Общее

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

Големы – это волшебно созданные автоматы великой мощи. Строительство каждого из них вовлекает могущественные магические и элементные силы.

**Прошлое:** Големы предшествуют любой известной литературе об их создании. Волшебник, обнаруживший этот процесс, если он действительно был только один, неизвестен. Некоторые из более поздних исследователей записали свои тайны в различные тайные руководства, и заколдовали их, чтобы помочь читателю в строительстве. Думается, что первый созданный голем был големом из плоти, возможно несчастным случаем некоторого великого волшебника, экспериментирующего с возвращением к жизни человеческих тел. Големов из плоти более легко сделать чем любой другой вид, потому что они сделаны из органического материала, который когда-то жил. Позже, процесс был модифицирован, чтобы использовать некоторые пластичные материалы, которые производят намного более сильных големов.

**Теория:** Все големы сделаны из элементного материала. Пока, великие волшебники обнаружили только как использовать различные пластичные материалы, типа глины, камня, железа и даже стекла, чтобы делать големов. Исключения, типа голема из плоти, используют органические материалы как компоненты. Сила оживления голема – элементный дух из элементного плана Земли. Так как дух - не естественная часть тела, он не затронут большинством заклинаний или даже большинством видов оружия (см. индивидуальные описания). Процесс создания голема связывает нежелающий дух с искусственным телом, и порабощает его по желанию создателя голема. Природа этого духа неизвестна, и пока уклонилась от определения всеми исследователями. Что известно так это то, что он является враждебным ко всем формам жизни на Главном Материальном плане, особенно к заклинателю заклинания, который заключил его в голема.

Вырезание или сборка физического тела голема – это сложная задача. Большинство заклинателей должно нанимать искусную рабочую силу, чтобы сделать это за них, типа каменщика или карлика для каменных големов и т.д. Если изготовитель не имеет никакого опыта, обработки этого материала, время строительства удвоено. Обычные заклинания для создания големов определяют размер существа. Что-нибудь большее или меньшее не будет работать, хотя некоторые исследования заклинания для големов других размеров, были предприняты с переменным успехом.

Приведенные затраты включают базовое физическое тело и необычные материалы, а также компоненты заклинания, которые должны быть использованы или станут постоянной частью голема. Ритуалы необходимые чтобы оживлять голема, требуют непрерывного полного месяца для окончания (время приведено ниже), хотя некоторые варианты типа некрофидиуса и чучела уменьшают это время, используя подсказки. Во всех случаях используемые заклинания могут быть брошены из устройств, типа палочек или свитков. Если для того, чтобы делать голема, используется волшебный том никакие заклинания не нужны, а уровень заклинателя может быть знаменательно ниже.

Таблица Создания Голема

( Обратите внимание: W18 = волшебник 18-го уровня, P17 = жрец 17-го уровня и т.д.)

**Тип Голема Создатель Время Строительства Стоимость (gp)**

Костяной W18 2 месяца 35,000

Кариатида W16 4 месяца 100,000

Глиняный P17 1 месяц 65,000

Кукла P15 2 месяца 20,000

Плоть W14 2 месяца 50,000

Горгулья P16 4 месяца 100,000

Стеклянный P14/W14 6 месяцев 125,000

Охранник W14 1 месяц 20,000

Железный W18 4 месяца 100,000

Джаггернаут W16 3 месяца 80,000

Некрофидиус P9/W14 10 дней 8,000

Чучело P9 21 день 100

Каменный W16 3 месяца 80,000

**Бой:** Все големы разделяют несколько общих черт. Они все иммунны ко всем формам яда и не могут быть затронуты обездвиживанием, обаянием, страхом, или другими затагивающими разум заклинаниями, поскольку они не имеют никаких собственных разумов. Некоторые заклинания могут вредить големам; они упомянуты ниже.

Большинство големов бесстрашно, и никогда не проверяют мораль.

Големы из Плоти

Части голема должны быть сшиты вместе из мертвых тел обычных людей, которые еще не сильно разложились. Минимум 6 различных тел должны использоваться, по одной для каждого члена, одна для туловища (с головой), и еще одна для мозга. В некоторых случаях, большее количество тел может быть необходимо, чтобы сформировать целого голема. Необходимые заклинания: *желание, полиморфирование любого объекта, внушение, защита от обычных снарядов и сила*.

Глиняные Големы

Только законно добрый жрец может создать глиняного голема. Тело лепиться из одного блока глины, весящего по крайней мере 1000 фунтов, на что требуется около месяца. Одеяния, которые стоят 30,000 gp, являются единственными материалами, который не использован и может многократно использоваться, сокращая общую стоимость после первого голема. Используемые заклинания: *воскрешение, оживление объекта, коммуникация, молитва и благословение*.

Каменные Големы

Тело каменного голема выточено из одного блока твердого камня, типа гранита, весящего по крайней мере 3000 фунтов, на что требуется 2 месяца. Ритуалы, чтобы оживить голема требуют еще одного месяца. Материалы и компоненты заклинания стоят 60,000 золотых частей. Используемые заклинания: *желание, полиморфирование любого объекта, внушение и замедление*.

Железные Големы

Чтобы создать тело голема, требуется 5000 фунтов железа, и оно должно быть сделано искусным кузнецом. Заклинания, используемые в ритуале: *желание, полиморфирование любого объекта, внушение и туман убийца*. Строительство тела требует декоративного меча, который заковывается в монстра. Также может использоваться волшебный меч, тогда имеется 50% шанс, что его магия будет выпита, когда голем оживляется. Голем может использовать только те способности меча, которые являются автоматическими. Любая способность, которая требует слова управления и любые мыслящие способности меча, потеряны. Если меч когда-либо удаляется из голема, он теряет всю свою магию.

Другие Големы

Первыми големами были, несомненно, все традиционные големы. Однако за эти годы, различные волшебники и жрецы исследовали методы, используемые более ранними создателями големов и изменили их. Поскольку они внесли изменения, они документировали процессы, которые они имели использовали чтобы создать новых големов. Этот процесс изучения и модификации бесконечен. Даже сегодня, работа этих таинственных ученых преподается и пересматривается в волшебных колледжах по всему миру.

**Теория:** Подобно другим големам, эти варианты големов зависят от мощных сил элементной магии, для своего оживления. Они не имеют никакой собственной жизни, и оживляются духом из элементного плана Земли. В некоторых случаях этот пойманный дух, соблазняется или принужден войти в оживляемые тела в то время как в других случаях, он прибывает охотно. Как и в прежних случаях, созданный голем, иногда вырывается на свободу из под влияния своего создателя и становится големом со свободной волей. Из-за природы своего физического панциря, создания, которые вырываются на свободу, часто станут неистовыми убийцами, уничтожая все на своем пути перед собственным уничтожением.

**Создание:** Фактическое строительство физического тела любого голема – это утомительная и сложная задача. Хотя шаги, требующиеся чтобы создать разных големов отличаются в зависимости от их типа, они имеют некоторые общие элементы. Наиболее важные из них – это степень детализации необходимая для создаваемого тела. В случае колонны кариатиды, например, статуя должна быть создана с любовью и большим умением. В большинстве случаев, волшебник или жрец, создающий колонну кариатиду нанимает профессионального скульптора или каменщика, чтобы завершить этот шаг процесса оживления.

Менее сложные големы, подобно каменному охраннику и примитивному чучелу, не требуют артистического совершенства колоны кариатиды. Однако, они часто покрываются тонкими мистическими рунами или охранными рисунками, которые должны быть совершенны, если существо должно успешно оживляться.

Костяной Голем

Тело костяного голема полностью собрано из костей оживленных скелетов, которые были побеждены в бою. Любой тип скелетной нежити подойдет для этого, но все они, должны быть созданы и убиты в Полуплане Страха. Только 10% костей от любого данного скелета может использоваться, так что конечный продукт – это собрание костей от многих существ. Часто, будут иметься кости животных, монстров и людей, в одном големе, придавая этому существу кошмарную внешность. Заклинания, которые нарисованы по его телу должны включать: *оживление мертвеца, символ страха, заключение и желание*.

Колонна Кариатида

Колонна кариатида может быть создана жрецом или волшебником, использующим специальную версию руководства големов. Всякий раз, когда такой том обнаружен, имеется 20% шанс, что он описывает колонну кариатиду.

Голем Кукла

Эти существа походят на игрушку ребенка – часто куклу младенца или животного. Големы Куклы могут служить, или как охранники детей, или как их убийцы, слишком грязные, чтобы рассмотреть их.

Заклинания необходимые, чтобы закончить оживление: *передача заклинаний, отвратительный бесконтрольный смех Таша, (не)святое слово, благословение и молитва*. Первые известные примеры этого типа голема, были созданы на Полуплане Страха в земле Sanguinia.

Голем Горгулья

Это существо сделано в образе реальной горгульи и часто помещается как охранник наверху здания, собора или могилы. Оно более всего походит на каменного голема; тело должно быть вырезано из одной плиты гранита (весящего 3,000 фунтов) и подготовлено дорогими компонентами. Только одеяния, созданные для этого процесса могут многократно использоваться (экономия 15,000 gp на стоимости дополнительных големов горгулий). Заклинания, требуемые, чтобы закончить процесс: *благословение, требование, (не)святое слово, оформление камня, вызывание элементала земли и молитва*.

Стеклянный Голем

Стеклянный голем сделан полностью из цветного стекла. Возможно это наиболее красивый из всех големов, его создание требует следующих заклинаний: *стеклосталь, оживление объекта, призматический конус, радуга и желание*. Из-за смеси заклинаний, этот тип голема обычно создается мульти или двуклассовыми героями или при помощи мощного помощника.

Первая внешность стеклянных големов достоверно не зарегистрирована. Предполагается, что они были созданы заклинателем, который считал себя художником (отсюда следовательно и их жуткая красота), но никто не знает этого точно.

Джаггернаут

Джаггернауты, которые могут изменять свою форму, требуют дополнительного шага при своем создании, которое обычно походит на процесс для создания каменного голема. До оживления джаггернаута, волшебник должен использовать кровь подражателя как материальный компонент в заключительных заклинаниях, которые рисуются по его телу. Это дополнение дает этому варианту голема интеллект и жизненные ценности.

Некрофидиус

Некрофидиус может быть создан тремя способами. Для первого необходима специальная форма руководства големов, которая обеспечивает тайны его строительства. Некрофидикон, как он называется, должен быть сожжен в пепел, который обеспечивает силу для оживления монстра. Другие два волшебные и жреческие процессы долгие и сложные. Волшебник должен использовать заклинания: *ограниченное желание, внушение и очаровать существ*. Жрецу необходимы заклинания: *поиска, нейтрализации яда, молитвы, тишины и очарования змей*. Какой бы метод не использовался, монстр требует полного скелета гигантской змеи (или ядовитой или сжимающей), убитой в пределах 24 часов с начала Очарования. Каждый некрофидиус построен для единственной определенной цели (которая должна быть в разуме заклинателя, когда он его создает), типа "Убить Рагнара Смелого". Некрофидиус никогда не стремится искажать намерение своего изготовителя, но его очарование исчезает, когда его задача выполнена или не может быть закончена; например, когда он убивает Рагнара.

Изготовитель должен хотеть, чтобы некрофидиус служил его цели. Он не мог бы, например, создавать смертельного червя, чтобы "Прокрасться в хижину друида и украсть его посох", если в действительности у него не было намерения сделать из некрофидиуса простое отвлечение. Он не может создать больше чем одного смертельного червя и поручать им всем убить Рагнара, так как он не смог бы пропитать второго смертельного червя задачей, которую первый еще не закончил. По этой причине, некрофидии почти никогда не работают как команда.

Ходят слухи, что когда-то имелись методы заставить некрофидиуса получить 1 Hit Die за каждое столетие, которое он преследует свою цель.

Чучело

Чучела могут быть созданы или используя специальное руководство, или богом, отвечающим на просьбу жреца, использующего следующие заклинания: *оживление объекта, молитва, команда и поиск*. Заключительный шаг процесса, использование заклинания поиска, делается в новолуние.

Чучела могут быть построены, чтобы убить определенную персону. Чтобы сделать это, одежда, носимая чучелом должна быть взятой у будущей жертвы. Как только чучело оживляется, жрецу необходимо только произнести одно слово: "Поиск". После этого чучело перемещается по прямой линии к жертве. Когда оно достигает жертвы, чучело игнорирует все другие существа, концентрирует свой завораживающий взгляд и нападает только на персону, для убийства которой оно было создано. После убийства своей жертвы, магия ищущего чучела рассеивается, и он разрушается в пыль.

Каменный Охранник

Каменный охранник очень подобен традиционному каменному голему, но он имеет некоторые уникальные способности, которых не имеет его предок. По физической внешности, эти два создания, очень похожи, но каменный охранник обычно украшается волшебными рунами и охранными рисунками.

Каменный охранник создан следующими заклинаниями: *зачарование предмета, превращение грязи в камень, волшебный рот, и ограниченное желание или желание*. Кроме того, волшебник, создающий охранника может использовать заклинание *обнаружения невидимок*, чтобы дать существу эту силу.

Начальный материал тела – это поршок вокруг хорошо отполированного камня. Поскольку различные заклинания нарисованы на его теле, дух из элементного плана Земли вынужден войти в тело и оживить его. Поскольку дух вселяется в него против своего желания, имеется 20% шанс, что голем станет неистовым, каждый раз как он активизирован.

Специальное кольцо защиты может быть создано, когда оживляется каменный охранник; это предотвращает охранника от нанесения удара по любому его носящему. Кроме того, все в пределах 10 футов от носящего кольцо, также иммунны к его нападению. Кольца этого типа функционируют только против охранника, для которого они были сделаны и не обеспечивают никакой защиты от любого другого голема.

Голем, Великий

Камень Железо

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 3

ДВИЖЕНИЕ: 6 6

HIT DICE: 14 (60 hp) 18 (80 hp)

THAC0: 7 3

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-24 (3d8) 4-40 (4d10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (9½' высотой) L (12' высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20) Бесстрашная (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 8,000 13,000

Великий голем - искусственное гуманоидное тело, которое оживилось элементным духом, но остается под полном контролем своего создателя.

Каменный Голем

Каменный голем – 9½ футов высотой, и весит около 2000 фунтов. Его тело сделано из грубо выточенного камня, часто стилизованного под вкусы своего создателя. Например он мог бы быть вырезан так, чтобы казалось что он носит доспех со специфическим символом на нагруднике. Иногда его члены выглядят немного иначе. Голова может быть выточена, чтобы походить на шлем или другой головной убор. Независимо от этих элементов, он всегда имеет основные гуманоидные черты (2 руки, 2 ноги, голова с 2 глазами, нос, рот и т.д.). Он всегда безоружен и никогда не носит одежду.

**Бой:** Великие големы бессмысленны в бою, и используют лишь простую тактику своих хозяев. Они полностью бесчувственны, и ни на йоту не отходят от данных им инструкций. Они не будут подбирать и использовать оружие в бою, даже если им это приказано, всегда предпочитая свои кулаки. Каменные големы имеют силу 22, с целью ломания или метания вещей.

Каменные големы иммунны к любому оружию, кроме оружия +2 или лучшего Очарования. Заклинание *превращение камня в грязь* замедляет голема на 2-12 (2d6) раундов. Его инвертирование *превращение грязи в камень* излечивает голема, восстанавливая все потерянные хитпоинты. Заклинание *окаменения* фактически не изменяет структуру голема, но делает его уязвимым к любому обычному нападению в следующем раунде. Это не включает заклинания, кроме тех, которые причиняют прямое повреждение. Все другие заклинания игнорируются. Однажды каждый второй раунд, каменный голем может использовать заклинание *замедления* на любого противника в 10 футах от него.

**Логово/Общество:** Големы – это автоматы, искусственно созданные и под прямым контролем своего создателя. Они не имеют никакого общества и не связаны с любым специфическим логовом. Они часто используются, чтобы охранять ценные изделия или места. В отличие от малых големов, великие големы – всегда под полным контролем своего хозяина. Великий голем может повиноваться простым инструкциям, вовлекающим прямые действия с простыми условными фразами. Хотя он лучше чем малый голем, способен к этому, они все еще плохие слуги. Любая задача могла бы требовать нескольких отдельных команд, чтобы направить голема к ее завершению.

**Экология:** Големы – не естественные существа, и не играют никакой роли в экологии мира. Они не едят, не спят, и "живы", пока они не разрушены, обычно в бою. Некоторые заклинания (см. выше) могут использоваться, чтобы излечивать или восстановить любое повреждение, нанесенное им в бою. Обычно это делается их создателями, чтобы подстраховать их долгую и ценную службу.

Железный Голем

Железный голем – вдвое выше обычного человека, и весит около 5000 фунтов. Он может быть сделан в любой стилизованной манере, точно так же как каменные големы, хотя он почти всегда построен, в виде доспех некоторого рода. В отличие от каменного голема его черты намного более гладкие. Железные големы иногда найдены с коротким мечом (относительно их размера) в одной руке. В чрезвычайно редких случаях этот меч будет волшебным.

Железный голем не может говорить или издавать любой вокальный шум, и при этом он не имеет какого-то различимого аромата. Он перемещается тяжелой гладкой походкой на половине скорости обычного человека. Каждый шаг заставляет пол дрожать, если он не находится на толстой, твердой основе.

**Бой:** Железный голем использует такую же стратегию, как и каменный голем, кроме описанного здесь. Он имеет силу 24 с целью подъема, метания или ломки объектов. Железный голем иммунен к любому оружию, кроме оружия +3 или лучшего Очарования. Волшебные электрические нападения замедлят его на 3 раунда, а волшебные огненные нападения фактически восстанавливают 1 хитпоинт повреждения за каждый Hit Die повреждения, которое они ему причинили бы. Все другие заклинания игнорируются. Железные големы подчинены повреждению причиненному разъедающим (ржавым) монстром. Однажды каждые 7 раундов, начиная или первый или второй круг боя, железный голем выдыхает облако ядовитого газа. Он делает это автоматически, безотносительно к эффектам, которые это могло бы иметь. Газовое облако заполняет куб 10 футов непосредственно перед ним, которое рассеивается в следующем раунде, если газу есть куда уйти.

Голем, Малый

Плоть Глина

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 9 7

ДВИЖЕНИЕ: 8 7

HIT DICE: 9 (40 hp) 11 (50 hp)

THAC0: 11 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16 (2d8) /2-16 (2d8) 3-30 (3d10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (7½' высотой) L (8’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20) Бесстрашная (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 5,000

Голем – искусственное гуманоидное тело, которое оживляется элементным духом и под контролем своего создателя.

Голем из Плоти

Голем из плоти на половину более высок чем большинство людей и весит почти 350 фунтов. Он сделан из омерзительного собрания украденных человеческих частей тела, сшитых вместе, чтобы сформировать одно композитное человеческое тело. Его кожа болезненно зеленая или желтая из частично распадающейся плоти. Голем из плоти пахнет слабой свежевырытой землей и мертвечиной. Никакое естественное животное, типа собаки, не будет охотно выслеживать голема из плоти. Он носит любую одежду по желанию создателя, обычно только рваные брюки. Он не имеет никакого имущества, и никакого оружия. Голем не может говорить, хотя он может испускать хриплый рев. Он идет и перемещается жесткой сочленяющейся походкой, как будто он не в полном контроле над частями своего тела.

**Бой:** Малые големы бессмысленны в бою. Они буквально следуют за распоряжениями своего хозяина, и неспособны к любой стратегии или тактике. Они бесчувственны в бою, и не могут быть легко выведены из себя (если они не нарушили контроль и не стали неистовыми). Они не будут использовать оружие для боя, даже если им это приказали, всегда предпочитая бить своими кулаками. Големы из плоти имеют силу 19 с целью подъема, метания или разрушения дверей.

Големы из плоти могут быть ранены только волшебным оружием. Огненные и холодные заклинания просто замедляют их на 2-12 (2d6) раундов. Любое электрическое нападение восстанавливает 1 хитпоинт на каждый кубик повреждения, которое оно обычно нанесло бы. Все другие заклинания игнорируются существом.

Элементный дух в малом големе не связан столь сильно как в большом, получая 1% совокупный шанс в раунд боя, рассчитываемый независимо для каждого сражения, что он вырвется на свободу от своего хозяина. Хозяин голема из плоти имеет 10% шанс в раунд восстановления контроля. Чтобы сделать это, он должен быть в пределах 60 футов от голема из плоти, и существо должно быть способно видеть и слышать своего хозяина. Никакие специальные заклинания не требуются, чтобы восстановить контроль, его создатель просто должен говорить с ним жестко и убедительно, убеждая его повиноваться.

**Логово/Общество:** Големы – автоматы, искусственно созданные и под прямым контролем своего создателя. Они не имеют никакого общества и не связаны с любым специфическим логовом. Они часто используются, чтобы охранять ценные изделия или места. Малый голем может повиноваться простым инструкциям, вовлекающим единственное, прямое действие. Они плохие слуги, потому что каждую деталь задачи нужно дать как отдельную команду.

**Экология:** Големы – не естественные существа, и не играют никакой роли во всемирной экологии. Они ни едят, ни спят, и "живы", пока их тела не разрушены, обычно в бою.

Глиняный Голем

Глиняный голем – гуманоидное тело, сделанное из глины, и приблизительно на 18 дюймов более высокое чем обычный человек. Он весит около 600 фунтов. Его черты чрезвычайно сильно искажены от человеческой нормы. Грудь чрезмерно большая, с руками, имеющими толстые узлы мускулов в плечах. Его руки свисают до колен, и кончаются короткими пальцами. Он не имеет никакой шеи, и большая голова с широкими плоскими особенностями покоится прямо на плечах. Его ноги короткие и кривые с широкими плоскими стопами. Глиняный голем не носит никакую одежду кроме металлического или жесткого кожаного пояса вокруг своих бедер. Он слабо пахнет глиной. Голем не может говорить, или издавать какой-то шум. Он идет и перемещается медленной и неуклюжей походкой, как будто он плохо контролирует свои действия.

**Бой:** Глиняные големы соответствуют стратегиям, приведенным выше для голема из плоти кроме того что отмечено здесь. Глиняный голем имеет силу 20 с целью подъема, метания или разрушения объектов. Они могут только быть ранены только волшебным тупым оружием типа молотков или палиц. Заклинание перемещения грунта будет отодвигать голема на 120 футов и причиняет ему 3-36 (3d12) единиц повреждения. Заклинание дезинтеграции просто замедляет голема на 1-6 раундов и причиняет 1-12 единиц повреждения. Заклинание землетрясения, брошенное непосредственно в глиняного голема остановит его на этот ход и причинит 5-50 (5d10) единиц повреждения. После того, как он участвовал в по крайней мере в одном раунде боя, глиняный голем может убыстрятся на 3 раунда. Он может делать это только однажды в день. Повреждение, нанесенное големом может быть вылечено только заклинанием лечения от жреца 17-го уровня или выше.

Элементный дух в малом големе не связан так сильно как в великом, и имеет 1% совокупный шанс в раунд боя, рассчитанный независимо для каждого сражения, вырваться на свободу от своего хозяина. Если глиняный голем сумеет сломать контроль, он становится берсерком, нападая на все в поле зрения, пока он не разрушен. Его первое действие это убыстрение, если он может его сделать. В отличие от голема из плоти, не имеется никакого шанса, восстановить контроль над разбушевавшимся глиняным големом.

Голем, Горгулья и Стеклянный

Горгулья Стеклянный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 12

HIT DICE: 15 (60 hp) 9 (40 hp)

THAC0: 5 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3d6/3d6 2d12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой) М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (20) Бесстрашная (20)

XP ЦЕННОСТЬ: 14,000 5,000

Голем Горгулья

Голем горгулья – каменная статуя, предназначенная, чтобы охранять данную структуру. Он примерно того же самого размера и веса как и реальная горгулья (6' высотой и 550 фунтов). Хотя они имеют крылья, они не могут летать. Однако, голем горгулья может прыгать на большие расстояния (до 100 футов) и часто будет использовать эту способность чтобы броситься вниз на врагов, приближающихся к любому зданию, которое защищает голем.

Големы Горгульи не могут говорить или связываться любым способом. Когда они двигаются, звук размалывания камня можно услышать любым стоящим около них. Фактически, часто этот шум служит как первое предупреждение партии, что что-то в области не так.

**Бой:** Когда голем горгулья нападает в рукопашном бою, он делает это двумя когтистыми кулаками. Каждый кулак нападает на ту же самую цель и причиняет 3d6 единиц повреждения. Любой пораженный обоими нападениями должен спастись против окаменения или превращается в камень. В следующем раунде после того, как голем горгулья окаменил жертву, он нападет на ту же самую цель снова. Любое попадание, выигранное големом против такого противника указывает, что каменное тело разрушилось и не может быть воскрешено. Но перевоплощение, является все еще жизнеспособной возможностью.

Големы горгульи, подобно большинству големов, иммунны к почти любой форме направленного на них волшебного нападения. Однако они уязвимы к эффектам заклинания землетрясения. Если такое заклинание направлено непосредственно на голема горгулью, оно немедленно разрушает существо без того, затрагивания окружающей области. Малое заклинание *превращения камней в грязь* причинит 2d10 единиц повреждения существу, в то время как обратное (*превращение грязи в камень*) излечит подобное количество повреждения.

На первом раунде любого боя, в котором голем горгулья не был идентифицирован, он имеет хороший шанс получения неожиданности (-2 проверкам неожиданности противника). Всякий раз, когда голем горгулья нападает на персонажа, которого застали врасплох, он прыгнет на этого индивидуума. Сокрушительный вес существа наносит 4d10 единиц повреждения и требует чтобы каждый объект, который этот герой несет в уязвимом положении (решение Данжон Мастера) спасался против дробящих ударов или разрушался. В раунде, в котором голем горгулья атакует персонажа, он не может нападать кулаками.

Стеклянные Големы

Стеклянный голем – это почти произведение искусства. Созданный в форме цветного стеклянного рыцаря, существо часто включается в окно, сделанное от такого же стекла. Таким образом, обычно он действует как охрана данного места, часто церкви или святыни.

Стеклянные големы, подобно большинству других, никогда не говорят и не связываются любым способом. Однако когда они двигаются, они, как считают, производят звякающий звук подобно сделанному тонкими кристаллическими колокольчиками. При перемещении через освещенную область, они переливаются и вспыхивают, поскольку свет, ударяющий в них разделяется на составляющие его оттенки.

**Бой:** Когда цветные стеклянные големы нападают, они часто имеют преимущество неожиданности. Если его жертвы не имеют никакой причины подозревать, что он прячется в данном окне, они переносят -3 на их броске на неожиданность, когда существо делает его присутствие известным.

Как только бой начат, цветная стеклянная фигура (которая всегда имеет форму рыцаря) бьет мечем. Каждый удар наносит 2d12 единиц повреждения.

Однажды каждые три раунда, голем может испускать заклинание *призматического конуса* из своего тела, которое разлетается во всех направлениях. Любой объект или существо (друг или противник) в пределах 25 футов от голема должно бросить инстинктивную защиту, как будто они ударены заклинанием *призматического конуса* (см. AD&D(r) Руководство Игрока).

Стеклянные големы наиболее хрупкие из всех Ravenloft големов. Любое тупое оружие, способное к нанесению по ним удара (то есть волшебное оружие +2 или лучше) причиняет двойное повреждение. Далее, направленное на них заклинание *разрушения*, ослабляет их так, что все последующие рукопашные нападения имеют процентный шанс, равный двойному числу единиц причиненного повреждения, немедленно убить существо.

Любой использующий заклинание исправления на одном из этих существ немедленно восстанавливает его к полным хитпоинтам. Кроме того, они восстанавливают 1 хитпоинт в раунд когда находятся в области прямого солнечного света (или его эквивалента).

Голем, Каменные Варианты

Колонна Кариатида Джаггернаут Каменный Охранник

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-12 1 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА{\*БРОНИ\*}: 5 2 2

ДВИЖЕНИЕ: 6 3-12 9

HIT DICE: 5 (22 хитпоинта) 10-13 4+4

THAC0: 15 10 HD: 11 15

11-12 HD: 9

13 HD: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 До 6 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 2-12 2-9/2-9

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Сокрушает Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Иммунны к огню Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (7’ высотой) от L до H (8’ - 20’) от М до L (6’ - 8’)

МОРАЛЬ: Бесстрашный (20) Элита до чемпиона Бесстрашный (20)

(13-16)

XP ЦЕННОСТЬ: 420 10 HD: 3,000 420

+1,000 в доп. Hit Die

Эти големы – близкие родственники ужасных каменных големов. Они вообще создаются мощными волшебниками и используются как охрана или слуги для различных целей.

Колонна Кариатида

Колонна кариатида красивое и чудесное создание. Перед активацией, она напоминает классическую архитектурную работу, из-за которой она названо этим именем, приблизительно 7 футов высотой, и похожа на красивое изваяние в форме красивой молодой девочки. Близкая экспертиза показывает, что девочка имеет стройный меч в левой руке, но не имеется никакого признака, что колонна является чем-нибудь другим чем то, чем она кажется. После того, как создана и оживлена, ей обычно поручается внимательно наблюдать за ценным объектом или специальными местами. Она делает это, оставаясь неподвижной, пока заданные ей условия активации не происходят (они зависят от инструкций ее создателя). Как только это случается, колонна перемещается, чтобы принять меры против тех, кто ее активировали.

Когда колонна кариатида активизирована, она подвергается ошеломляющей и быстрой трансформации. Гладкий серый каменный оттенок ее кожи изменяется становясь светлыми или темными тонами плоти (в зависимости от природы камня), глаза наполняются сверкающим белым светом, а тонкий клинок превращается в прекрасное оружие из блестящей стали.

В бою колонна сражается сверкающим мечом, причиняя 2d4 единиц повреждения с каждым попаданием. Волшебная природа колонны дает ей +4 премию к инстинктивным защитам, и все неволшебное оружие причиняет только половину повреждения. Волшебное оружие причиняет полное повреждение, но не получает обычную волшебную премию. Например, длинный меч +2 не получает его премию +2, но причиняет обычное повреждение длинного меча.

Имеется 25% шанс что оружие разрушается, когда оно успешно ударяет колонну кариатида. Этот шанс уменьшен на 5% для каждый плюс оружия. Таким образом, меч +2 имеет только 15% шанс сломаться. Волшебное оружие без премии нападения рассматривается +1 оружием при проверке на разрушение.

*Снятие окаменения, превращение камней в грязь* или заклинание *оформления камня* уничтожают колонну немедленно, если она не проходит инстинктивную защиту.

Когда колонна кариатида закончила свою задачу, она возвращается к позиции ожидания и превращается в камень. Если она убита в бою, она (и ее меч) превращается в камень за 2d6 раундов, и в конце этого времени она рушится в пыль.

Джаггернаут

Джаггернаут вообще появляется как огромное, мощное каменное транспортное средство некоторого вида, с колесами или роликами для передвижения.

Джаггернаут – перемещается неуклюже и медленно, но он восполняет эти недостатки, проезжая прямо по противникам в смертельном сокрушительном нападении. Джаггернаут имеет норму передвижения 3 в первом раунде оживления. Она увеличивается на 3 каждый раунд до максимума 12. Джаггернаут не очень маневренный, и может изменять направление только на 90 градусов на каждые 30 футов движения.

Любой пойманный на пути ураганной атаки джаггернаута переезжается гремящим чудищем, хотя джаггернаут должен делать обычную Силу Атаки, если жертва может избежать ураганной атаки. Попадание указывает, что жертва сокрушена, перенося 10d10 единиц повреждения. Кроме того, каждое изделие, которое жертва несет должно бросить инстинктивную защиту против дробящего удара, чтобы избежать разрушения. Успешная инстинктивная защита против смертельной магии жертве дает право получить только половину повреждения, но это не защищает ее снаряжение.

Некоторые джаггернауты - уникальный гибрид каменного голема и подражателя. После того, как они оживлены, эти джаггернауты могут изменять свою форму так, как это делают подражатели. Они могут выращивать до шести членов предназначенных для текущих потребностей. Например, если он желает протрубить предупреждение, член может превращаться в трубу или горн. В бою, его члены станут палицами или молотками, которые причиняют 2d6 единиц повреждения каждый, из-за большой силы. Джаггернаут редко может отращивать больше чем два члена, чтобы сражаться с одним противником.

Каменный Охранник

В бою, охранник бьет по противникам массивными руками, каждая из которых причиняет 1d8+1 единиц повреждения. Каменный охранник переносит только 1/4 повреждения от острого оружия и 1/2 повреждение от всех холодных, огненных или электрических нападений. Обычные снаряды не причиняют никакого повреждения. Каменный охранник может быть немедленно разрушен *снятием окаменения, превращением камней в грязь, оформлением камня* или заклинанием *рытья*; он не имеет право на инстинктивную защиту.

Голем, Костяной и Кукла

Костяной Кукла

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 4

ДВИЖЕНИЕ: 12 15

HIT DICE: 14 (70 hp) 10 (40 hp)

THAC0: 7 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3d8 3d6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой) T (1’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (20) Бесстрашная (20)

XP ЦЕННОСТЬ: 18,000 6,000

Костяной Голем

Костяной голем построен из ранее оживленных костей скелетной нежити. Эти ужасы имеют около 6 футов в высоту и весят около 50 и 60 фунтов. Они редко бронированы и могут легко приниматься за нежить, к большой тревоге тех, кто делают эту ошибку.

**Бой:** Костяные големы не более интеллектуальны чем другие формы големов, так что они не будут использовать умную тактику или стратегию в бою. Однако их большая сила, делает их более смертоносными чем, они с виду кажутся. Имеется 95% шанс, что те кто не знаком с истинной природой их противника примет их за простую нежить.

Костяные големы нападают удивительно сильными ударами и острыми, когтеобразными пальцами. Каждое успешное попадание причиняет 3-24 (3d8) единиц повреждения. Они никогда не могут использовать оружие любого вида в рукопашном бою.

В дополнение к обычным характеристикам всех Ravenloft големов (описанных ранее), костяные големы получают только половину повреждения от острого или колющего оружия, которое может повредить им (то есть волшебное оружие +2 или лучше).

Костяные големы иммунны почти ко всем заклинаниям, но могут быть уничтожены при помощи заклинания *разрушения*, которое сосредоточено на них и имеет способность затронуть объекты их веса. Если такое заклинание брошено в костяного голема, голем имеет право на инстинктивную защиту против заклинаний, чтобы его отрицать. Неудача указывает, что оружие, способное повредить голему теперь причинит вдвое большее повреждение, чем обычно. Таким образом, острое оружие наносит полное повреждение, в то время как тупое причинят двойное повреждение.

Однажды каждые три раунда, костяной голем может отбрасывать свою голову и испускать отвратительный смех, который заставляет всем, кто его слышит, что делать проверки ужаса и страха. Те, кто не проходит одну проверку, парализованы и не могут двигаться в течение раундов 2-12. Те, кто не проходят обе проверки, немедленно падают замертво от страха.

Голем Кукла

Големы куклы – оживляемая версия игрушки ребенка, которая может быть создана или для доброго использования (защищая детей) или для злого использования (нападая на них). Она часто создается, чтобы заставить ее казаться яркой и веселой когда она в покое. Однако после активации, ее черты станут искривленными и ужасающими.

**Бой:** Големы куклы, подобно всем таким существам, иммунны к почти всем волшебным нападениям. Он может быть поврежден огненными заклинаниями, хотя они наносят только половину повреждения, в то время как заклинание искривления дерева затронет существо, как будто это было заклинание *замедления*. Заклинание исправления мгновенно восстанавливает существо к полным хитпоинтам.

Каждый раунд, голем кукла прыгает на жертву и пытается ее укусить. Успех причиняет 3d6 единиц повреждения и вынуждает жертву спасаться против заклинаний. Неудача спасения заставляет жертву начать неудержимо смеяться (как будто под влиянием заклинания Отвратительного бесконтрольного смеха Таша) и быть неспособной совершать любое другое действие. Однако эффекты укуса существа гораздо хуже. Жертва начинает смеяться в раунде после того, как спасение провалилось. В это время, они получают 1d4 единиц повреждения от судорог мускулатуры, наложенных смехом. В следующих раундах, оно увеличивается до 2d4, затем 3d4 и так далее. Смех останавливается, когда персонаж умирает или получает рассеивание магии. После восстановления, жертва переносит штраф на всех нападениях и инстинктивных защитах в -1 за раунд, что они были повержены смехом (например, четыре раунда безудержного смеха будут равняться -4 штрафу на бросках нападения/спасения). Это из-за слабости, вызванной неспособностью персонажа вдыхать и этот штраф уменьшается на 1 единицу каждый последующий ход, пока персонаж не восстанавливается полностью.

Голем, Некрофидиус и Чучело

Некрофидиус Чучело

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 6

ДВИЖЕНИЕ: 9 6

HIT DICE: 2 5

THAC0: 19 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 + завораживают взглядом

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 1-6 + обаяние

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (12’ длинной) М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20) Бесстрашная (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 1,400

Некрофидиус и чучело – созданы подобно всем другим големам, но они менее мощны из-за волшебных подсказок, используемых при их строительстве.

Некрофидиус

Некрофидиус, или "смертельный червь" построен и оживляется для одной единственной задачи, типа защиты или убийства. Он имеет обесцвеченный белый скелет гигантской змеи, зубастый человеческий череп, и постоянно кружащиеся, молочно-белые глаза. Его кости теплы к прикосновению. Некрофидиус не имеет запаха и абсолютно бесшумен; скелет не издает никакого шума, даже при скольжении по полу, усыпанному листьями. Некрофидиус постоянно перемещается с жутким изяществом.

**Бой:** Некрофидиус предпочитает удивлять противников, и его бесшумность налагает -2 штраф их броскам на неожиданность. Если некрофидиус не удивлен, он исполняет жуткий маневр называемый Танцем Смерти, гипнотическое колебание, поддержанное незначительной магией. Танец приковывает внимание любого, кто наблюдает за ним, если успешная инстинктивная защита против заклинания не брошена. Интеллектуальные жертвы обездвижены, как после заклинания *гипнотизма*. Это позволяет некрофидиусу нападать безответно.

Помимо причинения повреждения как обозначено выше, кусающаяся жертва должна делать инстинктивную защиту против заклинания или быть парализованной и падать без сознания на 1d4 ходов. Этот эффект может быть отменен только рассеиванием магии; нейтрализация яда бесполезна.

Это существо действует и реагирует, как будто оно имеет Интеллект 10. Однако, его разум искусственный, так что заклинания воздействующие на разум, не имеют никакого эффекта. Существо иммунно к ядам и не требует никакого сна или пропитания. Оно не нежить и не может быть изгнано.

Чучело

Статистика в курсиве выше относится к сознательным чучелам.

Чучела очарованные существа, сделанные из тех же самых материалов как и обычные чучела. Хотя они неинтеллектуальны, они могут следовать простым распоряжениям с одной или двумя фразами от жреца, который их создал. Они делают это с лучшими из своих способностей, безотносительно к их собственной безопасности.

Каждое чучело уникально, но все разделяют несколько характеристик. Их тела, руки и ноги всегда сделаны из кусков дерева связанных веревкой. Изодранные тряпки покрывают структуру, и иногда наполняются травой или соломой. Полая тыква с вырезанным лицом служит как голова. После того, как оживлены, в гнездах глаз чучела горят светящиеся огни. Чучела легки, но медлительны. Их суставы ног и локтей свободно сгибаются в обе стороны, так что они двигаются неровной, судорожной походкой, и свободно вращают головой.

Чучела не говорят, но безумно кудахчут при нападении.

**Бой:** Однажды в раунд, чучело может завораживать взглядом одно существо в пределах 40 футов. Любая интеллектуальная персона, встречающая этот завораживающий взгляд должна делать успешную инстинктивную защиту против заклинаний или быть очарованной, стоя спокойно, опустив руки, позволяя чучело бить его снова и снова (автоматическое попадание каждый раунд). Обаяние продолжается пока, или чучело не умирает, или оно не оставляет область, или не проходит полный ход. Прикосновения чучела причиняют 1d6 повреждения, и имеют эффект идентичный завораживающему взгляду (инстинктивные защиты применяются). Чучело нападает на одну жертву одновременно, забивая первую заколдованную персону до смерти. После убийства первой жертвы, чучело использует его нападение завораживающего взгляда к обаянию других противников насколько это возможно. Чучело нападает пока не разрушено или ему не приказали остановиться.

Чучела уязвимы к огню. Огненные нападения получают +1 премию к Силе Атаки и +1 премию повреждения в кубик.

Магия, которая создала их, предохраняет их изодранные части от разложения и ограждает их от эффектов холода.

Сознательные Чучела

Большинство чучел распадается, когда их создатели умирают, но некоторые (10%) станут сознательными, получая злые жизненные ценности, средний Интеллект (8-10), и большую хитрость. Они получают желание самосохранения, так их мораль снижается до элитной (13-14). Они скрываются днем и передвигаются ночью, совершая зло. Поскольку чучела ненавидят огонь и иммунны к холоду, сознательные чучела пробуют достигнуть более холодных климатов. В течение похода они убивают все, что они встречают, включая тех, кто не представляет никакой угрозы. Сознательные чучела ненавидят жизнь и убивают людей и полулюдей всякий раз, когда это возможно.

Горгулья

Горгулья Маргулья

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: ------ Любая земля, подземный, океан ------

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Племя

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Мx10 (C) Q (C)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-16 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 2

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 15 (C) 6, Fl 12 (C)

HIT DICE: 4+4 6

THAC0: 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 4 4

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/1-6/1-4 1-6/1-6/2-8/2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: +1 или лучшее оружие +1 или лучше оружие

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (6' высотой) М (6' высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11) Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 420 975

Эти монстры – свирепые хищники волшебной природы, обычно встречающиеся среди руин или живущими в подземных пещерах. Они имеют свой собственный гортанный язык.

**Бой:** Горгульи 90% времени нападают на все, что они обнаружат, независимо от того, является ли это добрым или злым. Больше всего они любят замучить свою добычу до смерти, когда она беспомощна.

Эти воздушные существа - превосходные файтеры с четырьмя нападениями в раунд. Их комбинация коготь/коготь/укус/рог, может причинять до 16 единиц повреждения, в то время как их естественно жесткая кожа защищает их от нападений жертвы.

Горгульи предпочитают два типа нападения: удивление и нападение. Рассчитывая на свою внешность как скульптуры некоторого рода, горгульи неподвижно сидят вокруг крыши здания, ожидая когда их добыча приблизиться. Альтернативно, горгулья может позировать в фонтане, или пара неприятных животных сидит с обеих сторон дверного проема. Когда жертва подходит достаточно близко, горгульи внезапно оживают, делая попытку просто ранить жертву, скорее чем внезапно убить ее. (Для горгульи, медленная, болезненная смерть лучше.)

Когда горгульи перемещаются, они иногда используют нападение "налета", внезапно бросаясь вниз с неба, чтобы напасть из воздушной засады. В этом случае, они могут делать одно или два нападения когтя или одно нападение рогом. Чтобы сделать все четыре своих нападения, они должны приземлятся.

**Логово/Общество:** Горгульи живут маленькими группами с другими своего вида, заинтересованного немного больше, чем обнаружение других существ которым можно повредить. Меньшие животные едва ли имеют неприятности из-за этих отвратительных монстров, предпочитающих нападать на людей или другие интеллектуальные существа.

Горгульи часто забирают сокровище у человеческих жертв. Индивидуумы обычно имеют с собой только горстку золотых частей, а большая часть их сокровищ, тщательно спрятана в их логовище, обычно закопанная или под большим камнем.

**Экология:** Первоначально, горгульи были скульптурами на крыше, представляя гротескные фигуры людей и животных. Они были поставлены таким способом, чтобы вода, текущая вниз по желобам была отброшена от стены, предотвращая пятна и эрозию. Позже, некоторый неизвестный маг использовал мощное Очарование, чтобы оживить эти жуткие скульптуры. Раса горгулей процветала, распространяясь во всем мире.

Горгульи не должны есть или пить, так что они могут стоять неподвижно, сколько пожелают. Повреждение, которое они наносят другим существам, не для пропитания, а только для их искаженного чувства удовольствия.

Поскольку они довольно интеллектуальные и злые, иногда они будут служить злому хозяину некоторого вида. В этом случае, горгульи обычно действуют как охрана или посыльные; помимо некоторого золота или нескольких драгоценных камней, их сомнительная оплата – удовольствие, которое они получают от нападения на нежелательных посетителей.

Рог горгульи –обычный активный компонент для микстуры неуязвимости и может также использоваться в микстуре полета.

Капоасинф

Это существо – морской вид горгульи, которая использует свои крылья чтобы плавать, с такой скоростью, как летит наземная горгулья. Капоасинф во всех отношениях соответствует обычной горгулье. Они живут в относительно мелких водах, устраивая логовище в подводных пещерах.

Подобно горгульям, капоасинфы стремятся причинить боль другим, и водяные, и морские эльфы, и люди все равные кандидаты на это.

Маргулья

Маргульи – более неприятная форма горгульи. Они найдены главным образом в пещерах и кавернах. Их кожа – настолько подобна камню, что они являются только 20%, вероятным, чтобы быть замеченными когда стоять напротив него. Они нападают двумя когтями, парой рогов и укусом. Они говорят на собственном языке и языке горгулий. Они 20%, вероятны, чтобы быть найденными с последними, или как лидеры или хозяева.

Гремлин (Джерманл)

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средняя (хитрость Гения) (8-10)

СОКРОВИЩЕ: На 10 индивидуумов О, К; в логовище C, Q (x5), S, T

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально злой (небольшие законные тенденции)

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 12-48

АРМОР КЛАСС: 7

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 1-4 hp

THAC0: 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2 или 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: T (1’ +)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12)

XP ЦЕННОСТЬ: Нормальный: 15

Старший: 65

**Гремлины** - крошечная гуманоидная раса, которая живет в туннелях и нападает из засады на несчастных авантюристов. Они известны разнообразием имен типа jinxkin или мошек отравы.

Гремлины, кажутся крошечными людьми одетыми в мешковатую одежду и кожаные шлемы. Фактически "одежда" это их собственная сероватая кожа и остроконечная голова. Члены узловато мускулискые. Ногти и ногти на ногах толстые и гадкие, хотя пальцы и пальцы ног очень ловкие. Их серо-коричневая, бородавчатая кожа гармонирует с естественной землей и камнем. Иногда они носят тряпки или отходы как одежду, такие изделия - также цветной камуфляж.

Они говорят высоким пищащим и щебетом. Эта речь может приниматься за звуки летучей мыши или крысы. Они могут также дружить со всеми видами крыс, и обычных и чудовищных. Каждый гремлин имеет 10% шанс, чтобы понять общий язык, карликовый, гномий, гоблина, или орка (бросайте отдельно для каждого языка).

**Бой:** Гремлины - трусы, которые сделали засаду искусством. Они нападают только, когда они чувствуют, что не имеется никакого серьезного сопротивления. Они предпочитают нападать на раненные, больные или спящие жертвы. Они избегают непосредственно противостоять сильной, приведенной в готовность партии, хотя они могут пробовать ранить их из явной злобности. Гремлин обладает слабыми глазами и инфровидением, которое простирается только на 30 ярдов, но их острый нюх и слух позволяет им обнаружить даже невидимые существа за 50% времени. Гремлины передвигаются бесшумно и быстро, с удирающей походкой (из-за этой невидимости противники переносят -5 штраф их броскам на неожиданность). Они - на 75% необнаружимы, даже если слушают или наблюдают за кем-то, если гремлины преднамеренно не показывают своего присутствия.

Гремлины типично вооружаются с острыми как иглы дротиками; они могут швырять их на 120 ярдов на 1-2 единицы повреждения. Они также несут миниатюрную пику; эти 1 1/2-футовые по длине палки с острыми наконечниками причиняют 1d4 единиц повреждения. Если гремлины - хотят захватить жертву, они также вооружены блекджеками.

Любимая тактика гремлинов захватывать жертвы сетями или ямами. В небольших проходах они готовят ямы, закрытые камуфлированными дверями или натягивают наверху сети. В проходах, гремлины протягивают шнур. Когда жертва падает в ловушку, гремлины хватают ее. Некоторые колотят ее блекджеками, в то время как другие связывают ее веревками и шнурами. Такие удары имеют совокупный шанс 2% за удар, что жертва окажется в нокауте. Если жертва носит наборный, пластинчатый доспех или латы, эти удары неэффективны. Зная это, гремлины нападают на хорошо-бронированные жертвы кислотой или нефтяными снарядами.

Убитые жертвы и 5 % захваченных жертв позже пожирается гремлинами и их крысами. Большинство пленников ограблено, раздевается, обрито полностью, и оставлено связанными в проходе. Если ничего не подозревающая жертва останавливается около группы спрятавшихся гремлинов, они дротиками режут ремни, пояса, пакеты и подсумки. Каждый гремлин в группе делает одно такое нападение перед тем как убежать в тень. Такие нападения обычно не замечаются, пока не пройдет 1d12 ходов, когда это изделие начинает разваливаться. Они также пробуют украсть, повредить или пачкать имущество жертв.

Когда они встречаются есть вероятность, что 25% гремлинов сопровождает 1d6 крыс и 50% сопровождаются 1d6 гигантских крыс (только один тип крысы на группу гремлинов). Группы 35 или большее количество гремлинов сопровождаются старшим - очень старым гремлином с волшебной способностью иссушать магию из волшебных изделий, если он может обращаться с таким объектом на 1d4 раунда. Артефакты и реликвии иммунны к таким нападениям.

С гремлинами обращаются как 4-Hit Die монстрами при применении инстинктивных защит и волшебных нападений. Из-за их крошечного размера, они избегают всего повреждения от нападений, которые обычно делают половину повреждения, если инстинктивная защита успешна.

**Логово/общество:** Гремлины - чрезвычайно отдаленные родственники гномов. Их глубоко внедренное чувство подчиненного положения из-за их собственного крошечного размера превратилось в злонамеренную потребность оскорбить гуманоидов нормального размера. Они делают хорошую жизнь захватывая несчастных авантюристов, что обеспечивает богатство, садистское развлечение и случайную пищу. Гремлины приобретают широкое разнообразие сокровищ, хотя такие изделия имеют тенденцию быть маленькими объектами.

Продолжительность жизни гремлинов – треть от человеческой. Воспроизводство идентично другим гуманоидам, хотя взаимное размножение невозможно. Женщины Гремлинов рождают одного или двух младенцев одновременно. Большинство (75%) мальчики, хотя опасности их враждебного окружения уменьшают мужское численное превосходство до равновесия среди взрослых особей.

Общество Гремлинов разделено на кланы, чьи члены объединены кровью. Каждый клан состоит из 4d4 семейств. Руководитель клана обычно самый сильный или наиболее умный из старших. Руководитель инструктирует молодежь гремлинов в искусстве засады и ведет важные нападения (хотя и из безопасного местоположения в тылу). Центр семейств объединяется вокруг матерей, так как отцы могут быть неизвестны, на охоте или мертвы. Если женщина гремлин имеет зависимых детей, она обычно концентрируется на подъеме таких детей скорее чем на участии в нападениях. Когда дети порастут, она как и руководитель клана учит молодежь практике нападения на потенциальные жертвы и участвует в оскорблении пленников.

Логовища Гремлинов ловко скрыты и физически непроходимы для большинства гуманоидов, поскольку они - обычно ряд маленьких палат и туннелей, сделанных их крошечными жителями. Типичное логовище гремлинов - гадкая пещера или нора на небольшом расстоянии от большого комплекса пещер. Единственные области, которые могут быть легко достигнуты существом человеческого размера это области, в которых живут пленники и держатся мертвые жертвы, убитые для продовольствия. Доступ в эту область предоставляется маленькими, одним футом по высоте, коридорами или тонкими, обычно непроходимыми трещинами в каменных стенах. Коридоры ведут непосредственно к жилым областям и коммунальным палатам. Жилые области снабжены сырой мебелью, и изделиями взятыми с прошлых жертв.

Каждое семейство гремлинов имеет персональную секцию, так что половина походит на гнездо, а половина общая. Сокровища скрыты повсюду в логовище. Каждое семейство поддерживает ряд маленьких, персональных тайников, в то время как коммунальный запас скрыт в ряде маленьких палат В конце ловко скрытые, небольшие проходы. Никто больше чем гремлин не может достигать таких палат сокровищ.

Гремлины хорошо уживаются с крысами всех типов. Они могут говорить на всех связанных с крысами языках. Они - 75%, вероятны, чтобы сопровождаться крысами и 50%, вероятно, разделяют их логовище с крысами. Это сожительство простирается на все формы взаимовыгодного сотрудничества и защиты. Имеется шанс 10%, что колония гремлинов имеет договор взаимовыгодного сотрудничества с осквипами скорее чем с обычными крысами.

Диета - всеядная смесь насекомых, свежего мяса, падали, грибов и почвы. Гуманоиды - деликатес, хранящийся для специальных случаев. Ящерицы формируют большую часть мяса. Гремлины очень любят продовольствие с поверхности, даже сухой паек и железные рационы, которые несут авантюристы. Если гремлин может определить, в каком из мешков авантюристы несут продовольствие, они крадутся с таким же с энтузиазмом как подсумки с сокровищами. Гремлины имеют слабость к редкости типа сахара, леденцов и плодов. Такие изделия могут использоваться, чтобы соблазнить обычно злорадного гремлина, чтобы оставить авантюристов одних, по крайней мере временно.

**Экология:** Гремлины - разбойники, которые захватывают неосторожных путешественников в подземных областях. Они хорошо знают любых таких путешественников, включая размер партии, состав и общее состояние. Гремлин может быть убежден, за подходящую плату, поделиться таким знанием с авантюристами.

Гремлины могут иметь дело с "гигантами" (любая раса больше чем, они) если они подкуплены или имеют доступ к обильному потоку жертв или богатства. Они никогда самостоятельно не вступают в союз с добрыми авантюристами, хотя они могут, через хитрость, притворятся, что вошли в такой союз. Независимо от декларируемых ими намерений, 75% гремлинов в конечном счете или находятся к или уже идут против их больших "союзников". Они могут устраивать свои логовища около установленных территорий таких рас как дроу, троллей или троглодитов. Хотя они осторожны, чтобы избежать прямого конфликта с такими злыми существами, гремлины счастливо наживаются на жертвах их соседей, также как убирают мусор с мест сражений их соседей. Гремлины могут действовать как часовые для их соседей, если подходящая плата может быть согласована.

Они неумышленно действуют как падальщики, очищая подземные области. Мертвые животные могут использоваться как продовольствие или запасы, в то время как мертвые гуманоиды забираются, чтобы забрать ценности или использоваться как продовольствие. Из-за этого, авантюристы, ищущие останки убитого компаньона, могут разыскивать местных гремлинов, так как они могут знать, где они расположены.

Грибы

Фиолетовый Визжащий Фикомид Аскомоид Газов. Споры

CLIMATE/TERRAIN: --------------------------------Подземелье--------------------------------------------

ЧАСТОТА: Редкий Обычный Редкий Очень редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Грибница Грибница Грибница Грибница Грибница

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой Любой Любой

ДИЕТА: Мусорщик Мусорщик Мусорщик Мусорщик Мусорщик

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Непропорцион. Непропорцион. Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтр. (зло) Нейтр. (зло) Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 2-8 (2d4) 1-4 1 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА{\*БРОНИ\*}: 7 7 5 3 9

ДВИЖЕНИЕ: 1 1 3 12 (см. ниже) 3

HIT DICE: 3 3 5 6+6 1 hp

THAC0: 17 17 15 13 Нет

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1-4 0 2 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Смотри ниже Нет 3-6/3-6 Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Нет Инфекция Струя Спор Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Шум Смотри ниже Смотри ниже Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (4'-7') М (4'-7') T (2' диам.) от М до L М (4'-6' диам.)

(5'-10' диам.)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) Устойчивая (12) Элитная (14) Чемпион (15) Средняя (8)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 120 650 1,400 120

Грибы - простые растения, которые испытывают недостаток хлорофилла, истинных стеблей, корней и листьев. Грибы неспособны к фотосинтезу и живут как паразиты или сапрофиты.

Обычные Грибы

Обычные грибы известны человеку: почвы, дрожжи, плесень, простые грибы и дождевики. Эти растения включают и полезные и вредные виды.

**Бой:** Обычные грибы не нападают и не защищаются, но они плодовитые и могут распространяться там, где это нежелательно.

Авантюристы, потерявшие рационы из-за мха или плесени, имели неприятные встречи с грибами.

**Логово/Общество:** Тела настоящих грибов состоят из стройных толстых нитей. Любой, кто желает увидеть это, может оставить влажный кусок хлеба в буфете в течение дня или двух. Исследование черной плесени на хлебе с лупой обнаружит не только нити, но также и тела спор сверху на них. Споры – это, что дает плесени ее цвет.

Большинство грибов воспроизводится бесполым разделением клеток, разделением или спорами. Некоторые воспроизводятся сексуально чередуя сексуальное поколение (гаметофиты) с производящим одни споры (спорофиты).

Грибы любят темную, замкнутую окружающую среду, так что они могут легко находиться в буфете кухни, рюкзаке или ботинке. Теплая окружающая среда предпочтительна, для некоторых, типа дрожжей и некоторой плесени, но чрезмерно высокая температура убивает грибы.

Надлежащее хранение и чистота могут использоваться, чтобы избежать обычных грибов.

**Экология:** Грибы перерабатывают органическую материю, таким образом играя важную часть в цикле азота, разлагая мертвые организмы до аммиака. Без действия грибов и плесени, регенерация почвы не была бы такой быстрой.

Грибы также необходимы человеку для многих целей. Дрожжи ценны за брожение, подъема хлеба, а также вин, пива и элей. Некоторые плесени важны для производства сыра. Цвет в синем сыре – плесень, которая была поощрена расти в этом полумягком сыре.

Много грибов съедобны, и знатоки полагают, что некоторые совершенно восхитительны. Свиньи используются, чтобы охотиться за трюфелем, подземным грибом, который растет около дерева, укореняется и придает продовольствию пикантный аромат. Никто пока еще не сумел выращивать трюфели – инициативный ботаник мог бы сделать состояние, узнав как их вырастить.

Грибы, вырастающие из тела другого подземного гриба, могут иногда съедаться, но могут быть настолько ядовитые, что грибнику новичку позволяется, только одна ошибка. Мицелий, производящий один гриб мог бы простираться под землей на несколько футов в любом направлении.

В лечебных целях, зеленые плесени (типа пеницилина) могут использоваться, как народные средства от различных бактериальных заразных болезней.

Алхимик специалист в грибах может производить из них самые разнообразные полезные вещества.

Фиолетовый Гриб

Фиолетовые грибы походят на визжащих, и обычно (75%) встречены с ними. Последние иммунны к прикосновению фиолетовых грибов, и эти два типа существ существуют дополняют друг друга.

**Бой:** Фиолетовые грибы используют гниющую животную материю, чтобы на ней расти. Каждый гриб имеет от одного до четырех отростков, которыми он бьет, если любое животное находится в пределах диапазона (см. далее). Эти отростки за один раунд внедряют в плоть гниль, если успешная инстинктивная защита против яда не брошена, или не используется заклинание излечения болезней. Длина отростков этих грибов зависит от размера грибов. Фиолетовые грибы располагаются от четырех до семи футов высотой, самые маленькие имеют отростки в один фут длинной, грибы пять футов высотой, имеют отростки в два фута длинной, и так далее. Гриб любого размера может иметь до четырех отростков.

Визжащий

Визжащие – обычные бесшумные, бессмысленные грибы, которые передвигаются. Они опасны для исследователей подземелья только из-за адского шума, который они производят.

**Бой:** Свет в пределах 30 футов или движение в пределах 10 футов заставляет визжащего испустить проникающий вопль, который продолжается в течение 1-3 раундов. Этот шум имеет 50% шанс привлечения блуждающих монстров, каждый раунд после этого.

**Логово/Общество:** Они живут в темных местах под землей, часто в компании фиолетовых грибов. Когда визжащие привлекают любопытных обитателей подземелья своим воплем, фиолетовые грибы способны убить их своими отростками, оставляя множество органической материи для этих сапрофитных форм жизни, чтобы питаться.

**Экология:** Фиолетовые черви и переползающие кучи очень высоко ценят визжащих как продовольствие, и кажется, не возражают против шума при еде.

Споры визжащих – это важный компонент в микстурах управления растениями.

Фикомид

Морские водоросле-подобные фикомиды походят на волокнистые капли разложения, молочного цвета материи с удивительными грибами, растущими из них. Они источают высоко щелочное вещество (подобно щелоку) при нападении.

Бой: Эти грибовидные монстры имеют сенсорные органы для высокой температуры, звука и колебаний, расположенные в нескольких группах. Когда фикомиды нападают, они выталкивают трубу и разряжают щелочную жидкость маленькими каплями, которые имеют диапазон 1d6+6 футов.

В дополнение к щелочному повреждению, шарики разряжающиеся в существ также заставляют жертв служить как хозяева для новой растительности фикомида. Если жертву подводит инстинктивная защита против яда, индивидуум начинает обрастать грибо-подобной растительностью в инфицированной области. Это происходит за 1d4+4 раунда и причиняет 1d4+4 единиц повреждения. После этого растительность, распространяется по всему телу хозяина, убивая его за 1d4+4 хода, и превращая его в нового фикомида. Заклинание излечения болезней остановит распространение по хозяину.

Аскомоид

Аскомоиды огромные, дождевико-подобные грибы с очень толстой, жесткой кожей. Они передвигаются вращаясь.

**Бой:** Сначала, движение аскомоида медленно: 3 для первого раунда, 6 в следующем, затем 9, и наконец 12 – но они могут поддерживать ее в течение часов без утомления.

Нападают Аскомоиды, катаясь в или по противникам. Маленькие и противники среднего размера сбиты и должны подняться в течение следующего раунда или оставаться упавшим.

Поверхность существа покрыта многочисленными оспинами, которые служат как сенсорные органы. Каждая оспина также может испускать реактивную струю спор, чтобы напасть на опасных врагов. Большие противники или те, кто причинили повреждение аскомоиду, всегда атакованы реактивными струями спор. Поток спор – приблизительно один фут в диаметре и длиной 30 футов. После нанесения удара, поток принимает форму облака переменного диаметра (от 5 до 20 футов). Существа при нападении должны бросить успешную инстинктивную защиту против яда или умирать от инфекции в их внутренних системах за 1d4 раунда. Даже те, кто спасаются, ослеплены и засыпаны до такой степени, что они требуют 1d4 раунда, чтобы возвратиться и присоединиться к рукопашной схватке. Тем временем, они почти беспомощны, и все нападения на них получают +4 премию к Силе Атаки без щита или позволенных премий Ловкости.

Различные типы оружия затрагивают аскомоидов по-разному. Колющее оружие, типа копий, наносит двойное повреждение. Короткое острое оружие повреждает как будто против противника маленького размера. Тупое оружие не вредит аскомоидам; рубящее и рубяще-режущее оружие, причиняют только 1 единицу повреждения. Аскомоид спасается против волшебных нападений, типа волшебных снарядов, огненных шаров и молнии, с +4 премией к инстинктивной защите; повреждение – только 50% обычного. (Холодные нападения в обычных вероятностях и повреждении.) Так как эти грибы не имеют никакого разума по обычным стандартам, все заклинания, затрагивающие мозг (обаяние, ESP и т.д.), если не определенно направлены на растения, бесполезно.

Газовая Спора

На любом расстоянии больше 10 футов, есть 90% вероятность что газовая спора принимается за бихолдер. Даже на близком расстоянии имеется 25% возможность, что существо будет принято за бихолдер, поскольку газовая спора имеет ложный центральный глаз и rhizome растительность наверху, что очень походит на стебли глаз бихолдера.

Бой: Если спора ранена даже на 1 единицу повреждения, она взрывается. Каждое существо в пределах 20-футового радиуса переносит 6d6 единиц повреждения (3d6, если инстинктивная защита против палочек успешна).

Если газовая спора вступает в контакт с незащищенной плотью, спора стреляет крошечными ризомами в живую материю и врастает в тело жертвы в пределах одного раунда. Газовая спора умирает немедленно. Жертва должна бросать на себя заклинание излечения болезней в пределах 24 часов или умирать, вырастая в 2d4 газовых спор.

Грифон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный или субтропический

холмы или горы

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Прайд

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: (C, S)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 30 (C, D если верхом)

HIT DICE: 7

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/2-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (около 9' длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 650

Полульвы–полуорлы, грифоны – это свирепые плотоядные птицы, которые пожирают лошадей и их семейство (гиппогрифы, пегасы и единороги). Этот голод к лошадиной плоти часто приводит грифонов к прямому конфликту с людьми и полулюдьми.

Взрослые грифоны имеют пять футов в плече и весят более полу тонны. Их голова, верхнее туловище и передние конечности – как у гигантского орла. Этот орел на половину охвачен золотыми перьями от кончиков крыла до бритвенно острого клюва. Их мощные передние члены заканчиваются длинными, крючковатыми когтями. Крылья, с размахом 25 футов или больше, растут из спины. Более низкая половина грифона – как у льва. Темноватый желтый мех охватывает мускулистые задние когтистые ноги льва. Хвост льва растет из мощных задних бедер грифона. Грифоны не говорят ни на никаких языках, но испускают орлиный крик, когда возмущены или возбуждены (обычно запахом лошади).

**Бой:** Грифоны охотятся группами по 12 или меньше, обыскивая равнины и леса вокруг (в пределах 20 миль) своего логовища, ища лошадей и стадных животных. С их превосходным зрением и обонянием, грифоны могут определить добычу на расстоянии до двух миль дальше. Если добыча – лошадь или семейство лошадиных, грифоны с 90% вероятностью нападут, даже если лошади имеют наездников. Грифоны охотятся только ради продовольствия, так что наездник, выпускающий одну или две лошади, обычно может убежать невредимым (хотя по всей вероятности его лошадь не сможет). Любая попытка защищать лошадь приводит грифонов в жуткую ярость, и они нападают на защитника.

При нападении на наземные цели, грифоны используют свой большой размер и вес, чтобы напасть сверху и разорвать своего противника когтями перед приземлением поблизости. Грифоны всегда сражаются до смерти, если они охотятся на лошадей.

В воздушном бою, грифоны одинаково жестокие, бросаясь в сражение и разрывая своих противников, пока, или они, или их добыча не будут мертвы. Многие грифоны разбивались до смерти со сражающимся гиппогрифом, твердо пойманным в их хватке.

**Логово/Общество:** Грифоны предпочитают скалистые логова, около открытых равнин. Как только грифоны обосновываются на данной территории, они остаются там, пока поставка продовольствия не истощена.

Грифоны, подобно львам, живут в прайдах, с каждым прайдом, включающим несколько спаренных пар, их молодняк, и одного доминирующего самца. Доминирующий самец ответствен за урегулирование территориальных споров с другими прайдами и выбор направления, на котором охота будет лучше.

Каждая пара спаренных грифонов в прайде имеет свое собственное гнездо, расположенное около других гнезд прайда. Гнезда грифонов обычно расположены в мелких пещерах, высоко на утесе.

Гнезда сделаны из палок и листьев, также как из случайных костей. Грифоны не собирают никакого сокровища, но их пещеры часто содержат остатки неудачливых путешественников, попробовавших защищать своих лошадей от грифонов.

В течение весны, самки грифонов кладут одно или два яйца, которые вылупляются в конце лета. Молодняк грифонов в первые три месяца известны как птенцы; после этого, пока они не созревают, молодняк называется неоперившимися юнцами. Молодняк Грифонов вырастает быстро, в течение трех лет, пока они не достаточно большие, чтобы охотиться с прайдом. Взрослые грифоны чрезвычайно защищают свой молодняк и без милосердия нападают на любое существо, которое приближается к гнезду ближе, чем на 100 футов.

**Экология:** Если обучены с очень раннего возраста (три года или меньше), грифоны будут служить как скакуны. Однако обучение отнимает много времени и дорого, требуя эксперта дрессировщика животных в течение двух лет. Тем не менее, после того, как обучены, грифоны превращаются в жестоких и лояльных скакунов, связывающих себя с одним владельцем на всю жизнь, и защищая его даже после его смерти. Скакун грифон не знает никакого страха в сражении, но нападет на любую лошадь или семейство лошадиных вместо других противников.

Приобретение неоперившегося юнца грифона – это очень опасное предприятие, поскольку взрослые никогда не отлетают далеко от гнезда, и будут сражаться до смерти, чтобы защитить яйца или молодняк. Любое данное гнездо грифона на 75% вероятно, будет содержать одного или двух неоперившихся юнцов или яйца. Неоперившихся грифонов продают за 5,000 золотых частей на открытом рынке; яйца продают за 2,000 золотых частей каждое.

Грязевик

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой водоем

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Двиомер

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет - (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 2-12 (2d6)

АРМОР КЛАСС: 10

ДВИЖЕНИЕ: 3

**Грязевики** рождаются в грязных водоемах, где очарованные реки (даже мягко очарованные, типа потока, разрушающего волшебную структуру) собираются и испаряются и концентрируют двиомер. Так как они - существа магии, грязевики иногда называются двиомерлингами. Грязевики - невежественные силы живут только с одной целью, чтобы защитить их водоемы от злоумышленников.

Когда имеют физическую форму, грязевики принимают вид оживляемой грязи в коренастой гуманоидной форме, приблизительно 4 футов высотой. Их цвет разный между грязно-коричневым и черным как смола. Они имеют четыре толстых пальца на каждой руке. Их ноги, погружены в водоем, и обычно не видимы. Их глаза - водоемы реактивной черной тени.

Грязевики не говорят ни на каких языках и неспособны к общению с любым живым существом.

**Бой:** В их бездействующем состоянии, грязевики ждут ниже поверхности водоема, на дне, питаясь двиомером. В этом состоянии они иммунны к любому оружию, даже волшебному. Заклинания, которые обычно вредят грязевикам, будут все еще затрагивать их, хотя повреждение разделено равномерно среди всех грязевиков в водоеме (полные графы группы как одно существо для этих эффектов, и доли округлены вниз). Когда существо входит в водоем грязевики немедленно ощущают его присутствие и им требуется единственный раунд, чтобы стянуть их сущность вместе и подняться к поверхности, готовые напасть в следующем раунде. Однажды полностью сформированные и найденные, грязевики могут быть повреждены волшебным оружием.

Нападая Грязевики, швыряют грязь в их противников, которые рассматривая как AC 10 (измененный Ловкостью) с целью определения попаданий. Грязь прилипает к нему и замедляет норму передвижения существа на 1, если она попадает. При броске грязи, грязевик также продвинется к жертве по полной норме передвижения. Когда он оказывается в пределах 10 футов, он швыряет себя (буквально) в жертву. Удачное средство поражения убивает грязевика, но замедляет движение жертвы на 4. Промах означает, что грязевик должен тратить раунд на следующее преобразование, чтобы напасть снова.

Как только движение жертвы упало до 0, она становится обездвиженной и задыхается, перенося 1-8 единиц повреждения за раунд, пока ее рот или нос не освобожден. Жертва умрет от удушья за пять последовательных раундов если не спасена. Укрепленная грязь может быть вычищена из носа и рта персонажа за один раунд. Движение может быть восстановлено по курсу 1 за пять раундов.

Гхола

**Гхола Ласедон Джаст**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая Вода Любая Земля

ЧАСТОТА: Нередкий Очень Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая Стая

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Ночь Ночь Ночь

ДИЕТА: Трупы Трупы Трупы

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Низкий (5-7) Очень (11- 12)

СОКРОВИЩЕ: B, T B, T B, Q, R, S, T

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые Хаотично Злые Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-24 (2d12) 2-24 (2d12) 1-6 1-4 (со стаей

Гхол)

АРМОР КЛАСС: 6 6 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 Sw 9 15

HIT DICE: 2 2 4

THAC0: 19 19 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/1-6 1-3/1-3/1-6 1- 4/1-4/1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Парализация Парализация Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (5’-6’ высотой) М (5’-6’ высотой) М (5’-6’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Устойчивая (11-12) Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 175 650

**Гхолы** - оживленные существа, когда-то бывшие людьми, которые теперь питаются плотью трупов. Хотя изменение из человека в гхолу расстроило и разрушило их умы, гхолы ужасно хитры, что позволяет им охотиться на их добычу наиболее эффективно.

Гхолы неопределенно похожи на людей которыми были раньше, но стали ужасно изуродованным изменением в гхолу. Язык становится длинным и жестким для высасывания костного мозга из расколотых костей, зубы станут острыми и удлиненными, а ногти становятся сильными и острыми подобно когтям.

**Бой:** Гхола нападает, разрывая когтями с гадкими ногтями и кусая клыками. Их прикосновение парализует людей (включая карликов, гномов, полуэльфов, и халфлингов, но исключая эльфов), если инстинктивная защита против парализации не успешна. Этот паралич продолжается 3-8 (2+1d6) раундов или пока не отменен жрецом.

Любой человек или получеловек (кроме эльфов) убитый их омерзительным нападением станет гхолой, если не благословляется (или благословляется и затем воскрешается). Очевидно, этого также избегают, если жертва пожирается гхолами. Стая гхол всегда нападает без страха.

Эти существа затронуты всеми формами нападений, кроме заклинаний обаяния и сна. Они могут быть изгнаны жрецами любого уровня. Магический круг защиты от зла фактически полностью удержит гхол на расстоянии.

**Логово/Общество:** Гхолы и джасты наиболее часто встречаются вокруг кладбищ, где они могут находить множество трупов, чтобы кормиться.

**Экология:** Термина гхола (и джасты, как описано ниже) говорит об омерзительных и неприятных вещах - от него произошли английские прилагательные "омерзительный" и "ужасный".

Ласедон

Ласедон - морская форма гхол. Ласедоны иногда найдены около морских злых духов, особенно на кораблях со злым духом. Ласедоны менее обычны чем гхолы из-за меньшего количества трупов, доступных им для пропитания, но часто они могут быть найдены, роящимися вокруг недавних кораблекрушений на реках, озерах и океанах.

Джаст

Эти существа так похожи на гхол, что полностью неотличимы от них, и они обычно найдены только со стаей гхол. Когда стая гхол и джастов нападает, очень быстро станет очевидным, что джасты присутствуют, поскольку, они источают отвратительное зловоние в 10' радиусе, который причиняет рвоту и тошноту, если инстинктивная защита против яда не сделана. Терпящие неудачу в инстинктивной защите, нападают со штрафом -2.

Хуже то, что джаст разделяет омерзительную способность к парализации, и их нападение настолько мощно, что оно затронет даже эльфов. Паралич, вызванный джастом продолжается 5-10 (4+1d6) раундов или пока не отменен заклинанием удаления паралича.

Джасты, подобно гхолам, являются нежитью и таким образом заклинания сна и обаяния не затрагивают их. Хотя они уязвимы для любого вида оружия, холодное железо причиняет им двойное повреждение. Клерики могут изгонять их начиная со 2-го уровня. Круг защиты от зла не держит их на расстоянии, если он не используется в соединении с холодным железом (типа круга порошкообразного железа или железного кольца).

Дельфин

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая соленая вода

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Школа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 2-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 30

HIT DICE: 2+2

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Спасается как файтер 4-го уровня

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (длина 5’-6’)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 120

Дельфины – это интеллектуальные морские млекопитающие.

Хотя все дельфины разделяют некоторые общие черты, их подвиды имеют самые разнообразные формы и размеры. Их длинные компактные тела великолепно приспособлены к водной окружающей среде, и дельфины – среди наиболее умелых пловцов в океанах. Все породы дельфинов имеют большой плавник на спине, два плавника, мощный хвост, челюсти, заполненные острыми зубами, отверстие для дыхания, и длиной от 5 до 6 футов. Наиболее обычные и известные - серые, или бутылконосые дельфины, названные так из-за их серой кожи и морды в форме бутылки. Другие подвиды имеют синюю и серую окраску. Виды говорят на запутанной речи, состоящей из высокочастотных звуков, некоторые из которых вне диапазона человеческого слуха.

**Бой:** Неотъемлемо мирные, дельфины вообще будут нападать только если им угрожают. Если они не превзойдены численностью 2 к 1, дельфины всегда нападают на акул. Дельфины сражаются, нападают на противника или защищают их школы, как организованная единица, ответ на команды своего лидера. Они сражаются со страстностью, защищая свой молодняк, и некоторое число дельфинов может иногда участвовать в удерживающем действии, жертвуя собой так, чтобы остаток от школы мог уплыть к безопасности.

**Логово/Общество:** Дельфины полностью плотоядны, и питаются рыбой. Хотя они могут оставаться под водой в течение нескольких минут, они должны регулярно всплывать на поверхность, чтобы дышать. В отличие от большинства млекопитающих, их дыхание сознательное, скорее чем бессознательное действие; другими словами, они буквально должны не забывать дышать. Новорожденным дельфинам помогают всплыть к поверхности чтобы подышать их матери и самка акушерка. Дельфины по природе игривы, добры и законно добры, они презирают злых существ. Большинство бродят по океанам в школах, размером около 20 дельфинов, плавая там, где им хочется. Они никогда не сражаются между собой или с другими породами дельфинов. Дельфины известны своим большим удовольствием, с которым они принимают жизнь; когда плавают они часто исполняет великолепные водные трюки, выпрыгивая из воды захватывающим способом. Также они будут играть с объектами, которые они находят и они наслаждаются играми. Дельфины иногда следуют за кораблями, обычно команда и пассажиры интересуются их проделками.

Приблизительно 10% всех дельфинов живут организованными общинами. Эти группы имеют 1d4+1 меч-рыб (AC 6, перемещение 24, 1+1 Hit Dice, 2d6 единиц повреждения/нападения) или 1-3 нарвалов (AC 6, перемещение 21, 4+4 Hit Dice, 2d12 единиц повреждения/нападения) как охрана, в зависимости от климатической области. Если сообщество найдено, имеется 75% возможность, что имеется 1d4 дополнительных общин дельфинов в пределах пятимильного радиуса. Эти организованные общины дельфинов не допускают присутствие злых морских существ в своей области, и если необходимо позовут на помощь кочевые школы дельфинов, чтобы вытеснить злых существ. Любой регион, населенный общинами дельфинов, также свободен от акул и китов убийц.

Дельфины высоко интеллектуальны и имеют мягкий, отдаленный интерес к человеческим событиям. Они всегда будут помогать людям в бедствии, помогая им достичь берега и охраняя их от акул. Некоторые уединенные дельфины, известные как холостяки, как известно, имели более близкие контакты с людьми, сопровождая их в плавании и рыбацких экспедициях. Эти холостяки часто играют в дельфиньи игры со своими человеческими компаньонами. Дельфины гораздо более ценны для людей в других отношениях. Дружественные дельфины предупреждали моряков о подходе пиратских кораблей и намерениях злых морских существ. Больше чем один корабль благополучно прибыл в порт из-за своевременного заступничества и предупреждения дельфинов. Они прибывали на помощь, когда их корабли были атакованы водяными и сагуанами. Дельфины, как известно, совершают набеги на общины сагуан и уничтожают их яйца, поскольку дельфины чувствуют этих монстров как угрозу своей безопасности.

**Экология:** Дельфины – одновременно, и охотники, и дичь в своем морском мире. Акулы и другие большие злые морские существа с энтузиазмом охотятся на дельфинов. Несмотря на многих врагов, дельфин имеет много отличных преимуществ, которые позволяют ему выживать и даже процветать. Мало того, что он сильный быстрый пловец, но его интеллект и организованный образ жизни – это высоко эффективная защита против его врагов.

Динозавр

**Анкилозавр Дейноникус Диплодок Элазмозавр Ламбеозавр**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Любое болото Любой океан Любая земля

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий Обычный Нередкий Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Группа Семья Уединенный Стадо

ДИЕТА: Травоядный Плотоядный Травоядный Плотоядный Травоядный

КОЛИЧЕСТВО: 2-5 1-6 1-6 1-2 2-16

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 4 6 7 6

ДВИЖЕНИЕ: 6 21 6 3, Sw 15 12

HIT DICE: 9 4+1 24 15 12

THAC0: 11 17 5 5 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 3 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-18 1-3/1-3/2-8 3-18 4-24 2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Скачок, зад. когти Смотри ниже Нет Нет

РАЗМЕР: H (Длина 15’) L (Длина 12’) G (Длина 80’) G (Длина 50’) H (Длина 20’)

МОРАЛЬ: Элитная (13) Устойчивая (11) Устойчивая (12) Устойчивая (12) Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 270 16,000 6,000 2,000

**Птеранодон Стегозавр Трицератоп Тиранозавр**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любая земля Любая земля Любая земля

ЧАСТОТА: Обычный Обычный Обычный Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Община Стадо Стадо Уединенный

ДИЕТА: Плотоядный Травоядный Травоядный Плотоядный

КОЛИЧЕСТВО: 3-18 2-8 2-8 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 7 5 2/6 5

ДВИЖЕНИЕ: 3, Fl 15 6 9 15

HIT DICE: 3+3 18 16 18

THAC0: 17 5 5 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 5-20 1-8/1-12/1-12 1-6/1-6/5-40

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Растаптывающий Смотри ниже

РАЗМЕР: L (Размах крыла 30’) H (Длина 25’) H (Длина 24’+) G (Длина 50’)

МОРАЛЬ: Средняя (9) Элитная (13) Элитная (13) Устойчивая (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 9,000 8,000 12,000

Динозавры найдены на альтернативных планах существования, или даже на потерянных континентах. Частота - дана для областей, где динозавры обычны; во всех других местах, они в лучшем случае очень редки. Все динозавры в этой статье разделяют следующие характеристики:

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

Динозавры, или "ужасные ящеры", являются рептилиями, ведут свой род от рептилий называемых текодонтами. Два типа динозавров - saurischians ("ящеро-бедрые") и ornithischians ("птице-бедрые"), названные по имени терминов, описывающих их тазовые структуры. В пределах saurischia: плотоядные тераподы, представлены здесь тиранозавром и травоядные сауроподы, представлены здесь диплодоком. Saurischians также включают ornithomimosaurs и связанных с ними dromaeosaurs, представленный здесь дейноникусом.

Много ornithischians имеют броню, рога, или, и то, и другое. Они включают ceratopsians, представлены трицератопом; ornithopods, типа hadrosaurs, представленного ламбеозавром; анкилозавром; и стегозавром.

Динозавры имеют много размеров и форм. Большинство представителей вообще большие. Большие виды имеют тускло-коричневые цвета, в то время как меньшие динозавры имеют широкое разнообразие маскировок. Большинство динозавров имеет шкуру, которая является чешуйчатой по структуре; некоторые близко связанные виды рептилий имеют мех, а некоторые могут иметь перья.

**Бой:** Динозавры, кажется, смесью эндотермичных ("теплокровных") и экзотермичных ("хладнокровных"). Они внутренне регулируют температуру тела, но также несколько зависят и от внешней высокой температуры. Хотя они могут быть медлительны холодным утром, они не настолько медлительны, как типичная рептилия.

Большинство этих огромных рептилий имеет сравнительно маленькие умственные способности, но многие из хищников – весьма хитры. Все должны есть большое количество продовольствия, чтобы поддержать их огромные тела. В результате, сауроподы едят почти постоянно, а плотоядные охотятся почти постоянно, а также едят падаль.

Хотя плотоядные являются, и жадными, и свирепыми, некоторые растительноядные весьма агрессивны в своей защите, обычно с броней или рогами. Только, потому что они не едят мясо не подразумевается, что они не будут убивать других животных.

**Логово/Общество:** Динозавры могут быть найдены в почти любом типе окружающей среды, кроме пустынного, высоких гор и холодных пустынь. Они не имеют никакого общества и живут небольшими семействами, и большинство видов, отказываются от яиц прежде, чем они проклевываются.

**Экология:** Мудрецы не понимают то, что заставило динозавров вымереть на некоторых мирах, но на нескольких мирах они существуют в "забытых странах". Могут иметься места, где динозавры продолжили развиваться в различные формы; они могут быть предками современных лизардменов.

Анкилозавр

Этот броненосцо-подобный ornithischian весит четыре или пять тонн, большинство этого веса, является его металлизированной броней, спинным хребтом, и большим шипастым хвостом. Если это существо атаковано или ему угрожают, оно набросится своим хвостом, нанося удары значительной силы.

Связанные виды: paleocinthus, который имеет лучшую металлизацию (AC -3) и острый, скорее чем дубино-подобный, хвост.

Дейноникус

Этот быстрый плотоядный использует свою скорость, длинные хватательные предплечья, большие зубы, и задние ноги с когтями в ужасной комбинации. Он охотится, бегая за добычей, прыгая и разрывая ее задними когтями, когда он рвет когтями и кусает. Скачок - ураганная атака, так что существо получает +2 в Силе Атаки. Задние когти считаются только одним нападением, и причиняют общее количество 2d6 единиц повреждения. При нападении на большее существо, дейноникус часто вскакивает на него, и держится за него передними когтями продолжая рвать его задними когтями. Дейноникус имеет относительно большой мозг для динозавра, и охотится с помощью хитрой тактики.

Несмотря на длину в 12 футов, этот динозавр – только около 6 футов высотой. Его хвост находится прямо позади него, поддерживаемый запутанной структурой костяных поддержек, таким образом позволяя при 150 фунтов веса нестись только на задних ногах.

Дейноникус - dromaeosaur, динозавры, которые связаны с ornithomimosaurs; его отдаленные родственники включают ночного охотника размера с цыпленка, compsognathus, и страусо подобного struthiomimus. Ни один из них не столь большой как дейноникус.

Диплодок

Эти сауроподы живут прежде всего на водных растениях, и часто найдены в или около озер и болот. Он и связанные виды могут также быть найдены в папоротниковых прериях и в открытых лесах. Он весит приблизительно 10 тонн. Хотя он обычно игнорирует маленькие вещи, он может наступать на все на своем пути, или даже разворачиваться и набрасываться на угрожающие существа; эти растаптывания причиняют 3d10 единиц повреждения. Диплодок может также хлестать хвостом на 2d8 единиц повреждения.

Связанные виды включают огромных brachiosaurus, которые весят около 90 тонн и имеют в среднем 75 футов в длину. Он причиняет 8d10 повреждения при растаптывании.

Элазмозавр

Элазмозавр напоминает змею с плавниками и толстым телом. Он агрессивен, и нападает на все, что он замечает. Его шея составляет половину его полной длины. Существо сильно быстро и высоко маневренно, способно быстро разворачиваться и нырять на добычу. При охоте, элазмозавр путешествует держа голову над водой, быстро ныряя вниз, чтобы захватить добычу.

Родственники этого существа включают много других типов plesiosaurs и pliosaurs. Самки путешествуют к песчаным берегам, чтобы класть яйца в мелких дюнах.

Ламбеозавр

Это очень обычный "уткообразный" динозавр, двуногий, с плоской мордой и гребнями на голове. Мирный травоядный, этот hadrosaur предпочитает бежать от нападения; его единственная защита - его хвост веревка. Он использует превосходные чувства, чтобы обнаружить хищников.

Его враги включают всех плотоядных. Связанные виды включают много других видов уткообразных динозавров, также как игуанодона. Последний имеет острые шипы на больших пальцах, которые могут причинять 1-3 повреждения каждый, в дополнение к его нападению хвостом.

Птеранодон

Хотя эта летающая рептилия типично пикирует на морскую добычу, она нападает на любое существо, которое кажется уязвимым. Птеранодон не имеет никаких зубов, но протыкает жертв клювом, если они слишком большие, чтобы глотать за один раз. Клюв типичного птеранодона – приблизительно 4 фута длиной.

Несмотря на огромный размах крыла существа, его крылья очень легкие, а его покрытое мехом тело только немного больше чем человек; оно весит только около 50 фунтов. Птеранодон может нести добычу в четыре раза больше собственного веса.

Имеются все размеры связанных видов; близкие родственники имеют гребни на своих головах, чтобы балансировать их длинный клюв при полете.

Стегозавр

Другой из ornithischians, стегозавр, или "покрытый металлом ящер", является большим, глупым, травоядным динозавром с агрессивными защитными рефлексами. Он процветает почти везде и часто найден на равнинах или в джунглях.

Стегозавр – приблизительно 8 футов высотой в середине его спины; его горбатый спинной хребет увенчан двойным рядом листообразных пластин, которые помогают существу поглощать и рассеивать высокую температуру. Существо имеет острый хвост, с четырьмя или более костяными шипами до 3 футов в длину. Увеличенный спинной узел помогает передавать команды хвосту и задним ногам. Стегозавр непрерывно оборачивается к его следующему врагу, и низко подворачивает голову. Он реагирует точно также, если что-нибудь рядом кажется угрозой.

Подобные виды включают dacentrus, который имеет шипы по всему телу вместо пластин, и kentrosaurus, который имеет костяные пластины по всей передней половине его спинного хребта, и шипы на задней половине. Все имеют острые хвосты.

Трицератоп

Самый большой из ceratopsians, или рогатый динозавр, и намного более агрессивный, этот травоядный – обитатель равнин. Он имеет огромную переднюю костяную пластину, защищающую его 6-футовую по длине голову, из который растут два больших рога (каждый длиной более 3 футов), в то время как более короткие выступы рогов выходят из его носа. Голова и шея AC 2; его тело не бронировано, AC 6 – также. Трицератоп весит более 10 тонн.

Любое существо, которое нарушает территорию этих рептилий, вероятно, будет атаковано и насажано на рога. Меньшие существа растоптаны, перенося 2d12 единиц повреждения. Трицератоп также использует свои рога в поединках за господство в пределах стада, так что не необычно найти экземпляры с старыми повреждениями на их головах.

Связанные виды имеют ту же самую костяную пластину, которая защищает их шеи, также как различное число рогов. Monoclonius имеет единственный рог на носу; pentaceratops имеет три истинных рога, подобно трицератопу, плюс роговидные выступы, растущие из его щек; и styracosaurus имеет оборку рогов, расположенных вокруг края его шейных пластин.

Тиранозавр

Это голодное существо – одно из наиболее внушающих страх, и ужасное из всех плотоядных динозавров. Несмотря на его огромный размер и восьмитонный вес, этот монстр – быстрый бегун. Его огромная голова длиной почти 6 футов, а его зубы от 3 до 6 дюймов в длину.

Королевский Тиранозавр, "королевский ящер тиран", является обитателем равнин, и так неуклонно и глупо жестокий, что он нападет на маленького трицератопа, убьет его, и будет глотать его голову в одним большим глотком – таким образом умирая через несколько часов, поскольку рога жертвы проникнут в живот победителя.

Любимое продовольствие этого динозавра – любой hadrosaur, типа trachodon. Монстр преследует и ест почти все; существа размера человека или меньшие глотаются целиком на естественной Силе Атаки 18 или выше. Тиранозавр также ест падаль, прогоняя любые меньшие существа, чтобы украсть пищу, найденную своим острым обонянием.

Имеются много других видов carnosaur, несколько меньше и быстрее чем тиранозавр. Некоторые имеют более сильные руки и более опасные верхние когти.

Допельгангер

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 3-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 4

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: М

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Допельгангер – мастер мимикрии, который выживает, принимая форму людей, полулюдей и гуманоидов.

Допельгангеры – двуногие и вообще гуманоидные во внешности. Их тела покрыты густой, волосатой серой шкурой, которая дает им естественный AC 5. Однако они редко замечены в своей истинной форме.

**Бой:** Этот монстр способен принять форму любого гуманоидного существа высотой от четырех до восьми футов. Допельгангер выбирает свою жертву, дублирует ее форму, а затем пытается убить оригинал и занять его место. Допельгангер способен использовать ESP и может подражать своей жертве с точностью до 90%, дублируя даже одежду и снаряжение жертвы. Если он неудачен в том чтобы занять место своей жертвы, допельгангер входит к ней в доверие, создавая замешательство, чтобы сделать его неотличимым от его жертвы. Допельгангеры иммунны, ко сну и заклинаниям обаяния и выбрасывают все инстинктивные защиты, как будто они файтеры 10-го уровня.

Допельгангеры работают группами и действуют вместе, чтобы гарантировать, что их нападения и проникновения успешны. Они очень интеллектуальны и обычно ждут некоторое время, планируя свои нападения с осторожностью. Если группа монстров определяет некоторых потенциальных жертв, допельгангеры часто следят за своими целями, ожидая хорошего шанса, чтобы ударить, с осторожностью выбирая время и возможность. Они могут ждать до сумерек, или пока их жертвы не будут одни, или даже последуют за ними к гостинице.

Логово/Общество: Допельгангеры, по слухам, искусственные существа, которые были созданы когда-то давно мощным волшебником или божеством. Первоначально они были предназначены, чтобы использоваться как шпионы и убийцы в древней, полностью волшебной войне. Их создатель давно умер, но они живут, все еще работая как шпионы для злых сил, воров и правительства. Они, как известно, работали и как убийцы.

Все допельгангеры принадлежат одному племени. Хотя они и редки, группы допельгангеров могут быть найдены везде в любое время, и в самых неожиданных местах. Работая как единица, они выбирают группу жертв, типа семейства или группы путешественников. В основном ленивые, допельгангеры находят более легким выживать и хорошо жить, принимая гуманоидную, особенно человеческую форму. Они предпочитают принимать форму кого-то хорошо обеспеченного, и избегают принятия формы трудолюбивых крестьян. Так как они только на 90% точны в своей мимикрии, большинство допельгангеров в конечном счете будут обнаружены и вытеснены, а затем будут вынуждены еще раз принять новую форму.

В своих истинных формах допельгангеры наиболее часто встречены в подземелье или в дикой местности. Группы часто устраивают логовище в области хорошо подходящей для засады и неожиданности, регулярно патрулируя свою территорию. Эти банды делают хорошо живут, нападая на слабых гуманоидных монстров или путешественников и крадя их продовольствие и сокровище. Если продовольствие и сокровище недостаточны, они нанимаются к мощному волшебнику или гильдии воров.

Допельгангер, который был нанят, чтобы заменить определенную персону, планирует свое нападение со специальной осторожностью, узнавая так много относительно жертвы и его окружающей среды, как он может.

Слабости допельгангеров – это их жадность и трусость. Они проводят свою жизнь в энергичном преследовании золота и другого богатства. При нападении на группу авантюристов, например, они часто выбирают самых богато выглядящих, чтобы напасть на них сначала. Если их цель партия авантюристов, допельгангеры ждут пока партия будет на пути из подземелья и возвращается назад в город. Однако так как они трусливы, они предпочитают выбрать самый легкий путь к богатству. Допельгангер, выбирающий богатых авантюристов, избегает риска, как только сокровище попадает в его руки, и отступает при первом удобном случае, делая некоторое вероятное оправдание за отделение от человеческих членов группы. Также они иногда нанимаются как шпионы и убийцы за деньги.

**Экология:** Допельгангеры – искушенные и опасные паразиты, живущие за счет труда других. С ними нужно также считаться как с умными и эффективными шпионами и убийцами, которые могут давать выход политическому погрому в позициях власти. Злые волшебники в редких случаях, в течение коротко периода времени, управляли целыми королевствами, заменяя короля, принца или советника допельгангером.

Драколич

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Смотри ниже

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Как у прежнего типа дракона

СОКРОВИЩЕ: B, H, S, T

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Злые (любые)

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: Смотри ниже

ДВИЖЕНИЕ: Согласно прежнему типу дракона

HIT DICE: Согласно прежнему типу дракона

THAC0: Согласно прежнему типу дракона

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: Согласно прежнему типу дракона

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Оружие Дыхания и Заклинания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Невосприимчивость к Заклинаниям и Заклинания

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: Как у прежнего типа дракона

МОРАЛЬ: Смотри ниже

XP ЦЕННОСТЬ: Как за дракона прежнего типа, плюс 1,000

(и драколич и хозяин должен быть разрушен)

Драколич – ожившее существо, произошедшее после неестественной трансформации злого дракона. Таинственные методы и мощная магия применяемые в Культе Дракона, необходимы для создания драколича, хотя другие также говорят существуют.

Драколич может быть создан из любого злого подвида драконов. Драколич сохраняет физическую внешность своего первоначального тела, за исключением того, что его глаза становятся пылающими точками света, плывущего в темных гнездах глаз. Скелетные или полу-скелетные драколичи также наблюдались при случае.

Чувства драколича подобны чувствам его первоначальной формы; он может обнаружить невидимые объекты и существ (включая скрытые в темноте тумана) в пределах 10-футового радиуса в возрастную категорию, а также обладает естественной способностью яснослышания, в своем логовище равную диапазону 20 футов в возрастную категорию. Драколич может говорить, использовать заклинания и оружие дыхания своей первоначальной формы; он может использовать каждое из своих заклинаний однажды в день и может использовать оружие дыхания однажды каждые три боевых раунда. Также, драколич сохраняет интеллект и память о первоначальной форме.

**Бой:** Драколичи иммунны к *обаянию, сну, ослаблению, полиморфизму, холоду* (волшебному или естественному), *электричеству, обездвиживанию, безумию, и смертельному волшебству или символам*. Они не могут быть отравлены, парализованы или изгнаны жрецами. Они имеют ту же самую магическую сопротивляемость как их первоначальные формы; только волшебные нападения волшебников 6-го уровня или выше, или монстров 6 или большего количества Hit Dice имеют шанс воздействовать на драколичей.

Армор Класс драколича равен Армор Классу его первоначальной формы, улучшенный на -2 (например, если AC первоначальной формы был -1, AC драколича -3). Нападения на драколича, из-за его волшебной природы, не получают никакой премии бросков попадания или повреждения.

Первоначально, драколич имеет ту же самую мораль, как и его первоначальная форма. Однако, после того, как драколич победил в своем первом сражении, его оценка морали навсегда становится Бесстрашной (19 базовой); это предполагает, что противник или противники, вовлеченные в сражение имели общее количество Hit Dice по крайней мере 100% Hit Dice драколича (например, 16-HD, драколич должен нанести поражение противнику или противникам по крайней мере полных 16 HD, чтобы получить увеличение морали). Как только драколич получает увеличение морали, он также становится иммунным к *волшебному страху*.

Драколич имеет слегка более сильную способность внушать страх противникам, чем он, делал в своей первоначальной форме; противники должны бросить их инстинктивные защиты против заклинания с -1 штрафом (в дополнение к любым другим уместным модификаторам) чтобы сопротивляться ауре страха драколича. Завораживающий взгляд пылающих глаз драколича может также парализовать существ в пределах 40 ярдов, если они проваливают свои инстинктивные защиты (существа 6-го уровня {или 6 Hit Dice} или более высокого уровня получают +3 премию к их инстинктивным защитам). Если существо успешно спасается против завораживающего взгляда драколича, оно навсегда иммунно к завораживающему взгляду этого специфического драколича.

Установившаяся практика нападения драколича подобна нападениям его первоначальной формы; например, драколич, который первоначально был зеленым драконом, собьет слабого противника рядом физических нападений, но он будет преследовать огромных противников, нападая в подходящий момент оружием дыхания и заклинаниями.

Все физические нападения, типа разрывания когтями и укуса, причиняют то же самое повреждение как первоначальная форма драколича, плюс 2d8 единиц жуткого повреждения. Жертва, раненная драколичем, если она проваливает инстинктивную защиту против парализации, парализована на 2d6 раундов. Устойчивость к повреждению от холода, временная или постоянная, отрицает жуткое повреждение, но не парализацию. Драколичи не могут выпивать уровни жизни.

Все драколичи могут делать попытку управления нежитью (согласно микстуре управления нежитью) однажды каждые три дня на любом виде нежити в 60 ярдах. Инстинктивные защиты нежити против этой силы переносят -3 штраф; если управление нежитью успешно, оно продолжается только один ход. Пока управление нежитью используется, драколич не может использовать другие заклинания. Если драколич прерывает управление нежитью прежде, чем оно использовалось полный ход, драколич все еще должен ждать три дня прежде, чем эта сила может быть использована снова.

Если драколич или протодраколич убит, его дух немедленно возвращается к хозяину. Если не имеется никакого трупа в диапазоне для того, чтобы обладать им, дух пойман в хозяине до времени пока труп не становится доступным. Драколича трудно уничтожить. Он может быть разрушен прямым *словом силы, убить* или подобным заклинанием. Если его дух в настоящее время содержится в его хозяине, уничтожение хозяина, когда подходящий труп не в пределах диапазона, эффективно уничтожает драколича. Аналогично, активный драколич неспособен сделать попытку дальнейшего переселения, если его хозяин разрушен. Судьба развоплощенного духа драколича - то есть духа без тела или хозяина является неизвестной, но предполагается, что он проваливается на более низкие планы.

**Логово/Общество:** Создание драколича – это сложный процесс, вовлекающий трансформацию злого дракона тайными волшебными силами, наиболее печально известные практикующие которых – члены Культа Дракона. Этот процесс обычно совместное усилие между злым драконом и волшебниками, но особенно мощные волшебники, как известно, принуждали злого дракона, подвергнуться трансформации против его желания.

Любой злой дракон возможный кандидат на трансформацию, хотя старые или старше драконы использующие способности заклинания, более предпочтительны. Как только кандидат защищен, волшебники сначала готовят хозяина дракона, неодушевленный объект, который будет содержать силу жизни дракона. Хозяин должен быть твердым изделием ценностью не меньше 2,000 gp, и довольно долговечным (дерево, например, является неподходящим). Обычно для хозяина используется драгоценный камень, особенно рубин, жемчужина, карбнкул и черная жемчужина, и часто устанавливается в рукояти меча или другого оружия. Хозяин подготовлен, используя *зачаровывание предмета* на него и говоря имя злого дракона; изделие может сопротивляться заклинанию, успешно спасаясь против заклинания как волшебник 11-го уровня. Если заклинание отвергнуто, для хозяина должно использоваться другое изделие. Если заклинание не отвергнуто, изделие может функционировать как хозяин. Если желательно, стеклосталь может быть брошена на хозяина, чтобы защитить его.

Затем, для злого дракона подготовится специальная микстура. Точный состав микстуры изменяется в зависимости от возраста и типа дракона, но она должна содержать точно семь компонентов, среди них микстура управления злым драконом, микстура неуязвимости и кровь вампира. Когда злой дракон выпивает микстуру, результаты определяются следующим образом (бросая процентные кубики):

**Бросок Результат**

01-10 Никакого эффекта.

11-40 Микстура не работает. Дракон переносит 2d12 единиц повреждения и бьется в конвульсиях 1-2 раунда.

41-50 Микстура не работает. Дракон умирает. Полное желание или подобное заклинание необходимо, чтобы воскресить дракона; желание преобразовать дракона в драколича кончается другим броском по этой таблице.

51-00 Микстура Работает.

Если микстура срабатывает, дух дракона переходит к хозяину, независимо от расстояния между хозяином и телом дракона. Тусклый свет внутри хозяина указывает на присутствие духа. Пока дух содержится в хозяине, он не может совершать любые действия; с ним нельзя ни войти в контакт, ни атаковать магией. Дух может оставаться в хозяине неопределенно долго.

Как только дух содержится в хозяине, хозяин должен быть принесен в пределы 90 футов от рептилийного трупа; дух ни в коем случае не может обладать живым телом. Первоначальное тело духа идеально, но труп любого рептилийного существа, которое умерло или было убито в пределах предыдущих 30 дней, подходящее.

Волшебник, который первоначально подготовил хозяина, должен коснуться хозяина, использовать заклинание магического сосуда назвать имя дракона, а затем касаться трупа. Труп должен провалить инстинктивную защиту против заклинания, чтобы дух успешно овладел им; если он спасается, он никогда не будет принимать дух. Следующие модификаторы применяются к броску:

-10, если труп – собственное прежнее тело духа (который может быть мертв в течение любого отрезка времени).

-4, если труп имеет те же самые жизненные ценности как дракон.

-4, если это труп истинного дракона (любой тип).

-3, если это труп огненного дракона, ледяного ящера, виверны или огненного ящера.

-1, если это труп драколиска, драгона, динозавра, змеи или другой рептилии.

Если труп принимает дух, он становится ожившим духом. Если оживляемый труп - прежнее тело духа, он немедленно становится драколичем; однако, он не восстановит свой голос и оружие дыхания в течение следующих семи дней (обратите внимание, что в это время он не будет способен использовать заклинания с устными компонентами). В конце семи дней, драколич восстанавливает свой голос и оружие дыхания.

Если оживший труп – это не прежнее тело духа, он немедленно становится протодраколичем. Протодраколич имеет память и воспоминания о своей первоначальной форме, но имеет хитпоинты и невосприимчивость к заклинаниям и жреческому изгнанию драколича. Протодраколич не может ни говорить, ни использовать заклинания; далее, он не может причинять жуткое повреждение, использовать оружие дыхания, или внушение страха как драколич. Его сила, движение и Армор Класс как у захваченного тела.

Чтобы стать полным драколичем, протодраколич должен сожрать по крайней мере 10% своего первоначального тела. Если тело не было послано к другому плану существования, протодраколич всегда чувствует присутствие своего первоначального тела, независимо от расстояния. Протодраколич неустанно разыскивает свое первоначальное тело исключая все другие действия. Если его первоначальное тело было сожжено, расчленено или иначе разрушено, протодраколич должен просто сожрать пепел, или части равные или превышающие 10% его первоначальной массы тела (полное разрушение первоначального тела возможно только через использование *дезинтеграции* или подобного заклинания; тело могло быть восстановлено желанием или подобным заклинанием, если заклинание брошено на том же самом плане как дезинтеграция). Если протодраколич неспособен сожрать свое первоначальное тело, он пойман в своей текущей форме пока не убит.

Протодраколич превращается в полного драколича в пределах семи дней после того, как он сожрет свое первоначальное тело. Когда трансформация полностью завершилась, драколич походит на свое первоначальное тело; он может теперь говорить, использовать заклинания и оружие дыхания своего первоначального тела, в дополнение к наличию всех способностей драколича.

Процедура для обладания новым трупом, та же самая как объяснено выше, за исключением того, что помощь волшебника больше не обязательна (использование магического сосуда требуется только для первого овладения). Если дух успешно заново захватит свое первоначальное тело, он еще раз становится полным драколичем. Если дух обладает другим телом, он становится протодраколичем и должен сожрать свое прежнее тело, чтобы стать полным драколичем.

Между драколичем и создавшими его волшебниками, существуют симбиотичные отношения. Волшебники оплатят и помогут своему драколичу, также как и он регулярными предложениями сокровищ. По возвращении, драколич защищает своих волшебников против врагов и других угроз, а также помогает им в различных исследованиях. Подобно драконам, драколичи – одиночки, но они получают комфорт от знания того, что они имеют союзников.

Драколичи вообще найдены в тех же самых логовах как и драконы, из которых они были созданы; драколичи, созданные из зеленых драконов, например, вероятно, будут найдены в субтропических и умеренных лесах. Хотя они не живут со своими волшебниками, их логовища всегда расположены от них не дальше, чем на расстоянии несколько миль. Драколичи предпочитают темноту и обычно встречаются ночью, в темных лесах, или в подземных лабиринтах.

**Экология:** Драколичи никогда не голодны, но они должны есть, чтобы заправить горючим свое оружие дыхания. Подобно драконам, драколичи могут потреблять почти все, но предпочитают продовольствие, поедаемое их первоначальными формами (например, если драколич первоначально был красным драконом, он предпочитает свежее мясо). Тело разрушенного драколича рушится в грязно пахнущий порошок в пределах нескольких часов; этот порошок может использоваться хорошо осведомленными волшебниками, как компонент для создания микстур управления нежитью и подобных волшебных веществ.

Драконы, Общее

Драконы – древняя, воздушная раса рептилий. Они довольно известны и их боятся из-за их размера, физического мастерства и волшебных способностей. Самые старые драконы – среди наиболее мощных существ в мире. Большинство драконов идентифицировано цветом своей чешуи.

Имеется, множество подвидов драконов, большинство из которых попадают в три широких категории: цветные, драгоценные и металлические драконы. Цветные драконы включают черных, синих, зеленых, красных и белых драконов; все чрезвычайно злые и их боятся больше всего. Металлические драконы: латунные, бронзовые, медные, золотые и серебряные драконы; они благородные и добрые, высоко уважаемые мудрыми людьми.

Драгоценные драконы: аметистовые, кристаллические, изумрудные, сапфировые и топазовые драконы; они нейтральны относительно добра и зла, и очень харизматические и учтивые, мастера убеждения, восхищающиеся загадками. Хотя они в общем меньше и медленнее, чем другие драконы, драгоценные драконы часто более знающие и более интеллектуальные, и имеют другие способности, дающие им компенсацию, подобно псионике.

В дополнение к драконам в этих трех классификациях, имеются другие драконы, которые, могут сначала кажется, быть членами этих категорий. Например, стальной дракон, кажется, металлический дракон, но имеет только одно оружие дыхания; в то время как каждый "истинный" металлический дракон имеет два. Аналогично, коричневый дракон, кажется, типичным, злым цветным драконом; но он не имеет никаких крыльев, и поэтому не "истинный" цветной дракон.

Хотя все подвиды драконов, как полагают, возникли из тех же самых корней десятки тысяч лет назад, существующие подвиды сильно разошлись, работая вместе только в чрезвычайных обстоятельствах, типа мощной взаимной угрозы. Однако добрые драконы никогда не работают со злыми драконами, хотя несколько нейтральных драконов, как известно, работали со злыми или добрыми драконами. Золотые драконы иногда свободно смешиваются с серебряными драконами, а изумрудные драконы иногда найдены с сапфировыми драконами.

Когда злые драконы различных видов встречаются друг с другом, обычно они сражаются, чтобы защитить свою территорию. И хотя добрые драконы различных подвидов более терпимы друг к другу, они также очень территориальные. Обычно они пробуют выяснить разногласия в мирной манере. Драгоценные драконы часто улаживают межвидовые споры с помощью соревнований.

Все подвиды драконов имеют 12 категорий возраста, и получают большее количество способностей и большую мощь, когда они стареют. Драконы располагаются в размере от нескольких футов после рождения до более 100 футов, после того, как они достигли статуса великого червя. Точный размер изменяется в зависимости от возраста и подвида. Размах крыла дракона примерно равен длине его тела; 15-20% длины тела дракона – шея.

Вообще, когда несколько драконов встречено, они – супружеская пара и молодняк. Супруги драконы – всегда молодые взрослые, взрослые или зрелые взрослые; молодые драконы, найденные с их родителями имеют молодую взрослую стадию или более молоды. Чтобы определить возраст молодых драконов бросают 1d6: 1 = яйцо; 2 = птенец; 3 = очень молодой; 4 = молодняк; 5 = подросток; 6 = молодой взрослый.

Во время первой части молодой взрослой стадии дракона он оставляет своих родителей, его жадность толкает его основать собственное логовище. Иногда, хотя и редко, даже юные драконы оставляют своих родителей, чтобы начать свою собственную жизнь. Когда пара семейных драконов стареет вне зрелой взрослой стадии, они раскалываются, желая независимости и жаждая сокровищ, ведущих их к обособлению. Старые драконы любого пола иногда поднимают молодняк, но только свой собственный – другие родители уходят, когда яйца положены.

Драконы, особенно старые, вообще являются уединенными из-за потребности и предпочтения. Они живут далеко от цивилизации, которую они рассматривают, слишком мелким и глупым смертным изобретением.

Драконы - внушающие страх хищники, но едят падаль, когда это необходимо и могут съесть почти все, если они достаточно голодны. Метаболизм дракона работает подобно высоко эффективной печи, используя 95% всего продовольствия, которое дракон поедает. Дракон также может перерабатывать неорганический материал, и некоторые драконы развили вкус к такой плате за проезд.

Хотя цели и идеалы драконов изменяются среди подвидов, все драконы жадны. Они любят копить богатство, собирая насыпи монет и собирая так много драгоценностей, драгоценных камней и волшебных изделий сколько возможно. Они находят, что вид сокровища им нравиться, и они греются в сиянии волшебных изделий. Для дракона, никогда не достаточно сокровищ. Драконы с большими запасами не желают оставлять их на долгое время, рискуя выходить из своих логовищ только, чтобы патрулировать непосредственные области или найти продовольствие. Драконы любят делать кровати из своих сокровищ, формируя укромные уголки и насыпи, чтобы приспособить их под свои тела. Ко времени, когда они созревают до стадии великого червя, сотни драгоценных камней, и монет вставлены в их шкуру.

**Защита Дракона:** Армор Класс дракона улучшается, когда он становится старше, и существо становится более жестким. Старые и старшие драконы иммунны к обычным снарядам; их покрытая драгоценностями шкура отклоняет стрелы и другие маленькие снаряды. Большие снаряды (из катапульт, гигантов и т.д.) и волшебные снаряды затрагивают их как обычно. Молодые взрослые и старшие драконы излучают персональную ауру, которая делает их частично стойкими к вредной магии. Сопротивляемость магии дракона увеличивается когда он стареет.

**Шкура Дракона:** Шкура дракона высоко ценится доспешниками с навыком позволяющим им превратить ее в щиты и доспех, ценный из-за своей внешности и защиты, которую он предоставляет. Драконий доспех предоставляет своему владельцу Армор Класс на 4 меньше чем Армор Класс дракона, из которого он был получен, с минимальным Армор Классом 8. Например, доспех из юного бронзового дракона (AC O) предоставляет своему владельцу AC 4. Доспех Дракона податлив и легок, веся только 25 фунтов.

Чешуя драгоценных драконов имеет свойства фактических драгоценных камней; они огранены и отражают свет. Они слегка более ломки чем у других драконов, так что доспех, сделанный из них требует более частого ремонта.

Доспех Дракона не предоставляет никакую дополнительную защиту, типа сопротивляемости к огню или холоду, хотя доспех может быть очарован, чтобы обеспечить такую защиту. Сопротивляемость дракона некоторым элементам основана на всем их теле, а не только шкуре. Простой доспех дракона дорог в изготовлении, оценен в 1,000-10,000 gp, в зависимости от мастерства и защиты, которую он предоставляет. Доспех из шкуры дракона может быть очарован, также, как другие формы доспеха, до максимума +5.

Драконьи щиты также не предлагают никакую дополнительную защиту. Они сделаны из натянутой на деревянную раму шкуры. Такие щиты весят 3 фунта (если маленькие) или 8 фунтов (если большие) и стоят 20-120 или 30-180 золотых частей.

**Чувства Дракона:** Все драконы имеют превосходные зрение, обоняние и слух. Их острые чувства позволяют им обнаружить все невидимые объекты и существа (включая существа, или изделия, скрытые в темноте или тумане) в пределах радиуса равного 10 футам за категорию их возраста. Все драконы обладают естественной способностью яснослышания относительно своих логовищ; диапазон 20 футов в возрастную категорию. Дракон должен концентрироваться на определенной секции в пределах своего логовища или окружающей области, чтобы услышать то, что там происходит.

Некоторые драконы способны телепатически связываться с любым интеллектуальным существом. Процентный шанс для дракона, чтобы говорить телепатией основан на его Интеллекте и возрастной категории. Обратитесь к индивидуальным описаниям для процентов.

**Логовища Дракона:** Все логовища драконов далеки от смертной цивилизации, и они трудны в обнаружении, потому что драконы предпринимают осторожные меры, чтобы скрыть свое прибытие и передвижение. Обычно имеется мало, если таковые вообще имеются, живых существ вокруг логовищ, потому что соседние существа боятся драконов, а большинство драконов съедает тех немногих существ, которые являются достаточно глупыми, чтобы остаться.

Когда молодой взрослый дракон оставляет своих родителей в поисках собственного логовища, он тратит несколько лет, перемещаясь с места на место, чтобы найти пещеру или каверну которая лучше всего подходит для его индивидуальности. В большинстве случаев, драконы ищут все большие и большие пещеры, которые могут легко вместить их, когда они растут. Обычно ко времени когда дракон достигает зрелой взрослой стадии, он выбрал большое логовище, в котором он планирует оставаться весь остаток своей жизни. Дракон в этой стадии наверняка собрал уже значительное количество сокровищ и не желает перемещать их в другое место.

Определение местонахождения и характер логовищ дракона изменяются в зависимости от подвида; консультируйтесь с индивидуальными драконами для определенной информации. Однако, одна вещь остается постоянной: любой дракон рассматривает свое логовище и соседние области своими областями. Существо, которое нарушает или угрожает логовищу угрожает дракону, и будет иметь с ним дело. Некоторые добрые драконы могут быть более снисходительны, чем другие подвиды в этом вопросе. Все драконы держат свое сокровище, скрытым в глубине в пределах своих логовищ, а некоторые драконы создают опасные условия в пределах своих логовищ, чтобы предохранить неосторожных существ от достижения сокровища.

**Полет Дракона:** Несмотря на свой большой размер, драконы – изящные и компетентные летуны; большинство класса маневренности C. Это частично благодаря их мощным крыльям, а частично из-за врожденной магии дракона. Драконы могут подниматься в половине скорости и пикировать на двойной скорости.

Дракон может быстро изменять направление, выполняя маневр бочки. Дракон не может подниматься в высоту в течение раунда, когда оно выполняет бочку, но он может пикировать. Маневр позволяет дракону делать разворот от 120 до 240 градусов независимо от его скорости или размера.

Пикирующие драконы могут ударять когтями с +2 премией к Силе Атаки. Драконы, пикирующие на наземных противников могут также ударять обоими крыльями, но тогда они должны приземляться немедленно после нападения.

При участии других летающих противников, драконы могут или рвать когтями или кусать, но не то и другое сразу. В воздухе дракон должен парить, чтобы использовать заклинания (но врожденные способности могут использоваться в любое время). Парящий дракон теряет 1,000 футов высоты в раунд, и его передняя скорость равна одной половине его скорости полета в раунде прежде, чем он начал парить.

Таблица Драконов

Возрастная Возраст Модификатор Боевой Радиус Модификатор

Категория (в годах) Hit Die Модификатор Страха Спасения от Страха

1 Птенец 0-5 -6 +1 Нет Нет

2 Очень молодой 6-15 -4 +2 Нет Нет

3 Молодой 16-25 -2 +3 Нет Нет

4 Подросток 26-50 Нет +4 Нет Нет

5 Молодой Взрослый 51-100 +1 +5 15 ярдов +3 (+7)

6 Взрослый 101-200 +2 +6 20 ярдов +2 (+6)

7 Зрелый Взрослый 201-400 +3 +7 25 ярдов +1 (+5)

8 Старый 401-600 +4 +8 30 ярдов 0 (+4)

9 Очень старый 601-800 +5 +9 35 ярдов -1 (+3)

10 Почтенный 801-1,000 +6 +10 40 ярдов -2 (+2)

11 Червь 1,001-1,200 +7 +11 45 ярдов -3 (+1)

12 Великий Червь 1,200+ +8 +12 50 ярдов -4 (0)

**Страх Дракона:** Драконы могут насылать панику или страх. Простой взгляд молодого взрослого или старшего дракона заставляет существ с меньше 1 Hit Die (также как всех неплотоядных, неагрессивных существ с меньшим количеством Hit Dice, чем у дракона), автоматически бежать в панике 4d6 раундов.

Обученные военные скакуны, организованные военные единицы, и отдельные существа с 1 Hit Die или больше, но с меньшим количеством Hit Dice чем у дракона не паникуют, но они могут быть поражены страхом, если они в пределах ауры страха дракона. Аура окружает нападающего или ураганно атакующего дракона в указанном радиусе и в дорожке на земле непосредственно под летающим драконом, чья высота 250 футов или меньше. Существа не паникующие автоматически имеют право на инстинктивную защиту против окаменения. Если существо, не прошло инстинктивную защиту, оно поражено страхом и сражается с -2 штрафом к нападению и повреждению. Аура увеличивается в размере и силе, в зависимости от возрастной категории дракона; существа подвергшиеся ауре, получают премию инстинктивной защиты или штраф как показано в Таблице Дракона. Все существа с Hit Dice равным, или больше чем таковые дракона иммунны к эффекту страха.

Драгоценные драконы не так неотъемлемо внушают страх как другие драконы, так что инстинктивные защиты против их аур страха получают премии; премии появляются в круглой скобке в Таблице Дракона.

**Модификатор Hit Die Дракона:** Hit Dice дракона изменяется в зависимости от подвида и изменен основываясь на их возрастной категории. Обратитесь к индивидуальным описаниям дракона для базового Hit Dice для каждого вида, и к Таблице Дракона для модификатора, основанного на возрасте. Чем старше дракон, тем больше Hit Dice он имеет. Например, черный дракон имеет базовый Hit Dice 10. Птенец черного дракона вычитает 6 Dice, получая 4. Великий червь черный дракон добавляет 8 Dice до общего количества 18.

Инстинктивные защиты драконов привязаны к их Hit Dice. Каждый дракон спасается как файтер, равный уровню Hit Dice дракона. Например, птенец черный дракон спасается как файтер 4-го уровня, в то время как черный дракон великий червь спасается как файтер 18-го уровня.

**Боевой Модификатор Дракона:** Боевой модификатор дракона изменяется в зависимости от возрастной категории. Премия или штраф применяются к повреждению, выбрасываемому для каждого физического нападения. Это не относиться к оружию дыхания дракона. Боевой модификатор также применяется к базовому уровню использования заклинания дракона (возрастная категория), определите фактический уровень, на котором дракон использует заклинания (таким образом, великий червь использует заклинания на 24-ом уровне способности).

**Нападения Дракона:** Все драконы имеют такую форму нападения: коготь/коготь/укус и оружие дыхания. Оружие дыхания может использоваться однажды каждые три раунда. Драконы также используют несколько других форм нападения, которые детализированы в следующем тексте. Драконы часто делят свои нападения между противниками, используя более опасные нападения, типа укуса, против противников, которые как они чувствуют, будут самыми серьезными.

Обычно любимые нападения дракона – это оружие дыхания, волшебные способности (или заклинания) и физические нападения. Дракон, который дышит в течение раунда боя, не может также нападать физически. Волшебные способности (но не заклинания) могут использоваться в дополнение к любым нападениям, кроме оружия дыхания.

**Когти:** Дракон может использовать свои когти, чтобы напасть на существа в его фронте и по сторонам. Если дракон пинает одной задней ногой, он может нападать только одним когтем (другой, должен использоваться, чтобы поддержать равновесие).

**Укус:** Из-за длинной шеи дракона, он может кусать существа за спиной и по сторонам.

**Схватывание:** Только молодые взрослые и старшие драконы могут схватывать. Это происходит, когда летающий дракон пикирует и пытается захватывать существо одним из своих когтей. Существо, ударенное этим методом поднято в воздух. Имеется 50% шанс, что у схваченного существа будут полностью обездвижены руки, и поэтому физически не может нападать на дракона. Схваченные существа иногда поднимались на большие высоты и отпускались. Схваченное существо может быть сжато в когте на автоматическое повреждение когтями каждый раунд, или перемещено в пасть дракона (перемещение требует успешной Силы Атаки). Если перемещение преуспевает, жертва автоматически переносит повреждение укуса каждый раунд; если оно терпит неудачу, жертва роняется. Драконы в возрасте старый и старше могут нести жертву в каждом когте, и они могут пробовать схватить две жертвы сразу. Черви и великие черви могут нести три жертвы, но одна из первый двух схваченных должна быть перемещена из когтя в пасть прежде, чем третья может быть схвачена.

Дракон может схватить существа на две или больше категории размера меньше, чем он сам. Например, дракон, который является 45' длинной – существо Гаргантюа, поэтому самое большое существо, которое он может схватить – Большое (12' длинной).

**Резкое Падение:** Если Данжон Мастер хочет позволить резкое падение, летящий в воздухе или прыгнувший дракон, спускающийся по крайней мере с 30 футов над целью, может приземлятся на жертву. Дракон сокрушает и полностью обездвиживает противников, используя свои когти и хвост, причиняя повреждение равное его укусу. Дракон может раздробить так много существ как его боевой модификатор. Дракон выбрасывает отдельное нападение против каждого затронутого существа. Существа, по которым промахнулись – убежали. Раздробленные существа, должны бросить успешные инстинктивные защиты против окаменения или быть полностью обездвиженными под драконом, автоматически перенося раздрабливающее повреждение в течение следующего раунда, если дракон не перемещается с них. Если дракон хочет поддерживать полное обездвиживание, жертвы должны бросить успешные инстинктивные защиты против окаменения, чтобы стать свободными. Боевой модификатор дракона применяется как штраф ко всей инстинктивной защите против раздрабливания. Дракон не может совершать любые другие действия при резком падении или обездвиживании.

**Пинок:** Любой дракон может пинать существа, нападающие на него из-за спины. Пинок наносит повреждение когтя, и ударенные существа должны бросить проверку Ловкости на 1d20 или отбрасываться назад на 1d6 футов, +1 фут в возрастную категорию дракона. Отброшенные назад должны делать успешные инстинктивные защиты против окаменения (измененные боевым модификатором дракона) или падать. Если дракон нападает с одним когтем, он может пинать только одной задней ногой (другой, должен использоваться для равновесия). Он не может бить хвостом при ударе ногой.

**Удар Крылом:** Молодые взрослые и старшие драконы могут использовать в бою свои крылья; цели должны быть по сторонам дракона. Причиненное повреждение, такое же как нападение когтя, и раненные существа должны бросить проверку Ловкости на 1d20 или падать.

**Удар Хвоста:** Взрослые и старшие драконы могут использовать свои хвосты, чтобы напасть на существ в их тылу и по сторонам. Нападение хвостом причиняет то же самое повреждение, как нападение двух когтей и воздействует на столько целей как возрастная категория дракона. Дракон выбрасывает отдельное нападение против каждого существа. Ударенные существа должны бросить успешные инстинктивные защиты против окаменения (измененные боевым модификатором дракона) или быть ошеломлены на 1d4+1 минут. Удар хвоста может разбивать легкую деревянную структуру и даже повреждать куб силы (один заряд в две единицы боевого модификатора, округляя вниз).

**Остановка:** Любой дракон, летящий около земли может останавливать свое движение вперед и зависнуть на один раунд; он должен приземляться немедленно после того. После остановки, дракон может нападать укусом и всеми четырьмя лапами. Вместо этого он может использовать свое оружие дыхания, но это редко случается, так как драконы могут дышать и на крыле. Если дракон останавливается в области с большим количеством деревьев или свободной земли, ветер от его крыльев создает облако пыли и мусора с тем же самым радиусом как его аура страха. Существа в пределах облака ослеплены, и никакое активирования заклинания не возможно. Пыль висит в течении одного раунда.

**Заклинания:** Драконы изучают заклинания случайно. Данжон Мастер должен беспорядочно определить, какие заклинания знает любой специфический дракон. Дракон может использовать каждое заклинание однажды в день, если случайное определение не указывает то же самое заклинание больше чем однажды, тогда дракон может использовать его больше чем один раз в день. Драконы не используют книги заклинаний и не молятся божествам; они просто спят концентрируясь, когда они пробуждаются, и запомнили свои заклинания. Заклинания дракона имеют только устный компонент; заклинания имеют Время Активирования 1, независимо от уровня. Драконы не могут физически нападать, использовать оружие дыхания, использовать волшебные способности или лететь (кроме парения) при активировании заклинания.

Дракон, Драгоценный Аметистовый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные и холодные горные озера

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -4 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 40 (C), Sw 12

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 7 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/1-10/5-30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Переменная

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (30’ базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичный (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Аметистовые драконы мудрые и королевские, и игнорируют то, что они считают мелкими ссорами между добром и злом, порядком и хаосом. Когда аметистовые драконы вылупляются, они имеют лавандовую чешую с маленькими светлыми, прозрачно-фиолетовыми чешуйками. Когда они становятся старше, чешуйки постепенно темнеют. Взрослые – цвета искрящейся лаванды.

Аметистовые драконы говорят на собственном языке и общем языке всех драгоценных драконов, и 18% драконов аметиста птенцов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Аметистовые драконы предпочитают бою, переговоры. Если ведение переговоров идет ужасно, дракон нападает сначала оружием дыхания, затем псионикой и заклинаниями. Они никогда не скрываются и не делают попытки засады. Аметистовые драконы рассматривают отступление постыдным, но сделают это, если им угрожает смерть.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания аметистового дракона – ограненный, фиолетовый ромб, которым он может плеваться в середину врагов, до расстояния 75 футов. Ромб взрывается с сотрясающей силой, причиняя обозначенное повреждение всем существам в пределах 60' воздействия (спасение против оружия дыхания с половиной повреждения). Кроме того, все существа размера огромный и меньше должны спастись против парализации, или быть сбиты с ног. Любое существо, получающее повреждение от взрыва имеет 50% шанс упасть без сознания на один раунд в возрастной уровень дракона, плюс 1d8 раундов. Аметистовый дракон использует заклинания и использует свои волшебные способности на 9-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

Аметистовые драконы рождаются с врожденной способностью дышать водой и устойчивостью к ядам. Они также иммунны, к силовым нападениям и эффектам *бусинок силы*, *ручных заклинаний Бигби*, *силовой стены* и *Эластичной Сферы Отилука*. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** Хождение по воде шесть раз в день.

**Подросток:** Нейтрализация яда шесть раз в день.

**Взрослый:** Изменение формы, как друид, в рептилию, птицу, или млекопитающее, три раза в день, с каждой формой годной к употреблению только однажды в день.

**Старый:** Эластичная Сфера Отилука три раза в день.

**Очень старый:** Волшебное зеркало в водоеме один раз в день.

**Почтенный:** Управление погодой один раз в день.

Резюме Псионики:

**Уровень Dis/Sci/Dev Атака/Защита Счет PSPs**

= HD 3/3/5 PB, EW, PsC/M-, TS, TW = Int 250

**Обычные способности** (большинство аметистовых драконов предпочитают психокинетические способности, но многие выбирают психометаболизм, как дополнительную дисциплину):

**Психокинетика - Наука:** взрыв, проекция силы, телекинез. **Преданность:** контроль тела, инерционный барьер, молекулярное движение.

**Психометаболизм - Наука:** полное лечение, сдерживание энергии, метаморфоза. **Преданность:** клеточный уровень, расширение, сокращение.

**Телепатия - Наука:** доминирование, связь разумов, стирание памяти. **Преданность:** контакт, esp, проникновение идентичности, определение правды.

**Метапсионика - Наука:** empower, психическая хирургия, ультравзрыв. **Преданность:** увеличение, псионическое чувство, психическая утечка.

**Логово/Общество:** Аметистовые драконы живут на берегах изолированных горных озер и водоемов, некоторые в пещерах под водой. Они хорошие родители, но полагают, что их молодняк должен обслуживать себя, как только они станут молодыми взрослыми. Аметистовые драконы ненавидят красных и белых драконов, и полагают, что серебряные и медные драконы глупы.

**Экология:** Аметистовые драконы предпочитают есть рыбу и большое количество драгоценных камней. Они не неотъемлемые враги любой формы жизни.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 2-10 4-10 -1 2d8+1 Нет Нет Нет 4,000

2 10-18 10-16 -2 4d8+2 Нет Нет Нет 6,000

3 18-28 16-26 -3 6d8+3 Нет Нет Нет 7,000

4 28-38 26-36 -4 8d8+4 Нет/1 Нет H, U, T 9,000

5 38-53 36-46 -5 10d8+5 1/1 25% H, Ux2, T 10,000

6 53-68 46-56 -6 12d8+6 1/2 1 30% H, Ux3, Tx2 12,000

7 68-80 56-66 -7 14d8+7 1 1/2 1 1 35% H, Ux4, Tx2 13,000

8 80-92 66-76 -8 16d8+8 2 1/2 2 1 1 40% H, Ux6, Tx3 15,000

9 92-102 76-82 -9 18d8+9 2 1 1/2 2 2 1 1 45% H, Ux8, Tx3 17,000

10 102-112 82-88 -10 20d8+10 2 2 1 1/2 2 2 2 1 1 50% H, Ux10, Tx4 19,000

11 112-122 88-94 -11 22d8+11 2 2 2 2 1/2 2 2 2 2 1 55% H, Ux13, Tx4 20,000

12 122-132 94-100 -12 24d8+12 2 2 2 2 2 2/2 2 2 2 2 2 60% H, Ux16, Tx5 21,000

Дракон, Драгоценный Изумрудный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические и субтропические потухшие вулканы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -2 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Br 3

HIT DICE: 12 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Переменная

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (20' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Изумрудные драконы очень любопытны, особенно относительно местной истории и цивилизации, но предпочитают только наблюдать. Они наиболее параноидальные из драгоценных драконов, и не любят людей, подходящих слишком близко к их сокровищу.

При рождении изумрудные драконы имеют прозрачные зеленые чешуйки. Когда они стареют, чешуйки укрепляются и получается много оттенков зеленого. Они сверкают на свету, и кожа дракона, кажется, в постоянном движении.

Изумрудные драконы говорят на собственном языке и общем языке всех драгоценных драконов, и 14% драконов изумруда птенцов имеет способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Изумрудные драконы обычно строят ловушки и сигнализации вокруг своих логовищ, чтобы предупреждаться относительно посетителей. Они часто скрываются от вторгшихся, используя специальные способности, чтобы наблюдать, и редко выходят, чтобы говорить. Если вторгшиеся нападают или приближаются к сокровищу дракона, дракон прячется в норе, чтобы удивить свои жертвы, затем он использует оружие дыхания и когти, стараясь быстро покалечить столько, сколько он сможет. Если дракон стоит перед превосходящими силами, он отступит, если необходимо ожидая многие годы исполнения своей мести.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания изумрудного дракона – громкий, пронзительный вопль, который создает звуковую вибрацию, затрагивающую всех существ в пределах 120 футов от рта дракона. Все в области могут спасаться против оружия дыхания с половиной повреждения от болезненных колебаний. Жертвы должны сделать вторую инстинктивную защиту против оружия дыхания или быть ошеломлены, неспособны защищаться или нападать, в течение трех раундов в возрастной уровень дракона, плюс 1d4 раундов. Те, кто успешно спасаются, оглушены и дизорентированы вместо этого, на подобное количество времени, и с -1 к Силе Атаки. Глухота не защищает их от вибрирующего повреждения, но предотвращает ошеломление или дополнительную глухоту. Изумрудный дракон использует заклинания и свои волшебные способности на 6-м уровне, плюс его боевой модификатор.

Изумрудные драконы рождаются с врожденной способностью *ходить по огню* и устойчивостью к звуковым нападениям. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *Заколдованный Звук* три раза в день.

**Подросток:** *Гипнотизм* три раза в день.

**Взрослый:** *Небольшие метеоры Мелфа* три раза в день.

**Зрелый взрослый:** *Обездвиживание персоны* три раза в день.

**Почтенный:** *Оживление камня* один раз в день.

**Великий червь:** *Внушение* один раз в день.

Гипнотизм и внушение произведены искусным слегка колеблющимся движением дракона его чешуи.

Резюме Псионики:

**Уровень Dis/Sci/Dev Атака/Защита Счет PSPs**

= HD 2/2/3 PB, II/M-, TW = Int 180

**Обычные способности** (большинство изумрудных драконов предпочитают телепатические способности):

**Сверхчувствительность - Наука:** видение ауры, чтение объекта, сверхпознание. **Преданность:** круговая видимость, боевой разум, чувство опасности.

**Телепатия - Наука:** изгнание, связь разумов, исследование. **Преданность:** войти в контакт, ESP, обнаружение жизни, связь взглядом, звуковая связь.

**Логово/Общество:** Изумрудные драконы уединенные, они устраивают логовища в конусах потухших или редко активных вулканов. Эти драконы – очень заботливые родители и предпочитают, чтобы их молодняк оставался в логовище максимально долго для взаимной защиты. Изумрудные драконы иногда живут около сапфировых драконов. Они боятся сильной жадности красных драконов.

**Экология:** Изумрудные драконы будут есть все, но предпочитают ящериц и гигантов. Они активно враждебны к огненным гигантам.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 3-9 2-7 1 2d4+1 Нет Нет Нет 2,000

2 9-18 7-14 0 4d4+2 Нет Нет Нет 3,000

3 18-27 14-21 -1 6d4+3 Нет Нет Нет 5,000

4 27-36 21-28 -2 8d4+4 1 Нет ½H, Qx2 7,000

5 36-45 28-35 -3 10d4+5 1/1 15% H, Qx4, T 8,000

6 45-54 35-42 -4 12d4+6 1 1/1 20% H, Qx6, T 10,000

7 54-63 42-49 -5 14d4+7 1 1/1 1 25% H, Qx8, Tx2 12,000

8 63-72 49-56 -6 16d4+8 1 1 1/2 1 30% H, Qx10, Tx2 13,000

9 72-81 56-63 -7 18d4+9 2 1 1/2 1 1 35% Hx2, Qx12, Tx2 14,000

10 81-90 63-70 -8 20d4+10 2 2 1/2 2 1 40% Hx2, Qx14, Tx3 16,000

11 90-99 70-77 -9 22d4+11 2 2 1 1/2 2 1 1 45% Hx2, Qx16, Tx3 17,000

12 99-108 77-84 -10 24d4+12 2 2 1 1 1/2 2 2 1 50% Hx2, Qx18, Tx3 19,000

Дракон, Драгоценный Кристаллический Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные и холодные горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 24 (C), Jp 3

HIT DICE: 10 (базовый)

THAC0: 11 (базовый)

ЧЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Переменная

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: L (12' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Кристаллические драконы самые дружественные из драгоценных драконов, всегда любопытны к тому что происходит в мире. Хотя они редко сами ищут компанию, они охотно говорят с посетителями, которые не пробуют ничего у них украсть.

При рождении, кристаллические драконы имеют блестяще белые чешуйки. Когда драконы вырастают, их чешуйки становятся прозрачным. Лунный и звездный свет заставляет их чешуйки светиться, в то время как яркий солнечный свет предоставляет им великолепный блеск, такой что на кристаллических драконов почти невозможно смотреть.

Кристаллические драконы говорят на собственном языке и общем языке всех драгоценных драконов, и 10% птенцов кристаллических драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Кристаллические драконы чаще предпочитают беседовать, чем сражаться, и часто почти сразу используют *очаровать существо* в любой беседе. Первоначально они не скрываются, но если посетители станут враждебными, кристаллический дракон немедленно отступит, чтобы наблюдать за врагов своими специальными способностями, и планировать нападение. Часто сначала, он использует свое оружие дыхания, чтобы ослабить и дизорентировать врагов. Заклинания и другие способности используются когда необходимо, с когтями и зубами как последнее средство.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания этого дракона – это конус пылающих черепов; конус длиной 60 футов, шириной 5 футов во рту дракона, и шириной 25 футов на конце. Существа пойманные во взрыве, могут спасаться против оружия дыхания на половину повреждения, и должны делать вторую инстинктивную защиту против оружия дыхания, или быть ослеплены великолепными черепами на один ход в возрастной уровень дракона. Сияние черепов столь же яркое как дневной свет, и может видеться за мили. Существа в пределах 60 футов должны спастись против оружия дыхания или быть ослеплены, получая штраф -2 к Силе Атаки на один ход в возрастной уровень дракона. Кристаллический дракон использует заклинания и волшебные способности на 5-м уровне, плюс его боевой модификатор.

Кристаллические драконы рождены иммунными к световым нападениям и обычному холоду, и способны использовать *очаровать существо* по желанию. Когда они стареют, они получают такие дополнительные способности:

**Подросток:** *цветовое облако* три раза в день.

**Зрелый взрослый:** *предложение* три раза в день.

**Очень старый:** *счастливая чешуйка* один раз в день. Это позволяет дракону заколдовывать одну из своих чешуек как камень удачи. Очарование продолжается один час в возрастную категорию дракона. Такие чешуйки даются дружественным посетителям.

**Червь:** *управление ветром* три раза в день.

Резюме Псионики:

**Уровень Dis/Sci/Dev Атака/Защита Счет PSPs**

= HD 1/1/2 EW/M- = Int 100

Обычные способности:

**Сверхчувствительность - Наука:** яснослышание, ясновидение, сверхпознание. **Преданность:** любое.

**Логово/Общество:** Кристаллические драконы предпочитают холод, открытые области со свободными небесами, и они наслаждаются наблюдением звездного неба. Они, как известно, строили снежные форты, создавали красивые снежные скульптуры, и бросали шары снега в различные цели. Они любят веселье и вред. Кристаллические драконы – разумно добрые родители, только несколько безответственные.

На кристаллических драконов охотятся некоторые белые драконы. Однако редко но бывает, что кристаллический дракон примет молодого белого дракона, чтобы учить его и будут дружественными. Хотя в общем дружественные, они имеют великую вражду ко всем гигантам, которые иногда пробуют поработить их.

**Экология:** Кристаллические драконы предпочитают драгоценные камни и металлические руды всем другим пищевым продуктам.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 1-4 1-6 3 1d4+1 Нет Нет Нет 1,400

2 4-9 6-11 2 2d4+2 Нет Нет Нет 2,000

3 9-14 11-16 1 3d4+3 Нет Нет Нет 3,000

4 14-21 16-23 0 4d4+4 Нет/1 Нет E, Q 5,000

5 21-28 23-30 -1 5d4+5 1/1 5% E, Qx2, T 6,000

6 28-38 30-40 -2 6d4+6 1/1 1 10% H, Qx3, T 7,000

7 38-48 40-50 -3 7d4+7 1/1 1 1 15% H, Qx4, T 9,000

8 48-56 50-60 -4 8d4+8 1 1/1 1 1 20% H, Qx5, T 10,000

9 56-64 60-70 -5 9d4+9 1 1 1/2 1 1 25% H, Qx6, Tx2 12,000

10 64-72 70-77 -6 10d4+10 1 1 1/2 2 1 1 30% H, Qx7, Tx2 13,000

11 72-80 77-84 -6 11d4+11 2 1 1/2 2 2 1 35% H, Qx8, Tx2 15,000

12 80-92 84-91 -8 12d4+12 2 2 1/2 2 2 2 40% H, Qx9, Tx2 16,000

Дракон, Драгоценный Сапфирный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Специальноен

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -3 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Br 6

HIT DICE: 13 (базовый)

THAC0: 7 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/5-20 (3d6+2)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Переменные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (24' базовая)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

В то время как не активно враждебные, сапфирные драконы бойцовые, территориальные и первоначально подозрительны к любому, кто приближается.

Эти красивые драконы располагаются от светлого до темного синего цвета, и искрятся на свету, даже при рождении. Сапфирные драконы часто принимаются за синих драконов, если кто-то не вспоминает привилегированную засушливую окружающую среду последнего.

Сапфирные драконы говорят, на собственном языке и общем языке всех драгоценных драконов, и 16% птенцов сапфирных драконов имеет способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Сапфирные драконы вообще долго наблюдают за вторгшимися перед тем ка решить, что с ними делать, если это известные враги типа дроу или карликов. Если другие не активно враждебны, дракон делает попытку поговорить и использует заклинания, чтобы определить их намерения, и убедить их уйти. Если дракону или его сокровищу угрожают, он немедленно нападает оружием дыхания, заклинаниями, и физическими нападениями. Он использует псионику или другие специальные способности чтобы убежать, если его жизнь находится в опасности.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания этого дракона – конус высокого, почти неслышимого звука, длиной 75 футов, шириной 5 футов во рту дракона, и шириной 25 футов в конце. Существа, пойманные в нем могут спасаться против оружия дыхания с половину повреждения от разрушающего звука, и должны делать вторую инстинктивную защиту против оружия дыхания или быть затронуты страхом, в панике убегая от дракона в течение двух раундов в возрастной уровень дракона, плюс 1d6 раундов. Это метаболический эффект, и существа, незатронутые волшебным страхом все еще страдают от эффектов, если спасение подводит их. Глухота не защищает их от повреждения оружия дыхания, хотя она предотвращает эффекты страха. Сапфирный дракон использует заклинания и волшебные способности на 7-ом уровне, плюс боевой модификатор.

Сапфирные драконы рождены с устойчивостью ко всем формам страха, а также с устойчивостью к паутине, обездвиживанию, замедлению и параличу. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *Непрерывный Свет* три раза в день.

**Подросток:** *оформление камня* три раза в день.

**Взрослый:** *щит против магии* один раз в день.

**Зрелый взрослый:** *проход сквозь стену* шесть раз в день.

**Почтенный:** *каменная стена* три раза в день.

**Великий червь:** *солнечный луч* три раза в день.

Резюме Псионики:

**Уровень Dis/Sci/Dev Атака/Защита Счет PSPs**

= HD 2/2/4 PB, EW/M-, IF = Int 200

**Обычные способности** (большинство сапфирных драконов используют психопортационные способности):

**Сверхчувствительность - Наука:** яснослышание, ясновидение. **Преданность:** знание направления, радиальная навигация.

**Психокинетика - Наука:** дезинтеграция, молекулярная перестановка, телекинез. **Преданность:** оживить тень, управление светом, молекулярная манипуляция, смягчение.

**Психопортация - Наука:** любое. **Преданность:** любое.

**Логово/Общество:** Сапфирные драконы живут глубоко в подземелье и часто размещают свое сокровище в пещерах, доступных только через магию или псионику. Они иногда разделяют территорию с изумрудными драконами. Сапфирные драконы хорошо обращаются со своим молодняком, но вынуждают их уходить и находить свою собственную территорию, как только они становятся молодыми взрослыми.

**Экология:** Сапфирные драконы рассматривают гигантских пауков большим деликатесом и часто охотятся на них. Глубинные драконы, дроу, карлики, живодеры разума и aboleth – великие враги сапфирных драконов.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 4-10 2-5 0 2d6+1 Нет Нет Нет 2,000

2 10-20 5-10 -1 4d6+2 Нет Нет Нет 4,000

3 20-30 10-15 -2 6d6+3 Нет Нет Нет 6,000

4 30-40 15-20 -3 8d6+4 Нет/1 Нет H, Qx2 8,000

5 40-50 20-25 -4 10d6+5 1/1 20% H, Qx4, T 9,000

6 50-60 25-30 -5 12d6+6 1/1 1 25% H, Qx6, T 11,000

7 60-70 30-35 -6 14d6+7 1 1/1 1 30% H, Qx8, Tx2 13,000

8 70-80 35-40 -7 16d6+8 2 1/2 1 35% Hx2, Qx10, Tx2 14,000

9 80-90 40-45 -8 18d6+9 2 1 1/2 1 1 40% Hx2, Qx13, Tx3 15,000

10 90-100 45-50 -9 20d6+10 2 2 1/2 2 1 1 45% Hx2, Qx16, Tx3 17,000

11 100-110 50-55 -10 22d6+11 2 2 1 1/2 2 2 1 1 50% Hx2, Qx20, Tx4 18,000

12 110-130 55-65 -11 24d6+12 2 2 2 1/2 2 2 2 2 55% Hx2, Qx24, Tx4 20,000

Дракон, Драгоценный Топазовый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренное или холодное побережье

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -1 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 24 (C), Sw 9

HIT DICE: 11 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-7/2-7/2-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Переменные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (15' базовый)

МОРАЛЬ: Элитная (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Топазовые драконы недружелюбны и эгоистичны. Хотя они не злорадны, с ними редко приятно иметь дело из-за их беспорядочного поведения. Топазовые драконы не ищут компании, и не приветствуют ее.

Вылупившиеся топазовые драконы матового желто-оранжевого цвета. Когда они стареют, и их чешуя укрепляется, пластинки станут прозрачными и ограненными. Взрослые топазовые драконы искрятся на ярком солнечном свете.

Топазовые драконы говорят на собственном языке и общем языке всех драгоценных драконов, и 12% птенцов топазовых драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Топазовые драконы ненавидят вторгшихся, но избегают боя, часто превращаясь во что-либо, чтобы скрыться, используя псионику или магии. Если вторгшиеся враждебны, или они утомляют дракона, он нападает, сначала псионически, если это возможно, и используя заклинания, если ээто необходимо. Они любят использовать зубы и когти, и обычно оставляют оружие дыхания пока они не ранены. Дракон может притворно сдаваться, чтобы выиграть время, и отступит, если ему серьезно угрожают. Обычно он делает одно или более ложных отступлений, делая попытку возвращаться и напасть неожиданно.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания этого дракона – конус дегидрации, длиной 70 футов, шириной 5 футов во рту дракона и шириной 25 футов в конце. Когда он направлен против жидкостей, кубический фут воды высыхает в хитпоинт повреждения. Существа, пойманные конусом могут делать инстинктивную защиту против оружия дыхания с половиной повреждения от потери воды. Те, кто будут не в состоянии спасаться, теряют 1d6+6 единиц Силы; те, кто преуспевают, теряют только 1d6 единиц Силы. Лечебные заклинания менее мощные чем лечение или регенерация неэффективны против потери Силы, хотя жертвы, тщательно заботящиеся о своем здоровье, возвращают одну единицу Силы в день. Любое существо уменьшенное до 0 или меньшего количества Силы умирает немедленно. Топазовый дракон использует заклинания и волшебные способности на 5-ом уровне, плюс боевой модификатор.

С рождения, топазовые драконы могут дышать водой и иммунны к холоду. Когда они стареют, они получают следующие способности:

**Молодняк:** *защита от зла* или *добра* три раза в день.

**Подросток:** *исчезновение* три раза в день.

**Взрослый:** *стена тумана* три раза в день.

**Зрелый взрослый:** *аэрация воды* три раза в день, 10-футовый радиус в возрастную категорию дракона.

**Старый:** *разделение вод* один раз в день.

Резюме Псионики:

**Уровень Dis/Sci/Dev Атака/Защита Счет PSPs**

= HD 1/1/3 MT, II/M-, МБ = Int 120

**Обычные способности** (большинство топазовых драконов предпочитают психометаболические способности):

**Психокинетика - Наука:** телекинез. **Преданность:** оживление объекта, управление ветром, молекулярная манипуляция, смягчение.

**Психометаболизм - Науки:** сдерживание энергии, выпивание жизни, метаморфоза. **Преданность:** биологическая обратная связь, равновесие тела, причиняет распад, химическое моделирование.

**Логово/Общество:** Топазовые драконы, живут морем, часто строят или выдалбливают логово ниже уровня воды; они держат свои пещеры, полностью сухими. Драконы любят греться под солнцем на скалистых берегах насаждаясь ветром и солнцем. Они не очень любят воду и плавают только, чтобы охотиться или нападать. Они, в лучшем случае, безразличные родители и откажутся от молодняка, чтобы защитить себя. Они ненавидят бронзовых драконов и нападают на них, если увидят.

**Экология:** Топазовые драконы предпочитают есть рыбу и других водных существ, особенно гигантских кальмаров.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 2-9 2-5 2 1d6+1 Нет Нет Нет 2,000

2 9-16 5-9 1 2d6+2 Нет Нет Нет 3,000

3 16-23 9-13 0 3d6+3 Нет Нет Нет 5,000

4 23-35 13-17 -1 4d6+4 Нет/1 Нет E, Q 7,000

5 35-44 17-23 -2 5d6+5 1/1 10% H, Qx3, T 8,000

6 44-53 23-29 -3 6d6+6 1/1 1 15% H, Qx5, T 10,000

7 53-59 29-33 -4 7d6+7 1/2 1 20% H, Qx7, T 12,000

8 59-65 33-37 -5 8d6+8 1 1/2 1 1 25% H, Qx9, Tx2 14,000

9 65-70 37-41 -6 9d6+9 1 1 1/2 2 1 30% H, Qx11, Tx2 15,000

10 70-75 41-45 -7 10d6+10 2 1 1/2 2 1 1 35% H, Qx13, Tx2 16,000

11 75-80 45-48 -8 11d6+11 2 2 1/2 2 2 1 40% Hx2, Qx15, Tx3 17,000

12 80-92 48-50 -9 12d6+12 2 2 1 1/2 2 2 2 45% Hx2, Qx17, Tx3 18,000

Дракон, Металлический Бронзовый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический, Субтропический и Умеренный/Подземный, Берег Озера и Морской Берег

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -2 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Sw 12

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 8 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/4-24

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (42’ базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17 базовый)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Бронзовые драконы любознательны и любят людей и полулюдей. Они наслаждаются полиморфированием в маленьких, дружественных животных, так что они могут скромно наблюдать людей и полулюдей, особенно авантюристов. Бронзовые драконы процветают на простых поединках типа загадок и безопасных соревнований. Они очарованы войной и почти сразу присоединятся к армии, если только причина и плата хороши.

При рождении, чешуйки бронзового дракона желтые с оттенком зеленого, показывая только намек бронзы. Когда дракон приблизится к взрослой жизни, его цвет медленно изменится к богатому бронзовому тону, который становиться более темным, когда дракон стареет. Драконы в самой старой стадии развивают иссиня-черный оттенок на гранях их чешуек, подобно налету на древнем бронзовом доспехе или статуях.

Бронзовые драконы говорят на собственном языке, общем языке всех добрых драконов, и 16% птенцов бронзовых драконов имеет способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Бронзовые драконы ненавидят убивать существ с животным интеллектом и предпочли бы подкупать их (возможно продовольствием), или вынуждать их уходить с отвращением. Когда бронзовые драконы встречаются с интеллектуальными противниками, они используют свою способность ESP, чтобы изучить их намерения. При нападении они ослепляют противников стеной тумана, а затем ураганно атакуют. Или, если они летят, они хватают противников. При сражении под водой, они используют аэрацию воды, чтобы поддержать эффективность их оружия дыхания, и держать далеко от себя водных противников. Против лодок или кораблей они вызывают шторм или используют удар хвоста, чтобы разбить корпус. Если дракон склонен быть снисходительным, мореплаватели могли бы просто оказаться успокоенными, в тумане, связанными, или со сломанными мачтами.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Бронзовый дракон имеет два вида оружия дыхания: удар молнии 100' длинной и 5' на сторону, или облако газа отвращения 20' длиной, 30' шириной и 30' высотой. Существа пойманные в газе, должны спастись против оружия дыхания или перемещаться на полной скорости от дракона в течение двух минут в возрастной уровень дракона, плюс 1-6 минут. Существа пойманные в молнии, получают повреждение, спасаясь против оружия дыхания с половиной повреждения. Бронзовый дракон использует заклинания и волшебные способности на 8-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

С рождения, бронзовые драконы имеют способность *дышать водой*, могут *говорить с животными* по желанию, и иммунны к электричеству. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *создание еды и воды* и *полиморфирование себя* три раза в день. (Каждое изменение формы продолжается, пока дракон не выбирает другую форму. Возвращение к обычной форме дракона не считается как изменение.)

**Подросток:** *стена тумана* один раз в день.

**Взрослый:** *ESP* три раза в день.

**Зрелый взрослый:** *аэрация воды* три раза в день в 10' радиус в возрастную категорию дракона.

**Старый:** *вызывание подходящей погоды* один раз в день.

**Логово/Общество:** Бронзовые драконы любят быть около глубокой пресной или соленой воды. Они хорошие пловцы и часто посещают глубины, чтобы охладиться или охотиться за жемчужинами или сокровищами из затонувших кораблей. Они предпочитают пещеры, которые являются доступными только из под воды, но их логовища всегда сухи – они не кладут яйца, спят и не хранят сокровище под водой.

Бронзовые драконы любят морских млекопитающих, особенно дельфинов и китов. Эти животные обеспечивают драконов богатой информацией относительно кораблекрушений, которые драконы любят разграбить, и определяют поселения больших акул. Бронзовые драконы не переваривают пиратов, выводя из строя или уничтожая их корабли.

**Экология:** Бронзовые драконы едят водные растения и некоторые виды даров моря. Они особенно высоко ценят мясо акул. Также они поедают случайные жемчужины, и, подобно другим драконам, могут есть почти все. Злые, земноводные морские существа (особенно сагуане), которые могут вторгнуться в их заполненные воздухом логовища, являются их самыми большими врагами.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 5-14 3-10 1 2d8+1 Нет/ Нет Нет Нет 6,000

2 14-23 10-19 0 4d8+2 Нет/Нет Нет Нет 8,000

3 23-32 19-28 -1 6d8+3 Нет/Нет Нет Нет 10,000

4 32-42 28-37 -2 8d8+4 1 Нет E, S, T 12,000

5 42-52 37-44 -3 10d8+5 1 1 20% H, S, T 14,000

6 52-63 44-52 -4 12d8+6 2 1 25% H, S, T 15,000

7 63-74 52-60 -5 14d8+7 2 2 30% H, S, T 16,000

8 74-85 60-70 -6 16d8+8 2 2 1/1 35% H, S, Tx2 20,000

9 85-96 70-80 -7 18d8+9 2 2 2/1 1 40% H, S, Tx2 22,000

10 96-108 80-90 -8 20d8+10 2 2 2 1/2 1 45% H, S, Tx2 23,000

11 108-120 90-100 -9 22d8+11 2 2 2 2/2 2 50% H, S Tx3 24,000

12 120-134 100-110 -10 24d8+12 2 2 2 2 1/2 2 1 55% H, S, Tx3 25,000

Дракон, Металлический Золотой Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гений (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -4 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 40 (C), Jp 3, Sw 12 (15)

HIT DICE: 16 (базовый)

THAC0: 5 (как 16 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/1-10/6-36 (6d6)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (54' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичнаяё (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Золотые драконы мудры, разумны и доброжелательны. Они часто предпринимают самозваные квесты, чтобы достигнуть совершенства, и их не легко отвлечь от них. Они ненавидят несправедливость и грязную игру. Золотой дракон часто принимает облик человека или животного, и обычно будет встречен замаскированным.

При рождении, чешуйки золотого дракона темно-желтые с золотыми металлическими пятнами. Пятна становятся больше, когда дракон растет, во взрослой стадии пластинки становятся полностью золотыми.

Золотые драконы говорят на собственном языке, общем языке всех добрым драконов, и 18% птенцов золотых драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Золотые драконы обычно ведут переговоры перед боем. При разговоре с интеллектуальными существами они используют заклинания обнаружение лжи и обнаружения драгоценных камней, чтобы получить преимущество. В бою, они быстро используют премию удачи и благословение. Старшие драконы используют премию удачи в начале каждого дня, если ее продолжительность день или больше. Они очень интенсивно используют заклинания в бою. Среди их любимых: *сон, вонючее облако, замедление, огненный щит, туман убийца, шар неуязвимости, позже взрывающий огненный шар* *и* *лабиринт*.

Оружие Дыхания/Специальные Способности: Золотой дракон имеет два вида оружия дыхания: конус огня 90' длинной, 5' шириной во рту дракона и 30' шириной в конце, или облако мощного газа хлора 50' длиной, 40' шириной и 30' высотой. Существа пойманные в любом эффекте, имеют право на инстинктивную защиту против оружия дыхания с половиной повреждения.

При рождении, золотые драконы имеют способность дышать водой, могут свободно *говорить с животными*, и иммунны к огню и газу. Также они могут полиморфировать себя три раза в день. Каждое изменение формы продолжается, пока дракон не выбирает другую форму; возвращение к обычной форме дракона не считается изменением. Естественная форма золотого дракона имеет крылья. Однако, иногда они выбирают бескрылую форму, чтобы облегчить плавание, получая высокую плавающую норму, приведенную выше. Золотой дракон в любой бескрылой форме может лететь на скорости 6 (MC E).

Когда стареют, они получают следующие дополнительные способности:

Молодняк: *благословение* три раза в день.

Подросток: *обнаружение лжи* три раза в день.

Взрослый: *вызывание животного* один раз в день.

Зрелый взрослый: *вызывание животного* один раз в день, и *премия удачи* один раз в день.

Старый: *поиск* один раз в день, и *обнаружение драгоценных камней* три раза в день. (Это позволяет дракону узнать число и вид драгоценных камней в пределах 30' радиуса, продолжительность – одна минута).

Сила премии удачи зрелых взрослых используется, чтобы помочь добрым авантюристам. Прикосновением дракон может заколдовывать один драгоценный камень, чтобы он приносил удачу. Драгоценный камень – обычно тот, который был вложен в шкуру дракона. Когда дракон несет драгоценный камень, он и каждое доброе существо в 10' радиусе в возрастную категорию дракона получает +1 премию ко всем Броскам Спасения, и подобным броскам за один камень удачи. Если дракон дает драгоценный камень другому существу, только его носитель получает премию. Очарование продолжается три часа в возрастную категорию дракона. Плюс 1-3 часа. Очарование заканчивается, если драгоценный камень разрушен прежде, чем истекает его продолжительность.

**Привычки/Общество:** Золотые драконы могут жить везде. Их логовища изолированы и всегда сделаны из твердого камня, это или пещеры или замки. Обычно они имеют лояльную охрану: или животные приспособленные к ландшафту, или штормовые гиганты или добрые облачные гиганты. Гиганты обычно служат как охрана по соглашению о взаимной защите.

**Экология:** Золотые драконы могут есть почти все, однако, обычно они живут на жемчужинах или маленьких драгоценных камнях. Золотые драконы, получающие жемчужины и драгоценные камни от добрых или нейтральных существ, обычно будут благоприятно расположены к приносящим подарки, пока подарок не представлен как тупое взяточничество. В последнем случае, дракон примет подарок, но цинично среагирует на любую просьбу, которую высказывает дающий.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 7-19 6-16 -1 2d12+1 Нет Нет Нет 8,000

2 19-31 16-28 -2 4d12+2 Нет Нет Нет 9,000

3 31-43 28-38 -3 6d12+3 Нет Нет Нет 11,000

4 43-55 38-50 -4 8d12+4 1 Нет E, R, T 13,000

5 55-67 50-60 -5 10d12+5 2 35% H, R, T 15,000

6 67-80 60-70 -6 12d12+6 2 2 40% H, R, T 18,000

7 80-93 70-84 -7 14d12+7 2 2 2 45% H, R, T 19,000

8 93-10 84-95 -8 16d12+8 2 2 2 2/1 50% H, R, Tx2 20,000

9 106-120 95-108 -9 18d12+9 2 2 2 2 2/2 55% H, R, Tx2 22,000

10 120-134 108-120 -10 20d12+10 2 2 2 2 2 2/2 2 60% H, R, Tx2 23,000

11 134-148 121-133 -11 22d12+11 2 2 2 2 2 2 2/2 2 2 65% H, R, Tx3 24,000

12 148-162 133-146 -12 24d12+12 2 2 2 2 2 2 2 1/2 2 2 2 70% H, R, Tx3 25,000

Дракон, Металлический Латунный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Засушливая Пустыня и Равнина

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые (Нейтральные)

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 30 (C), Br 6

HIT DICE: 12 (базовый)

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/4-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (30' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17 базовый)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Латунные драконы – великие источники сообщений, но они не особенно хорошие собеседники. Они эгоцентричны и часто невоспитанны. Они часто имеют полезную информацию, но расскажут ее только после многочисленных просьб и намеков жертвы, что подарок был бы оценен.

При рождении, чешуйки латунного дракона матовые. Их цвет: латунный, пятнисто-коричневый. Когда дракон становится старше, пластинки станут более латунными, пока они не достигают теплого полированного вида.

**Бой:** латунные драконы предпочли бы говорить, а не сражаться. Если интеллектуальное существо пробует уйти от латунного дракона без подробного разговора с ним, дракон может получить припадок задетого самолюбия и пробовать вынудить разговор предложением или, давая дозу сонного газа. Если жертва заснет, она пробудится, оказавшись полностью обездвиженной под драконом или захороненный по шею в песке, пока жажда светской беседы дракона не будет уменьшена. Перед рукопашной схваткой, латунные драконы создают облако песка с помощью пыльного демона или управления ветром, затем ураганно атакуют или кусают. Латунные драконы часто используют управление температурой, чтобы создать высокую температуру для дискомфорту своих противников. Когда стоят перед реальной опасностью, более молодые латунные драконы будут улетать из поля зрения, а затем скрываться, роя норы. Более старые драконы отвергают эту уловку.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Латунный дракон имеет два вида оружия дыхания: конус сонного газа 70' длинной, 5' шириной во рту дракона и 20' шириной на конце; или облако пузырящейся пустынной высокой температуры 50' длинной, 40' шириной и 20' высотой. Существа пойманные в газе и жаре, независимо от Hit Dice или уровня, должны спастись против оружия дыхания с половиной повреждения. Латунный дракон использует свои заклинания и волшебные способности на 6-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

При рождении, латунные драконы могут свободно *говорить с животными*, и иммунны, к огню и нагреванию. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *создать* или *уничтожить воду* три раза в день.

**Подросток:** *пыльный демон* один раз в день.

**Взрослый:** *предложение* один раз в день.

**Зрелый взрослый:** *управление температурой* три раза в день в 10' радиус в возрастной уровень.

**Старый:** *управление ветром* один раз в день.

**Великий червь:** *Вызов джина* один раз в неделю.

Дракон обычно предварительно просит джина о некоторой службе. Хотя джин служит охотно, дракон заставит его драться только в чрезвычайных обстоятельствах, поскольку дракон был бы встревожен и обеспокоен, если бы джин был убит.

**Привычки/Общество:** Латунные драконы найдены в засушливых, теплых климатах; в пределах от песчаных пустынь, до сухих степей. Они любят интенсивную, сухую высокую температуру и проводят большинство своего времени, греясь на солнце. Они устраивают логовище в высоких пещерах, предпочтительно с выходом на восток, где солнце может нагревать камни, и их территория всегда, содержат несколько мест, где они могут греться и содержать неосторожных путешественников для беседы.

Латунные драконы очень социальны. Обычно они находятся в хороших отношениях с соседними латунными драконами и сфинксами. Латунные драконы преданные родители. Если их молодняк атакован, они будут пробовать убить врага, используя их оружие дыхания высокой температуры и получая полное преимущество от их собственной устойчивости.

Поскольку они разделяют то же самое логово, что и синие драконы – они самые злобные враги латунных драконов. Латунные драконы обычно проигрывают в конфронтации один на один, главным образом из-за большей досягаемости оружия дыхания синего дракона. Из-за этого, латунные драконы обычно пробуют уклониться от синих драконов, пока они не смогут сплотить своих соседей к массовому нападению.

**Экология:** Подобно другим драконам, латунные драконы, могут есть почти все, если возникает потребность. Однако практически, они едят очень мало. Они способны получать питание из утренней росы, редкая вещь в их логове, и были замечены, осторожно снимающими ее с растений своими длинными языками.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 3-6 2-5 3 2d4+1 Нет/Нет Нет Нет 4,000

2 6-14 4-12 2 4d4+2 Нет/Нет Нет Нет 6,000

3 14-22 12-18 1 6d4+3 Нет/Нет Нет Нет 8,000

4 22-31 18-24 0 8d4+4 Нет/1 Нет ½H 11,000

5 31-41 24-34 -1 10d4+5 1 15% H 13,000

6 41-52 34-44 -2 12d4+6 1 1 20% H 14,000

7 52-64 44-54 -3 14d4+7 2 1 25% H 15,000

8 64-77 54-64 -4 16d4+8 3 2/1 30% Hx2 17,000

9 77-91 64-74 -5 18d4+9 3 3/1 1 35% Hx2 18,000

10 91-105 74-84 -6 20d4+10 4 3/2 1 40% Hx2 19,000

11 105-121 84-94 -7 22d4+11 4 4/2 2 45% Hx3 20,000

12 121-138 94-104 -8 24d4+12 5 4/3 2 50% Hx3 21,000

Дракон, Металлический Медный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Засушливые и Умеренные Холмы и Горы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 1 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Jp 3

HIT DICE: 13 (базовый)

THAC0: 9

ЧЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/5-20

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (36' базовый)

МОРАЛЬ: Элитная (16 базовый)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Медные драконы – неисправимые шалуны, рассказчики шуток и загадочники. Они горды и поэтому плохие проигравшие, хотя они – разумно добрые победители. Они особенно эгоистичны, и жадны для своих жизненных ценностей, и имеют почти нейтральные склонности там, где имеется богатство.

При рождении, чешуйки медного дракона имеют румяный коричневый цвет с медным оттенком. Когда дракон становится старше, чешуйки станут более красивыми и более медно-красными, получая мягкий, теплый блеск ко времени, когда дракон становится молодым взрослым. Начиная с почтенной стадии, пластинки драконов приобретают зеленый оттенок.

Медные драконы говорят на собственном языке, общем языке всех добрых драконов, и 14% птенцов медных драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Медные драконы любят насмехаться и раздражить своих противников, надеясь на то что они откажутся или рассердятся и будут действовать по дурацки. Сразу вначале столкновения, медный дракон подскочит от одной стороны противника к другой, приземляясь на недоступных или вертикальных каменных поверхностях. Если не имеется никаких таких мест вокруг логовища дракона, дракон создаст их, используя оформление камня, перемещение грунта и каменную стену. Сердитый медный дракон будет топить своих противников в болоте, используя превращение камней в грязь, а избегших грязи жертв, загонит в нее пинками. Как только противники пойманы в грязи, дракон сокрушит их каменной стеной или схватит их и унесет наверх. При сражении с воздушными противниками, дракон завлечет своих врагов в узкие, каменные ущелья, где он сможет использовать его способность паучьего лазания в попытке заставить врага столкнуться со стенами.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Дыхание медного дракона является или облаком замедляющего газа 30' длинной, 20' шириной и 20' высотой, или всплеском кислоты 70' длинной и 5' шириной. Существа пойманные в газе, должны спастись против оружия дыхания или быть замедлены в течение трех минут в возрастной уровень дракона. Существа пойманные в кислоте, если спасаются против оружия дыхания получают половину повреждения. Медный дракон использует заклинания, и волшебные способности на 7-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

С рождения, медные драконы могут использовать *паучье лазание* (только каменные поверхности) и иммунны к кислоте. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *нейтрализация яда* три раза в день.

**Подросток:** *оформление камня* два раза в день.

**Взрослый:** *забыть* один раз в день.

**Зрелый взрослый:** *превращение камней в грязь* один раз в день.

**Старый:** *перемещение грунта* один раз в день.

**Великий червь:** *каменная стена* один раз в день.

Медный дракон может прыгать на 30 ярдов вперед или в бок, достигая высоты до 20' в середине скачка. Они могут прыгать на 30' вверх.

**Логово/Общество:** Медные драконы любят сухие, скалистые нагорья и горы. Они устраивают логовище в узких пещерах и часто скрывают входы, используя *перемещение грунта* и *оформление камня*. В пределах логовища, они создают хитрые лабиринты с открытыми вершинами. Они позволяют дракону летать или прыгать ко вторгшимся, проходящим через лабиринт.

Медные драконы ценят остроумие, и обычно будут оставлять добрые или нейтральные существа в покое, если они могут рассказать шутку, юмористическую историю, или поражать дракона, никогда не слышанным прежде. Они быстро раздражаются с существами, кто не смеются над их шутками или не принимают уловки и проделки дракона с хорошим настроением.

Поскольку они часто обитают в холмах в поле зрения логовищ красных драконов конфликты между этими двумя подвидами происходят очень часто. Медные драконы, обычно ищут укрытие, пока они не могут сравняться в силе.

**Экология:** Медные драконы неплохие охотники, хороший спорт, который обеспечивает охота, по крайней мере, столь же важен как и продовольствие, которое они получают. Они, как известно, едят почти все, включая металлические руды. Однако, они высоко ценят гигантских скорпионов, и другие большие ядовитые существа (они говорят, что яд обостряет их остроумие). Пищеварительная система дракона может благополучно переварить яд, хотя введенные в кровь яды затрагивают их как обычно.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 3-8 2-6 2 2d6+1 Нет Нет Нет 5,000

2 8-16 4-12 1 4d6+2 Нет Нет Нет 7,000

3 16-27 12-20 0 6d6+3 Нет Нет Нет 9,000

4 27-38 20-30 -1 8d6+4 1 Нет ½H, S 11,000

5 38-50 30-40 -2 10d6+5 2 10% H, S 14,000

6 50-59 40-50 -3 12d6+6 3 15% H, S 15,000

7 59-73 50-60 -4 14d6+7 3 1 20% H, S 16,000

8 73-86 60-70 -5 16d6+8 3 2/1 25% H, Sx2 17,000

9 86-100 70-80 -6 18d6+9 3 3/2 30% H, Sx2 19,000

10 100-114 80-90 -7 20d6+10 3 3 1/3 35% H, Sx2 21,000

11 114-130 90-100 -8 22d6+11 3 3 2/3 2 40% H, Sx3 22,000

12 130-147 100-110 -9 24d6+12 3 3 2 1/3 3 45% H, Sx3 23,000

Дракон, Металлический Серебряный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические, субтропические, и умеренные горы и облака

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -3 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Jp 3

HIT DICE: 15 (базовый)

THAC0: 5 (в 15 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальный

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/5-30 (5d6)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (48' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичнай (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Серебряные драконы добры и полезны. Они бодро помогут добрым существам, если их это им действительно необходимо. Они часто принимают форму добрых старичков или справедливых девиц при соединении с людьми.

При рождении, чешуйки серебряного дракона голубовато-серые с серебряными пятнышками в середине. Когда дракона подходит к взрослой жизни, его цвет медленно превращается в ярко блестящее серебро. Взрослый или старший серебряный дракон имеет настолько прекрасную чешую, что индивидуальные чешуйки являются едва видимыми. На расстоянии, эти драконы выглядят, как будто они сделаны из чистого металла.

Серебряные драконы говорят собственном языке, общем языке всех добрых драконов, а 16% птенцов серебряных драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Серебряные драконы не сильны и избегают боя кроме случаев когда они стоят перед очень злыми или агрессивными противниками. Если необходимо, они используют заклинание легкое как перышко, чтобы остановить любые, выпущенные в них снаряды. Они используют стену тумана или управление погодой, чтобы ослепить или смутить противников перед началом рукопашных нападений. Если сердиты, они будут использовать инвертирование гравитации, чтобы бросить врагов беспомощными в воздух, где они могут быть схвачены. Когда сражаются с летающими противниками, серебряный дракон скроется в облаках (часто созданных управлением погодой в ясные дни), и останется там используя ходьбу по облакам, а затем выскочит нападая, когда получит преимущество.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Серебряный дракон имеет два вида оружия дыхания: конус холода 80' длинной, 5' шириной во рту дракона и 30' шириной на конце, или облако парализующего газа 50' длинной, 40' шириной и 20' высотой. Существам пойманным в холоде, позволяют спасаться против оружия дыхания с половиной повреждения. Серебряный дракон использует свои заклинания и волшебные способности на 6-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

При рождении, серебряные драконы иммунны к холоду, и могут полиморфировать себя три раза в день. Каждое изменение формы продолжается, пока дракон не выбирает другую форму, возвращение к их обычной форме не считается изменением. Также они могут гулять по облакам. Это позволяет дракону наступать на облака или туман, как если бы это была твердая земля. Способность функционирует непрерывно, но может быть отменена или возобновлена по желанию. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** легкое как перышко два раза в день.

**Подросток:** стена тумана один раз в день.

**Взрослый:** управление ветром три раза в день.

**Зрелый взрослый:** управление погодой один раз в день.

**Старый:** инвертирование гравитации один раз в день.

**Логово/Общество:** Серебряные драконы предпочитают воздушные логовища на изолированных горных пиках, или непосредственно среди облаков. Когда они устраивают логовище в облаках там всегда будет очарованная область с твердым полом для кладки яиц и хранения сокровищ.

Серебряные драконы, кажется, предпочитают человеческую форму своей собственной, и часто имеют смертных компаньонов. Часто они разделяют глубокую дружбу со смертными. Однако в конце концов дракон неизбежно покажет свою истинную форму и уйдет, чтобы жить жизнью дракона какое-то время.

Экология: Серебряные драконы предпочитают человеческое продовольствие, и могут жить на такой плате за проезд неопределенно долго.

Поскольку они устраивают логовище на одних и техже территориях, серебряные драконы входят в конфликт с красными драконами. Поединки между этими двумя видами - разъяренные и смертельные, но серебряные драконы, вообще получают преимущество, так как они более способны к работе вместе против своих противников и часто имеют людей союзников.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 8-18 3-6 0 2d10+1 Нет Нет Нет 7,000

2 18-30 6-12 -1 4d10+2 Нет Нет Нет 8,000

3 30-42 12-16 -2 6d10+3 Нет Нет Нет 10,000

4 42-52 16-21 -3 8d10+4 2 Нет E, R 12,000

5 52-63 21-27 -4 10d10+5 2 2 25% H, R 14,000

6 63-74 27-32 -5 12d10+6 2 2 1 30% H, R 17,000

7 74-85 32-37 -6 14d10+7 2 2 2 35% H, R 18,000

8 85-96 37-43 -7 16d10+8 2 2 2 1/2 40% H, Rx2 19,000

9 96-108 43-48 -8 18d10+9 2 2 2 2/2 45% H, Rx2 21,000

10 108-120 48-54 -9 20d10+10 2 2 2 2 1/2 2 1 50% H, Rx2 22,000

11 120-134 54-60 -10 22d10+11 2 2 2 2 2/2 2 2 55% H, Rx3 23,000

12 134-148 60-67 -11 24d10+12 2 2 2 2 2 1/2 2 2 1 60% H, Rx3 24,000

Дракон, Цветной Белый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Арктические равнины, холмы, горы, и подземелья

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 1 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 40 (C), Sw 12

HIT DICE: 11 (базовый)

THAC0: 9 (как 11 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/3-16 (2d8)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (24' базовый)

МОРАЛЬ: Элита (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Белые драконы, самые маленькие и самые слабые из злых драконов, являются тугодумами, но эффективными охотниками. Они импульсивные, порочные и животные, имеют тенденцию учитывать только потребности и эмоции данного момента, и не имеют никакого предвидения или сожаления. Несмотря на свой низкий интеллект, они столь же жадны и злы, как другие злые драконы.

Чешуйки птенцов белых драконов – зеркально блестящие. Со временем их блеск исчезает, и ко времени, когда дракон достигает самой старой стадии, чешуйки становятся бледно-голубого и светло-серого смешанного с белым.

Белые драконы говорят на собственном языке, общем языке всех злых драконов, и 7% птенцов белых драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс, чтобы обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Независимо от размера цели, любимый метод нападения белого дракона состоит в том, чтобы использовать свое оружие дыхания и специальные способности перед началом сражения. Эта тактика иногда работает против дракона, поскольку он может исчерпывать свое оружие дыхания на меньшей добыче, а затем оказываться перед большим существом на которое он должен нападать физически. Если белый дракон преследует существ в воде, типа белых медведей или тюленей, он сразится их в их элементе, сражаясь когтями и зубами.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания белого дракона прибывает из мороза 70' длинной, 5' шириной во рту дракона, и 25' шириной на конце. Существа пойманные во взрыве, могут спасаться против оружия дыхания с половиной повреждения. Белый дракон использует свои заклинания и волшебные способности на 5-м уровне, плюс его боевой модификатор.

От рождения, белые драконы иммунны к холоду. Когда они становятся старше, они получают следующие дополнительные способности:

**Подросток:** *Ходьба по льду*, которая позволяет дракону идти по льду также легко как легкая прогулка существ по плоской, сухой земле.

**Зрелый взрослый:** *Порыв ветра* три раза в день.

**Очень старый:** С*тена тумана* три раза в день, это производит снег или снег с дождем скорее чем дождь.

**Червь:** *Морозный туман* три раза в день. Он затеняет видимость в 100' радиусе и создает мороз, создавая тонкий слой льда яркого света на земле и на всех поверхностях в пределах радиуса.

**Логово/Общество:** Белые драконы живут в холодных регионах, предпочитая земли, где температура редко поднимаются выше нуля (по Цельсию), а лед и снег всегда покрывает землю. Когда температура станет слишком теплой, драконы впадут в летаргию. Белые драконы греются в холодных ветрах, которые хлещут по земле, и они валяются и играют в глубоких снежных дюнах.

Белые драконы – вялые родители. Хотя молодняк остается с родителями от птенца до юной или молодой взрослой стадии, они не защищаются. Как только дракон проходит стадию птенца, он должен сам обеспечивать себя, узнавая, как охотиться и защититься, наблюдая за родителями.

Логовища Белых драконов – обычно ледяные пещеры и глубокие подземные палаты; они выбирают пещеры, которые открываются далеко от нагревающих лучей солнца. Белые драконы хранят все свое сокровище в пределах логовища, и предпочитают хранить его в пещерах, покрытых льдом, который отражает драгоценные камни, особенно алмазы, потому что они любят на них смотреть.

**Экология:** Хотя белые драконы, как и все другие драконы способны есть почти все, они очень специфичные и потребляют только то продовольствие, что было заморожено. Обычно после того, как дракон убил существо своим оружием дыхания, он будет падать и пожирать его, пока тело все еще жестко и холодно. Он будет хоронить другое убитое в снежных дюнах, пока оно не заморожено.

Естественные враги белых драконов – ледяные гиганты, убивающие драконов ради продовольствия и доспеха и подчиняющие их для охраны и как скакунов.

Длина Длина Оружие Волшебные Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Заклинания Магии Сокровищ Ценность

1 1-5 1-4 4 1d6+1 Нет Нет Нет 3,000

2 5-14 4-12 3 2d6+2 Нет Нет Нет 4,000

3 14-23 12-21 2 3d6+3 Нет Нет Нет 6,000

4 23-32 21-28 1 4d6+4 Нет Нет E 8,000

5 32-41 28-36 0 5d6+5 Нет 5% E, O, S 10,000

6 41-50 36-45 -1 6d6+6 1 10% E, O, S 12,000

7 50-59 45-54 -2 7d6+7 1 15% E, O, S 13,000

8 59-68 54-62 -3 8d6+8 2 20% E, O, Sx2 14,000

9 68-77 62-70 -4 9d6+9 2 25% E, O, Sx2 16,000

10 77-86 70-78 -5 10d6+10 3 30% E, O, Sx2 17,000

11 86-95 78-85 -6 11d6+11 3 35% E, O, Sx3 18,000

12 95-104 85-94 -7 12d6+12 4 40% E, O, Sx3 19,000

Дракон, Цветной Зеленый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Субтропический и Умеренный/Лес и Подземелья

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Sw 9

HIT DICE: 13 (базовый)

THAC0: 7 (как 13 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/2-20 (2d10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (36' базовая)

МОРАЛЬ: Элитная (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Зеленые драконы – плохохарактерные, средние, жестокие и невежливые. Они ненавидят совершенство и добрых существ. Они любят интриги и стремятся порабощать других существ лесистой местности, убивая тех, кем они не могут управлять или запугать.

Чешуйки птенца зеленого дракона являются тонкими, очень маленькими, и такого темно-зеленого оттенка, что кажутся почти черными. Со временем чешуйки дракона становятся большими и станут светлее, имея оттенки леса, изумруда и зеленых маслин, которые помогают ему гармонировать с лесистой средой. Чешуйки зеленого дракона никогда не станут столь же толстыми как у других драконов, оставаясь гладкими и гибкими.

Зеленые драконы говорят на собственном языке, общем языке всех злых драконов, и 12% птенцов зеленых драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Зеленые драконы начинают поединки при маленькой или без всякой провокации, придираясь к существам любого размера. Если цель интриги существо, с которыми дракону кажется, трудно иметь дело, дракон, будут преследовать существо, используя окружающую среду для укрытия, пока он не определит лучшее время, чтобы ударить и большинство соответствующей тактики, чтобы использовать. Если цель кажется огромной, дракон сначала нападет оружием дыхания, волшебными способностями и заклинаниями. Однако, если цель кажется слабой, дракон быстро будет делать свое присутствие известным, он любит вызывать ужас в своих жертвах. Когда дракон утомится этой игрой, он собьет существо, используя физические нападения, так что сражение продолжится более долго, и агония существа будет продлена.

Иногда, дракон выбирает управлять существом, типа человека или получеловека, через запугивание и предложение. Зеленые драконы любят задавать людям вопросы, особенно авантюристам, чтобы больше учиться относительно их общества, способностей, того что происходит в сельской местности, и имеется ли поблизости сокровище.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания зеленого дракона – облако ядовитого газа хлора, которое является 50' длинной, 40' высотой и 30 футов шириной. Существа в пределах облака могут спасаться против оружия дыхания с половиной повреждения. Зеленый дракон использует свои заклинания на 6-ом уровне, измененном его боевым модификатором.

От рождения, зеленые драконы иммунны к газам. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Подросток:** *Дышать водой*.

**Взрослый:** *Предложение* один раз в день.

**Зрелый взрослый:** *Искривление дерева* три раза в день.

**Старый:** *Рост растений* один раз в день.

**Очень старый:** *Запутать* один раз в день.

**Червь:** *Идти не оставляя следов* три раза в день.

**Логово/Общество:** Зеленые драконы найдены в субтропических и умеренных лесах, чем старше лес и больше деревья, тем лучше. Достопримечательности и запахи леса приятны дракону, и он рассматривает весь лес своей территорией. Иногда дракон вступит в отношения с другими злыми лесными существами, которые держат дракона, информированным относительно того, что происходит в лесу и окружающей области в обмен на их жизни. Если зеленый дракон живет в лесу на склоне, он будет стремиться порабощать гигантов с холмов, которых дракон рассматривает своими самыми большими врагами. Зеленый дракон устраивает свое логовище в подземных камерах глубоко под лесом.

Большинство зеленых встреченных драконов будут одни. Однако, когда спаренная пара драконов и их молодняк встречен, самка мгновенно атакует. Самец же будет отводить молодняк в безопасное место перед тем как присоединится к сражению. Родители чрезвычайно сильно защищают свой молодняк, несмотря на злую природу, и жертвуют собственными жизнями, чтобы спасти свое потомство.

**Экология:** Хотя зеленые драконы, как известно, ели фактически все, включая кусты и маленькие деревья, когда они достаточно голодны, особенно высоко они ценят эльфов. Если лес находится на холмах, гиганты с холмов будут охотиться на более молодых драконов, которых они рассматривают деликатесом.

Длина Длина Оружие Волшебные Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Заклинания Магии Сокровищ Ценность

1 2-7 2-5 3 2d6+1 Нет Нет Нет 5,000

2 7-16 5- 15 2 4d6+2 Нет Нет Нет 7,000

3 16-35 15- 31 1 6d6+3 Нет Нет Нет 8,000

4 35-44 31- 40 0 8d6+4 1 Нет ½H 11,000

5 44-53 40-48 -1 10d6+5 2 15% H 13,000

6 53-62 48-56 -2 12d6+6 3 20% H 14,000

7 62-71 56-64 -3 14d6+7 4 25% H 15,000

8 71-80 64-72 -4 16d6+8 4 1 30% Hx2 16,000

9 80-89 72-80 -5 18d6+9 4 2 40% Hx2 18,000

10 89-98 80-86 -6 20d6+10 4 3 45% Hx2 19,000

11 98-107 86-96 -7 22d6+11 4 4 50% Hx3 21,000

12 107-116 96-104 -8 24d6+12 5 4 55% Hx3 22,000

Дракон, Цветной Красный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические, субтропические и умеренные холмы и горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -3 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Jp 3

HIT DICE: 15 (базовый)

THAC0: 7 (как 9 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/1-10/3-30 (3d10)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (48' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичный (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Красные драконы наиболее жадные и скупые из всех драконов, всегда ищущие как бы увеличить свои запасы сокровищ. Ими их богатство завладевает ими, и они запоминают свои сокровища с точностью до последнего медяка. Они исключительно напыщенны и самоуверенны, считая себя превосходящими не только других драконов, но и всю другую жизнь вообще.

Когда красный дракон вылупляется, его маленькие чешуйки ярко алые и блестящие. Из-за этого, они могут быть быстро определены хищниками и людьми охотниками за шкурами, так что их скрывают в глубоких подземных логовищах и не разрешают им рисковать выходить наружу до конца их молодой стадии, когда их чешуя станет более темно-красной, блестящая структура будет заменена гладким, матовым цветом, и они буду способны лучше позаботиться о себе. Поскольку дракон продолжает стареть, они более способны заботиться о себе. Со временем, чешуйки дракона станут большими, толстыми, и столь же твердыми как металл.

Красные драконы говорят на собственном языке, общем языке всех злых драконов, и 16% птенцов красных драконов имеют способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладания этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Поскольку красные драконы очень самоуверенны, они никогда не останавливаются, чтобы оценить противника. Когда они замечают цель, они принимают поспешное решение напасть, используя одну из нескольких "совершенных" стратегий, разработанных ранее в одиночестве своих логовищ. Если существо кажется маленьким и незначительным, типа небронированного человека, дракон будет приземляться, чтобы напасть когтями и зубами, не желая стереть существо оружием дыхания, поскольку любое сокровище могло бы быть испорчено огнем. Однако, если красный дракон сталкивается с группой бронированных людей, он будет использовать свое оружие дыхания, специальные способности и заклинания (если достаточно стар чтобы иметь их) перед приземлением.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания красного дракона – конус жгучего огня 90' длинной, 5' шириной во рту дракона и 30' на конце. Раненные огнем существа, должны спастись против оружия дыхания с половиной повреждения. Красные драконы используют заклинания на 9-м уровне, измененном их боевым модификатором.

Красные драконы рождены иммунными к огню. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *Управление обычным огнем* три раза в день.

**Подросток:** *Пиротехника* три раза в день.

**Взрослый:** *Нагревание металла* однажды в день.

**Старый:** *Предложение* однажды в день.

**Очень старый:** *Гипнотизм* однажды в день.

**Почтенный:** *Обнаружение драгоценных камней*, вид и число в радиусе 100' три раза в день.

**Логово/Общество:** Красные драконы могут быть найдены на больших холмах или на склонах гор. С высокого пика они надменно рассматривают свою территорию, которой они считают все, что может быть замечено из их позиции. Они предпочитают логовища в больших пещерах, которые расширяются в глубины земли.

Красный дракон наслаждается своей собственной компанией, не связываясь с другими существами, и даже с другими красными драконами, если целям дракона нельзя содействовать. Например, некоторые красные драконы, имеющие заклинания обаяния, заставляя людей, действовать как свои глаза и уши, собирая информацию относительно близлежащих поселений и источников сокровищ. Когда красный дракон достигает молодой взрослой стадии, им заказывают форму логовища и окружающую территорию, поскольку это рассматривается как соревнование.

Красные драконы быстро сразятся всеми существами, которые вторгаются на их территорию, особенно с медными и серебряными драконами, которые иногда разделяют ту же самую окружающую среду. Золотые Драконы ненавистны им прежде всего потому что они верят, что золотые драконы "почти" столь же мощны как и они.

**Экология:** Красные драконы – мясоеды, хотя они способны переварить почти все. Их любимое продовольствие – дева любой человеческой или получеловеческой расы. Иногда драконы способны обаять сельских жителей на регулярное принесение им в жертву дев.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 1-12 3-12 0 2d10+1 Нет Нет Нет 7,000

2 12-23 12-21 -1 4d10+2 Нет Нет Нет 8,000

3 23-42 21-30 -2 6d10+3 Нет Нет Нет 10,000

4 42-61 30-49 -3 8d10+4 1 Нет E, S, T 12,000

5 61-80 49-68 -4 10d10+5 2 30% H, S, T 14,000

6 80-99 68-87 -5 12d10+6 2 1 35% H, S, T 15,000

7 99-118 87-106 -6 14d10+7 2 2 40% H, S, T 16,000

8 118-137 106-125 -7 16d10+8 2 2 1 45% H, S, Tx2 19,000

9 137-156 125-144 -8 18d10+9 2 2 2 50% H, S, Tx2 21,000

10 156-165 144-153 -9 20d10+10 2 2 2/1 55% H, S, Tx2 22,000

11 165-174 153-162 -10 22d10+11 2 2 2 2/2 60% H, S, Tx3 23,000

12 174-183 162-171 -11 24d10+12 2 2 2 2/2 1 65% H, S, Tx3 24,000

Дракон, Цветной Синий Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Бесплодные пустыни

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Любое

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (C), Br 4

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 7 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/3-24

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (42' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Синие драконы чрезвычайно территориальные и жадные. Они любят тратить долгие часы, готовя засады для стадных животных и неосторожных путешественников, и они тратят одинаково долгие часы, наблюдая за своими успехами и восхищаясь своими трофеями.

Размер чешуи синего дракона не на много увеличивается, когда дракон растет, хотя они станут более толстыми и тяжелыми. Чешуйки изменяются по цвету от радужно-голубого до темно-синего сохраняя блеск во все стадиях дракона, потому что дующие пустынные пески полируют их. Это делает синих драконов легко определяемыми в бесплодной пустынной местности. Однако драконы часто скрывают себя, роя норы в песке так, чтобы была видна только часть их головы.

Синие драконы любят парить в горячем пустынном воздухе; обычно летая днем, когда температура самая высокая. Некоторые синие драконы почти соответствуют цвету пустынного неба и используют эту окраску для своего преимущества в бою.

Синие драконы говорят на собственном языке, общем языке всех злых драконов, а 12% синих драконов птенцов имеет способность говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Синие драконы предпочитают сражаться на расстоянии, так что их противники могут ясно являться свидетелем всей силы их оружия дыхания, и с маленькой или никакой угрозы для себя. Часто синие драконы нападут непосредственно с высоты или будут рыть норы в песке, пока их противники не проходят в пределах 100 футов. Старые синие драконы будут использовать свои специальные способности, типа *Иллюзорного Ландшафта*, совместно с этой тактикой, чтобы маскировать землю и помогать себе в возможности удивить противников. Синие драконы будут бежать из сражения, только если они сильно повреждены, так как они рассматривают отступление трусостью.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания синего дракона разряд молнии 5' шириной, который летит на 100' по прямой линии изо рта дракона. Все существа пойманные в этом потоке, должны спастись против оружия дыхания с половиной повреждения. Синие драконы используют заклинания и используют свои волшебные способности на 7-м уровне, измененном их боевым модификатором.

Синие драконы рождены с устойчивостью к электричеству. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Молодняк:** *Создать или уничтожить воду* три раза в день.

**Подросток:** *Имитация звука* по желанию.

**Взрослый:** *Пыльный демон* один раз в день.

**Старый:** *Чревовещание* один раз в день.

**Почтенный:** *Иллюзорный Ландшафт* один раз в день.

**Привычки/Общество:** Синие драконы найдены в пустынях; бесплодных, продуваемых всеми ветрами равнинах; и горячих влажных бесплодных землях. Они наслаждаются суровым ландшафтом, потому что имеется мало препятствий, только случайное обнажение скал или дюны, чтобы прервать вид их территорий. Они проводят часы, рассматривая свои области наблюдая за нарушителями и восхищаясь их собственностью. Большинство встреченных синих драконов будут одни, потому что они не хотят разделить свою территории с другими. Однако, когда семейство встречено, самец будет свирепо нападать, защищая свою супругу, его собственность и молодняк. Самка также будет участвовать в нападении, если угроза является существенной.

Враги синих драконов – люди, убивающие драконов из-за их шкуры и сокровищ, и бронзовые драконы, которые живут в той же самой окружающей среде. Если синий дракон обнаруживает бронзового дракона в той же самой области, он не будет отдыхать, пока дракон нарушитель не убит или не изгнан.

Синие драконы устраивают логовище в обширных подземных пещерах, в которых они хранят свое сокровище. Хотя синие драконы соберут все, что выглядит ценным, они любят драгоценные камни, а особенно сапфиры.

**Экология:** Синие драконы способны потреблять почти все, и иногда вынуждены есть змей, ящериц и пустынные растения, чтобы помочь насытить их сильный голод. Однако они особенно любят стадных животных, типа верблюдов, и они насытятся караванами существ, которых они приготовят разрядом молнии.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 3-9 2-7 3 2d8+1 Нет Нет Нет 6,000

2 9-20 7-16 2 4d8+2 Нет Нет Нет 8,000

3 20-31 16-25 1 6d8+3 Нет Нет Нет 10,000

4 31-50 25-34 0 8d8+4 1 Нет ½H, S 13,000

5 50-69 34-43 -1 10d8+5 2 20% H, S 15,000

6 69-88 43-52 -2 12d8+6 3 25% H, S 16,000

7 88-97 52-61 -3 14d8+7 3 1 30% H, S 17,000

8 97-106 61-70 -4 16d8+8 3 2 35% H, Sx2 18,000

9 106-115 70-79 -5 18d8+9 3 3 40% H, Sx2 20,000

10 115-124 79-88 -6 20d8+10 3 3 1/1 45% H, Sx2 21,000

11 124-133 88-97 -7 22d8+11 3 3 2/2 50% H, Sx3 22,000

12 133-142 97-106 -8 24d8+12 3 3 3/3 55% H, Sx3 23,000

Дракон, Цветной Черный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любое болото, джунгли и подземелье

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 1 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 30 (C), Sw 12

HIT DICE: 12 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (30' основа)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Черные драконы оскорбительны, быстро возмущаются и обижаются на вторжения любого рода. Они любят мрачную среду, густую растительность, и предпочитают темноту дневному свету. Хотя и не столь интеллектуальные как другие драконы, черные драконы – инстинктивно хитрые и злорадные.

При рождении, чешуйки черного дракона тонкие, маленькие и блестяще. Но со временем чешуйки дракона станут большими, более толстыми и более матовыми, что помогает ему маскироваться в болотах и топях. Черные драконы говорят на собственном языке, общем языке всех злых драконов, и 10% птенцов черных драконов имеют способность телепатически говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс, чтобы обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию дракона.

**Бой:** Черные драконы предпочитают нападать из засады на свои цели, используя окружающую местность как укрытие. Их любимые цели – люди, которых они иногда будут преследовать в течение нескольких минут в попытке измерить их силу и богатство перед нападением. Против группы людей или огромного существа, дракон будет ждать пока топь ослабит цели прежде, чем присоединится к сражению. Черные драконы также будут использовать свое оружие дыхания перед началом рукопашного боя. При сражении в очень топких болотах и топях, черные драконы пытаются оставаться в воде или на земле; многочисленные деревья и покрытые листвой навесы ограничивают их маневренность в полете. Когда они стоят перед противником, который выглядит очень угрожающим, черный дракон будет пытаться улететь вне поля зрения, так что это не будет оставлять следов, и скрываться в глубоком водоеме или трясине.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания черного дракона поток кислоты 5' шириной, которая простирается на 60' по прямой линии от головы дракона. Все существа пойманные в этом потоке, должны спастись против оружия дыхания с половиной повреждения. Черный дракон использует заклинания и использует свои волшебные способности на 5-м уровне, плюс его боевой модификатор.

Черные драконы рождены с врожденной способностью *дышать водой* и устойчивостью к кислоте. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Подросток:** *Темнота* три раза в день в радиусе 10' в возрастную категорию дракона.

**Взрослый:** *Загрязнить воду* один раз в день. На каждую возрастную категорию которой дракон достигает, он может загрязнить 10 кубических футов воды, делая ее еще более грязной, инертной и неспособной поддержать животную жизнь. Когда эта способность используется против микстур и эликсиров, они станут бесполезными, если они выбрасывают 15 или лучше на 1d20.

**Старый:** *Рост растений* один раз в день.

**Почтенный:** *Вызывание насекомых* один раз в день.

**Великий червь:** *Обаяние рептилии* три раза в день. Это работает как заклинание очарования млекопитающего, но применимо только к рептилиям.

**Привычки/Общество:** Черные драконы живут в болотах, топях, дождевых лесах и джунглях. Они упиваются окружающей средой, где навесы деревьев отфильтровывают большинство солнечного света, рои насекомых заполняют воздух, а застойные покрытые мхом водоемы в изобилии. Черные драконы – превосходные пловцы и любят прятаться в мрачных глубинах болот и трясин. Они также изящны в полете; однако, они предпочитают лететь ночью, когда их большие формы скрыты темнотой неба. Черные драконы чрезвычайно эгоистичны, и большинство встреченных, будут одни. Когда семейство черных драконов встречено, взрослые защитят свой молодняк. Однако, если окажется, что жизнь взрослых находится в опасности, они откажутся от своего молодняка, чтобы спастись самим.

Они устраивают логовище в большой, глухой пещере и многокамерной подземной пещере. Старшие драконы способны скрыть вход в свои логовища способностью роста растений. Черные драконы особенно любят монеты. Старшие черные драконы иногда захватывают людей и спрашивают перед их убийством, выясняя, где сохраняются запасы золота, серебра и платиновых монет.

**Экология:** Черные драконы могут есть почти все, хотя они предпочитают обедать прежде всего рыбой, моллюсками и другими водными существами. Они любят угрей, особенно гигантские множества. Они также охотятся ради красного мяса, но они любят "солить" его, позволяя ему лежать в водоемах в пределах их логовища в течение нескольких дней перед едой.

Длина Длина Оружие Волшебные Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Заклинания Магии Сокровищ Ценность

1 3-6 2-5 4 2d4+1 Нет Нет Нет 4,000

2 6-15 5-12 3 4d4+2 Нет Нет Нет 5,000

3 15-24 12-19 2 6d4+3 Нет Нет Нет 7,000

4 24-33 19-27 1 8d4+4 1 Нет ½H 10,000

5 33-42 27-35 0 10d4+5 2 10% H 12,000

6 42-51 35-43 -1 12d4+6 3 15% H 13,000

7 51-60 43-50 -2 14d4+7 4 20% H 14,000

8 60-69 50-57 -3 16d4+8 5 25% Hx2 15,000

9 69-78 57-64 -4 18d4+9 6 30% Hx2 17,000

10 78-87 64-73 -5 20d4+10 7 35% Hx2 18,000

11 87-96 73-80 -6 22d4+11 8 40% Hx3 19,000

12 96-105 80-87 -7 24d4+12 9 45% Hx3 20,000

Глубинный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Холмистые и горные пещеры, подземные

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальный

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 30 (C), Br 6, Sw 9

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 7 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-12/3-12/3-24

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (24’ базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичный (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Глубинные драконы – малоизвестны в поверхностном мире. Они – охотники Подземелья. Хитрость и изворотливость, которую они используют для выживания, сопровождаемая радостью от охоты, прежде всего еще. Глубинные драконы тщательно накапливают и скрывают сокровища в различных тайниках, охраняемых ловушками и магией. Они способны использовать большинство волшебных изделий.

Глубинные драконы – переливчато каштановые, когда они проклевываются, с мягкой чешуей, и неспособны изменять форму. Они с рождения живут в логовище и пока они не смогут использовать две других формы: гигантский воздушный червь или змея, и человека (или дроу).

**Бой:** Глубинные драконы роют норы и сражаются мощными, дробящими камни когтями. Они любят сражаться и охотиться на добычу в темных пещерах Подземелья, используя свои различные формы. В форме змеи, они: AC 6, MV 9, Fl 4 (D), Sw 11, теряют нападения когтями, но получают нападение сжатия (требуется Сила Атаки, причиняет 3d8 единиц повреждения в раунд, препятствует движению, использованию заклинаний, и причиняет -1 на Силе Атаки и штраф AC в 1 единицу).

В человеческой форме, глубинный дракон: AC 10, MV 12, Sw 12, и причиняет повреждение типом оружия или заклинанием. Доспех может носиться, но он всегда разрушается (причиняя 2d4 единиц повреждения дракону) при любой трансформации формы. Глубинный дракон может изменять его черты, чтобы походить на любого гуманоида примерно человеческого размера. Существует 66% вероятность, что дракон сможет копировать определенного индивидуума достаточно хорошо, чтобы его приняли за фактическое существо.

Оружие дыхания глубинного дракона: конус разъедающего плоть газа длиной 50 футов, шириной 40 футов и высотой 30 футов. Существа в облаке могут спасаться против оружия дыхания с половиной повреждения (если они имеют сухую, обнаженную кожу, они спасаются против плотоядного газа с –2 штрафом). Ткань, металл и дерево не затронуты. С кожей обращаются как с сухой голой кожей.

Глубинные драконы используют заклинания на 9-ом уровне, измененном их боевыми модификаторами. Они рождены со способностями инфравидения, истинного наблюдения и безошибочного обнаружения магии, невосприимчивостью к обаянию, сну, и обездвиживающей магии. Глубинные драконы иммунны к крайним состояниям, высокой температуре и холоду (-3 на каждом кубике полученного повреждения, до минимума 1 hp в кубик).

Со временем глубинные драконы получают следующие дополнительные способности:

Возраст Способность

**Очень молодой** Может принять форму змеи 3 раза в день

**Молодняк** Может принять форму "человека" 3 раза в день

**Подросток** Еще одно формоизменение в день (каждое), регенерируют 1d4 hp в ход

**Взрослый** регенерирует 1d4 hp/6 раундов; свободное действие по желанию

**Зрелый взрослый** регенерирует 1d4 hp/4 раунда; левитация 3 раз в день

**Старый** Превращение камней в грязь и телекинез 3 раза в день

**Очень старый** Перемещение грунта 3 раза в день

**Почтенный** Проход сквозь стену и дезинтеграция 2 раза в день

**Червь** Одно дополнительное использование в день способностей, полученных начиная со старого возраста; оформление камня 2 раза в день, языки однажды в день

**Великий червь** Отвращение 3 раза в день, затрагивая всех кроме драконов. Одно дополнительное использование в день оформления камня и языки

**Логово/общество:** Глубинные драконы бродят по Подземелью и они великие исследователи. Наиболее часто глубинные драконы найдены в хорошо защищенных логовищах в Подземелье. Они часто используют свои способности, чтобы достигнуть пещер, недоступных для большинства существ. Глубинные драконы часто работают с дроу.

**Экология:** Глубинные драконы, как известно, ели почти все, но особенно высоко они ценят плоть моллюсков, рыб, kuo-toa и aboleth. Они рассматривают плащевиков и живодеров разума как опасных конкурентов в Подземелье. Глубинные драконы избегают конфронтации с другими драконами и никогда не сражаются и не крадут у других собственного вида.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 Птенец 1-5 1-4 3 2d8+1 Нет Нет Нет 3,000

2 Очень Молодой 4-12 17-28 2 4d8+2 Нет Нет Нет 5,000

3 Молодой 14-23 12-21 1 6d8+3 Нет Нет Нет 6,000

4 Подросток 23-32 21-28 0 8d8+4 1 Нет H,Q 8,000

5 Молодой Взрослый 28-36 51-60 -1 10d8+5 2 25% H,Qx2,E 10,000

6 Взрослый 41-50 36-45 -2 12d8+6 2 1 30% H, Qx3, E, S 12,000

7 Зрелый Взрослый 45-54 71-84 -3 14d8+7 3 2 35% Hx2, Qx4, E, S 14,000

8 Старый 59-68 54-62 -4 16d8+8 4 2 1/1 40% Hx2, Qx4, E, S, T 16,000

9 Очень Старый 68-77 62-70 -5 18d8+9 4 2 2/2 45% Hx3, Qx5, E, S, T 17,000

10 Почтенный 77-86 70-78 -6 20d8+10 4 3 21/2 1 50% Hx3, Q, E, S, T, U 18,000

11 Червь 86-95 78-85 -7 22d8+11 4 3 3 2/3 2 55% Hx3, Q, E, S, T, U, V 19,000

12 Великий Червь 85-94 134-146 -8 24d8+12 4 3 3 2 1/3 1 60% H, Q, E, S, T, U, V, X, Z 20,000

Желтый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Пустыня

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Смотри ниже

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (1-4)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 30 (C)

HIT DICE: 13 (базовый)

THAC0: 7 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/2-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: G (36’ базовый)

МОРАЛЬ: Чемпионская (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Хотя существование желтых драконов давно предсказывалась мудрецами (основываясь на теории первичных цветов), первый экземпляр был определен только пять или около того лет назад. Эти существа уединенные и скрытные, предпочитая долго ждать добычу, которая натыкается на тщательно подготовленные ловушки вместо активной охоты.

При рождении, желтые драконы имеют мягкие, коричневые чешуйки. Когда они становятся старше, пластинки укрепляются и становятся светлее в цвете, в конечном счете достигая серовато-желтого цвета пустынных песков. Их пластинки всегда имеют матовую структуру, давая им цвет, который плохо отражает свет. Даже их зубы и когти имеют подобный цвет. Никакая часть желтого дракона не вспыхнет на солнечном свете, таким образом выдавая его положение.

Желтые драконы говорят на собственном языке, который является весьма отличным от того, на котором говорят другие злые драконы. Желтые не имеют никакого интереса в разговоре с другими расами, так что они не изучают никаких других языков.

**Бой:** Предпочитая хитрость, чтобы сражаться и напасть из засады, желтые – жестокие и хитрые файтеры. Даже если они принуждены к ситуации, где прямой бой неизбежен, они все еще будут использовать свои заклинания и врожденные способности, чтобы вводить в заблуждение, неверно направлять, и отвлечь своих противников.

Излюбленная охотничья тактика для желтого – это вырыть крутостенную, конусообразную воронку в песке, а затем, хоронить себя на дне этого кратера выдвигая на поверхность только глаза и ноздри. Когда существо натыкается на воронку, дракон перемещает своими крыльями песок, заставляя крутые стены конуса разрушиться и добыча падает прямо в рот дракона. Желтый дракон использует заклинания и волшебные способности на 8-ом уровне, плюс его боевой модификатор.

Оружие дыхания желтого дракона – высокоскоростной взрыв опаляющегося воздуха, смешанного с песком. Он воздействует на область длиной 50 футов, шириной 40 футов и высотой 20 футов. Существа пойманные в пределах этого взрыва, должен бросить успешные инстинктивные защиты против оружия дыхания для получения только половины повреждения. Независимо от результата этого броска, они должны делать другую инстинктивную защиту против оружия дыхания. Неудача означает, что жесткий песок во взрыве дыхания повредил их глаза, ослепляя их на 1d4+1 раундов.

Желтые драконы иммунны к огню и жаре и могут использовать тишину, 10' радиусом по желанию. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

Возраст Способности

**Молодняк** Создать или уничтожить воду три раза в день

**Подросток** Пыльный демон три раза в день

**Взрослый** Улучшенная невидимость дважды в день

**Старый** Стена ветра три раза в день

**Червь** Ослабление три раза в день

**Логово/Общество:** Желтые драконы любят пустыни, предпочитая области песчаного, продуваемого ветрами опустошения. Они наиболее комфортно себя чувствуют при дневных температурах 105' F (~40' C), хотя они могут легко переживать морозную температуру ночью. Они разделяют почти такую же территорию как латунные; таким образом эти виды иногда входят в конфликт.

Желтые – уединенные, эгоистичные существа, которые не формируют никакие близкие обязательства с любым другими существами, включая других желтых драконов. Они высоко территориальные; единственное время когда они позволят другому желтому дракону находиться на их территории, когда они должны спариться, что является фактически весьма редким. Сразу после этого, драконы разделяются. Мать растит потомство, но не будет выходить из своего логова защищая их от нападавших. Молодые драконы обычно уходят от матери прежде, чем они достигают юной возрастной категории. Главные враги желтых драконов – латунные драконы, которые активно охотятся на меньшие существа.

**Экология:** Хотя они способны есть все, желтые любят свежее мясо. (Полу) люди рассматриваются деликатесом, как и не вылупившиеся яйца латунных драконов. (Желтые редко наслаждаются этим последним лакомством.)

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 Птенец 2-7 1-4 3 2d4+1 Нет Нет Нет 2,000

2 Очень Молодой 7-16 4-12 2 4d4+2 Нет Нет Нет 3,000

3 Молодой 16-35 12-21 1 6d4+3 Нет Нет Нет 5,000

4 Подросток 35-44 21-28 0 8d4+4 Нет Нет E 7,000

5 Взрослый Молодой 44-53 28-36 -1 10d4+5 1 Нет E, O, S 9,000

6 Взрослый 53-62 36-45 -2 12d4+6 1 1 5% E, O, S 11,000

7 Зрелый Взрослый 62-71 45-54 -3 14d4+7 2 1 10% E, O, S 12,000

8 Старый 71-80 54-62 -4 16d4+8 2 2 1 15% E, O, Sx2 13,000

9 Очень Старый 80-89 62-70 -5 18d4+9 2 2 2 20% E, O, Sx2 14,000

10 Почтенный 89-98 70-78 -6 20d4+10 2 2 2 1 25% E, O, Sx2 15,000

11 Червь 98-107 78-85 -7 22d4+11 2 2 2 2 30% E, O, Sx3 16,000

12 Великий червь 107-116 85-94 -8 24d4+12 2 2 2 2 1 35% E, O, Sx4 17,000

Коричневый Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой бесплодный/Пустыня

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (Зло)

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Br 24

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/3-30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: G (54’ базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Коричневые драконы, также известные как большие пустынные драконы, мигрировали из пустыни Raurin и теперь часто встречаются в пустынях в Восточного Mulhorand. Коричневые драконы – свирепые животные; хотя они интеллектуальны, они рассматривают людей как продовольствие, и ведут специфические разговоры с пищей. Они не имеют крыльев и не могут летать.

Коричневые драконы имеют окраску, подобную пустынным пескам, в пределах от тусклого коричневого в стадии птенца к почти белому в великого стадии червя. Они имеют маленькие, перепончатые когти, которые хорошо приспособлены для рытья, и очень большие, длинные пасти. Их чешуя жесткая, но не столь твердая как доспехи других дракона.

Коричневые драконы говорят на собственном языке и языке синих драконов. Они имеют шанс 5% в возрастную категорию способности общаться с любым интеллектуальным существом.

**Бой:** Коричневые драконы предпочитают рыть глубокие траншеи в песке и ждать добычу, чтобы неожиданно появляться и нападать из засады. Они имеют 90% шанс услышать шаги существа размером с человека на пустынных песках с 500 футов.

Коричневые драконы передвигаются по пустынному песку с невероятной тишиной, налагая -5 штраф броскам на неожиданность противников. Старые коричневые драконы используют иллюзии или даже заклинания невидимости, чтобы скрыть себя.

Когда коричневые драконы захватывают свою добычу, они держат ее в челюстях, создавая облако кислоты 5-футов шириной, которое продолжается по прямой линии от головы дракона до 60 футов. Все существа пойманные в облаке, могут бросать инстинктивную защиту против оружия дыхания с половиной повреждения.

Коричневые драконы используют кислотное облако против большого числа, но не против верховых противников, так как они знают, что лошади - это хорошая еда и не причиняют столько хлопот как люди. Коричневые драконы используют заклинания как волшебники 8-го уровня.

Они рождены иммунными к кислоте и эффектам пустынной высокой температуры. Они могут выживать в душных окружающих средах почти неопределенно долго.

Когда они стареют, коричневые драконы получают следующие способности:

Возраст Способности

Молодняк создает песок, чтобы закрыть норы

Подросток создать воду однажды в день

Взрослый создать песчаную бурю (Mulhorandi заклинание) однажды в день

Почтенный вызывают 12-HD земного элементала

Великий червь дезинтеграция однажды в день

**Логово/Общество:** Коричневые драконы найдены в пустыне, часто близко к обжитым областям. Они типично живут в глубоких норах в почти 1,000 футов под песком, где они выкапывают обширные палаты.

Коричневый дракон спаривается и поднимает семейство только короткий период времени; все встреченные родители, находятся в зрелой взрослой стадии развития. Много коричневых драконов не спариваются.

Человек – главный враг коричневых драконов. Люди охотятся на них из-за их шкур и сокровищ. Синие драконы также нападают на коричневых драконов.

Сражения между коричневыми и синими драконами легендарны из-за своей свирепости. Люди пустынь имеют любопытное уважение к коричневому дракону, так что рассказы часто делают синих драконов большим злом, чем коричневых.

**Экология:** Коричневые драконы способны есть песок и другие минеральные материалы, чтобы поддержать себя, длительный период времени. Однако, мясо – их привилегированная диета, с особенно любимой лошадиной плотью.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшебника Магии Сокровищ Ценность

1 Птенец 7-19 6-16 5 2d6+2 Нет Нет Нет 2,000

2 Очень Молодой 20-31 17-28 4 4d6+4 Нет Нет Нет 4,000

3 Молодой 32-43 29-38 3 6d6+6 Нет Нет Нет 6,000

4 Подросток 44-55 39-50 2 8d6+8 1 Нет Нет 8,000

5 Молодой Взрослый 56-67 51-60 1 10d6+10 2 20% ½H 10,000

6 Взрослый 68-80 61-70 0 12d6+12 3 25% H 11,000

7 Зрелый Взрослый 81-93 71-84 -1 14d6+14 3 1 30% H 12,000

8 Старый 94-106 85-95 -2 16d6+16 3 2 35% H 16,000

9 Очень Старый 107-120 96-108 -3 18d6+18 3 3 40% Hx2 18,000

10 Почтенный 121-134 109-120 -4 20d6+20 3 3 1 45% Hx2 19,000

11 Червь 135-148 121-133 -5 22d6+22 3 3 2 50% Hx2 20,000

12 Великий Червь 149-162 134-146 -6 24d6+24 3 3 2 1 55% Hx3 21,000

Облачный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический, Субтропический и Умеренный/Облака и Горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 39 (C), Jp 3

HIT DICE: 14 (базовый)

THAC0: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/1-10/3-36

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: G (66’ базовый)

МОРАЛЬ: Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Облачные драконы – уединенные существа, которые ненавидят вторжения. Они редко разговаривают, но если их убедить сделать это, они имеют тенденцию быть молчаливыми и отстраненными. Они не имеют вообще никакого уважения к существам, которые не могут летать без помощи заклинаний или устройств.

При рождении, облачные драконы имеют серебристо-белые чешуйки, с оттенком красного на гранях. Когда они вырастают, красный распространяется, и светлеет к цвету оранжевого заката. В зрелой взрослой стадии и выше, красно-оранжевый цвет темнеет до красно золотому и почти полностью заменяет серебро.

Облачные драконы говорят на собственном языке и общем языке всех нейтральных драконов. Также 17% птенцов облачных драконов могут общаться с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию.

Бой: Облачные драконы, наиболее вероятно будут избегать боя (принимая облачную форму), если на них они должны напасть. При нападении, они используют свое оружие дыхания, чтобы рассеять противников, затем создают плотный туман и используют свои способности манипуляции чтобы ослеплять и дизорентировать своих противников. Когда очень сердиты, они вызывают шторм с помощью заклинания управления погодой, затем они вызывают молнию. Они любят использовать заклинания вонючего облака и управления ветром против летающих противников.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания облачного дракона – взрыв ледяного воздуха, длиной 140 футов, высотой 30 футов и шириной 30 футов. Существа пойманные во взрыве, переносят повреждение от холода и летящих ледяных кристаллов. Кроме того, все существа на три класса размера и более меньше дракона, унесены кубарем на 2d12 футов, плюс 3 фута в возрастную категорию дракона. Персонажи, которые могут хвататься за твердые объекты, не будут унесены, если они не терпят неудачу проверки Силы; существа с когтями, присосками и т.д., могут избежать эффекта, если они имеют подходящую поверхность за которую могут цепляться.

Облачный дракон использует свои заклинания и волшебные способности на 6-м уровне плюс его боевой модификатор.

Облачные драконы иммунны к холоду.

Они могут принимать (или отменять) связную, облакоподобную форму по желанию, однажды в раунд. В этой форме, они на 75% вряд ли будут отличимы от обычных облаков; когда в облачной форме, их Армор Класс улучшается до -3 а их магическая сопротивляемость увеличивается на 15%. Облачные драконы могут использовать свои заклинания и врожденные способности, пока они облачной форме, но они не могут нападать физически или использовать оружие дыхания. В облачной форме, облачные драконы летят на скорости 12 (MC: A).

Как они стареют, облачные драконы получают следующие дополнительные способности:

**Очень молодой:** плотный туман два раза в день.

**Молодой:** вонючее облако два раза в день.

**Подросток:** существо из воды два раза в день (воздействует на максимум трех кубических ярдов [81 кубический фут).

**Взрослый:** потемнение три раза в день.

**Зрелый взрослый:** вызывание молнии два раза в день.

**Старый:** вызывание подходящей погоды два раза в день.

**Очень старый:** управление погодой два раза в день.

**Древний:** управление ветром два раза в день.

**Логово/Общество:** Облачные драконы устраивают логовище в волшебных облачных островах, где имеется по крайней мере маленький, твердый пол, для кладки яиц и хранения сокровищ. Очень редко, они занимают окутанные облаками горные пики.

Облачные драконы – уединенные 95% времени. Если больше чем один встречаются, это один родитель с потомством.

**Экология:** Подобно всем драконам, облачные драконы могут есть почти все. Они, кажется, существуют прежде всего на дождевой воде, градинах и случайных кусочках серебра.

Поскольку они обитают на одинаковых территориях, облачные драконы вступают в конфликт с серебряными драконами. Несмотря на более высокий интеллект, облачные драконы обычно проигрывают конфронтацию из-за вторичного оружия дыхания серебряных драконов и их способности собирать союзников.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 11-24 4-8 3 2d6+2 Нет Нет Нет 3,000

2 24-41 8-16 2 3d6+4 Нет Нет Нет 6,000

3 41-58 16-22 1 4d6+6 Нет Нет Нет 8,000

4 58-71 22-29 0 5d6+8 1 Нет ½R, T 11,000

5 71-87 29-37 -1 6d6+10 1 1 25% R, T 13,000

6 87-102 37-44 -2 7d6+12 2 1 30% R, T 14,000

7 102-117 44-51 -3 8d6+14 2 2 35% R, T 15,000

8 117-132 51-59 -4 9d6+16 3 2/1 40% R, T, X, Z 17,000

9 132-148 59-66 -5 10d6+18 3 3/1 1 45% R, T, X, Z 18,000

10 148-165 66-74 -6 11d6+20 4 3/2 1 50% R, T, X, Z 19,000

11 165-184 74-82 -7 12d6+22 4 4/2 2 55% R, T, X, Zx2 20,000

12 184-203 82-92 -8 13d6+24 5 4/3 2 60% R, T, X, Zx2 21,000

Ртутный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный и субтропический/горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Смотри ниже

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -1 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 15, Fl 36 (C), Jp 3

HIT DICE: 11 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/2-8/2-20

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: H (25' базовый)

МОРАЛЬ: Фанатичнай (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Ртутные драконы – быстрые высокоманевренные существа с относительно маленькими телами и длинными хвостами. Хотя и добрых жизненных ценностей, они очень причудливы, и часто изменяют свои решения и поступки.

При рождении, чешуйки ртутного дракона – матово-серебряные. Со временем пластинки станут более яркими и более блестящими, во взрослом возрасте они становятся блестящими и зеркальными. Солнечный свет или другие источники света отражаясь от пластинок и крыльев ртутного дракона могут ослеплять.

Ртутные драконы говорят на языке добрых драконов, но на очень высокой скорости, так что имеется только 75% шанс понимания ртутного дракона.

**Бой:** Ртутные драконы – очень непредсказуемы, когда сражаются, также как и в любой другой ситуации. Они могут вести переговоры, они могли бы нападать немедленно, или, возможно, они могут полностью избегать боя. Они никогда не нападают на добрых существ, если сильно не спровоцированы.

Если возможно ртутные драконы всегда используют заклинания в бою. Они очень творческие, и всегда могут найти некоторый творческий путь использования фактически любого заклинания для преимущества в бою.

В дополнение к оружию дыхания и способам нападения, имеющимся у всех драконов, ртутные драконы могут изгибать зеркально яркие мембраны своих крыльев, чтобы отражать и концентрировать доступный свет (столь же тусклый как полный лунный свет) в луч великолепной яркости. Они могут нацеливать луч в одного врага в раунд, но неспособны бить крыльями, и враг должен бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или быть ослепленным на 1d4+1 раундов. Если они не используют эту технику как оружие, они могут использовать луч подобно прожектору.

Оружие дыхания ртутного дракона – луч бриллиантово-желтого света. Луч шириной 5 футов и длинной 60 футов от рта существа. Любое существо пойманное в луче, получает повреждение от высокой температуры (инстинктивная защита позволяет половину повреждения). Высокая температура луча достаточно интенсивна, чтобы поджигать огнеопасный материал, если его подводит инстинктивная защита против волшебного огня.

Ртутный дракон использует заклинания и волшебные способности на 10-ом уровне, плюс его боевой модификатор. При рождении, ртутные драконы иммунны к огню и всем волшебным формам слепоты.

Они также получают +3 премию к инстинктивным защитам против световых нападений. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

Возраст Способность

**Молодняк** Отражение завораживающего взгляда по желанию

**Подросток** Зеркальное отражение три раза в день

**Взрослый** Полиморфирование себя дважды в день

**Старый** Телекинез дважды в день

**Червь** Проекция образов однажды в день

**Логово/Общество:** Ртутные драконы – одиночки по природе. Их любовное поведение вольное, они любят развлечения и вообще безответственны. Однако если самка атакована, защитные инстинкты самца берут верх. Ртутные драконы очень ревностно защищают свое потомство, и отдадут их жизнь, чтобы спасти их. Потомство обычно остается с родителями, пока они не достигает юной возрастной категории.

Из-за их непредсказуемости, а иногда почти иррациональной природы, ртутные драконы очень редко имеют близкие отношения с другими существами в области. По этой причине, ртутные драконы должны зависеть от волшебных и механических ловушек и охраны, чтобы защитить свои логовища, когда они кде-то далеко.

**Экология:** Ртутные драконы едят все, но они предпочитают питаться металлическими рудами. Хотя они не имеют никаких ядовитых нападений, плоть ртутных драконов очень ядовитая.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшебника Магии Сокровищ Ценность

1 Птенец 3-6 3-6 2 2d8+1 Нет Нет Нет 1,400

2 Очень Молодой 6-11 6-11 1 4d8+2 Нет Нет Нет 3,000

3 Молодой 11-17 11-20 0 6d8+3 Нет Нет Нет 5,000

4 Подросток 17-21 20-25 -1 8d8+4 1 10% ½H 8,000

5 Молодой Взрослый 21-24 26-30 -2 10d8+5 1 1 15% H 10,000

6 Взрослый 24-27 30-33 -3 12d8+6 2 1 1 20% H 11,000

7 Зрелый Взрослый 27-30 33-36 -4 14d8+7 2 2 2 25% H 12,000

8 Старый 30-33 36-39 -5 16d8+8 3 2 2 1 30% H, I 14,000

9 Очень Старый 33-36 39-42 -6 18d8+9 3 3 2 2 35% H, I 15,000

10 Почтенный 36-39 42-45 -7 20d8+10 3 3 3 2 1 40% Hx2, I 16,000

11 Червь 39-41 45-48 -8 22d8+11 3 3 3 2 2 1 50% Hx2, I, X 17,000

12 Великий Червь 41-44 48-51 -9 24d8+12 3 3 3 3 2 2 1 70% Hx3, I, T, X 18,000

Стальной Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные города (редко умеренные холмы, равнины и леса .)

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Сверхгениальный (19-20)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Нейтральные (Добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 30 (D), Sw 6

HIT DICE: 11 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10/1-10/3-30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (25’ основа)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Стальные драконы любят иметь человеческих и получеловеческих компаньонов, и они предпочитают жить среди толкотни и суматохи больших городов. Они часто изображают из себя мудрецов, ученых, магов или других интеллектуалов.

При рождении, чешуйки стального дракона темно синие и серые, со стальными вкраплениями. Со временем, цвет дракона медленно превращается в цвет блестящей полированной стали. Когда эти драконы превращаются в человеческую форму, они всегда имеют какую-либо стально-серую особенность: волосы, глаза, ногти, или иногда кольцо или другое украшение.

Стальные драконы говорят на собственном языке и общем языке всех нейтральных драконов. Также, 19% птенцов стальных драконов может говорить с любым интеллектуальным существом. Эти случаи увеличиваются на 5% в возрастную категорию.

**Бой:** Стальные драконы одобряют остроумный ответ вместо боя. Если вынуждены, они обычно начинают с заклинаний и избегают рукопашного боя. Если они серьезно повреждены или им серьезно угрожают, они превращаются в драконью форму и используют оружие дыхания. Они дышат на любого противника, которого они планируют использовать в рукопашной схватке, и они стремятся держать своих противников в пределах облака, пока газ не теряет свою потенцию.

Оружие дыхания стального дракона – куб ядовитого газа. Дракон может настолько хорошо контролировать количество выпущенного газа, что он может сделать куб, какой он желает или такого размера, как показанный в таблице ниже (на сторону куба). Существа пойманные в газе, должны бросить успешные инстинктивные защиты против яда с -2 штрафом или умирать немедленно. Газ быстро поглощается через кожу, а также смертелен, если вдыхается. Покрытие всей голой кожи салом или жиром дает некоторую защиту (отменяет штраф инстинктивной защиты). Жертвы, преуспевающие в спасении, переносят обозначенное количество повреждения. В воздухе, газ пребывает активным в течение двух рукопашных раундов. Стальные драконы иммунны ко всем ядам.

Стальной дракон может полиморфировать себя пять раз в день. Каждое изменение формы продолжается, пока дракон не выбирает другую форму. Возвращение к обычной форме дракона не считывается изменением.

Стальные драконы иммунны к волшебным заклинаниям с 1-го до 4-го уровня и используют заклинания и их специальные способности на 8-ом уровне, плюс их боевой модификатор. Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

Возраст Способности

**Молодняк** Небольшое Колдовство два раза в день

**Подросток** Друзья один раз в день

**Взрослый** Очаровать Существо три раза в день

**Зрелый взрослый** Предложение один раз в день

**Старый** Привести в восторг один раз в день

**Логово/Общество:** Стальные драконы предпочитают человеческое жилье, которое хорошо оборудовано специальными комнатами или хранилищами, чтобы защитить их сокровища.

Стальные драконы предпочитают человеческую форму своей собственной, и они всегда имеют смертных компаньонов. Они бесконечно любопытны к человеческим и получеловеческим искусствам, культуре, истории и политики. Они всегда держат свою истинную природу в тайне, но они способны узнать друг друга.

**Экология:** Стальные драконы предпочитают человеческое продовольствие. В отличие от другой формы, изменяющихся драконов, они не могут жить на такой пище неопределенно долго, поскольку они должны есть достаточно много, чтобы поддержать свой истинный объем. Раз или два в месяц, они оставляют свои города и летят в дикую местность, чтобы охотиться для продовольствия. Они объясняют свое отсутствие в пути подстраиваясь под их человеческую личину.

Стальные драконы ненавидят хаотических существ, которые стремятся разрушать жизнь в городах или грабить их охотничьи угодья. В городе драконы никогда не смущаются сообщать о нарушителях спокойствия или использовать свои специальные способности, чтобы выследить преступников. В дикой местности, они предпочитают формы быстрого правосудия.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 Птенец 2-8 1-4 3 15’/1d4+1 Нет 25% Нет 1,4000

2 Очень Молодой 8-14 4-9 2 20’/2d4 Нет 30% Нет 2,000

3 Молодой 14-20 9-14 1 25’/2d4+1 Нет 35% Нет 5,000

4 Подросток 20-26 14-19 0 30’/3d4 4 40% E, R 7,000

5 Молодой Взрослый 26-32 19-24 -1 35’/3d4+1 4 4 45% H, R 9,000

6 Взрослый 32-38 24-29 -2 40’/4d4 4 4 4 50% H, R 11,000

7 Зрелый Взрослый 38-44 29-34 -3 45’/4d4+1 4 4 4 4 55% H, R 12,000

8 Старый 44-50 34-39 -4 50’/5d4 4 4 4 4 4 60% H, Rx2 16,000

9 Очень Старый 50-56 39-44 -5 55’/5d4+1 4 4 4 4 4 4 65% H, Rx2 17,000

10 Почтенный 56-62 44-49 -6 60’/6d4 5 4 4 4 4 4/2 70% H, Rx2 18,000

11 Червь 62-68 49-54 -7 65’/6d4+1 5 5 4 4 4 4/2 2 75% H, Rx3 19,000

12 Великий червь 68-74 54-59 -8 70’/7d4 5 5 5 4 4 4/2 2 2 80% H, Rx3 20,000

Теневой Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Не Арктика/Руины, Подземелье и Полуплан Тени

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночной (любой на полуплане Тени)

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: -4 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 18, Fl 30 (D), Jp 3

HIT DICE: 12 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальные

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Переменная

РАЗМЕР: H (21’ основа)

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Теневые драконы хитрые и изворотливые. Они – инстинктивно хитры и не любят рисковать.

В любом возрасте чешуя и тело теневого дракона прозрачны, так что когда его видят с большого расстояния, он кажется массой теней.

Теневые драконы говорят на собственном языке и общем языке всех злых драконов. Также, 17% птенцов теневых драконов могут говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию.

**Бой:** Теневые драконы предпочитают нападать из укрытия, обычно используя невидимость или скрываться в тенях. Они используют заклинания иллюзии/фантома, чтобы путать и неверно информировать противников. Старшие драконы особенно любят их способность не-обнаружения.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания теневого дракона – облако черноты, длиной 40 футов, шириной 30 футов и высотой 20 футов. Существа пойманные в облаке, ослеплены на один рукопашный раунд и теряют (округляя вверх) свою энергию жизни (уровни или Hit Dice); успешная инстинктивная защита против оружия дыхания уменьшает потерю (округляя вверх). Потеря энергии жизни сохраняется на переменное число ходов, показанных в таблице ниже. Заклинания Защиты от Отрицательного Плана предотвращают эту потерю энергии жизни.

Герой, уменьшенный до 0 или меньшего количества уровней выпиванием энергии впадает в кому на продолжительность эффекта облака.

Теневой дракон использует заклинания и волшебные способности на 6-ом уровне плюс его боевой модификатор.

Теневые драконы рождены иммунными к выпиванию энергии и со способностью скрываться в тенях с 40% шансом успеха; эта способность увеличивается на 5% в возрастную категорию до максимума 95%.

Как они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Подросток:** зеркальное отражение три раза в день (1d4+1 образа).

**Взрослый:** межразмерная дверь два раза в день.

**Старый:** не-обнаружение три раза в день.

**Почтенный:** уход в тень один раз в день.

**Великий червь:** создание теней три раза в день. (Эта способность создает массу прыгающих теней в радиусе 100 ярдов, продолжительностью один час. Весь волшебный {и обычный} свет и источники темноты отменены, пока они остаются в радиусе. Существа, способные скрываться в тенях могут делать это в этих волшебных тенях даже если они под прямым наблюдением. Теневые драконы и другие существа из полуплана Тени могут перемещаться и нападать как обычно скрываясь в этих тенях, эффективно предоставляя им *улучшенную невидимость*. Успешное заклинание рассеивания магии изгоняет тени.)

**Логово/Общество:** Теневые драконы ненавидят, и яркий свет и полную темноту, предпочитая разнообразное освещение из разбросанных светлых пятен и глубоких чернильных теней. На Главном Материальном плане, их логовища – всегда места, которые обеспечивают теневой свет в течение большинства дня. Они предпочитают древние руины, где они могут скрываться в подземелье, когда солнце ярко и все еще находить тени над землей в течение рассвета и сумерек. На полуплане Тени, они живут в плотных чащах деревьев и ежевики, укрепленных замках, или лабиринтных пещерах. На каждом плане, они предпочитают располагать свои логовища около колоний других существ, которые могут приводить в готовность их потенциальных противников или жертв. Однако драконы редко фактически сотрудничают с этими союзниками, хотя драконы обычно охотятся на них.

Теневые драконы любят темно цветные, непрозрачные драгоценные камни, и особенно высоко ценят черные камни. Они также собирают волшебные изделия, которые производят тени или темноту. Они используют эти изделия, чтобы превратить области, заполненные полной темнотой или светом в массы теней.

**Экология:** Теневые драконы едят почти все. Их любимое продовольствие гниющая падаль, хотя они часто убивают ради спорта. Убитые жертвы оставлены разлагаться, пока они не станут соответственно сгнившими. Эти драконы одинаково любят убитые морозом, затопленные или отравленные солью растения.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 1-4 1-3 -1 1d4+1 Нет 5% Нет 4,000

2 4-11 3-8 -2 1d4+2 Нет 10% Нет 6,000

3 11-18 8-13 -3 2d4+1 Нет 15% Нет 8,000

4 18-23 13-18 -4 2d4+2 2 20% ½H, S 10,000

5 23-29 18-23 -5 3d4+1 2 2 25% H, S 11,000

6 29-36 23-28 -6 3d4+2 2 2 2 30% H, S 13,000

7 36-42 28-33 -7 4d4+1 2 2 2 2/1 35% H, S 15,000

8 42-48 33-38 -8 4d4+2 2 2 2 2 2/2 40% H, Sx2 17,000

9 48-55 38-43 -9 5d4+1 2 2 2 2 2 2/3 45% H, Sx2 19,000

10 55-61 43-48 -10 5d4+2 4 2 2 2 2 2/3 1 50% H, Sx2 20,000

11 61-67 48-53 -11 6d4+1 4 4 2 2 2 2/3 2 55% H, Sx3 21,000

12 67-74 53-58 -12 6d4+2 4 4 4 2 2 2/3 3 60% H, Sx3 22,000

Туманный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический и субтропический/леса, берега озера, морские берега и речные отмели

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: Специальные

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (2-5)

КЛАСС ДОСПЕХА: 1 (базовый) или -2 (базовый)

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 39 (C), Sw 12

HIT DICE: 11 (базовый)

THAC0: 9 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 + специальные

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-5/2-5/2-24

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Специальныt

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Переменная

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет или 15%

РАЗМЕР: G (54’ базовый)

МОРАЛЬ: Чемпион (16 базовая)

XP ЦЕННОСТЬ: Переменная

Туманные драконы уединенные и философские. Их любимая деятельность сидеть спокойно и размышлять. Они ненавидят быть потревоженными и ненавидят беседы.

При рождении, чешуйки туманного дракона блестящие голубовато-белые. Когда дракон вырастает, пластинки темнеют, становясь голубовато-серыми с металлическими серебряными пятнами, которые искрятся на солнечном свете.

Туманные драконы говорят на собственном языке и общем языке всех нейтральных драконов. Также, 15% птенцов туманных драконов могут говорить с любым интеллектуальным существом. Шанс обладать этой способностью увеличивается на 5% в возрастную категорию.

**Бой:** Туманные драконы пробуют избегать столкновений, принимая туманную форму. В бою, они быстро используют свое оружие дыхания, затем принимают туманную форму и скрываются в паре, где они начинают нападать заклинаниями.

**Оружие Дыхания/Специальные Способности:** Оружие дыхания туманного дракона – облако кипящего пара, длиной 90 футов, шириной 30 футов и высотой 30 футов. Существа пойманные в паре, могут бросать инстинктивные защиты против оружия дыхания с половиной повреждения. В воздухе, пар сохраняется в течении 1d4+4 раундов; на втором раунде, он уплотняется в липкий конденсат душащий дышащих воздухом существ в течении 1d4 раундов и причиняет 3d4 единиц удушающего повреждения в раунд, пока существо остается в облаке (успешная инстинктивная защита против оружия дыхания отрицает оба эффекта).

Туманный дракон использует свои заклинания и волшебные способности на 6-м уровне плюс его боевой модификатор.

Туманные драконы иммунны к огню и жаре.

Туманные драконы могут принимать (или отменять) связную, туманную форму по желанию, однажды в раунд. В этой форме, они на 75% вряд ли отличимы от обычного тумана; в туманной форме, их Армор Класс улучшается на –3, а их магическая сопротивляемость увеличивается на 15%. Они могут использовать заклинания и врожденные способности, в туманной форме, но они не могут нападать физически или использовать оружие дыхания. Туманные драконы в туманной форме могут лететь на скорости 9 (MC: A).

Когда они стареют, они получают следующие дополнительные способности:

**Очень молодой:** дышать водой два раза в день.

**Молодой:** стена тумана два раза в день.

**Подросток:** создать воду два раза в день (воздействует на максимум три кубических ярда [81 кубический футы]).

**Старый:** плотный туман два раза в день.

**Очень старый:** предсказание погоды два раза в день.

**Древний:** аэрация воды два раза в день.

**Логово/Общество:** Туманные драконы живут около водопадов, быстрин, береговых линий, или там где ливни частые и сильные. Их логовища – это обычно большие естественные пещеры или гроты, заполненные туманом и влажные. Живущие в лесу туманные драконы очень обижаются на прогресс зеленых драконов перед потерей своего терпения и запуска всеми средствами военной кампании, туманные драконы могли бы иметь бронзовых драконов как соседей. Это, однако, редко ведет к конфликту, поскольку оба дракона довольны, оставляя других в одиночестве.

Туманные драконы – одиночки, и 90% всех столкновений происходят с индивидуумами. Групповые столкновения всегда с родителями и потомством.

**Экология:** Туманные драконы могут есть почти все, включая древесные растения и даже грязь. Однако, они добывают большинство своего пропитания непосредственно из естественного тумана или смога. Они часто лежат в туманных местах, думая и греясь во влажности.

Длина Длина Оружие Заклинания Сопротив. Тип XP

Возраст Тела (') Хвоста (') AC Дыхания Волшеб./Жрец Магии Сокровищ Ценность

1 7-19 6-16 4 2d6+1 Нет Нет Нет 3,000

2 19-31 16-28 3 3d6+2 Нет Нет Нет 5,000

3 31-43 28-38 2 4d6+3 Нет Нет Нет 7,000

4 43-55 38-50 1 5d6+4 1 Нет Y, Z 10,000

5 55-67 50-60 0 6d6+5 1 1 25% X, Y, Z 12,000

6 67-80 60-70 -1 7d6+6 2 1 30% X, Y, Z 13,000

7 80-93 70-84 -2 8d6+7 2 2 35% X, Y, Z 14,000

8 93-106 84-95 -3 9d6+8 3 2 /1 40% X, Y, Zx2 16,000

9 106-120 95-108 -4 10d6+9 3 3 /1 1 45% X, Y, Zx2 17,000

10 120-134 108-121 -5 11d6+10 4 3 /2 1 50% X, Y, Zx2 18,000

11 134-148 121-133 -6 12d6+11 4 4 /2 2 55% X, Y, Zx3 19,000

12 148-162 133-146 -7 13d6+12 5 4 /3 2 60% X, Y, Zx3 20,000

Дракониан, Огненный Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Холмы и Горы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейное логовище

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу - (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (C)

HIT DICE: 4

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Оружие Дыхания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (4’ длина)

МОРАЛЬ: Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

При часто ошибочно принимаемый на первый взгляд за молодого красного дракона, огненный дракон не является ни столь интеллектуальным, ни столь мощным как его родственник. Он отвечает пламенем на любое раздражение.

Этот маленький дракониан – 4' длинной, и немного более 2' в высоту – имеет вид и размеры миниатюрного красного дракона, но его чешуйчатая шкура более тонкая и более прозрачная чем шкура даже самого молодого из истинных драконов. Шкура дракониана почти неощутимо дергается и дрожит, и несколько пятнистая, с пятнами сиреневого и от алого до красного оттенка. Он постоянно хотя бы медленно но машет крыльями, даже, когда он находится на земле. Таким образом огненный дракон обеспечивает себе воздушный поток, и отгоняет надоедливых насекомых. Поток высокой температуры всегда исходит от дракониана.

**Бой:** Если огненный дракон потревожен, имеется 50% шанс, что он нападет. Его первичное нападение – это его оружие дыхания (огонь), который он может использовать до пяти раз ежедневно. Огонь вылетает конусом из морды дракониана до круга диаметром 10' в конце от него в 60', и причиняет 2-16 единиц всем затронутым (при спасении против оружия дыхания половину повреждения). Когти огненного дракона не используются в бою, но его укус причинит 2-8 единиц повреждения.

Кровь дракониана горит на воздухе, так как в ней высокое содержание фосфора. Фактически, огненное дыхание этих существ – это добровольное выпускание реактивной струи его огнеопасной крови. Из-за воспламеняющейся способности крови дракона, тупое оружия типа посохов или дубин менее опасно чем, то которое причиняет кровопотерю. Любое существо, делающее успешное рубящее или проникающее нападение на огненного дракона должно спастись против оружия дыхания, или получать 1-2 единицы ущерба от огня.

В воздушном бою, огненный дракон особенно любит нападать на воздушных существ снизу и сзади. Высокая температура от огненного дракона и его нападения дыхания естественно исходят вверх, иногда прерывая маневры существ, которые зависят от относительно гладких воздушных потоков для полета или скольжения. Огненный дракон будет иногда просто таранить меньших противников в мягкое подбрюшье в надежде ошеломить их, и заставить их резко упасть вниз и разбиться.

**Логово/Общество:** Огненные драконы – семейные существа, с супругами самцом и самкой, живущими вместе в логовище, которое обычно является маленькой пещеркой или скалистой полкой под выступом или обнажением камня. Обычно самка откладывает от шести до восьми яиц, и они сохраняются теплыми высокой температурой тел родителей. Яйца, откладываются ранним летом, и требуют приблизительно 60 дней для того, чтобы проклюнуться. Молодые огненные драконы учатся дышать огнем даже прежде, чем они учатся летать, и даже более возбуждены, чем взрослые, извергая огонь несколько раз в день в логовище или поблизости от него в течение этого периода. Первый полет происходит приблизительно через 60 дней после рождения.

Родители очень свирепо защищают свои логовища из-за молодняка. Хотя огненные драконы обычно отходят только на 1-2 мили от своего логовища, они могут патрулировать вдвое большее расстояние, когда их молодняк является наиболее уязвимым к нападению.

Огненные драконы оставляют семейное логовище ранней весной после их рождения, отлетая иногда на множество миль перед столкновением с огненным драконом противоположного пола, желая спариваться для жизни и устраивания нового логовища. Редкие любовные поединки, которые происходят, захватывающие и светящиеся, хотя один самец обычно уступает и отступает прежде, чем сражение становится смертельным.

Огненные драконы не собирают никакого сокровища, хотя они не предпринимают никаких специальных мер, чтобы удалить кости или остатки любого, кому они наносят поражение.

Экология: Огненные драконы имеют довольно короткую продолжительность жизни по сравнению с их большими родственниками драконами, обычно живя только от 75 до 100 лет.

Кровь Огненного дракона может сохраняться, в жидком состоянии, в запечатанном и герметичном контейнере, или под водой или некоторой другой инертной жидкостью. Тогда она может использоваться как огненная бомба, эквивалент фляги самовоспламеняющегося масла, или использоваться, чтобы создать огненное оружие. Например, мечи опущенные в кровь, немедленно станут огненными мечами в течение 3-6 рукопашных раундов, хотя внезапная, интенсивная высокая температура воздействующая на клинок создает 2% совокупный шанс в раунд, что меч сломается после каждого удара, нанесенного в течение периода, в котором пламя его охватывает. После того, как пламя заканчивается, меч больше не затронут.

Кровь огненного дракона фактически горит в его венах, создавая волны высокой температуры, которая всегда исходит от этих существ. Горение крови также требует высокого уровня кислорода, что вызывает постоянное медленное биение крыльев дракониана, даже в покое. Если дракониан лишен воздуха, то он умрет от удушья за половину обычного, для подобного размера существа времени.

Дракониан, Фейри Дракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные, Тропические и Субтропические Леса

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: S, T, U

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 (1, когда невидим)

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 24 (A)

HIT DICE: Смотри ниже

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Оружие Дыхания, Заклинания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Невидимость

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: T (1’-1½’ длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

Хаотическое ответвление псевдодраконов, фейри драконы живут в мирных, густых лесах и процветают на шутках, вреде и розыгрышах.

Фейри драконы походят на миниатюрных драконов с тонкими телами, длинными, хватательными хвостами, крыльями бабочек из тонкой паутины, и огромными улыбками. Их цвет располагается во всем спектре, изменяясь, когда они стареют, от красного у птенца до черного у великого червя (см. диаграмму). Шкуры самок имеют золотистый оттенок, который искрится в солнечном свете; самцы имеют серебристый оттенок.

Все фейри драконы могут телепатически связываться друг с другом на расстоянии до 2 миль. Они говорят на собственном языке, наряду с языком спрайтов, пикси, эльфов, птиц и животных в их области.

**Бой:** Фейри драконы могут стать невидимыми по желанию, и могут нападать, используя заклинания и оружие дыхания когда они невидимы. Они нападают как 4-HD на монстры, кусая на 1-2 единицы повреждения. Большинство (65%) фейри драконов используют волшебные заклинания как волшебник уровня, обозначенного на сопровождающей диаграмме; 35% используют заклинания священника следующих сфер: Животной, Растительной, Элементной и Погодной. Почти все заклинания выбраны для потенциального вреда. Два наиболее обычных заклинания фейри драконов*: дышать водой* и *узнавание легенды*; другие любимые заклинания включают: *чревовещание, невидимого слугу, забыть, предложение, искажение расстояния, ограниченное желание, потемнение, рост животных и оживление камня*.

Фейри дракон обычно начинает свое нападение, становясь невидимым и используя оружие дыхания, 2-футовое в диаметре облако газа эйфории. Жертва, провалившая инстинктивную защиту против оружия дыхания будет блуждать бесцельно вокруг в состоянии счастья следующие 3d4 минуты, в течение этого времени она неспособной нападать, а ее Армор Класс уменьшен на 2. Даже притом, что она неспособна нападать, жертва может оценивать ситуацию, если она проходит проверку Интеллекта (бросая счет Интеллекта или меньше на 1d20) каждый раунд; если она проваливает проверку Интеллекта, она полностью теряет интерес к текущим вопросам на продолжительность эффекта оружия дыхания.

Фейри драконы избегают боя и никогда преднамеренно не причиняют повреждение, если они не загнанны в угол, или не защищают свои логовища. Однако если они атаковано, они участвуют в энергичной защите, умело поддержанной их друзьями спрайтами и пикси, пока противники не отгоняются.

**Логово/Общество:** Фейри драконы устраивают свои логовища в пустотах высоких деревьев, предпочтительно около водоема или потока, потому что они очень любят плавать и нырять. Они часто живут в компании группы пикси или спрайтов.

Фейри драконы воспользуются преимуществом каждой возможности дать выход своей проказливости на прохожих, часто используя лесных существ, чтобы помочь им в их шутках. Хотя многие из этих шуток непосредственны, месяцы подготовки могут уйти на единственный, захватывающий розыгрыш. Контрольное хихиканье, которое звучит подобно звяканью крошечных серебряных колокольчиков, часто, говорит потенциальным жертвам о присутствии невидимых фейри драконов.

**Экология:** Фейри драконы едят плоды, овощи, орехи, корни, мед и зерно. Они особенно любят фруктовое печенье, и как известно, проходили большие расстояния чтобы получить свежий яблочный пирог.

**Магическая Волшебный Жреческий**

**Возраст Хитпоинты Цвет Сопротивляемость Уровень Уровень**

1 Птенец 1-2 Красный 10% 1 1

2 Очень Молодой 3-4 Красно-оранжевый 16% 2 3

3 Молодой 5-6 Оранжевый 24% 3 4

4 Подросток 7-8 Оранжево-желтый 32% 4 6

5 Молодой Взрослый 9-10 Желтый 40% 5 7

6 Взрослый 11-12 Желто-зеленый 48% 6 8

7 Зрелый Взрослый 13-14 Зеленый 56% 7 9

8 Старый 15-16 Сине-зеленый 64% 8 10

9 Очень Старый 17-18 Синий 72% 10 11

10 Почтенный 19-20 Сине-фиолетовый 80% 12 12

11 Червь 21-22 Фиолетовый 88% 14 13

12 Великий Червь 23-24 Черный 96% 16 14

Драконья Черепаха

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Субтропический и Умеренный/Пресная и Соленая Вода

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: B, R, S, T, V

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 3, Sw 9

HIT DICE: 12-14

THAC0: 12 Hit Dice: 9

13-14 Hit Dice: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-12/2-12/4-32

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Оружие Дыхания, опрокидывает корабли

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: G (диаметр панциря 30')

МОРАЛЬ: Фанатичная (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 12 Hit Dice: 10,000

13 Hit Dice: 11,000

14 Hit Dice: 12,000

Драконьи черепахи – одно из наиболее красивых, устрашающих и страшных водных существ. С их смертельными челюстями и оружием дыхания, и их склонностью к опрокидыванию кораблей, драконьих черепах очень боятся моряки на больших телах воды, и пресной и соленой.

Когда драконья черепаха на поверхности, она иногда принимается за отражение солнца или луны на воде. Грубый, темно зеленый панцирь черепахи – почти такого же цвета как глубокая вода, которую монстр любит, и она выдвигает на поверхность ту серебряную линию, где панцирь скопирован подобно свету, танцующему на открытой воде. Ноги и хвост черепахи светло-зеленые, и они покрыты пятнами с золотыми оттенками. Окраска головы существа подобна ногам и хвосту, но ее спинной хребет имеет золотые зубцы с темно-зеленым плетением, соединяющим их. Панцирь драконьей черепахи может достигать к 30 футов в диаметре, а взрослая черепаха может иметь размер более 40 футов от ее морды до кончика хвоста. Драконьи черепахи говорят на собственном высокоразвитом языке.

**Бой:** Хотя драконьи черепахи могут, на первый взгляд приниматься за свет, отражающийся от воды, эта иллюзия никогда не поддерживается долгое время. Драконьи черепахи – жестокие файтеры и вообще будут нападать на любое существо, которое угрожает их территории или представляется как потенциальная пища. В бою, драконьи черепахи будут обычно (90%) сначала нападать огромными когтями и зубами. Ее панцирь обеспечивает черепаху превосходной защитой, хотя, как только драконья черепаха ударяет жертву, ей редко требуется положиться на эту гарантию.

Панцирь драконьей черепахи также обеспечивает существо оружием, для нападения на корабли, которые по глупости проходят через ее территорию. Погружаясь в глубину по мере необходимости, драконья черепаха будет ждать корабль, чтобы пропустить его, а затем поднимается под судно, используя весь свой значительный объем, чтобы опрокинуть неудачливую цель. Корабли менее 20 футов в длину будут опрокинуты этим нападением в 95% случаев, суда длиной от 20 до 60 футов будут опрокинуты в 50% случаев, а корабли, более 60 футов будут опрокинуты в 20% случаев. Не опрокинутый корпус, выдержит некоторое повреждение.

В бою, когда ни ее укус ни ее нападение опрокидывания не достаточны, чтобы нанести поражение врагу, драконья черепаха будет использовать свое оружие дыхания. Черепаха может выдыхать облако кипящего пара, который будет охватывать область длиной 60 футов, шириной 40 футов и высотой 40 футов. Это нападение причиняет 20-120 единиц повреждения (20d6), и персонажи или существа, делающие инстинктивную защиту против оружия дыхания получают половину повреждения. Подобно истинным драконам, драконьи черепахи могут использовать это смертельное оружие дыхания три раза в день.

**Логово/Общество:** Драконьи черепахи – чрезвычайно уединенные существа. Большие, пустынные морские пещеры и секретные подземные каверны, к которым можно попасть только через воду – их любимые логовища. Эти логовища трудно найти, но авантюристы, нашедшие пещеру драконьей черепахи увидят, что она заполнена сокровищами всех типов. Черепаха собирает это сокровище, которое она защитит до смерти, из кораблей, затонувших на ее территории.

Территория драконьей черепахи четкая и может охватывать до пятидесяти квадратных миль открытой воды. Других драконьим черепахам позволяют находиться в этой области только в течение любовного сезона, хотя черепахи того же самого пола всегда будут сражаться смерти при встрече. Именно эта враждебность к их собственному виду держит число драконьих черепах относительно низким.

Моряки любого опыта признают территориальные требования драконьих черепах и будут часто отдавать экстравагантную дань черепахе, управляющей областями, необходимую для безопасной и быстрой торговли.

**Экология:** Драконьи черепахи плотоядны и будут есть почти любое существо, включая людей или других драконьих черепах, чтобы удовлетворять свой жадный аппетит. Большая рыба, кажется, излюбленным продовольствием драконьих черепах, и черепахи часто могут быть найдены, прячущимися в сорняках и навозе на дне озера или моря, ожидая проходящую рыбу. В особенно бедные на рыбу годы, драконьи черепахи, как известно, использовали свое оружие дыхания, чтобы убить большие группы морских птиц, которые летят слишком близко к воде.

Конфликт часто возникает между драконьими черепахами и многими интеллектуальными водными расами, подобно locathah или водяными, из-за соревнования за идеальные логовища. Подобно многим из их наземных родственников, драконьи черепахи рассматриваются ненадежными и эгоистичными существами, всеми кто разделяют их область.

Из панциря драконьей черепахи делают выдающиеся щиты и доспехи. Из-за прочности панциря и естественной сопротивляемости собственному оружию дыхания драконьей черепахи, доспех или щит, сделанный из этого материала получает +1 к его защитной оценке. Щит или доспех также спасутся как изделие против разрушения огненными или паровыми нападениями с +4.

Дриада

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Изолированные дубовые рощи

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Травоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: М (x100), Q (x10)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 или 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 9

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 2

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 (нож)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Обаяние

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50%

РАЗМЕР: М (5' высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивый (12)

ЦЕННОСТЬ XP: 975

**Дриады** – красивые интеллектуальные духи дерева. Однако они столь же неуловимы, как и очаровательны, и дриады редко замечены если не взяты неожиданностью или если они желают быть обнаруженными.

Изящные формы дриады, тонкие и точно точеные, являются очень похожими на эльфийскую деву. Дриады имеют высокие скулы и янтарные, фиолетовые или темно-зеленые глаза. Цвет лица и волосы дриады изменяются с сезонами, как у спрайта с естественным камуфляжем. Во время осени, волосы дриады имеют золотой или красный цвет, а ее кожа тонко темнеет от ее обычного светлого загара, чтобы более близко соответствовать ее цвету волос. Это позволяет ей смешаться с падающими листьями осенью. Зимой, волосы и кожа дриады белые, подобно снегу, который покрывает дубовые рощи. Когда встречается в лесу в течение осени или зимы, дриада часто принимается за привлекательную девицу, вероятно эльфийской крови. Однако никто не принял бы дриаду за эльфийскую девицу в течение весны и лета. В эти времена года, кожа дриады слегка загорелая, и ее волосы зелены подобно дубовым листьям вокруг нее.

Дриады часто кажутся обернутыми в свободные, простые предметы одежды. Одежда, которую они носят – цвета дубовой рощи в сезоне, в котором они появляются. Они говорят на собственном языке, также как на языке эльфов, пикси и спрайтов. Дриады могут также говорить с растениями.

**Бой:** Дриады - застенчивые, ненасильственные существа. Они редко несут оружие, но они иногда несут ножи как инструменты. Хотя дриада может использовать его как оружие в сражении, она не будет хвататься за нож, если ей серьезно не угрожают.

Дриады имеют способность бросить мощное заклинание Очаровать Существа три раза в день (но только однажды в раунд). Это заклинание настолько мощно, что цели заклинания переносят -3 штраф в инстинктивных защитах. Дриада всегда использует это заклинание если ей серьезно угрожают, делая попытку получить контроль над нападавшим, который мог бы помочь ей больше всего против своих товарищей. Дриады будут делать попытку обаять эльфов только как последнее средство из-за их естественной сопротивляемости этому типу заклинания.

Однако дриады используют свои способности к обаянию не только в боевых ситуациях. Всякий раз, когда дриада сталкивается с мужчиной с Обаянием 16 или больше, она обычно пробует обаять его. Харизматические жертвы привлекшие внимание дриады отводятся к домашнему дереву, где мужчины служат как любовники рабы их красивым захватчицам. Имеется 50% шанс, что заколдованная и уведенная дриадой персона никогда не вернется. Если он убегает от обаяния дриады, это будет после 1d4 лет захвата.

Этот дух дерева также имеет две других способности, которые являются очень полезными при защите. Если не удивлена, дриада имеет способность буквально пройти в дерево а затем переместится к дубу, частью которого она является. Она может также говорить с растениями (как заклинание священника 4-го уровня). Это позволяет дриаде собирать информацию относительно партий, путешествующих около ее дерева, и даже использовать растительность, чтобы препятствовать потенциальным нападавшим.

**Логово/Общество:** Некоторые легенды говорят, что дриады – живые души очень старых дубов. Имеет ли это место в действительности или нет, истинно то, что дриады прикреплены к единственному, очень большому дубу в их жизни и, по любой причине не могут отойти больше чем на 360 ярдов от этого дерева. Если дриада отходит дальше, она становится слабой и умирает в пределах 6d6 часов, если не возвращена домой. Дубы дриад не излучают магию, но любой находящий дом дриады имеет великую власть над ней. Дриада переносит повреждение за любое повреждение, причиненное ее домашнему дереву. Любое нападение на дерево дриады, конечно, взбесит дриаду и заставит ее защищаться.

Хотя дриады вообще очень уединенные, до шести из их может встретится в одном месте. Однако это довольно редко. В действительности это означает, что множество дубов дриады в пределах 100 ярдов друг от друга и пути дриад пересекаются. Эти дриады могут прибывать на помощь друг другу, но никогда действительно не собираются социально. Любое сокровище, принадлежащее духу дерева скрыто близко от ее домашнего дерева. Золото и драгоценные камни, которые составляют сокровище дриады – это почти всегда подарки заколдованных авантюристов.

Эти духи дерева понимают, что большинство людей и полулюдей боится их, за их способность к обаянию, так что дриады имеют дело с незнакомцами только в редких случаях. Однако когда к ним приближаются осторожно, дриады, как известно, помогали авантюристам. Они также полезный источник информации, поскольку они знают почти все об области, в которой они живут.

**Экология:** Дриады – верные защитники леса и рощ, в которых они проживают. Любые действия, которые вредят области, и особенно ее растительной жизни, встречены с большой нетерпимостью.

Единорог

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные лесистые местности сильваны

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 2

ДВИЖЕНИЕ: 24

HIT DICE: 4+4

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/1-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: ураганная атака

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L

МОРАЛЬ: Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 650

Единороги живут только в умеренных лесистых местностях, далеко от человеческого обиталища. Эти жестокие но добрые существа избегают контакта со всеми кроме существ сильваны (дриады, пикси, спрайты и т.п.); однако, они покажут себя, чтобы защитить их домашнюю лесистую местность.

Мощные кони с блестящей шкурой чисто белыми волосами, глаза единорога – обычно темно-синие или светло-розовые. Длинные, шелковистые белые волосы свисают вниз с гривы и хохолка. Единственный слоновой кости рог, от 2 до 3 футов в длину, растет из центра лба каждого единорога. Самцы отличаются белой бородой под подбородком; самки более изящной и более тонкой мускулатурой. Копыта единорога расколотые и желто-слоновые в цвете. Единороги говорят на собственном языке также как на языке других существ сильваны и эльфийском.

**Бой:** Единороги могут ощущать врага на расстоянии 240 ярдов. Аналогично, перемещение единорогов очень бесшумно, так что противники оштрафованы на -6 в их бросках на неожиданность. Единороги могут пинать их передними копытами и колоть рогом каждый раунд. Из-за волшебной природы рога, он всегда имеет +2 премию попадания. Единороги могут ураганно атаковать в сражении, используя рога подобно рыцарскому копью. Чтобы начать эту ураганную атаку, должно иметься, по крайней мере, 30 футов открытой площади между единорогом и его противником. Противники, раненные единорогом при ураганной атаке, переносят 3-36 единиц повреждения от накалывания. Единороги не могут нападать передними копытами в раунде, в котором они ураганно атакуют.

Однажды в день единорог может использовать заклинание телепортации ограниченного диапазона. Это заклинание транспортирует единорога (и его наездника) в любое место по желанию единорога, до расстояния 360 ярдов. Единороги часто используют эту способность как последнее средство, чтобы избежать смерти или захвата.

Кроме того, единороги никогда не могут быть заколдованы или удержаны магией. Они иммунны к смертельному волшебству и делают все инстинктивные защиты против заклинаний, как будто они волшебники 11-го уровня. Единороги иммунны к ядам.

**Логово/Общество:** Единороги спариваются для жизни и устраивают свой дом в открытой лощине леса, который они хотят защищать. Затем, в дуплах деревьев, единороги гравируют охранный рисунок, распознаваемый существами сильваны, указывающий, что лес находится под защитой единорога. Рейнджеры имеют шанс 10% за каждый уровень правильно определить, охраняется ли лес единорогами. Как только лесистая местность имеет единорога защитника, никакой другой единорог не войдет в этот лес, если лес не очень большой. Каждое семейство единорогов охраняет территорию приблизительно в 400 квадратных миль (20х20 миль).

Путешественники могут свободно проходить через лес единорогов и даже охотиться там, но за любое убийство ради спорта или злонамеренное повреждение леса, нарушитель будет атакован, если единорог находиться рядом (шанс 10%). Свирепость этого нападения определена злостностью нарушителя. Молодежь, метающая камни в животных, например, была бы отброшена, получив только несколько ушибов, как напоминание, но разбойники орки будут выслежены и убиты.

Одинокие единороги иногда позволяют себе быть прирученными и везут человеческую или эльфийскую деву чистого сердца и добрых жизненных ценностей. Единорог, который однажды подчиняется, если с ним обращаются любезно будет действовать как скакун девы всю жизнь, даже неся ее вне царства своего леса, если она так пожелает. Единороги исключительно лояльные скакуны и защитят своих наездников даже до собственной смерти.

**Экология:** Единороги травоядны, живут на нежных листьях и травах. Их единственные враги – грифоны и те существа, кто уничтожают леса, в особенности красные драконы и орки.

Продолжительность жизни единорогов никогда не была зарегистрирована, но, как известно, превосходит 1,000 лет. Они, как полагают, поддерживают свою молодость, пока смерть не дальше недели. Тайна этой долговечности – сильная волшебная природа рога. Рог Единорога высокое и независимое средство против всех ядов. Как альтернатива, один рог может использоваться алхимиком, чтобы производить микстуры 2-12 лечения. Рог Единорога продают за 1,500 золотых частей или больше на открытом рынке.

Жабы, Гигантские

Гигантская Огненная Ледяная Ядовитая

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Не Арктика Не Арктика Арктика, Субарктика Не Арктика

или подземный или подземный или подземный или подземный

ЧАСТОТА: Обычная Редкая Редкая Нередкая

ОРГАНИЗАЦИЯ: Колония Колония Колония Колония

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой День Любой

ДИЕТА: Плотоядная Плотоядная Плотоядная Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Низкий (5-7) Средний (8-10) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет C Q, (C) Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Хаотично Нейтр. Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-12 1-6 1-4 1-8

АРМОР КЛАСС: 6 10 4 7

ДВИЖЕНИЕ: 6, прыгает 6 6, прыгает 6 9, перелет 9 6, перелет 6

HIT DICE: 2+4 4+1 5 2

THAC0: 17 17 15 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 Переменное 3-12 2- 5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри Ниже Смотри Ниже Смотри Ниже Смотри Ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (5’ длинной) S (4’ длинной) L (8’ длинной) М (5’ длинной)

МОРАЛЬ: Неустойчивая (7) Средняя (8-10) Устойчивая (11-12) Неустойчивая (7)

XP ЦЕННОСТЬ: 120 270 270 175

**Гигантские жабы** живут в большинстве регионов. Хотя их меньшие кузены - полезные поедатели насекомых, большие жабы едят (или по крайней мере пытаются съесть) любое существо, которое кажется им съедобным.

Их точная внешность, варьируется от разновидности к разновидности, но их название подразумевает, что это гигантские версии жаб. Цветовая гамма от слабо коричневого до железно красного, но их кожа всегда суха, груба к прикосновению и бородавчатая.

**Бой:** Все гигантские жабы могут прыгать вперед. Они перепрыгнут любой объект до одной трети высоты от длины прыжка, это требует одного раунда для выполнения. Скачущая жаба может нападать в воздухе или в конце прыжка.

При охоте, гигантские жабы остаются неподвижными, пока добыча не подойдет или не промелькнет в пределах диапазона. Тогда жаба прыгает на нее; жертва имеет -3 штраф при броске на неожиданность.

**Логово/общество:** Гигантские жабы часто делают подземные дома, где они наслаждаются влажным воздухом и устойчивой поставкой продовольствия. Они предпочитают умеренные зоны, около воды, где они могут класть яйца, но часто остаются в живых в удивительно прохладных или сухих областях.

Жабы часто привлекаются к обжитым областям, где они нападают на домашний скот (козлов, цыплят и даже овец). Города часто имеют проблемы с коллекторными жабами, гигантскими чудовищами, которые выросли на паразитах, домашних животных и, иногда, гражданских инженерах.

**Экология:** Гигантские жабы не держат никакого сокровища, но заслуживают внимания не переваренные вещи, иногда найденные в их желудках. Их кожа может пойти на подходящий кожаный доспех, но аромат будет, по крайней мере, столь же отличителен как и внешность.

Огненная Жаба

Эти большие, красные жабы – длиной около 4 футов и порыты грубыми, фиолетовыми бородавками. Огненные жабы избегают воды, предпочитая сухую среду. Огненные жабы названы так, из-за их способности выдыхать маленькие Огненные Шары. Эти Огненные Шары их единственная форма нападения; один Огненный Шар может пролететь до 30 футов и имеет радиус взрыва 5 футов. Повреждение равно 2-16 единиц, половина этого, если сделана инстинктивная защита против заклинания. Огненные жабы редко нападают, если им не угрожают, досаждают, или при защите их логовищ. Огненные жабы вычитают 1 единицу повреждения на всех кубиках при огненных нападениях против них, но холодные или водные нападения причиняют дополнительную единицу повреждения в кубик. Бросок жидкости, и даже полив огненной жабы, заставит ее отступить, хотя она немедленно будет выдыхать в противника дважды, в раунд отступления.

Ледяная Жаба

Полностью интеллектуальные, ледяные жабы живут в холодных климатах или глубоко под поверхностью земли. В дополнение к сильному укусу, существо может излучать холод в 10-футовом радиусе от тела. Ледяные жабы могут производить это специальное нападение однажды каждый следующий раунд. Все уязвимые к холоду существа, в пределах этой сферы холода, переносят 3-18 единиц повреждения. Персонажи делающие инстинктивную защиту против заклинания переносят только половину повреждения. Ледяные жабы говорят на их собственном сверхъестественном языке и активно собирают драгоценные камни и драгоценности, особенно алмазы.

Ядовитая Жаба

Эти жабы, неотличимы от обычных гигантских жаб, выделяют слабый, вводящийся в кровь яд. Существо, которое кусает ядовитая жаба должно спастись против яда с +2 премией. Неудача означает что жертва впадает в коматозное состояние и умирает в пределах 24 часов если не спасается.

Жук, Гигантский

**Бомбардир Древесный Огненный Риносерос Холостяк Водяной**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой лес Любая земля Любая земля Любые джунгли Любой лес Пресноводный

ЧАСТОТА: Обычный Обычный Обычный Нередкий Обычный Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День Ночь Ночь Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Всеядный Всеядный Травоядный Травоядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет- (0) Животный (1) Нет - (0) Нет - (0) Нет - (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет C, R, S, T Нет Нет Нет Нет

ЖИЗН. ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 3-12 3-18 3-12 1-6 2-12 1-12

АРМОР КЛАСС: 4 3 4 2 3 3

ДВИЖЕНИЕ: 9 6 12 6 6 3, Sw 9

HIT DICE: 2+2 5 1+2 12 7 4

THAC0: 19 15 19 9 13 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 2 3 1

ПОВРЕЖД./НАПАДЕНИЕ: 2-12 5-20 2-8 3-18/2-16 4-16/1-10/ 3-18

1-10

СПЕЦ. НАПАДЕНИЯ: Кислот. облако Нет Нет Нет Нет Нет

СПЕЦ. ЗАЩИТА: Облако Огня Нет Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТ-СТЬ: Нет Нет Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (4’ длиной) L (9’ длиной) (2 l/2' длиной) L (12’ длиной) L (10’ длиной) М (6’ длиной)

МОРАЛЬ: Элита (13) Элита (14) Устойчивый (12) Элита (14) Элита (13) Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 120 175 35 4,000 975 120

Гигантские жуки подобны их более мелким коллегам, но с большими и более сильными жвалами и твердыми крыльями, которые обеспечивают существенную защиту брони.

Жуки имеют две пары крыльев и три пары ног. К счастью, крылья гигантского жука не могут использоваться для полета, и в большинстве случаев, шесть щетинистых ног не позволяют ему перемещаться со скоростью человеческого бега. Твердый, хитиновый панцирь у некоторых из этих жуков ярко окрашенный, и иногда имеет художественную ценность. В то время как панцири жуков защищают их также как латы, трудно создать доспехи из них, и искусный алхимик должен был бы быть привлечен к этой работе.

Все жуки в основном невежественны и всегда голодны. Они будут питаться фактически любой формой органики, включая другие виды жуков. Они ощупывают предмет своими антеннами, или пробуют кусочек; если испытанное вещество органическое, жук хватает его жвалами, разгрызает и ест. Из-за полного размола жвалами, ничто съеденное гигантскими жуками не может быть восстановлено чем-нибудь за исключением желания. Жуки не слышат, и не видят хорошо, и полагаются прежде всего на вкус и осязание.

Кроме как отмечено ниже, гигантские жуки не социальные животные; те которые найдены рядом - конкуренты для той же самой биологической ниши, а не часть любой единицы семейства.

Жук Бомбардир

Жук бомбардир обычно найден над землей в лесистых областях. Он прежде всего кормится на отбросах и падали, собирая огромные кучи материала, чтобы класть свои яйца.

**Бой:** Если он атакован или потревожен, каждый раунд имеется 50% шанс, что он повернет свой зад к нападающему и будет стрелять 8-футовым, сильно пахнущим, красноватым, кислым сферическим облаком из живота. Это облако причиняет 3d4 единиц повреждения за раунд любому существу в пределах диапазона. Кроме того, звук, вызванный выпуском пара имеет 20% шанс ошеломить любое существо с чувством слуха в пределах 15-футового радиуса, и такого же шанса для оглушения любого существа, которое не было ошеломлено. Ошеломляющий эффект продолжается 2d4 раундов, плюс дополнительно 2d4 раунда глухоты впоследствии. Оглушение продолжается 2d6 раунда. Гигантский бомбардир может выстреливать облако пара каждый третий раунд, но не больше, чем дважды за восемь часов.

**Экология:** Стреляющее действие этого жука вызвано взрывчатой смесью двух веществ, которые произведены внутренне и объединены в третьем органе. Если бомбардир убит прежде, чем он имеет возможность выстрелять оба раза, возможно разрезать существо, вскрыть и извлечь химикалии. Эти химикалии могут тогда быть объединены, чтобы произвести небольшое взрывчатое вещество, или стреляющий снаряд, с надлежащим снаряжением.

Химикалии также ценятся алхимикам, которые могут использовать их в различных снадобьях. Они стоят 50 gp за дозу.

Древесный Жук

Древесные жуки питаются гниющим деревом и подобным органическим материалом, так что они обычно найдены внутри огромных деревьев или сосредоточены в подземных туннельных комплексах.

**Бой:** большие жвала древесного жука имеют мощный укус и причиняют до 20 единиц повреждения жертве.

**Логово/общество:** В одиночку, эти существа не намного более интеллектуальны чем другие гигантские жуки, но ходят слухи, что гнезда их могут развивать общий интеллект с уровнем сознания и рассуждения, которое приближается к человеческому мозгу. Это не подразумевает, что каждый жук имеет интеллект человека, а скорее что, все вместе, полное гнездо достигло этого уровня. В этих случаях, жуки, вероятно, заберут сокровище и волшебные изделия с их жертв.

**Экология:** В туннельных комплексах, древесные жуки выращивают почву, слизь и грибы для продовольствия, выращивая их культуры на различных формах распада растительной и животной материи и отходах.

Одни частые грибы, которые они выращивают визжащие, которые исполняют двойную роль. Они не только вкусны для древесного жука, но это также функционирует как тревога, когда посетители вошли в ферму грибов. Древесные жуки быстро реагируют на эту тревогу, перехватывая захватчиков, иногда съедая их, но в любом случае получая свежий органический материю, чтобы поднять визжащие и другие сапрофитные растения.

Огненный Жук

Самые маленькие из гигантских жуков, огненные жуки однако способны нанести серьезные повреждения их мощными жвалами. Они найдены, и выше и под землей, и прежде всего ночные.

**Бой:** Несмотря на имя, огненный жук не имеет никаких нападений огнем, полагаясь вместо этого на огромные жвалы, чтобы причинить повреждение как от трех кинжалов в единственном нападении.

**Экология:** Огненные жуки имеют две специальных железы выше их глаз и одну около задней части живота. Эти железы производят люминесцентный красный свет, и по этой причине они высоко ценятся шахтерами и авантюристами. Эта яркость сохраняется в течение 1d6 дней после того, как железы удалены из жука, и свет освещает в радиусе 10 футов.

Свет от этих желез "холоден" - он не производит никакой высокой температуры. Многие маги и алхимики стремятся обнаружить тайну этого холодного света, который не мог бы быть только скрыт, но и экономичен, без того, чтобы нагревать и сжигать. В теории, они говорят, что такой световой источник мог бы быть вечным.

Жук Риносерос

Этот нередкий монстр обитает в тропических и субтропических джунглях. Они бродят по дождевым лесам, поедая плоды и растительность, и уничтожая все на своем пути. Рог гигантского жука риносероса длинной приблизительно 6 футов.

**Бой:** жвала этого гигантского жука причиняют 3d6 единиц повреждения любому неудачнику пойманному ими; огромный рог способен к причинению 2d8 единиц повреждения отдельно.

**Экология:** панцирь этого обитателя джунглей часто ярко окрашенный или переливчатый. Если доставлены целиком, эти панцири высоко ценятся клериками Египетского пантеона, которые используют их как гигантских скарабеев, чтобы украсить храмы, и другие места поклонения. Это - несомненно, самый большой из всех жуков, который служит как святой символ для клериков Apshai, Египетского бога, чья сфера влияния, как считают, включает всех насекомых.

Жук Холостяк

Эти жуки лесистой местности очень любят зерно и подобные зерну культуры, и они иногда становятся большими неприятностями, когда устраивают набег на выращенные поля.

**Бой:** Подобно другим жукам, они имеют плохое зрение и слух, но они будут сражаться если атакованы или нападать, если они встречаются с органическим материалом, который они рассматривают как продовольствие. Гигантский жук холостяк имеет два рога - обычно длиной не меньше чем 8 футов; они причиняют до 10 единиц повреждения каждый.

**Экология:** самое плохое повреждение от набега жука холостяка - наносится зерновым культурам; они очень быстро уничтожают все посевы на ферме. Домашний скот страдает также, при паническом бегстве в страхе и причиняя большое количество опустошения. Жуки могут даже пожирать домашний скот, если они достаточно голодны.

Водяной Жук

Гигантский водяной жук найден только в пресной воде не меньше чем 30 футов глубиной.

**Бой:** Жадные едоки, эти жуки нападают фактически на любую форму животного, но будут есть почти все. Медленные и тяжелые на земле, они очень быстро передвигаются в воде. Гигантские водяные жуки охотятся на продовольствие по запаху и чувствуя колебания воды.

**Логово/общество:** Водяные жуки иногда обитают в судоходных реках и озерах, тогда они могут причинять значительные повреждения лодкам, нападая на них, чтобы добраться до вкусного содержимого внутри.

**Экология:** Хотя они - дышат воздухом, водяные жуки умеют оставаться под водой в течение больших периодов времени, ловя и держа пузырь воздуха под их гигантскими крыльями. Они будут нести пузырь под водой, где это может быть помещено в пещеру или некоторую другую впадину, способную удерживать воздух.

Забияка

Bullywug

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические, субтропические и умеренные болота

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий, в среднем (5-10)

СОКРОВИЩЕ: J, K, М, Q, (x5); C в логовище

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 10-80

АРМОР КЛАСС: 6 (лучше с доспехами)

MOVEMENT: 3 Sw 15 (9 в доспехах)

HIT DICE: 1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2/1-2/2-5 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Прыжок

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Камуфляж

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S к М (4’-7’)

МОРАЛЬ: Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 65

**Забияки** - раса двуногих, лягушка подобных земноводных. Они обитают в болотах, топях, прудах или других сырых местах.

Забияки покрыты гладкой, пятнистой маслянистой зеленой кожей, которая является разумно жесткой, давая им естественный AC 6. Они могут изменяться в размере от меньше чем средний человек до приблизительно семи футов в высоту. Их лица походят на таковые огромных лягушек, с широкими ртами и большими, выпуклыми глазами; их ноги и руки перепончатые. Хотя они не носят никакой одежды, но используют любое оружие, доспехи и щиты, если они доступны. Забияки имеют их собственный язык, и наиболее интеллектуальные могут говорить на ограниченной форме общего языка.

**Бой:** Забияки всегда нападают группами, пробуя использовать численное превосходство, чтобы окружить врагов. Всякий раз, когда они могут, забияки нападают с прыжком, который может быть до 30 футов вперед и 15 футов вверх. При нападении с прыжком, забияки добавляют +1 премию к их Силе Атаки (но не повреждению), и удваивают повреждение при использовании колющего оружия. Это умение, объединенное с их выдающимися способностями камуфляжа, часто делает забияк идеальными для засады (-2 штраф к броскам на неожиданность противника).

**Логово/общество:** Более интеллектуальные чем лягушки, все забияки живут в организованных или полу организованных социально постоянных группах, сотрудничающих с целью охоты и выживания. Они живут прежде всего на рыбе и любой другой дичи, предпочитая мясную диету. Они - знатные охотники и рыбаки, и искусны в использовании и строительстве ловушек и сетей.

Общество забияк - дикое. Мужчины - доминирующий пол, а женщины существуют только, чтобы класть яйца. Хотя женщины и молодежь составляют около половины любого племени, они немного значат в социальной структуре. Единственные признаки уважения забияки проявляют к их лидеру и их причудливому богу лягушке. Раса хаотично злая, и полностью испытывающая недостаток в любых более высоких эмоциях или чувствах.

Лидер сообщества забияк - большой индивидуум с 8 хитпоинтами. Общины из 30 или большего количества забияк имеют пять подлидеров (8 hp каждым) и мощного лидера (2 HD, 12+ hp, +1 повреждение). Общины из 60 или большего количества забияк имеют вождя (3 HD, 20+ hp, +2 повреждение) и пять подвождей (2 HD, 12+ hp, +1 повреждение).

Все забияки любят сырые, темные места для жизни, так как они должны держать свою кожу сырой. Большинство забияк кочует и поддерживает только свободные территориальные границы. Обычные забияки не очень эффективно отражают вторжения на их территорию, но, если они могут, они убивают и едят нарушителей. Они ненавидят их больших родственников (продвинутых забияк, смотри ниже) со страстью, и воюют с ними при каждой возможности. Забияки высоко ценят сокровища, хотя это приносит им немного пользы. Они ценят монеты и драгоценные камни, и иногда волшебные изделия могут быть найдены среди их запаса.

На индивидуальном уровне, забияки испытывают недостаток жадности и энергичности, замеченной и в индивидуумах других хаотических рас, типа орков. Драка среди членов той же самой группы, например, является почти нонсенсом. Некоторые говорили бы, что это потому что они испытывают недостаток интеллекта, чтобы выбрать сражение, а не от недостатка злости. Племена ведущиеся доминирующим мужчиной, который убивает и съедает предыдущего лидера, когда он становится слишком стар чтобы управлять. Это - один из немногих случаев, когда они сражаются между собой.

**Экология:** Забияки скорее имеют тенденцию разрушать экосистемы, чем заполнять в них нишу. Они не имеют интеллекта к собиранию запасов продовольствия и будут рыбачить и охотиться в области, пока природные ресурсы не исчерпаны, а затем передвигаются на новую территорию. Они ненавидят людей, и нападают на них если увидят, но к счастью предпочтут оставаться в изолированных областях, подальше от людей.

Забияки Продвинутые

Небольшое число забияк крупнее и более интеллектуальны чем остальная часть их вида. Эти забияки устраивают свои дома в оставленных зданиях и пещерах, и выпускают регулярные патрули и охотничьи партии. Эти группы имеют тенденцию быть хорошо оснащенными и организованными, и иметь постоянную территорию, которая изменяется с размером группы. Они более агрессивны чем их меньшие собратья, и будут сражаться не только с другими забияками, но также и с другими монстрами. Также интеллектуальные забияки организовывают регулярные набеги вне их территории для продовольствия и добычи, и особенно высоко ценят человеческую плоть. Так как они хаотично злые, все нарушители, включая других забияк, рассматриваются угрозой или источником продовольствия.

На каждых 10 продвинутых забияк в сообществе, имеется 10% шанс шамана 2-го уровня.

Златоед

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные холмы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный (смотри ниже)

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 9, Br 3

HIT DICE: 12

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: 2-8 когтей по 2-8 каждый

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (3’ длинной)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 9,000

Несмотря на размер большого барсука, златоед или "пожиратель золота", является невероятно опасным существом. Животное покрыто грубыми золотыми волосами и имеет маленькие серебряные глаза с золотыми зрачками. Оно имеет восемь мощных ног, которые заканчиваются в 3-дюймовыми в длину медными когтями. Плечи златоеда широкие и мускулистые, в то время как его тяжелая челюсть полна медно-красных зубов.

Существо весит более 500 фунтов. Эта невероятная плотность обеспечивает животное многим из его естественной защиты. Это, объединенное с его скоростью, силой и явной злобой, делает его одним из наиболее опасных, уже известных видов.

**Бой:** Златоед ураганно атакует любое существо, которое входит на его территорию, причиняя -3 к броскам на неожиданность противников при нападении из его логова. Самка получает +2 премию к Силе Атаки при охране своего молодняка.

Существо кусает свою добычу, пока оно не поражает, зажимая своими массивными челюстями жертву и нанося 2-8 хитпоинтов повреждения. После того, как оно поражает, златоед сжимает челюсти и висит на своей жертве, нанося дополнительно 8 единиц повреждения в раунд, пока, или златоед, или его враг не мертвы. Только смерть заставит златоеда, расслабить свою хватку.

Однажды сжав челюсти, златоед также атакует жертву 2-8 ногами, причиняя 2-8 хитпоинтов повреждения в дополнительное попадание. Противник, удержанный златоедом, не получает никакой премии ловкости Армор Класса.

Из-за своей невероятно плотной кожи и костей, златоед получает только половину повреждения от тупого оружия. Он иммунен к эффектам маленьких, обычных огней и получает только половину повреждения от волшебных огней. Ни яд ни газы не имеют никакого эффекта на это крепкое существо.

**Логово/Общество:** Златоед устраивает свой уединенный дом в редких лесах, холмах и в уровне леса на склонах горы. Златоед выбирает лучшее место а затем использует свои мощные когтистые ноги, чтобы создать нору, иногда в твердом камне.

Из-за своих необычных диетических потребностей, златоеды устраивают их логовища в местах которые, или содержат богатые жилы золотой руды или очень близко к области, где золото с готовностью доступно.

Златоеды уединенные существа которые ревностно охраняют свою территорию, даже от других своего вида. Единственный период времени когда взрослые златоеды охотно встречаются – в течение любовного сезона, который происходит приблизительно каждые восемь лет.

Пара останется вместе в течение недели или двух прежде чем муж возвращается на свою территорию, а самка готовится к рождению детенышей. Помет 1d6+2 детенышей рожден четырьмя месяцами после спаривания.

В течение первых двух недель жизни, детеныши слепые и мохнатые. Они должны питаться, и мясом и драгоценными рудами, включая золото, чтобы выжить. Это необычно для больше 1-2 самых сильных детенышей, чтобы выжить. Если детеныш найден и "принят" прежде, чем его глаза открыты, он может быть приручен и обучен.

Карлики имеют тенденцию ненавидеть златоедов, хотя некоторые общины, как известно, выращивали одно или большее количество животных для использования в разнюхивании рудных жил.

**Экология:** Чтобы выжить, златоед дополняет плотоядную диету некоторым количеством золота. Способность видеть и использовать золото, и другие руды делают возможным для существа, развить плотный мех, кожу и кости, которые защищают его так хорошо.

Если златоед убит с минимумом рубящего повреждения его коже, кожа может быть превращена в предмет одежды невероятной силы и красоты, стоящий 15,000-20,000 золотых частей. Предмет одежды также защитит своего владельца как доспех, определенный Армор Класс в зависимости от размера златоеда. Предмет одежды с AC 2 весит 50 фунтов, с AC 3 весит 40 фунтов, и – с AC 4 весит 30 фунтов.

Владелец также получает +4 премию при инстинктивных защитах против обычных огней и +2 премию при инстинктивных защитах против волшебного огня.

Если златоед сожжен в горне из него может быть получено приблизительно 150-200 фунтов золота. Этот процесс сжигания очень труден и обычно требует около одной-двух недель, чтобы исполнить. Конечно, шкура может быть удалена прежде, чем существо сожжено; если сожжено вместе со шкурой, она обеспечит дополнительно 21-40 (1d20+20) фунтов золота.

Зубы и когти златоеда также высоко ценятся для художественного оформления, и могут стоить до 1 gp каждый на открытом рынке.

Злой Дух

Ghost

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Ночь

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: E, S

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

АРМОР КЛАСС: 0 или 8 (смотри ниже)

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 10

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Старит на 10-40 лет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5’-6’ высотой)

МОРАЛЬ: Специальная

XP ЦЕННОСТЬ: 7,000

**Злые духи** - духи людей, которые были, или очень злые при жизни, или чья смерть была необычайно эмоциональна, что они были прокляты подарком ожившего статуса. Таким образом, они активны ночью или в темноте. Эти духи ненавидят совершенство и жизнь, голодая, и высасывая жизненную силу из живых.

**Бой:** Поскольку злые духи нематериальны (эфирны), они обычно встречаются только существами в подобном состоянии, хотя они могут быть замечены и не эфирными существами. Сверхествественная сила злого духа, однако, такова что простой его вид заставляет любого гуманоида стареть на 10 лет и бежать в панике в течение 2-12 (2d6) ходов, если инстинктивная защита против заклинания не сделана. Жрецы выше 6-го уровня иммунны к этому эффекту, а все другие гуманоиды выше 8-го уровня могут добавлять +2 к их инстинктивной защите.

Любые существа в пределах 60 ярдов от злого духа подчинены нападению магического сосуда. Если злой дух подводит к магическому сосуду выбранную жертву, то он становится полуматериальным, чтобы напасть прикосновением (тогда злой дух - Армор Класса 0). Полуматериального злого духа можно ударить только серебром (половина повреждения) или волшебным оружием (полное повреждение). Если он ударяет противника, он стареет на 10-40 (1d4x10) лет. Обратите внимание, что злые духи могут быть атакованы заклинаниями только существами, которое находится в эфирном состоянии. Любой человек или получеловек, убитый злым духом не имеет жизненной силы и навсегда мертв.

Если злой дух будет не в состоянии стать полуматериальным, он может быть сражен только кем-то находящимся на Эфирном плане (тогда злой дух имеет Армор Класс 8).

Злые духи могут изгоняться клериками после достижения 7-го уровня и могут быть повреждены святой водой пока они в полуматериальной форме.

**Логово/Общество:** В большинстве случаев, злой дух ограничен маленькой физической областью, которую он часто посещает. Те, кто слышали истории об этой часто посещаемой области, могут таким образом попытаться избежать ее для их собственной безопасности.

Злой дух часто имеет определенную цель в часто посещаемом месте, иногда пробуя "добираться" до чего-то, что случилось в течение жизни злого духа. Таким образом женщина, брошенная возлюбленным, а затем совершившая самоубийство, могла бы стать злым духом и часто посещать тайное место встреч пары. Точно так же человек, потерпевший неудачу в деле, мог бы появляться каждую ночь в своей лавке или, возможно, в лавке прежнего конкурента.

Другая обычная причина превращения индивидуума в злого духа - не совершение надлежащих похорон. Злой дух мог бы обитать в области около тела, ожидая прохожего, который пообещает похоронить его останки. Злой дух, ненавидя всю жизнь, становится намеренно злым существом разрушения и страдания.

В редких обстоятельствах, больше чем один злой дух будет часто посещать одно и то же определенное место. Классический пример этого - часто посещаемый корабль, судно, потерянное в море, теперь эфирном и с командой из одних злых духов. Эти корабли наиболее часто встречаются в присутствии огней святого Ельма, электрическом разряде, который заставляет таинственные огни появиться в оснащении корабля.

Во многих случаях, злой дух может быть побежден теми, кто не мог бы представлять для него никакого состязания в простом бою, разрешая проблему, которая привела к достижению им статуса злого духа. Например, молодая женщина, которая была предана и убита кем-то, кто притворялся, что любил ее, чтобы ее энергия была освобождена от проклятия, требует чтобы ее обидчик был оскорблен и разрушен. Во многих случаях, однако, месть злого духа будет требовать гораздо большего, часто заканчиваясь со смертью обидчика.

**Экология:** ужасный страх, вызванный злым духом, который старит жертву на 10 лет, не очень хорошо понятен обычному человеку, который часто приписывает это тому факту, что злой дух является "мертвым". Если бы это имело место, то конечно скелеты и зомби имели бы тот же самый эффект, чего они не делают.

Обычный фольклор далее путает этот факт, связывая детали физической формы злого духа: классический пример, это всадник без головы, являясь для многих особенно пугающим просто потому что, он не имеет никакой головы. При этой вере, можно было стоять перед злым духом, если только он имеет храбрость, чтобы противостоять ему. Это ошибочное впечатление стоило жизни очень многим за эти годы. Фактически, страх вызван сверхествественной силой злого духа, и не имеет ничего общего с храбростью.

Змеи

Удав Удав

**Амфисбаена Боалиск (Обычный) (Гиганский) Хивей**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой теплый Любой теплый Пустыня

Умеренный Тропический Оазисы

ЧАСТОТА: Очень редкий Редкий Нередкий Нередкий Нередкий

ИНТЕЛЛЕКТ: Животное (1) Животное (1) Животное (1) Животное (1) Низкий

(5-7)

КОЛИЧЕСТВО: 1-3 1-3 1-2 1-2 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 5 6 5 7

ДВИЖЕНИЕ: 12 12 9 9 12, Sw 6

HIT DICE: 6 5+1 3+2 6+1 1+3

THAC0: 15 17 17 15 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 2 2 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3 1-3/2-7 1/1-3 1-4/2-8 1-3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд Завораживает Сжимает Сжимает Яд

взглядом и Сжимает Гипнотический

Взгляд

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (13' Длинной) L (25' Длинной) М (10'-20' Длинной) L (30'+ Длинной) М (12' Длинной)

МОРАЛЬ: Средняя Устойчивая Средняя Средняя Неустойчивая

(9) (10) (8) (9) (6)

XP ЦЕННОСТЬ: 650 975 175 650 175

Старший: 1,400 2,000 420 1,400 420

Jaculi: 975 1,400 270 975 N/A

Ядовитая Ядовитая Морская

**(обычная) (Гигантская) Гигантская Плюющий**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Тропический Тропический

Море Земля

ЧАСТОТА: Нередкий Нередкий Нередкий Редкий

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1) Животный (1) Животный (1)

КОЛИЧЕСТВО: 1-6 1-6 1-8 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 5 5 5

ДВИЖЕНИЕ: 15 15 12, Sw 12 12

HIT DICE: 2+1 4+2 10 4+2

THAC0: 19 17 11 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 2 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1 1-3 1-6/3-18 -3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд Яд Яд, Сжатие Яд Слюны

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (5’ длина) М (12’ длина) G (50’ + длина) М (8’ длина)

МОРАЛЬ: Средняя Средняя Устойчивая Средняя

(8) (9) (11) (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 420 3,000 650

Старший: 420 975 5,000 1,400

Jaculi: 270 650 N/A 975

Змеи – длинные, стройные рептилии, которые могут быть найдены везде в мире, даже в самых холодных арктических регионах.

Имеются в основном два типа змей, во всем разнообразии размеров. Ядовитые змеи восполняют свой относительно небольшой размер смертельными ядами, в то время как большие сжимающие сжимают свои жертвы до смерти. Оба типа спят в течение нескольких дней после еды. Все змеи теряют свою кожу несколько раз каждый год. Все змеи в этой статье разделяют следующие характеристики:

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

Змеи боятся огня и отступят от открытого огня, перенося -6 моральный модификатор, когда против них используется огонь.

Амфисбаена

Эти монстры имеют две головы и хвост, и обе головы вооружены ядовитыми клыками. Путешествуют существа, схватывая одну из своих шей и катясь подобно обручу. Она может нападать обеими головами, каждая голова, нападающая на отдельную цель. Жертвы, терпящие неудачу в инстинктивной защите против яда, умирают немедленно. Амфисбаены иммунны к холодным нападениям.

Боалиск

Боалиск - тропическая сжимающая змея с нападением завораживающего взгляда. Любое существо, встречающее его завораживающий взгляд (терпящее неудачу в инстинктивной защите против окаменения) инфицировано волшебной гниющей болезнью, идентичной причиненному мумией. Персонажи, отказывающиеся смотреть на боалиска автоматически избегают его завораживающего взгляда, но переносят -4 штраф в их AC. Удивленные жертвы всегда встречают его завораживающий взгляд и не получают никакую инстинктивную защиту. Боалиск может использовать его завораживающий взгляд на единственной жертве каждый раунд в дополнение к обычному удару и нападению сжатия.

Удав

Удавы всех размеров скрываются в ветвях деревьев, ожидая терпеливо, пока они не могут медленно опустится или внезапно прыгнуть на ничего не подозревающие жертвы. Как только они ударяют, жертва сжата автоматически, перенося повреждение каждый раунд. Сжатые гуманоидные существа могут избегать колец обычных удавов с успешным броском на открывание двери (с -1 штрафом). Любой, кто пытается освобождать пленника, рубя удава, имеет 20% шанс нанесения удара по жертве вместо этого (бросайте обычное повреждение и применяйте его к жертве). Заклинания Области подобно огненному шару аналогично затронут обе воюющие стороны, но направленные заклинания подобно очарованию монстра и волшебному снаряду более точны.

Обычная разновидность удавов включает: анаконд, удавов и покрытых сетчатым узором питонов, все из которых могут достигать длины 30 футов. Их кожа ценна, с незапятнанной кожей, продающейся за 100 gp.

Некоторые удавы известны как заклинатели птиц; эти врожденно волшебные змеи могут гипнотизировать свою добычу, колеблясь медленно и устойчиво смотря в глаза своим жертвам. Существа животного интеллекта или меньше должны делать инстинктивную защиту против парализации или быть эффективно парализованы пока змея продолжает колебаться, и 2d6 раундов после того.

Гигантский Удав

Гигантские удавы больше и намного сильнее, чем их меньшие родственники. Требуется объединенное усилие в 60 полных единиц Силы (обмотанная жертва плюс внешняя помощь), чтобы высвободить кого-то из стально1 хватки гигантского удава.

Кожа гигантского удава слишком толста и жестка, чтобы быть существенно ценной, и ценна только как доспех, а не для художественного оформления. Невыделанная кожа может стоить 20 gp.

Снежные змеи - особенно большая и опасная форма гигантской сжимающей змеи, они приспособлены к жизни в субарктическом климате. Эти покрытые мехом белые змеи скрывают их 100-футовые тела в снегу и ждут добычу. Когда она проходит, они возникают и обматываются вокруг жертв. После этого, снежные змеи автоматически кусают на 2d10 единиц повреждения каждый раунд. Жертвы в ее петлях беспомощны. Снежные змеи очень редки и имеют следующую статистику: AC 6, MV 9, HD 10, THAC0 11, SZ G (100’ длина), ML средняя (8-10), XP 2,000. Их кожа стоит 2,000 gp. Во всех других отношениях они подобны другим гигантским удавам.

Хивей

Эти интеллектуальные змеи имеют слизистую, ядовитую кожу, которую они используют, чтобы загрязнять источники и оазисы. После плавания в водоеме в течение нескольких часов и выпуска своего яда, она вылезает и ждет свою добычу. Выпившее отравленную хивеем воду, существо должно делать успешную инстинктивную защиту против яда с +2 или переносить 30 единиц повреждения в пределах 3d6 минут и быть парализовано на 1d6 часов. Существа, которые успешно проходят их инстинктивные защиты переносят 15 единиц повреждения. Даже животные, которые переживают начальные эффекты, часто обречены на смерть от обезвоживания.

Много людей и животных нападают на хивеев, если их видят, но он может защищаться гипнотическим взглядом, который имеет мощный эффект: любое существо, не прошедшее инстинктивную защиту против парализации будет следовать за хивеем к его логовищу и позволит себя сожрать. Хивей иногда использует этот взгляд просто, чтобы обездвижить угрожающее существо. Тогда он оставляет область, в то время как загипнотизированное существо остается неподвижным в течении 1d6 ходов.

Хивеи – врожденные трусы и избегает контакта с другими животными. Это - слабый файтер, его укус не ядовит, а его челюсти слабы. Его привилегированное продовольствие – это маленькая животная падаль. Простое прикосновение к коже хивея не имеет никакого эффекта; яд нужно глотать.

Ядовитая Змея

Все ядовитые змеи автоматически впрыскивают токсины через свой укус. Бросайте по таблице ниже (или сами решайте), какой яд присутствует.

**Модификатор Время Начала Результат Неудавшейся**

**Кубик Спасения Действия Инстинктивной Защиты\***

1-4 +3 1-4 хода Выведен из строя в течение 2-8 дней

5-6 +2 2-5 раундов Смерть

7-11 +1 2-12 раундов 2-8 единиц повреждения

12-14 Нет 1-6 раундов 3-12 единиц повреждения

15-17 -1 2-8 раундов Выведен из строя в течение 1-4 дней

18-19 -2 1-4 раунда Выведен из строя в течение 1-12 дней

20 -3 1 раунд Смерть

\* Успешная инстинктивная защита не означает никакое повреждение.

Типичные множества ядовитых змей включают asp, кобру, copperhead, змею коралла, смертельную змею, krait, mamba, змею затяжки, гремучую змею и т.д.

Некоторые кобры и sidewinders охотятся ночью и могут выслеживать теплокровную добычу по высокой температуре тела также как зрением. Они имеют эквивалент 30-футового инфравидения. Черные Мамбы - самые быстрые известные змеи и могут двугаться на 30 по открытой земле.

Гигантская Ядовитая Змея

Гигантские ядовитые змеи причиняют смерть в одном раунде, если их жертв подводит инстинктивная защита против яда. Некоторые множества причиняют 3-18 единиц повреждения, даже если инстинктивная защита сделана.

Гигантская кобра - пример вариант, гигантской ядовитой змеи. Ее укус кончается смертью через 2-8 раундов после успешного удара; если жертва делает инстинктивную защиту с -2, она переносит только 10 единиц повреждения. Гигантские кобры гипнотизируют добычу, как змеи заклинатели птиц (см. выше). Они могут убивать и есть полного козла или получеловека до халфлинга или гномьего размера. Некоторые множества гигантской ласки могут охотиться на них успешно, и гиганты джунглей рассматривают гигантских кобр деликатесом, так же, как и некоторые эльфийские племена.

Гигантская Морская Змея

Найденная только в тропических водах, гигантская морская змея – единственный тип змеи, которая, и сжимает, и ядовита. Ее сжатие маленьких кораблей может раздробить их за 10 раундов. Морские змеи нападают на корабли только, когда они голодны (шанс 20%). Их ядовитый укус смертелен за 1-4 раунда. Морские змеи полностью способны к нырянию на большие глубины, и их ноздри (на вершине их голов) имеют мембраны, которые автоматически запечатывают их под водой.

Время от времени гигантские морские змеи собираются в огромные плавающие массы из сотен или тысяч змей, часто шириной 100 ярдов и длиной 30 миль. Это могут быть ритуалы спаривания, или это могут быть сезонные перемещения; фактическая причина неизвестна.

Плюющаяся Змея

Семейство плующихся змей кусает их жертвы и может стрелять ядовитым плевком в единственную цель в пределах 30 футов. Их яд идентичен обычным ядовитым змеям (см. выше). Типичная разновидность включает Африканскую плюющуюся кобру, которая может плевать на 15 футов. Ее плевок может ослеплять жертвы, которые подводят инстинктивную защиту против яда. Слепота постепенно проходит после 2-12 часов.

Джакули (Древесные Змеи)

Многие из вышеупомянутых змей земли могут встречаться как древестные змеи, также известные как джакули. Эта подразновидность – просто древесное множество других типов змей, которые приспособились к жизни в лесном навесе. Они имеют хамелеоно-подобные способности камуфляжа и могут прыгать на свою добычу с 50 футов над землей; противники переносят -4 штраф броскам на неожиданность.

Некоторые древесные змеи имеют широкие, плоские головы со спинными хребтом бритвы или зубцами, которые делают их начальное воздействие особенно мощным (удваивают обычное повреждение укуса). После их начального летающего нападения, они должны зависеть от укуса или нападения сжатия или подниматься назад на деревья, чтобы прыгнуть снова.

Джакули змеи включают ядовитых boomslang и изумрудный древесный удав. Много джакули разновидностей охотятся на других змей.

Старшие Змеи

Древние змеи, как считают, получают мудрость с возрастом, давая им от Полу до Низкого интеллекта (2-7). Они получают дополнительный Hit Die и способность говорить (с шипением). Яд старшей змеи более сконцентрирован, чем таковой ее более молодых родственников (смерть за максимум 1-4 раунда, инстинктивные защиты с -4). Они не переносят никакого модификатора морали, когда стоят перед открытым огнем. Старшие змеи имеют меру хитрости и ценят блестящие объекты; они имеют сокровище, типа W.

Старшие змеи могут парализовать добычу, как birdcatchers делают (см. удавов выше). В случае старших боалисков, их завораживающий взгляд имеет два одновременных эффекта, и жертвы имеют право на две инстинктивных защиты. Все старшие змеи могут гипнотизировать людей, также как животных с их парализующим взглядом.

Самая большая старшая змея называется Великим Snakemaster, и как считают, бессмертна. Когда она теряет свою кожу, отвергнутая кожа, по слухам, обладает лечащими способностями. Те, кто едят ее, как считают получают мудрость, но так как Великий Snakemaster никогда не был замечен, правдивость этих слухов сомнительна.

Змея, Воздушная

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический/леса

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: скопления

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 18 (B)

HIT DICE: 4+4

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд, ливень искр

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Иммунны к электричеству

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (8-10' длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Воздушные змеи, иногда называемые искрящимися змеями, являются красочными рептилиями, которые живут в лесах Захары и джунглях. Воздушные змеи имеют много цветов, в пределах от синего и изумрудного до зеленого и малиново-красного. Они держаться в воздухе с помощью невидимых быстрых крыльев из тонкой паутины, они походят на рептилийных птиц. Когда их тонкие крылья свернуты назад, воздушные змеи могут лазать как пауки по желанию.

**Бой:** Воздушные змеи двигаются с плавным изяществом и разрушительной скоростью. Они всегда получают -3 премию к инициативе.

Укус воздушной змеи причиняет 1d4 единиц повреждения и вводит в жертву коррозийную, кислую жидкость. Этот яд имеет начальное время 1 раунд и причиняет дополнительно 2d8 единиц повреждения за следующие 2 раунда (половина повреждения, если сделано спасение против яда).

Намного наиболее опасное нападение этих рептилий – это их огненное оружие дыхания. Их крылья бьются настолько быстро, что они создают статический заряд из окружающего воздуха (особенно во влажном лесу). Воздушная змея может разряжать это статическое электричество из своего рта ливнем искр, в облако танцующих искр и электрической энергии 10 футов в диаметре. Пойманные в области поражения, получают 2d8 (2-16) единиц повреждения (половина, если спасение против оружия дыхания сделано). Ливень искр также зажжет любые огнеопасные объекты, подобно одежде, волосам, сухому дереву, или ламповому маслу. Как только он был освобожден, требуется один ход для воздушной змеи, чтобы создать ее статический заряд заново. Все воздушные змеи иммунны к электричеству.

Воздушные змеи уязвимы к огненным нападениям (особенно их тонкие крылья), против них они спасаются с штрафом -2. Если воздушная змея подводит инстинктивную защиту против огненного нападения, предположите, что ее крылья сожжены. Хотя это не будет затрагивать ее способности кусать жертву, змея не может использовать ее оружие дыхания, пока крылья не отрастут заново.

**Логово/Общество:** Чтобы выжить воздушные змеи должны постоянно есть. Они мелькают среди джунглей в маленьких скоплениях, ища тропические плоды, из которых они получают пропитание. Воздушная змея подлетает к плоду и вводит в него коррозийный яд. Яд превратит плод в мягкую, сочную смесь, частично переваривая плод, в то время как он все еще остается в коже. После этого змея высосет его из фруктовой целлюлозы через разрезы, сделанные клыками. Типичная воздушная змея будет есть около 10 раз ее веса в плодах каждый день, чтобы только оставаться живой.

Воздушные змеи спариваются так часто, как они едят (то есть, постоянно), хотя они не заботятся об их молодняке, которые рождены живыми и бескрылыми. Они рождены со способностью паучьего лазания, которая помогает им подниматься на плодовые деревья и искать продовольствие. Молодняк темно-зеленого цвета, помогающий им лучше гармонировать с листвой, получая их цветные оттенки только после отрастания крыльев. В течение первых нескольких месяцев жизни, воздушные змеи чрезвычайно уязвимы ко всем хищникам, которые бродят на высоте джунглей (включая обычных змей, обезьян и гигантские насекомых). Остаточные крылья появляются после месяца жизни, и станут полностью функциональными после трех месяцев.

Воздушные змеи не имеют никакого постоянного логовища и не копят никакое сокровище.

**Экология:** Воздушные змеи играют важную роль в экологии джунглей. Подобно гигантским пчелам, они переносят пыльцу от дерева к дереву и помогают распределять семена по всем джунглям. Как взрослые, они не имеют никаких естественных врагов.

Если захвачены в течение их первого месяца жизни, прежде чем их крылья отросли, они делаются превосходными (хотя и дорогими) домашними животными. Они должны потреблять большое количество плодов, чтобы выжить, поедая плодов в среднем на 100 gp, каждый месяц (эта стоимость может быть уменьшена, если доступен большой сад). Искусный дрессировщик животных может обучить воздушную змею до трех задач или приемов в единицу интеллекта, которые существо с удовольствием исполнит (обеспеченная постоянной поставкой свежих плодов). Они могут даже быть обучены как охрана, хотя мошенники быстро обнаружили, что, если они не чрезвычайно хорошо обучены, они легко могут быть отвлечены приманкой из ароматного свежего плода.

Немного полезных побочных продуктов может быть получено из воздушной змеи. Их яд разлагается почти немедленно после того, как подвергнут воздействию воздуха, а их кожа слишком тонкая и хрупкая, чтобы служить как хорошая кожа. Их крылья, однако, если растерты в порошок и смешаны с чернилами, могут использоваться, чтобы написать свиток защиты от молний.

Зомби

Обычный Монстр Джу-Джу Лорд Морской

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой Любой Мелководье

ЧАСТОТА: Редкий Очень Редкий Очень Редкий Очень редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Нет Нет Нет Одиночный Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь Ночь Ночь Ночь

ДИЕТА: Нет Нет Нет Падаль Падаль

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Низкий (5-7) Средний Низко

(8-10) (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет A М

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтрально Нейтрально Хаотично

злые злые злые

КОЛИЧЕСТВО: 3-24 1-6 1-4 1 2-24

АРМОР КЛАСС: 8 6 6 6 7

ДВИЖЕНИЕ: 6 9 9 6 6, Sw 12

HIT DICE: 2 6 3+12 6 5

THAC0: 19 15 15 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 4-16 3-12 2-8/2-8 1-10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Смотри ниже Смотри ниже Зловоние,

Болезнь,

Использ. Заклин.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Нет Нет

РАЗМЕР: М (6’) L (8’-12’) М (6’) М (6’) М (6’)

МОРАЛЬ: Специальная Специальная Специальная Средняя Бесстрашная

(8-10) (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 650 975 650 420

**Зомби** это бессмысленные, ожившие трупы, управляемые их создателями, обычно злыми волшебниками или жрецами. Состояние трупа не изменяется заклинанием оживления. Если тело не имело члена, зомби, созданный из него так же не будет иметь этого члена. Так как трудно получить свежие тела, большинство зомби находятся в жалкой форме, обычно частично не имея волос и плоти, а иногда даже кости. Это воздействует на их движения, делая их судорожными и неровными. Обычно зомби носят одежду, в которой они умерли (или были захоронены). Гниющее зловоние от зомби могло бы чувствоваться за 100 футов, в зависимости от состояния тела. Зомби не могут говорить, так как являются бессмысленными, но как известно, низко стонут когда неспособны закончить данное им задание.

**Бой:** Зомби двигаются очень медленно, всегда последними наносят удар в боевом раунде. Им дают только простые команды, из одной фразы. Они всегда сражаются пока не отозваны или разрушены, и ничто за исключением жреца не может повернуть их назад. Они двигаются по прямой линии к своим противникам, с вытянутыми руками, пытаясь рвать когтями или забить свои жертвы до смерти. Подобно большинству нежити, зомби иммунны к сну, обаянию, обездвиживанию, смертельной магии, яду и холодным заклинаниям. Пузырек святой воды причиняет зомби 2-8 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Зомби обычно найдены около кладбищ, подземелий и подобных мест захоронений. Они следуют командам их создателя, данным на месте или предварительно, ограниченной длины и несложного значения (дюжина простых слов не больше). Мертвое тело любого гуманоидного существа может быть превращено в зомби.

**Экология:** Зомби - не естественные создания и не имеет никакого места в экологии или природе.

Джу-Джу Зомби

Эти существа получаются, когда волшебник высасывает силу жизни из человеческого размера гуманоидного существа заклинанием выпивания энергии. Их кожа твердая, серая и жесткая. Джу-джу зомби имеют зачатки интеллекта. Свет ненависти горит в их глазах, поскольку они понимают свое состояние и желают уничтожить живые вещи. Они понимают инструкции в полном предложении с условиями, и используют простую тактику и стратегию. Так как они стали зомби во время смерти, их тела имеют тенденцию быть в лучшем состоянии. Джу-джу зомби использует обычные правила инициативы, чтобы определить, когда они ударяют. Они достаточно ловкие, чтобы использовать обычное оружие, хотя ими нужно определенно командовать, чтобы они делали это. Эти зомби могут швырять оружие подобное охотничьим копьям или копьям, и могут стрелять из лука и арбалета. Их Ловкость позволяет им Лазать по Стенам, как ворам (92%) и они ударяют как 6 Hit Die монстры. Джу-джу зомби изгоняются как спектры.

Сила оживления джу-джу зомби более сильно привязывает их к Отрицательному Материальному Плану. Результат только +1 или лучшее волшебное оружие может повредить им. Независимо от магии оружия, острое и рубящее оружие причиняет обычное повреждение, а тупое и проникающее оружие причиняет только половину повреждения. В дополнение к обычной невосприимчивости к заклинаниям зомби, джу-джу зомби иммунны к влияющим на разум заклинаниям, к псионике и иллюзиям, а также к электрическим и волшебным снарядам. Огонь причиняет только половину повреждения.

Лорд Зомби

Лорд зомби - живое существо, которое приобрело грязные свойства и способности нежити. Они создаются в редких случаях после неудавшегося заклинания оживления умершего. Лорды Зомби видят также, как и в прежней жизни, их кожа имеет бледно-серый цвет смерти, а их плоть гниет и распадается. Аромат мерзкой гнили и гниющего мяса распространяется от них, и падаль, кормящая насекомых часто кишит ими, питаясь частицами плоти и сукровицей, которая капает с их тел.

Лорды зомби могут говорить на тех языках, которые они знали при жизни, и они, кажется, имеют телепатическую или мистическую способность свободно говорить с мертвой жизнью. Далее, они могут говорить с мертвыми просто дотрагиваясь до трупа. Лорды Зомби изгоняются как вампиры.

Когда принуждены к бою, они полагаются на большую силу своих сокрушительных кулаков. Аромат смерти, окружающий лорда зомби настолько мощен, что он причиняет ужасные эффекты тем, кто его вдыхает. На первом раунде, когда персонаж находится в пределах 30 ярдов, он должен спастись против яда или быть затронутым некоторым способом. Следующие результаты возможны:

**1d6 Бросок Эффект**

1 Слабость (как заклинание).

2 Насылание болезни (как заклинание).

3 -1 единица Конституции.

4 Инфекция (как заклинание).

5 Персонаж, неспособен действовать 1d4 раунда из-за тошноты и рвоты.

6 Персонаж немедленно умирает и становится зомби под управлением лорда зомби.

Все зомби в пределах видимости лорда зомби подчинены его умственным командам. Далее, существо может использовать чувства любого зомби в пределах мили от него, чтобы изучить все, что случается в пределах очень большой области. Однажды в день, лорд зомби может оживить мертвеца, превращая мертвых существ в зомби. Это работает как описано в Руководстве Игрока за исключением того, что оно может использоваться и на живых существах. Любое живое существо с меньшим количеством Hit Dice чем лорд зомби может быть атаковано этим способом. Цель, которую подводит инстинктивная защита против смерти, убита. За 1d4 раунда, убитое существо оживает как зомби под управление лорда зомби.

Лорды Зомби предпочитают места смерти как логовища. Часто, они живут на старых кладбищах или на месте огромного сражения - любое место где могут иметься тела, чтобы оживить и поедать их. Разум лорда зомби имеет тенденцию сосредотачиваться на смерти и создании большого количества нежити. Области вокруг их логовищ часто усыпаны распадающимися, наполовину съеденными, телами тех, кто пробовали уничтожить это грязное животное.

Лорд зомби возникает случайно, и только при некоторых условиях. Во-первых, злой человек должен умереть от руки нежити. Во вторых, попытка воскресить персонаж должна быть сделана. Третье, бросок выживания после воскрешения должен не удаться. Четвертое и последнее, злое божество должно оказать "покровительство" умершему, и проклясть его или ее "подарком вечной жизни". В пределах одной недели после попытки воскрешения, труп пробуждается как лорд зомби.

Морской Зомби

Морские зомби (также известные как утопленники) - ожившие трупы людей, которые утонули в море. Хотя и похожие на сухопутных зомби, они свободны и по слухам, оживляются в соответствии с желанием бога Нерулл Reaper (или другого подобного злого божества).

Внешность утопленных соответствует их имени, они напоминают человеческие трупы, которые были под водой в течение некоторого времени; вздутая и измененившая цвет плоть, капающая грязной водой, пустые глазницы, язык, часто высовывающийся между почерневшими губами. Их лицо и зловоние распада, окружающее их настолько отвратительно, что любой, видящий утопленников или находящийся в пределах 20 футов должен бросить инстинктивную защиту против яда. Неудавшаяся инстинктивная защита указывает, что персонажа тошнит, и он переносит штраф -1 в Силе Атаки и +1 штраф в AC в течении 2d4 раундов. На земле, утопленники двигаются медленно, неуклюже, волочащей ноги походкой. Однако, в воде они могут плавать с пугающей скоростью.

Утопленники имеют прочную ненависть к живым и нападают на них при любой возможности. Эти нападения часто показывают их удивительную хитрость (например, в заведении кораблей на камни и нападении на моряков, когда они пробуют спасти себя после крушения). Утопленники воспользуются преимуществом их плавающей скорости, нападая на корабли, когда они находятся на якоре - залезая на борт судна и пробуя сталкивать моряков за борт, где они могут более легко иметь с ними дело.

Утопленники нападают с оружием, типичными для моряков: короткие мечи, кинжалы, крюки, дубины, закрепленные булавы и т.д. Из-за неестественной силы этих существ, это оружие все причиняет 1d10 единиц повреждения. Гнилая вода, которая капает с них, содержит много бактерий, так что любое успешное попадание имеет 10% шанс порождения серьезной болезни в жертве. Затопленное состояние плоти существа означает что огненные нападения и огненная магия причиняет только половину повреждения. Молния, электрические и холодные нападения причиняют двойное повреждение. Утопленники иммунны, к заклинаниям сна, обаяния, иллюзиям и другим влияющим на разум заклинаниям. Так как они созданы прямой волей божества, они не могут быть изгнаны.

Многие люди, ставшие утопленниками, при жизни были жрецами, и они сохраняют сви способности как нежить. Имеется 50% шанс, что каждый встреченный утопленник является жрецом уровня 1d4. Этим существам предоставлены их заклинания непосредственно от Nerull (или подобного божества), получая только губительные заклинания.

Утопленники собираются в свободные стаи. Их единственное побуждение - ненависть к жизни. Они не имеют никакой потребности в еде, хотя они разрывают и жуют плоть их добычи (вероятно, это нужно только чтобы вселить ужас в жервы). Под водой, утопленники всегда активны и часто найдены в затонувших кораблях, в которых они утонули. Они активны на поверхности только в течение ночи. Утопленники обычно отходят не больше, чем на 100 ярдов от воды. Однако, если ветер несет на побережье туман, они могут бродить внутри тумана, насколько он достигает. Когда туман отступает, или когда солнце собирается подняться, они должны возвратиться в воду.

Утопленники связываются между собой формой телепатии; они не имеют никакой потребности в языке (другом, чем для использования заклинаний). Устные компоненты для заклинаний говорятся непонятным шепотом.

Ил/Слизь/Желе

**Существо Горчичное Ошеломляющее**

**Оливковая Слизь Оливковой Слизи Желе Желе**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой подземный Любой влажный Любой подземный Любой подземный

ЧАСТОТА: Очень Редкий Редкий Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Колония Колония Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Ночь Ночь

ДИЕТА: Мусорщик Плотоядный Мусорщик Мусорщик

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Животный (1) Средний (8-10) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Смотри ниже Смотри ниже

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1-20 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 9 9 4 8

ДВИЖЕНИЕ: 0 6 9 4

HIT DICE: 2+2 Смотри ниже 7+14 17

THAC0: 19 17, 15, или 13 13 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 0 1 1 или 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Нет Смотри ниже 5-20 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Оливковая слизь Смотри ниже Парализация

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Оружием +1 или лучше Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже Смотри ниже 10% Нет

РАЗМЕР: S (радиус 4') Специальный L (9'-12' диаметр) L (10' на сторону)

МОРАЛЬ: Средняя (10) Средняя (9) Элита (13-14) Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 420 420, 975, или 4,000 (½, åñли 420

2,500 убит наполовину)

Имеется много различных видов ила, слизи и желе. И все больше их обнаруживается, поскольку злые волшебники стремятся создавать жизнь или моду на эффективных мусорщиков подземелья. Особенность объединяющая этих существ – это растворяющее прикосновение, которое потребляет плоть также как оружие и доспех.

Оливковая Слизь

Оливковая слизь – это всплеск чудовищной растительной жизни, близко связанной с зеленой слизью, растущая цепляясь за потолки. Более опасная чем зеленая слизь, оливковая слизь любит сырые, подземные области. Она кормится любыми животными, растительными или металлическими веществами, которые попадаются на ее пути. Колебания существа внизу достаточно, чтобы заставить ее выпустить свои усики и каплю. Оливковая слизь игнорирует доспех с целью определения вероятности попадания. Она также отрицает премии Ловкости, если ее цель не знает о присутствии слизи и не предпринимает шаги, чтобы избежать ее. Контакт с оливковой слизью, незаметен из-за яда онемения вводимого в существо. После попадания, слизь распространяет себя по телу своей жертвы, выпуская паразитные усики, чтобы кормиться жидкостями тела жертвы. Для людей и полулюдей, точка приложения – обычно по спинному хребту. Процесс поедания скоро начинает затрагивать мозг жертвы, поскольку она изменяет ее тело. Невнимательная жертва должна бросить инстинктивную защиту против яда, неудача, указывающая, что жертва не заметила, что оливковая слизь опустилась на нее. Любая группа персонажей по близости, будет иметь 50% шанс замечать капнувшую слизь случайным взглядом. Этот процент может быть изменен только волшебными изделиями. Тщательный поиск осторожными индивидуумами обнаруживает оливковую слизь без труда.

В пределах 2d4 часов, главным беспокойством хозяина становятся, как кормить, защищать и поддержать рост оливковой слизи. Естественно, это включает сохранение присутствия слизи в тайне от любых компаньонов. Если компаньоны затронутого персонажа станут подозрительными, или если они демонстрируют любое желание уничтожить оливковую слизь, затронутый персонаж убежит при первой возможности. Потребление продовольствия хозяина должно удвоиться или персонаж будет опустошен (10% хитпоинтов персонажа в день, округляя, и никакое естественное лечение не может иметь место, пока персонаж опустошается). После 1d6+6 дней, хозяин внезапно и полностью превращается в растительное существо. Оливковая слизь постепенно заменяет кожу и ткань мускулатуры, и она формирует симбиотическую мозговую связь. Новое существо не имеет никакого интереса к своей прежней форме или товарищам. Оно существует как новый вид более родственный растениям, чем любая другая форма жизни. После этого еда становится фотосинтетической, парализующей, или, наиболее вероятно, и то, и другое. Когда существо оливковой слизи убито, оно распадается в новую заплату оливковой слизи.

Оливковая слизь повреждается только кислотой, замораживающим холодом, огнем, или заклинанием излечения болезней. Заклинания, которые затрагивают растения, будут работать на оливковой слизи, хотя запутывание, не будет иметь никакого практического эффекта. Зеленая слизь и оливковая слизь – полные противоположности, когда они встречаются друг с другом, нападение одной нейтрализует другую.

Если затронутый персонаж был преобразован в существо оливковой слизи, имеется очень мало способов, за исключением ограниченного желания, что может возвращать его в обычное состояние.

Существо Оливковой Слизи

Существа оливковой слизи, обычно известные как "зомби слизи" являются конечным результатом метаморфозы хозяина. Недавно сформированное растительное существо симбиотически связано с заплатой оливковой слизи, которая его создала. Симбиотическая связь – безопасная связь в пределах 200 миль, но не от одного плана существования к другому. Оливковая слизь может вызывать своего зомби, чтобы защитить ее от нападения, и они будут немедленно и бессмысленно повиноваться.

Независимо от своего прежнего существования, и несмотря на их общую форму, существа слизи различаются только размером:

**Размер HD Повреждение**

Крошечный 1+2 1-3

Маленький 3+2 1-4

Человеческий размер 5+2 2-8

Большой 8+2 3-12

Огромный 12+2 4-16

Гаргантюа 16 4-24

Существа Слизи имеют телепатическую связь, эффективную в диапазоне 200 ярдов, и собираются вместе для взаимной помощи при охоте, или для защиты. Их прежние лица могут быть обнаружены только после близкой экспертизы.

Их логово разное от хорошо населенных подземных мест, до глухих лесов, болот и топей. Существа Слизи – одинаково хорошо себя чувствуют, и на земле, и в теплой, мелкой воде. Зомби Слизи разыскивает животных хозяев для своей слизи; они нападают на человеческого размера существа, если их видят. Когда они нападают, зомби оливковой слизи имеет 10% шанс, в успешное попадание, инфицировать противника слизью. Если они преуспевают в этом, они, или изменяют цель, или бегут из боя до убийства своей цели – они конечно не хотят убить нового хозяина.

Зомби оливковой слизи может быть поврежден кислотой, замораживающим холодом, огнем и заклинанием волшебного снаряда. Заклинания, которые затрагивают растения, также будет влиять на них, хотя эффект запутывания, в лучшем случае минимален. Никакие другие нападения, оружием, молнией, или заклинаниями, которые затрагивают разум, не убьют существо из слизи. Однако зомби оливковой слизи, может переносить только такое количество физического повреждения, как он имеет хитпоинтов, перед его скелетным разрушением, и он не становится ничем большим чем лужа оливковой слизи. Если зеленая слизь применяется к зомби оливковой слизи, это нейтрализует оливковую слизь, нанося 2d4 единиц повреждения в раунд, пока тело не превращается в (неживого) скелет.

Растительный интеллект зомби слизи – не больше чем у обычных животных, но позволяет им учиться с опытом. Этот врожденный интеллект простирается на использование простых ловушек, и они будут лежать и ждать на дне скрытых ям.

Горчичное Желе

Горчичное желе появилось, когда один молодой волшебник попытался полиморфировать себя в охряное желе. Его заклинание потерпело неудачу, и он стал горчичным желе. За годы прошедшие с этого несчастного случая, оно быстро разрослось, и теперь стало серьезной угрозой во многих регионах.

Чудовищное амебное горчичное желе гораздо более опасно, чем охряное желе. Горчичное желе прозрачно, и его очень трудно увидеть, пока оно не нападет. Единственная подсказка о его присутствии – слабый аромат, подобный цветкам горчичного растения. Как только оно нападает, оно может быть замечено как желтовато-коричневого цвета.

Обычно, горчичное желе нападает, формируя кислый хоботок из собственного вещества и коля им. Монстр желе выделяет пар в 10-футовом радиусе. Все находящиеся около желе должны бросать инстинктивную защиту против яда каждый раунд. Те, кого подводит инстинктивная защита, станут заторможенными и перемещаются в половине нормальной скорости, из-за эффектов пара. Ядовитые эффекты длятся в течение двух раундов, и они совокупны.

Это большое существо может делить себя по желанию на две меньшие, более быстрые половины (норма передвижения 18). Каждая способна к нападению, но имеет только половину хитпоинтов, которые существо имело перед делением. Горчичное желе может, например, заползти в комнату, разделить себя на две половины, чтобы напасть, а затем превратиться в тороид, чтобы окружить столб, на который забралась его добыча. В отличие от охряного желе, горчичное желе не может передвигаться через крошечные места, и при этом оно не может двигаться по потолкам, хотя оно будет прожигать деревянные двери. Оно не может лазать по стенам, так что большинство его объема должно остаться на полу, поднимаясь только на 4 или 5 футов.

Хотя и интеллектуально, горчичное желе, как известно, не ценит сокровища любого вида, кроме как приманка для жадных авантюристов. Конечно, возможно, что некоторое сокровище могло бы остаться после того, как жертва была съедена.

Горчичное желе непроницаемо для обычного оружия (и может есть деревянное) и электрических нападений. Заклинание волшебного снаряда просто заставит его расти; полученные хитпоинты горчичного желе, равны количеству повреждения. Холод причиняет только половину повреждения, а другие нападения имеют обычный эффект.

Ошеломляющее Желе

Этот родственник студенистого куба был разработан некоторым забытым магом, чтобы походить на секцию обычной каменной стены. Обычно они похожи на квадрат около 10 футов, от 2½ до 5 футов, толщиной, и несколько прозрачный. Если яркий свет сияет на одной стороне ошеломляющего желе, он будет замечен на другой. Освещение, равное заклинанию непрерывного света покажет любое сокровище, которое могло бы нести ошеломляющее желе. Ошеломляющее желе не издает никакого шума, когда оно передвигается, но оно испускает слабый аромат уксуса.

Ошеломляющее желе имеет со студенистым кубом много общих особенностей. Подобно кубу, ошеломляющее желе парализует существа, рискующие подойти слишком близко! Авантюристы, идущие около ошеломляющего желе могут быть атакованы обезболивающим придатком; те кто ударены должны бросить инстинктивную защиту против парализации. Те, кто преуспевают, не переносят никакие плохие эффекты. Те, кто терпят неудачу, парализованы на 5d4 раундов, в течение этого времени ошеломляющее желе пробует окружить жертву и переварить ее. Подобно студенистому кубу, оно иммунно к электрическим нападениям, влияющим на разум заклинаниям, парализации и полиморфным заклинаниям. В отличие от студенистого куба, ошеломляющее желе затронуто обычными холодными нападениями.

Ошеломляющие желе воспроизводится делением, таким образом одно чрезвычайно толстое желе разделяется на два меньших. Этот процесс сопровождается ужасным звуком разрыва, слышимым повсюду поблизости.

Ошеломляющее желе могло бы бессмысленно нести неусвоенные металлы себе в течение дней. Они включали бы сокровище, типа J, K, L, М, N и Q, также как микстуры, кинжалы или подобные объекты.

Ошеломляющие желе допускаются во многих подземельях как ловушки для неосторожных вторгшихся, или как вспомогательные монстры, охватывающие проходы удобоваримого мусора. За эту обязанность, они предпочитаются перед другим породами слизи и ила, так как они не могут пролезть через двери в области, где они были бы неприятны.

Ил/Слизь/Желе

Охряное Желе Серый Ил Кристаллический Ил

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный Подземный Плохо Освещенная Вода

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Животный (1) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-3 1-3 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 8 8 8

ДВИЖЕНИЕ: 3 1 1, Sw 3

HIT DICE: 6 3+3 4

THAC0: 15 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-12 2-16 4-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Разъедает Металл Яд

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (4-7') от М до L (4-12') от М до L (4-12')

МОРАЛЬ: Средняя (10) Средняя (10) Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 270 420

Студенистый Куб Зеленая Слизь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный Подземный

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Колония

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет (непредвиденный) Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1 1- 6

КЛАСС ДОСПЕХА: 8 9

ДВИЖЕНИЕ: 6 0

HIT DICE: 4 2

THAC0: 17 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 0

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2- 8 Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Парализация, неожиданность Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (10’ куб) S (2-4’)

МОРАЛЬ: Средне (10) Средне (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 650 65

Итоговый Псионический, только Серый Ил

Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/ Защита Счет Силы PSPs

1 2/1/1 Psc/M- 13 1d100+20

Ил, слизь и желе подземелья – отвратительные, аморфные существа, которые являются отравой всего живого, растворяя оружие, доспех и плоть своих жертв.

Охряное Желе

Этот монстр походит на гигантскую амебу, просачивающуюся через затемненные коридоры, через трещины и под дверями, ища плоть или целлюлозу, чтобы ее сожрать. Их форма позволяет им путешествовать по стенам и потолкам и падать на ничего не подозревающую добычу.

**Бой:** Охряное желе нападает, делая попытку обволакивать свою добычу. Его выделения растворяют плоть, причиняя 3-12 (d10+2) единиц повреждения в раунд. В то время как разряд молнии будет делить существо на два или более меньших желе, каждое наносит половину обычного повреждения, огонь и холодные нападения имеют обычные эффекты.

**Логово/Общество:** Охряное желе – уединенное бесполое существо, которое иногда найдено с собственным разделенным результатом. Оно живет только для того, чтобы есть и воспроизводиться.

**Экология:** Жадно распуская все типы падали и хлама, этот монстр иногда допускается в населенных подземных областях из-за его вспомогательных услуг, но эту деятельность трудно организовывать и она обычно не оценена жителями из-за своей опасности.

Серый Ил

Слизистый ужас, который напоминает влажный или осадочный камень, серый ил, редко более толстый чем шесть или восемь дюймов, но иногда вырастет до длины 12 футов. Он не может Лазать по Стенам или потолкам, так что он скользит, капает, и стелется по полам пещер.

**Бой:** Удары серого ила подобны змее, и могут разъедать металл по тревожной норме (кольчуга за один раунд, латы за два, а волшебный доспех за один раунд, за каждый плюс к Армор Классу). На этого монстра не имеют никакого эффекта заклинания огня или холода. Молния и удары от оружия причиняют полное повреждение. Обратите внимание, что оружие, ударяющее серый ил может разъедаться и ломаться.

**Логово/Общество:** После большой пищи, серый ил воспроизводит "зародыш": выращивает маленький стручок, который оставлен в темном коридоре или пещере. Этот стручок требует два-три дня для созревания, а затем небольшой серый ил поглощает свой жесткий панцирь и начинает скользить в поисках пищи. Иногда больше чем один из этих монстров найдены вместе, но это лишь случайно, потому что они не интеллектуальны.

**Экология:** Серый ил – мусорщик подземелья. Ходят слухи, что работники по металлу экстраординарного умения держат очень маленькие илы в каменных флягах, чтобы гравировать и отличать свою работу, но это тонкая и опасная практика.

Кристаллический Ил

Это существо – вид серого ила, который приспособился к жизни в воде. Он 75% невидимый, когда погружен в свой естественный элемент. Он прозрачен, со случайными молочно-белыми водоворотами в своем веществе.

**Бой:** Кристаллический ил нападает подобно змее, затем пытается растечься по жертве, источая свой парализующий яд. В отличие от своего родственника, серого ила, это существо не разъедает металл, но его яды нападают на дерево, ткань и плоть. Если жертва успешно не спасается против яда, она становится парализованной и будет съедена кристаллическим илом за короткое время. Когда добыча уменьшена до -20 хитпоинтов, она полностью растворена. Кристаллический ил не может быть поврежден кислотой, холодом, высокой температурой или огненными нападениями, но электричество, и волшебные снаряды причиняют полное повреждение. Удары от оружия причиняют только 1 единицу повреждения в попадание. Деревянное оружие должно спастись против кислоты, или оно растворено и будет ломаться.

**Логово/Общество:** Кристаллические илы живут в любом тусклом или темном теле воды, хотя они могут существовать без воды в течение нескольких часов. Они воспроизводятся зародышем, подобно серому илу, но кристаллические стручки обычно требуют 7-10 дней, чтобы проклюнуться. Кристаллические илы будут есть свой помет, но иногда, если тело воды достаточно большое, и продовольствия достаточно, несколько из них могли бы быть найдены, живя одной воде.

**Экология:** Кристаллические илы – мусорщики, которые оставляют металлические и каменные объекты после себя, так что непредвиденное сокровище часто может быть найдено вокруг и в их логовищах.

Студенистый Куб

Почти прозрачные, так что их трудно увидеть, эти кубы путешествуют по коридорам подземелья, поглощая по пути падаль и хлам. Их стороны блестят, имея тенденцию оставить слизистый след, но студенистые кубы не могут Лазать по Стенам или цепляться за потолки. Очень большие кубы становятся достаточно высокими, чтобы добыть мох и т.п. с потолков.

**Бой:** Студенистый куб нападает, затрагивая свою жертву анестезирующей слизью. Жертва, которая будет не в состоянии спасаться против парализации, парализована (анастезирована) на 5-20 (5d4) раундов. Затем куб окружает свою добычу и выделяет пищеварительные жидкости, чтобы поглотить продовольствие. Все повреждение вызвано этими пищеварительными кислотами. Поскольку студенистые кубы трудно увидеть, они дают -3 при броске на неожиданность. Электричество, страх, обездвиживание, парализация, полиморфизм и сонные нападения не имеет никакого эффекта на этого монстра, но огонь, и удары от оружия имеют обычные эффекты. Если куб проваливает инстинктивную защиту против холодного нападения, куб будет замедлен на 50% и причиняет только 1-4 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Не обладая никаким интеллектом, студенистые кубы живут только ради еды. Они предпочитают путешествовать в подземелья, где всегда имеется продовольствие, и можно убирать мусор. Эти существа воспроизводятся зародышами, оставляя прозрачные, прорезиненные кубы в темных углах или на кучах хлама. Молодняк не защищен и иногда повторно поглощается родителем. Сокровище иногда подметается студенистым кубом при путешествии существа по полу пещер; любые металлы, драгоценные камни, или драгоценности несутся в теле монстра, пока они не могут быть изгнаны как трудно перевариваемые. Изделия, найденные внутри куба включают сокровище, типа J, K, L, М, N, Q, также как случайная микстура, кинжал или подобный объект.

**Экология:** Студенистый куб иногда поощряется оставаться в некоторой области из-за своих способностей падальщика, и предпочтен перед другими желе и илами, так как его квадратная форма не позволяет ему проскользнуть под дверями в области, где он не желателен.

Зеленая Слизь

Отвратительная растительность, зеленая слизь ярко-зеленая липкая и влажная. Она растет в темных подземных местах на стенах, потолках и полах.

**Бой:** Эта слизь не может нападать, но чувствительна к колебаниям и часто спускается с потолка на проходящую жертву. Зеленая слизь прилагает себя к живой плоти, и за 1-4 рукопашных раундов превращает существо в зеленую слизь (никакое воскрешение невозможно). Зеленая слизь пройдет через один дюйм дерева в час, но может быстро растворять металл, проходя латную броню за три рукопашных раунда. Неприятная растительность может быть быстро очищена, срезаться, заморожена или сожжена. Заклинание излечения болезней убивает зеленую слизь, но другие нападения, включая оружие и заклинания, не имеют никакого эффекта.

**Логово/Общество:** Зеленая слизь ненавидит свет и кормится животными, растительными и металлическими веществами в темных пещерах. Так как она не может передвигаться, эта слизь растет только, когда продовольствие прибывает к ней. Солнечный свет высушит ее и в конечном счете убьет. Случайные огромные слизи или ее колонии иногда встречались.

**Экология:** Зеленая слизь – инвазия, которой избегают все существа; если найдена в пещерах или шахтах она выжигается. Как только она инфицировала область, она имеет тенденцию вырастать снова, даже после того, как заморожена или уничтожена, потому что бездействующие споры могут спать годами.

Ил/Слизь/Желе

Скользящий Следопыт

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Живая плазма

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 5

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Парализация

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Прозрачность

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (3' длинной)

МОРАЛЬ: Чемпион 15

XP ЦЕННОСТЬ: 975

Скользящие следопыты - прозрачные, высасывающие плазму желе, найденные во многих подземельях и других темных местах.

Они не невидимы, а просто сделаны из прозрачного желеобразного материала. Таким образом обычно их почти невозможно обнаружить (имеется только 5% шанс заметить его).

**Бой:** Уникальная природа скользящих следопытов дает им отличное преимущество: способность скользить через трещины и отверстия всего в отверстие крысы. Они перемещаются полностью бесшумно по всем поверхностям, просто медленно просачиваясь по всем трещинам и ходам. Они предпочитают нападать на спящие, уединенные или находящиеся без сознания существа, так как их главная слабость в большой продолжительности их формы нападения. Они выделяют парализующее вещество, которое обездвиживает жертву при контакте в течение 12 часов, если инстинктивная защита против парализации терпит неудачу. После этого скользящий следопыт охватывает все тело своей жертвы и медленно вытягивает из существа всю плазму (и конечно, убивая жертву в процессе). Оно может высасывать существо человеческого размера за один час.

**Логово/Общество:** Скользящие следопыты – уединенные животные. Так как они не обладают никакой формой нападения, способной к нанесению вреда другим следопытам, вопрос территориальности разрешается просто: кто первый прибыл, тот первый живет. Будучи наиболее интеллектуальными из всех слизей и желе, казалось бы естественным, если бы скользящие следопыты стали бы лидерами остальных. Но желе и слизь испытывают недостаток, и средств связи и интеллекта, чтобы объединиться. Они остаются на самом низком конце цепи продовольствия монстров, служа как мусорщики, которые убивают слабых и глупых, оставляя большие существа для главных хищников в подземельях, которые они населяют.

Фактически, скользящие следопыты часто скрываются в логовищах больших монстров, которые, как известно, убивают гораздо больше чем могут съесть за один раз. Следопыт ждет, пока животное наесться и засыпает или уходит, а затем оно высосет досуха оставленные кусочки. Много раз жертвы были просто без сознания, а не мертвые, по крайней мере, пока следопыт не добирался к ним. И больше чем в одном случае, убийцы монстра оставляли запас, охраняемый товарищем, пока они шли за помощью, и возвратившись, находили своего друга, загадочно обезвоженным, со всеми сокровищами лежащими нетронутыми в логовище.

**Экология:** Имеются две теории относительно происхождения скользящих следопытов. Первая и наиболее вероятная, что скользящие следопыты просто продвинуты формы других желе, достаточно удачливые, чтобы развить прозрачное плазменное тело и капельку интеллекта. Подобно большинству желе, они воспроизводятся бесполо, когда время и количество продовольствия позволяют это.

Вторая, более сомнительная теория говорит о том, что скользящие следопыты были созданы, а не рождены. Их высокий интеллект, кажется, заставляет много хорошо осведомленных мудрецов полагать, что создание скользящего следопыта – это отвратительный процесс, вовлекающий трансформацию живого человека. Некоторые легенды, кажется, подтверждают это утверждение, так как имеется много улик, что темные волшебники удаляли кости из своих врагов, превращая их в неповоротливые массы желеобразной плоти. И хотя можно с уверенностью сказать, что никакой нормальный волшебник (добрый или нейтральный) не обратился бы к созданию таких ужасов, также можно с уверенностью сказать, что имеются много практикующих более темных искусств, выполнявших и намного худшие эксперименты.

Возможно что где-нибудь в глубине подземелья, в некотором давно пустом жилище волшебника, находится древний дневник, с детальным описанием ужасающего проклятия следопыта.

Имеются рассказы о непропорционально больших скользящих следопытах, которые живут в глубоких трещинах Подземелья. Такие монстры, часто как считают, прячутся вокруг окраин великих подземных цивилизаций, вырастая до огромных размеров на изобилии добычи.

Имп

Имп Квазит

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний Низко

СОКРОВИЩЕ: O Qx3

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злой Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 2

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (A) 15

HIT DICE: 2+2 3

THAC0: 19 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 1-2/1-2/1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25% 25%

РАЗМЕР: T (2' высотой) T (2' высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 2,000

Импы – крошечные существа злой природы, бродящие по миру и действующие как помощники для законно злых волшебников и жрецов.

Средний имп – это 2' гуманоид с жесткими, подобными летучей мыши крыльями, колючим хвостом, и острыми кривыми рожками. Его кожа темно-красная, а его рога и зубы – белые и блестящие.

Имп может полиморфировать себя в две других животных формы. Наиболее обычно встреченные альтернативные формы: большой паук, ворон, гигантская крыса или козел. В таких формах имп физически идентичен обычному животному.

**Бой:** В своей естественной форме, имп нападает злым жалом на хвосте. В дополнение к причинению 1-4 единиц повреждения, это жало вводит мощный яд, который является настолько смертельным, что те, кого подводит спасение против яда мгновенно убиты. Когда он полиморфирован, имп нападает естественным вооружением принятой формы, хотя козел и ворон имеют недостаток, повреждающего нападения.

Имп может использовать свои специальные волшебные способности независимо от того в какой он форме. Все импы способны к обнаружению добра, обнаружению магии или стать невидимыми по желанию. Однажды в день они могут использовать предложение.

Импы иммунны к нападениям, основанным на холоде, огне или электричестве и сопротивляются всем другим нападениям заклинаниями, как будто они 7 Hit Die существа. Они могут быть повреждены только серебром или волшебным оружием и способны регенерировать один хитпоинт в рукопашный раунд.

**Логово/Общество:** Импы - существа очень злой природы, происходящие из самого темного из злых планов. Их главная цель на Главном Материальном плане состоит в том, чтобы распространять зло, помогая законно злым волшебникам и жрецам. Когда такая персона оценена достойной службы импа, имп приходит в ответ на заклинание *Нахождение Помощника*.

Как только они вошли в контакт с их новым "владельцем", импы сразу стараются взять под свой контроль его действия. Хотя импы поддерживают иллюзию, что сам вызыватель является ответственным за все, фактические отношения ближе к таковому рабочего (имп) и его инструмента (владелец).

Хотя тело импа может быть разрушено на Главном Материальном плане, его не так легко убить. Когда его физическая форма потеряна, его испорченный дух немедленно возвращается к домашнему плану, где он преобразован и, через некоторое время, возвращен к нашему миру, чтобы возобновить свою работу.

В то время как технически они на службе у своего владельца, импы сохраняют основную независимость и амбиции стать когда-нибудь более мощными. Они могут приобретать сокровище у тех, кого они убивают, и часто будут воровать ценности, встреченные в течение своих путешествий.

Имп присуждает некоторые из своих способностей своему владельцу. Телепатическая связь соединяет обоих всякий раз, когда они в пределах одной мили друг от друга. Это позволяет владельцу получить сенсорные впечатления всего импа, включая его инфравидение. Владелец также получает свойственную импу 25% волшебную сопротивляемость и способен регенерировать так же, как это делает имп. Если имп – в пределах телепатического диапазона, владелец действует, как будто он на один уровень выше чем, фактически. Наоборот, если имп – больше чем на милю дальше, владелец действует, как будто он на один уровень способностей ниже своего фактического уровня. Если имп убит, владелец немедленно понижается на четыре уровня, хотя они могут быть восстановлены как обычно.

**Экология:** Импы – мальчики на побегушках у мощных злых существ, которые управляют самыми темными планами. Они часто действуют как эмиссары и агенты, но их первичная задача состоит в том, чтобы увеличить распространение зла в нашем мире.

Квазит

Квазиты – хаотично злые копии импов. Хаотично злые жрецы и волшебники, которых "обслуживают" квазиты получают те же самые выгоды и неудобства что и владелец импа. Подобно импам, каждый квазит может принимать две других формы. Наиболее обычные формы квазитов: летучие мыши, гигантские многоножки, лягушки или волки. Они могут использовать свою магию в любой из их форм.

Квазит нападает когтистыми руками (нанося 1-2 единиц каждой) и его смертельным укусом (наносит 1-4 единиц). Когти квазита покрыты токсином, который заставляет любого раненного ими спастись против яда или терять одну единицу ловкости в течение 2-12 (2d6) раундов. Эффекты многократных ран совокупные.

Квазиты могут становиться невидимыми, обнаруживать добро, или обнаруживать магию по желанию. Они регенерируют 1 хитпоинт в раунд и могут создавать взрыв страха с радиусом и диапазоном 30 футов, однажды в день. Каждую неделю квазит может общаться с более низкими планами (выяснение до 6 вопросов).

Квазиты могут быть повреждены только холодным железом или волшебным оружием. Они способны сопротивляться магии 25% времени, спасаться, как будто они 7 Hit Die монстры и иммунны к холоду, огню и молнии.

Имп, Мефит

Огонь Лед Лава

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой

ЧАСТОТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Специальная Специальная Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Средний (8-10) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Nx2 N N

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любое зло Любое зло Любое зло

КОЛИЧЕСТВО: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 5 6

ДВИЖЕНИЕ: 12, FL 24 (B) 12, FL 24 (B) 12, FL 24 (B)

HIT DICE: 3+1 3 3

THAC0: 17 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 2 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3 1-2/1-2 1/1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (5’ высокий) М (5’ высокий) М (5’ высокий)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (8-10) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 420 420 420

Туман Дым Пар

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой

ЧАСТОТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Специальный Специальный Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Средний (8-10) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: N N N

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любые Злые Любые Злые Любые Злые

КОЛИЧЕСТВО: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

КЛАСС ДОСПЕХА: 7 4 7

ДВИЖЕНИЕ: 12, FL 24 (B) 12, FL 24 (B) 12, FL 24 (B)

HIT DICE: 3+2 3 3+3

THAC0: 17 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 2 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1/1 1-2/1-2 2-5/2-5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (5’ высокий) М (5’ высокий) М (5’ высокий)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (8-10) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 420 420 420

Мефиты – противные маленькие посыльные, созданные мощными существами более низких планов. Они злые и злонамеренные по природе и кажется, на Главном Материальном Плане исполняют только злые дела. Известны шесть типов мефитов: огонь, лед, лава, туман, дым и пар. Каждый создан из вещества, из-за которого он назван.

Мефиты появляются как тонкие, 5-футовые гуманоиды с крыльями. Их лица имеют преувеличенные особенности, включая крючковатые носы, острые уши, широкие глаза, и выдающиеся подбородки. Их кожа непрерывно покрыта материалом, из которого они были сделаны. Мефиты говорят на общем языке мефитов.

**Бой:** В сражении, мефиты нападают, или когтистыми руками, или оружием дыхания. Повреждение переменно в зависимости от типа встреченного мефита. Все мефиты имеют способность провести в ворота других мефитов; тип, проходящих в ворота и процентный шанс для успеха изменяется с мефитом, начинающим прохождение в ворота (смотри ниже для деталей).

**Логово/Общество:** Мефиты любят мучить беспомощных существ и хвастают о своих самых последних злых достижениях. Они носят резкие, вульгарные костюмы причудливых цветов и возмутительного дизайна. Они дают себе напыщенные, невозможно длинные имена, типа Garbenaferthal-убийца-спрайтов-самый-величайший-из-всех-паровых-мефитов.

Мефиты занимают унижающую, малодушную, позицию "да мастер" перед их боссами. К жертвам и друг другу, мефиты опускают свою скромную персону слуги и берут высокомерный тон превосходства. Ограниченный дух товарищества существует между мефитами того же самого ордена. Споры между различными типами часто обосновываются дружественной игрой рывка-получеловека.

Мефитам обычно поручают доставить некоторое сообщение или пакет на более низких планах, но иногда (5%) они будут посланы к Главному Материальному Плану. Миссии на Главном Материальном Плане включают восстановление специфической персоны, доставка специального волшебного изделия, или лишь распространение небольшого погрома (так что бы люди не забывали, что более низкие планы - все еще там).

**Экология:** Мефиты проживают краткие, неприятные жизни. Они быстро созданы и разрушены, но они не имеют никакой предопределенной продолжительности жизни. Они никогда не едят, но должны возвращаться к веществу, из которого они были сформированы, чтобы излечить повреждение (обычно 1 хитпоинт в ход при контакте).

Огненный Мефит

Наиболее вредные из всех мефитов, эти злодеи играют ужасные шутки с другими мефитами (типа толкания лавового мефита в воду, и наблюдение за его страданиями) и с их жертвами.

Касание огненного мефита причиняет 1 единицу повреждения от высокой температуры (никакая инстинктивная защита). Их когтистые руки наносят 1d3 единиц повреждения каждая, плюс 1 хитпоинт повреждения от высокой температуры в попадание.

Огненные мефиты могут использовать свое оружие дыхания три раза в день. Оно имеет две формы. Первая – струя пламени длиной 15 футов и 1-фут шириной. Эта струя автоматически поражает одну цель, по выбору мефита, на 1d8+1 единиц повреждения (половина, если инстинктивная защита успешна). Вторая форма – это конус пламени, охватывающий 120' дугу непосредственно перед мефитом на расстоянии 5 футов. Любое существо в дуге переносит 4 единицы повреждения, никакая позволенная инстинктивная защита.

Огненные мефиты могут также использовать заклинания нагревание металла и волшебный снаряд (два снаряда), каждый однажды в день. Однажды каждый час огненный мефит может попытаться проводить в ворота другого мефита. Шанс успеха 25%, и вызванный мефит является огненным, лавовым, дымным или паровым (равная вероятность каждого).

Ледяной Мефит

Ледяные мефиты угловатые по форме, с прозрачной ледяно-голубой кожей. Они живут на более холодных более низких планах и никогда не смешиваются с огненными, лавовыми, дымными или паровыми мефитами. Ледяные мефиты отстраненные и жестокие, превосходящие всех других мефитов в искусстве пытки и экстравагантного разрушения.

В бою, ледяные мефиты нападают двумя когтистыми руками, причиняя 1-2 единицы повреждения каждой. Кроме того, их пугающее прикосновение имеет замораживающий эффект, сокращая хитпоинты жертвы на 1 в попадание, никакая позволенная инстинктивная защита. Эти эффекты совокупные и продолжаются три-четыре хода, или пока жертва не излечена к полным хитпоинтам (что бы ни было первым).

Ледяные мефиты могут выдыхать залп ледяных черепов три раза в день. Этот залп автоматически поражает единственную жертву в пределах 15 футов мефита. Повреждение 1d6, разделено на два, если жертва выбрасывает успешную инстинктивную защиту.

Однажды в час ледяной мефит может пытаться проводить в ворота одного другого мефита. Шанс успеха 25%, и вызванный мефит является или туманным или ледяным (равная вероятность каждого).

Лавовый Мефит

Лавовые мефиты наименее интеллектуальные из всех мефитов. Они тугодумы и часто главный удар шуток огненных мефитов. Лавовые мефиты производят чрезвычайную высокую температуру, которая может чувствоваться на расстоянии 30 футов. Их когти маленькие и мягкие, причиняющие только 1 единицу повреждения, когда они поражают, но каждое попадание причиняет дополнительные 1d8 единиц повреждения от высокой температуры. Прикосновение лавового мефита автоматически плавит или сжигает большинство материалов. Норма этого разрушения изменяется от одного часа, чтобы прожечь дюйм дерева к трем раундам, чтобы полностью расплавить латную броню.

Их оружие дыхания – литая капля лавы годно к употреблению однажды каждые три рукопашных раунда. Эта капля автоматически поражает одну цель в пределах 10 футов от дышащего мефита (1d6 единиц повреждения, никакая инстинктивная защита). Лавовый мефит может использовать это оружие максимум восемь раз, после этого мефит должен перезарядиться, впитывая лавовый водоем в течение часа. Мефиты могут перезаряжаться в течение сражения, если они входят в контакт с лавой в течение боя, то они восстанавливают 2 хитпоинта в рукопашный раунд. Эта способность, конечно, потерянна, если мефит уменьшен до 0 хитпоинтов или меньше, в этой точке мефит мертв. Эти злодеи могут превращаться в водоем лавы 3 футов в диаметре глубиной 6 дюймов. Этот маневр не перезаряжает оружие дыхания. Они могут все еще быть повреждены как обычно, когда форме лавового водоема.

Однажды каждый час, лавовый мефит может пытаться проводить в ворота 1-2 других мефитов. Шанс успеха 25%. Если два вызваны, они имеют тот же самый тип (равная вероятность огня, лавы, дыма или пара).

Туманный Мефит

Туманные мефиты работают самостоятельно преимущественно как шпионы, и практикуют эту способность на других мефитах. Они быстро сообщают о других мефитах, проявляющих милосердие или любое другое изменническое поведение, и они никогда не участвуют в праздном подшучивании с другими мефитами. Туманные мефиты имеют способность ясно видеть в тумане или смоге. Их кожа бледно-зеленая. Они никогда не участвуют в рукопашной схватке, если они не пойманы. Их мягкие когти причиняют только 1 единицу повреждения, когда они поражают. Туманные мефиты могут выдыхать болезненный, зеленый шар тумана, каждый второй раунд, до трех раз в час. Этот шар автоматически попадает в одну жертву в пределах 10 футов от дышащего мефита. Жертва должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда или переносить 1d4+1 единиц удушающего повреждения и быть ослепленной на 1d4 раундов. В дополнение к оружию дыхания, туманные мефиты могут создавать стену тумана (как заклинание) однажды в день (способность 3-го уровня). Они могут также принимать газообразную форму однажды в день и часто используют эту способность, чтобы шпионить за другими или спасаться от боя.

Однажды в час туманный мефит может пытаться проводить в ворота 1-2 других мефитов. Шанс успеха 20%. Если два мефита прибывают, они имеют тот же самый тип (или лед, или туман, равная вероятность).

Дымный Мефит

Дымные мефиты грубы и ленивы. Они проводят большинство их времени бездельничая так как невидимы, сорняка трубы курения, сообщая плохие шутки о своих создателях, и уклоняясь от их обязанностей.

Две курящиеся когтистые руки мефита причиняют 1-2 единицы повреждения каждая. Их оружие дыхания состоит из закопченного шара годного к употреблению каждый второй рукопашный раунд, без ограничения на числе раз, что он может использоваться в день. Закопченный шар автоматически ударяет одно существо по выбору мефита в пределах 20 футов, причиняя 1d4 единиц повреждения и ослепляя жертву в течение 1-2 раундов. Никакая инстинктивная защита не разрешается.

Дымные мефиты могут использовать *невидимость и танцующие огни,* каждый однажды в день. Однажды в час они могут пытаться проводить в ворота в 1-2 других мефитов. Шанс успеха 20%, с равной вероятностью вызванных мефитов, являющихся огнем, лавой, дымом или паром. Если два мефита появляются, они имеют тот же самый тип.

Когда дымные мефиты умирают, он исчезает во вспышке пламени. Вспышка причиняет 1 единицу повреждения всем существам в пределах 10 футов (никакой инстинктивной защиты).

Паровой Мефит

Паровые мефиты - самозваные повелители всех мефитов. Они часто отдают распоряжения более слабым мефитам. В дополнение к шипящему пару, убегающему из них, паровые мефиты оставляют след почти кипящей воды везде, где они проходят.

Укрепленные когти парового мефита причиняют 1d4 единиц повреждения каждый, плюс 1 дополнительная единица повреждения от высокой температуры в прикосновение (никакая инстинктивная защита). Кроме того, жертва 50%, вероятна, чтобы быть ошеломленной на один раунд. Эти эффекты совокупные, так что жертва, ударенная дважды могла быть ошеломлена в течение двух раундов.

Паровые мефиты могут выдыхать струю кипящей воды каждый второй раунд; никакого ограничения числу раз в день. Эта струя имеет 20-футовый диапазон и автоматически поражает свою цель. Повреждение 1d3 единиц (никакая инстинктивная защита) с шансом 50% ошеломлять жертву на один раунд.

Однажды в день паровой мефит может создавать ливень кипящей воды по 20х20-футовой области. Этот шторм причиняет 2d6 единиц повреждения всем жертвам, пойманным в области поражения, без позволенной инстинктивной защиты. Паровые мефиты могут также загрязнять воду, но только однажды в день (инвертирование очищение воды).

Однажды в час паровой мефит может пытаться проводить в ворота 1-2 других мефитов с шансом 30% успеха. Имеется равная вероятность, что вызванные мефиты являются или огнем, лавой, дымом или паром. Если два вызваны: они имеют тот же самый тип.

В отличие от других мефитов, кто будут задерживать нападение максимально долго, паровые мефиты управляются своим огромным эго. Они нападут из засады даже на большие, хорошо-вооруженные партии, ударяя первыми кипящими ливнями, затем концентрируя свое оружие дыхания на самом близком волшебнике или жреце.

Карлики

Холмов Горный

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Субарктика/Субтропические Субарктика/

Скалистые Холмы Субтропические Горы

ЧАСТОТА: Обычный Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клановая Клановая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Любое

ДИЕТА: Всеядные Всеядные

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: М (x5) (G, Qx20, R) М (x5) (G, Qx20, R)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно добрые Законно добрые

КОЛИЧЕСТВО: 40-400 40-400

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 (10) 4 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 6 6

HIT DICE: 1 1+1

THAC0: 20 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 (оружием) 1-8 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже Смотри ниже

РАЗМЕР: S до М (4' и более высокие) М (4½' и более высокие)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14) Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 270

**Карлики** – это благородная раса полулюдей, живущих под землей, создающая большие города и ведущая массивные войны против сил хаоса и зла. Карлики также имеют много общего с камнями и драгоценными камнями, они любят работать, поскольку они твердые и упорные. Часто говорят, что легче заставить камень плакать, чем изменить решение карлика.

Ростом от четырех до 4½ футов, и веся от 130 до 170 фунтов, карлики имеют тенденцию быть коренастыми и мускулистыми. Они имеют румяные щеки и яркие глаза. Их кожа – типично глубокого коричневого или светло-коричневого цвета. Их волосы обычно черные, серые или коричневые, и длинные, хотя длина не достаточна, чтобы вредить видимости любым способом. Также они любят длинные бороды и усы. Карлики высоко ценят свои бороды и имеют тенденцию ухаживать за ними очень тщательно. Карлики не одобряют декоративные моделирования или обертывания для их волос или их бород.

Одежда карликов имеет тенденцию быть простой и функциональной. Они часто носят земные тона, и их ткань считается грубой многими другими расами, особенно людьми и эльфами. Карлики обычно носят один или большее количество драгоценностей, хотя эти изделия не имеют обычно любую большой ценности, и они очень показные. Хотя карлики ценят драгоценные камни и драгоценные металлы, они рассматривают плохим вкусом щеголять своим богатством.

Поскольку карлики – это крепкая раса, они добавляют 1 к их начальным характеристикам Конституции. Однако так как они – уединенные люди, имеющие тенденцию к недоверию к посторонним и другим расам, они вычитают 1 из их начального счета Обаяния. Карлики обычно живут от 350 до 450 лет.

Карлики нашли полезным изучить языки многих своих союзников и врагов. В дополнение к их собственным языкам, карлики часто говорят на языке гномов, гоблинов, кобольдов, орков и общем языке, который часто используется в торговых переговорах с другими расами.

**Бой:** Карлики – храбрые стойкие файтеры, недружелюбные к магии. Они никогда не используют волшебные заклинания и не выбирают путь волшебников, хотя они могут стать жрецами и использовать заклинания из этой группы. Из-за их неволшебной природы, они фактически получают специальную премию ко всем инстинктивным защитам против волшебных палочек, посохов, жезлов и заклинаний. Карлики получают +1 премию к инстинктивным защитам против этих волшебных нападений за каждые 3½ единицы счета Конституции, которую они имеют. См. Таблицу 9 на странице 21 Руководства Игрока для определения премии.

Неволшебная природа карликов также может создавать проблемы, когда они пробуют использовать волшебное изделие. Фактически, если карлик использует волшебное изделие, которое определенно не создано для его класса, имеется 20% шанс сбоя изделия. Например, если карликовый файтер использует мешок удержания – который может использоваться любым классом, а не только файтерами – каждый раз как карлик его использует имеется 20% шанс, что мешок не сработает должным образом. Этот шанс сбоя применяется к жезлам, посохам, палочкам, кольцам, амулетам, микстурам, горнам, драгоценным камням и разной магии. Однако, карлики научились использовать некоторые типы волшебных изделий из-за военной природы изделия. Эти объекты: оружие, щиты, доспех, рыцарские перчатки и пояса – не подчиненно к волшебному сбою, когда используется карликом любого класса.

Как и с волшебными нападениями, карлики необычно стойкие к ядовитым веществам. Из-за их исключительно сильной Конституции, все броска инстинктивной защиты карликов против ядов имеют ту же самую премию (+1 за каждые 3½ единицы счета Конституции) которая применяется к спасению против волшебных нападений.

За тысячи лет, что карлики жили в земле, они развили множество навыков и специальных способностей, которые помогают им выжить. Все карлики имеют инфравидение, которое позволяет им видеть в темноте на 60 футов. Когда в подземелье, карлики могут сообщить очень много относительно их местонахождения, тщательно осматривая окружающую среду. Когда они в пределах 10 футов от того на что они смотрят, карлики могут обнаружить уклон и наклон прохода (1-5 на 1d6), новое туннельное строительство (1-5 на 1d6), скользящие/перемещающиеся стены или комнаты (1-4 на 1d6), и ловушки каменной кладки, ямы и ловушки (1-3 на 1d6). Также карлики могут определять приблизительную глубину подземелья (1-3 на 1d6) в любое время.

За то время что они живут под землей, карлики также развили интенсивную ненависть ко многим злым существам, с которыми они обычно встречаются. Таким образом, в рукопашной схватке, карлики всегда добавляют 1 к их Силе Атаки, чтобы поразить орков, полуорков, гоблинов и хобгоблинов. Небольшой размер карликов – это преимущество против людоедов, троллей, людоедов магов, гигантов и титанов; эти монстры всегда вычитают 4 из их Силы Атаки против карликов из-за различия размера и обучения карликов сражению с такими большими противниками.

Карликовые армии хорошо организованы и чрезвычайно хорошо дисциплинированы. Карликовые отряды обычно носят кольчуги и несут щиты в сражении. Они владеют разнообразным оружием. Состав вооружения типичной карликовой армии: топор и молоток (25%), меч и копье (20%), меч и легкий арбалет (15%), меч и древко (10%), топор и тяжелый арбалет (10%), топор и палица (10%), или молоток и пика (10%).

На каждых встреченных 40 карликов, имеется файтер 2-го–6-го уровня, ведущий группу. (Бросайте 1d6, чтобы определить уровень, бросок 1 приравнивают к 2.) Если имеется 160 или большее количество встреченных карликов, в дополнение к лидерам меньших групп, имеется один файтер 6-го уровня (руководитель) и файтер 4-го уровня (лейтенант), командующий отрядами. Если 200 или большее количество карликов встречено, имеется файтер/жрец от 3-го до 6-го уровня и жрец от 4-го до 7-го уровня. Если карликовая армия имеет отряд из 320 или большего количества карликов, следующие лидеры высокого уровня находятся в команде группы: файтер 8-го уровня, файтер 7-го уровня, файтер 6-го уровня/жрец 7-го уровня, и два файтера/жреца 4-го уровня.

Командующие отрядов карликов имеют латы и несут щиты. Кроме того, файтеры и файтер/жрецы, ведущие карликовые отряды имеют шанс 10% за каждый уровень наличия волшебного доспеха и/или оружия. Файтеры/жрецы, ведущие отряды также имеют шанс 10% за каждый уровень жреца наличия волшебного изделия, необходимого жрецам (и таким образом не подчиненного работе со сбоями).

Если сталкивается в доме, карликовая армия имеет, в дополнение к лидерам, отмеченным выше, 2d6 файтеров от 2-го до 5-го уровня (1d4+1 для уровня), 2d4 файтеров/жрецов от 2-го до 4-го уровня (в каждом классе), женщины равняются 50% взрослых мужчин, а дети равняются 25% взрослых мужчин. Карликовые женщины искусны в бою и сражаются как мужчины, если их дома атакованы.

**Логово/Общество:** Обычно построенные вокруг выгодных шахт, карликовые города - обширные, красивые комплексы, врезанные в твердый камень. Карликовые города требуют сотен лет строительства, но когда они закончены, они стоят тысячелетия без того, чтобы нуждаться в любом типе ремонта. Так как карлики не оставляют свои дома часто и всегда возвращаются к ним, они создают свои города на века. Отряды всегда охраняют города карликов, а иногда (шанс 60%) карлики также используют животных как охрану, или 2d4 коричневых медведей (шанс 75%) или 5d4 волков (шанс 25%).

Карликовое общество организовано в кланы. Карликовый клан, не живущий в городе или шахте, путешествует пока не находит место где он может начать добычу и торговлю. Кланы часто селятся близко друг к другу, так как они обычно нуждаются в одном м том же сырье для их ремесел. Кланы конкурируют, но обычно не воюют друг против друга. Карликовые города основаны, когда достаточно кланов поселяются в специфическом месте.

Каждый карликовый клан обычно специализируется в специфическом ремесле или умении; молодые карлики обучаются в раннем возрасте мастерству в своем клане (или, иногда, в другом клане), изучая торговлю. Так как карлики живут очень долго, ученичество занимает много лет. Карлики также рассматривают политическую, военную службу и торговлю искусством, так что солдаты и политические деятели обычно подвергаются длительному периоду ученичества прежде, чем они рассматриваются профессионалами.

Другим расам, жизнь в пределах этих городов могла бы казаться столь же твердой и неизменной как камень, из которого сделаны карликовые здания. И это фактически так. Прежде всего, карлики ценят общественный порядок. Эта любовь к стабильности вероятно прибывает от длинной продолжительности жизни карликов, поскольку карлики могут наблюдать как вещи, сделанные дерева и других изменчивых материалов, распадаются в пределах единственного срока службы. Тогда не должно быть удивительно, что они ценят вещи, которые не изменяются, и они непрерывно и тяжело трудятся, чтобы сделать свои изделия красивыми и долговечным. Для карлика, земля – это то, что можно любить из-за ее стабильности, а море вещь, которую нужно презирать и бояться, потому что это – символ изменений.

Карлики также высоко ценят богатство, поскольку это то, что может быть накоплено за более чем длительный период времени. Карлики ценят все типы драгоценных металлов, но особенно высоко ценится золото так же, как алмазы и другие драгоценные камни. Однако они не ценят жемчуг, поскольку он напоминает им о море и всем, что за этим стоит. Но карлики считают, что рекламировать свое богатство это плохой вкус. Металлы и драгоценные камни лучшие всего считать в тайне, так, чтобы соседи не были оскорблены или соблазнены.

Большинство других рас видит карликов как жадный, строгий, сварливый народ, предпочитающий сырость пещер, ярким открытым полянам. Это частично истинно. Карлики имеют мало терпения для людей и других недолгих рас (так как беспокойства человека кажутся настолько мелкими если смотреть со стороны карликов). Карлики также не доверяют эльфам, потому что они не столь вдумчивы как карлики и тратят впустую свои долгие жизни на времяпрепровождение которое карлики, считают фривольным. Однако как известно, во времена кризиса карлики объединялись, и с людьми, и с эльфами, и заключали долгосрочные торговые соглашения, и эти союзы довольно обычны.

Однако карлики не имеют никаких добрых чувств относительно злых рас, которые живут под землей и в Подземелье. Они имеют интенсивную ненависть к оркам, гоблинам, злым гигантам и дроу. Страшные существа Подземелья часто боятся карликов – этого короткого, крепкого народа, неустанных врагов зла и хаоса. Цель карликов – это постоянная и ожесточенная война против своих врагов под землей, до того пока, или они, или их противники не будут разрушены.

**Экология:** Так как многое из их культуры сосредоточено на создании вещей из земли, карлики производят большое количество полезных и ценных торговых товаров. Карлики – искусные шахтеры. Хотя они редко продают драгоценные металлы, и добытые необработанные драгоценные камни, карликовые шахтеры, как известно, продавали излишки местным человеческим общинам. Карлики также искусные инженеры и хорошие строители, хотя они работают почти исключительно с камнем, и некоторые карлики весьма часто работали архитекторами для людей.

Карлики наиболее часто торгуют законченными товарами. Много кланов работают как кузнецы, серебряных и золотых дел мастера, доспешники, изготовители оружия, и огранщики драгоценных камней. Карликовые изделия высоко оценены за их мастерство. В человеческих общинах, эти товары часто требуют цены до 20% выше чем изделия сделанные местными мастерами. Много людей все еще желают оплачивать высокую цену за комплект карликовой брони или за карликовый меч. Люди знают, что карлик, создавший это изделие, сделал его на карликовый срок службы, так что они никогда не будут должны волноваться относительно его износа.

Горные Карлики

Подобно своим родственникам, карликам холмов, эти полулюди предпочитают жить в глубине внутри гор. Они имеют тенденцию быть слегка более высокими, чем карлики холмов (составляя в среднем 4½ футов высотой) и более крепкие (имеют 1+1 Hit Dice). Они обычно имеют слегка более светлую кожу и волосы чем их живущие в холмах родственники. В сражении, армии горных карликов, вероятно, будут иметь большее количество копий (максимум 30%) и меньшее количество арбалетов (максимум 20%) чем армии карликов холмов. Горные карлики имеют те же самые интересы и предубеждения как и карлики холмов, хотя они – даже большие изоляционисты, чем их родственники и иногда полагают, что даже карлики холмов будут посторонними. Горные карлики живут по крайней мере 400 лет.

Карлики

Дерро Дуэргары

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/подземный Подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная Племенная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь Любой

ДИЕТА: Всеядные Всеядные

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень гениальный (13-18) Средний до Гениального (8-18)

СОКРОВИЩЕ: Смотри ниже М, Q

Логовище: B (только магия), F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злой Законно Злой (Нейтральный)

КОЛИЧЕСТВО: 3-30 2-9 или 201-300

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 или 4 (8) 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 6

HIT DICE: 3 (смотри ниже) 1+2

THAC0: 17 (смотри ниже) 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 или 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Спасаются с +4 премией

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 30% Нет

РАЗМЕР: S (4’ высотой) S (4’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 975 и 420

2 Hit Dice +4 650

3 Hit Dice +6 975

4 Hit Dice +8 1,400

Дерро – выродившаяся раса карликового роста. Они прятались в Подземелье целую вечность, но они были обнаружены живодерами разума только пять столетий назад, а дроу вскоре после этого. Дерро сделали себе имя своей страшной жестокостью. Кажется, что дерро живут только для двух вещей: являться свидетелями медленной, мучительной смерти полулюдей с поверхности, а особенно людей; и извращение знания для собственного темного конца.

Дерро короткие, с кожей цвета замороженной воды (белого, с размытыми оттенками), болезненные, бледно-желтые или коричневые волосы (всегда прямые), и пронзительные глаза, которые не имеют никаких зрачков. Их особенности напоминают карликам о людях, и наоборот. Дерро имеют грубую кожу, с короткими грубыми пучками волос. Большинство дерро носят свободный костюм, который ткут из волос подземных существ и окрашивают в темно-красный или коричневый цвет. Их доспех кожаный, обитый медью и латунью. Лидеры носят более жесткие, kather доспехи, сделанные из кожи животных гораздо более жестких, чем рогатый скот.

**Бой:** Дерро – одна из наиболее ловких из гуманоидных рас (среднем 15-18), а их Армор Класс должен быть понижен из-за этого. Обычно, партия дерро хорошо снабжена оружием и заклинаниями. Все дерро несут маленькие, декоративные клинки, называемые секари, с которыми можно обращаться как с кинжалами, но большинство также пользуются и другим оружием.

Половина всех встреченных дерро несут многозарядный легкий арбалет (максимальный диапазон 12, два выстрела каждый раунд, вместимость шесть болтов, 1d3 единиц повреждения). Арбалетчик Дерро обычно покрывает свои болты ядом. Если дерро хочет просто убить свою добычу, он использует яд, который причиняет дополнительно 2d6 единиц повреждения (при успешной инстинктивной защите без дополнительного повреждения). Если же он желает продлить страдания своей жертвы, он использует яд, который имеет те же самые эффекты, как заклинание ослабляющего луча (успешная инстинктивная защита указывает на отсутствие повреждения от яда).

Двадцать пять процентов дерро несут крюк-фархад, длинное (6'+) древко, которого причиняет 1d4 единиц колющего повреждения и может вывести из равновесия существ человеческого или меньшего размера 25% времени. Чтобы восстановить равновесие требуется один раунд.

Пятнадцать процентов дерро используют острый баклер. Этот маленький щит, улучшает AC дерро на 1 против любого противника. Он вооружен центральным шипом, которым можно владеть как вторым оружием (никакого штрафа из-за высокой Ловкости дерро) на 1d4 единиц колющего повреждения. Дерро будет также иметь крючковатый аклис, короткую тяжелую дубину, которая может быть брошена на 1d6 единиц дробящего повреждения. Она привязана к толстой кожаной плети так, чтобы ее можно было подтянуть обратно. Благодаря крючку, аклис также выводит из равновесия противника, но он имеет только 1/8 шанса. Этот дерро считается своими товарищами очень храбрым; ему предоставлены редкие, более тяжелые доспехи (AC 4).

Оставшиеся 10% дерро – сыновья и дочери лидеров дерро. Им дают более тяжелый доспех и обучают использовать копья и боевые пики. Если они не используют копье обеими руками, то они используют баклеры (с центральным шипом).

На каждых трех встреченных дерро, имеется один с 4 Hit Dice. На каждые шесть дерро, имеется один с 5 Hit Dice. Если 10 или больше встречены, имеется 7 Hit Die лидер с 6 Hit Die лейтенантом. Если партия сталкивается с 25 дерро, они сопровождаются восемью 4 Hit Die дерро, четырьмя с 5 Hit Die, одним с 6 Hit Dice, и одним с 7 Hit Dice. Лидеры всегда носят более толстый доспех и обычно владеют хорошо сделанным (и иногда волшебным) оружием.

Если 20 или больше встречаются, они сопровождаются савантом с двумя учениками. Савант Дерро способен использовать волшебное изделие или оружие любого вида. Саванты знают 1d4+5 следующих заклинаний, изученных наугад: *Управление Обычным Огнем, Щит Против Магии, Мигание, Туман Убийца, ESP, Гипнотический Узор, Ледяной Шторм, Невидимость, Левитация, Свет, Разряд Молнии, Малое Создание, Парализация, Отвращение, Теневая Магия, Паучье Лазание, Чревовещание, Стена Тумана, Силовая Стена*. Саванты имеют 5-8 Hit Dice, и несут два или три полезных волшебных изделия. Типичные волшебные изделия: любая микстура, любой свиток, кольца сопротивляемости огню, невидимости, защиты и хранения заклинаний, любая палочка, проклепанная кожа +1, щиты, оружие до +3, наручи защиты, брошки защиты, плащи защиты и так далее. Саванты могут инстинктивно *Понимать Языки и Читать Магию* (как заклинания).

Саванты способны действовать как мудрецы в одной-трех областях знаний. Дерро совершают набеги, часто вдохновляясь исследованием саванта.

Ученики савантов знают только 1-3 заклинания, имеют 4-7 Hit Dice, и они знают только одну область знаний, и имеют одно младшее волшебное изделие

В бою дерро сражаются довольно ловко, с хорошей тактикой. Они держат заклинателей для эффективного использования магии, и причиняют незначительные раны, пока, в конечном счете, они не убивают своих противников. Саванты используют свои способности, чтобы запутывать и разбивать, скорее чем просто убивать. Дерро имеют плохое инфравидение (30-футовый диапазон), но острый слух (как мирный навык – бой в темноте).

Дерро используют рабов и попытаются захватить интеллектуальных противников, когда это возможно.

**Логово/Общество:** Дерро, живут в больших подземных комплексах, ближе к поверхности чем kuo-toans и дроу, но глубже чем гоблины и тролли. Они никогда не подвергают себя прямому солнечному свету; их от него тошнит. Солнечный свет убьет дерро, если он подвергнут ему в течение нескольких дней. Однако дерро посещают поверхность, ночью, совершая набеги на людей, или выполняя планы саванта.

Дерро никогда не встречаются по одиночке. От их боевой тактики до их выбора заклинаний, дерро демонстрируют менталитет толпы. Одинокий дерро – это отчаянный дерро, ищущий как любой ценой возвратиться домой.

Логовища Дерро всегда имеют 3d4+30 обычных дерро, плюс лидеры. Члены логовища всегда возглавляются местными савантами (1-3) и их учениками (2-5 учеников). Дерро беспрекословно им повинуются, и не подвергают сомнению озадачивающие, или даже убийственные приказы своих лидеров савантов.

Также, в логовище дерро могут быть найдены 5d6+10 человеческих рабов. Если они есть саванты логовища или ученики знают заклинание Очаровать Существа, и каждый раб имеет 90% шанс быть заколдованным. Люди ненавистны Дерро больше чем любая другая раса; они используют людей для наиболее унизительной ручной работы, и для размножения.

Дерро, кажется, не поклоняются любым Силам, но знание савантов это их сокровище а остальные, кажется, поклоняются савантам.

Дерро обычно обыскивают свою территорию на предмет волшебных изделий, крадя их, или, если необходимо, покупая их у более мощных существ. Дерро не разделяют любовь к золоту, обычную среди их карликовых родственников, и они, как известно, оплачивали непомерные суммы за несколько микстур или за волшебное изделие со словом команды промаха.

Каждые 20 лет или около того, дерро всеми средствами устраивают войну против других существ Подземелья. Это известно как Объединяющая Война, и никакой савант в действительности не ожидает, что она будет выиграна. Война – это средство отсеивания самых слабых в логовище дерро, тест на расовую идентичность, и шанс действительно создать некоторый террор в Подземелье. Это также служит цели начала слухов. Люди конечно услышат, что в Подземелье идет война, и они пошлют в подземелье сотни разведчиков и приключенческих партий. Дерро приветствуют этот новый источник рабов.

**Экология:** Дерро могут жить на диете из подземных грибов, но используют их только как приправу. Они ищут другое пропитание всякий раз, когда это возможно. Охотничья партия дерро обычно преследует большую, опасную добычу, которая сможет накормить все логовище, скорее, чем меньшее, более простое продовольствие. Тенденция дерро мучить добычу также применяется и для охотничьего продовольствия. Они также совершают набеги на другие расы за продовольствием.

Дуэргары

Дуэргары, или серые карлики, являются злорадной породой, которая существует в чрезвычайной глубине подземелья. Дуэргар может быть файтером, жрецом, вором, или мультиклассовым файтером/жрецом, файтером/вором, или жрецом/вором. Воры опытны в использовании яда.

Дуэргар, кажется изнуренным противно выглядящим карликом. Их волосы и цвета лица располагаются от седого до темного серого. Они предпочитают тускло-коричневую одежду, предназначенную для того, чтобы смешаться с их окружающей средой. В их логовищах, они могут носить драгоценности, хотя они сохраняются унылыми.

Дуэргар имеет инфравидение до 120 футов. Они говорят на диалекте дуэргаров карликового языка, "подземном общем языке" (торговый язык подземных культур), и бесшумной речи, используемой некоторыми подземными существами. Интеллектуальный дуэргар также может говорить и на других языках.

**Бой:** На каждых четырех 1 HD дуэргар встреченных вне логовища, имеется один с 2 HD +4 hp. Если группа из девяти встречена вне логовища, будет иметься десятая часть, с 3 HD +6 hp, и дуэргар 4 HD +8 hp всегда ведет группу. Дуэргары вооружены следующим образом:

**1-й уровень:** пика, молоток, копье, кольчуга и щит;

**2-й уровень:** пика, легкий арбалет, кольчуга и щит;

**3-й–6-й уровень:** молоток, короткий меч, латы и щит;

**7-й–9-й уровень:** молоток \*, короткий меч \*, латы\* и щит \*;

**3-й–6-й/3-й–6-й уровень жрец/вор:** любой годный к употреблению \*/ любой годный к употреблению \*;

**7-й–9-й/7-й–9-й уровень жрец/вор:** любой годный к употреблению \*/ любой годный к употреблению \*

\* 5% Шанс/уровень для волшебного изделия; для мультикласса добавьте половину более низкого уровня (округляя вверх) к более высокому уровню, чтобы найти соответствующий множитель.

Имеется невоюющая сторона, дети дуэргаров равные 10% от общего количества встреченных файтеров дуэргаров.

Невидимость дуэргаров налагает -2 штраф броскам на неожиданность противников; дуэргар удивлен только на 1 на 1d10. Их инстинктивные защиты против волшебных нападений получают +4 премию. Они иммунны к параличу, заклинаниям иллюзии/фантома и ядам.

Все дуэргары обладают врожденными волшебными способностями увеличения и невидимости. Они могут использовать эти заклинания, как волшебники уровня равного их хитпоинтам. Дуэргар может использовать увеличение, чтобы или вырастить или уменьшить себя, так же как все, что они носят или переносят.

Дневной свет воздействует на дуэргара следующим образом: их увеличенная способность налагать неожиданность отменена, Ловкость уменьшена на 2, нападения сделаны с -2 штрафом в Силе Атаки, а инстинктивные защиты противников сделаны с +2 премией. Если столкновение происходит, когда дуэргар находится в темноте, а их противники ярко освещены, способность неожиданности дуэргара и Ловкость обычна, но они все еще переносят -1 штраф в их Силе Атаки, в то время как их противники получают +1 премию к инстинктивным защитам против нападений. Дуэргары не затронуты светом факелов, фонарей, волшебного оружия или светом и заклинаниями огня фейри.

10% шанс, что любой дуэргар сопровождается 2d4 гигантских наездников используемых как скакуны (см. Паук).

**Логово/Общество:** Общество дуэргаров подобно таковому других карликовых культур, хотя их жизнь намного более жесткая из-за враждебной глубины подземелья окружающей среды. Они не рискуют появляться на поверхности кроме как ночью или в мрачные дни. Продолжительность жизни дуэргара может достигать 400 лет.

Катоблепас

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любое болото

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: (C)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 7

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: 6+2

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 + ошеломляет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Завораживающий взгляд смертелен

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (6’ высотой по плечо)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 975

Катоблепас – причудливое неприятное существо, которое населяет мрачные болота и топи. Его наиболее ужасающие черты – это его большие налитые кровью глаза, которые испускают смертельный луч.

Тело катоблепаса – подобно телу большого, вздутого буйвола, а его ноги приземистые, как слона пигмея или гиппопотама. Его длинный, змеиный хвост быстрый и сильный, и может двигаться с ослепляющей скоростью. Голова катоблепаса окуневидна, держится на длинной слабой шее, и очень похожа на голову бородавочника за исключением того, что катоблепас более угрожающий.

**Бой:** В бою, катоблепас полагается на две формы нападения.

Во-первых, он будет использовать свой сильный, змеевидный хвост, чтобы ударить и ошеломить своих противников. Любой ударенный хвостом, переносит 1-6 единиц повреждения и имеет базовый 75% шанс, что он будет ошеломлен в течение 1-10 рукопашных раундов. Базовый шанс, ошеломления понижен на 5% за каждый уровень выше первого, или за каждый дополнительный Hit Die в случае монстров и животных.

Несмотря на опасность удара хвостом, второй способ нападения катоблепаса намного более внушающий страх. Завораживающий взгляд катоблепаса испускает смертельный луч, с диапазоном 60 ярдов. Любое существо, встречающее его завораживающий взгляд умирает без инстинктивной защиты. Если партия удивлена катоблепасом, имеется шанс 1/6, что кто-то в группе встретил завораживающий взгляд существа. Тот, кто закрывает свои глаза или действует отвернувшись, все еще может быть затронут смертельным лучом, но инстинктивная защита против смертельной магии позволяется.

Так как шея существа очень слабая, оно имеет только 25% шанс подъема своей головы и использования смертельного луча в последующих раундах. Если катоблепас и его цель все еще на одной линии, это увеличивает шанс на 15% в рукопашный раунд. Если катоблепас вынужден следовать за быстрыми передвижениями, он имеет только 10% шанс подъема своей головы.

Если больше чем один катоблепас нападают, монстры будут сотрудничать друг с другом, делая попытку загнать свои цели под перекрестный огонь.

**Логово/Общество:** Катоблепас – главным образом блуждающее существо, которое блуждает по своим болотам, кормясь болотными травами и т.п. Один раз в месяц, обычно при свете полной луны, катоблепас ищет мясо, чтобы разнообразить свою диету. Именно в это время катоблепас наиболее вероятно встретиться авантюристам.

Логовище катоблепаса – обычно некоторый вид защищенного места, где земля устойчива. Более часто оно окружено высоким тростником или другими болотными растениями. Существо имеет мало страха, что будет потревожено в его логовище, так как часто это наиболее страшный плотоядный в болоте.

Катоблепас спаривается ради жизни и когда больше чем один катоблепас встречается, это будет спаренная пара. Имеется 10% шанс что пара будет иметь одного детеныша. Незрелый катоблепас будет иметь половину Hit Dice взрослого. Детенышу требуется почти девять лет для того, чтобы достигнуть юной зрелости, и взрослая самка приносит одного детеныша каждые 10 или 12 лет. И самец и самка будут сотрудничать в выращивании потомства.

Когда болотной травы не хватает катоблепас начинает охотиться. Они едят рыбу, болотных птиц, угрей, водных крыс, больших земноводных, змей и других животных болота. Катоблепас обычно ошеломляет свою добычу хвостом, а затем убивает завораживающим взглядом.

Катоблепас – авантюристический хищник, когда он охотится, и он не брезгует падалью. Так как он полуинтеллектуален, он будет обращаться с партиями людей с уважением, предпочитая не сидить о них по размеру. Как правило, он не будет нападать, если это не охотники, или если он не чувствует, что его супругу или потомству угрожают. Являющийся долговечным (от 150 до 200 лет или около того) и полуинтеллектуальным, катоблепас способен учиться на своих ошибках в более ранних столкновениях и охотах.

Катоблепас не имеет никакого специального интереса в богатстве, и приведенный тип сокровища – результат победных столкновений со вторгшимися. Он не придает никакой ценности монетам, драгоценным камням и случайным волшебным изделиям, рассыпанным в его логовище.

**Экология:** Катоблепас не имеет никаких естественных врагов, так как его завораживающий взгляд обеспечивает его более чем адекватной защитой от даже самых неистовых хищников.

Кентавр

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный лес

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: М, Q (D, I, T)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный или хаотично добрый

КОЛИЧЕСТВО: 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 (4)

ДВИЖЕНИЕ: 18

HIT DICE: 4

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6 и оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (8’-9' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Лидер Кентавр 270

Жрец Кентавр 420

**Кентавры** – существа лесистой местности, избегающие компании людей. Они живут на отдаленных, изолированных полянах и пастбищах.

Внешность кентавров безошибочна: они имеют верхнее туловище, руки и голову человека, а ниже тело большой, мощной лошади.

Кентавры говорят на собственном языке, а некоторые из них (приблизительно 10%) могут говорить на языке эльфов.

**Бой:** Группа кентавров всегда вооружена, а лидеры несут щиты. Половина кентавров будет владеть дубовыми дубинами (эквивалент утренних звезд), одна четверть будет нести композитные луки и иметь 10-30 стрел (или охотничьи или боевые, в зависимости от текущего состояния дел в области). Остаток группы будут лидеры (AC 4; HD 5) использующие средние щиты и средние рыцарские копья. Кентавры делают 3 нападения каждый раунд в рукопашном бою: однажды оружием и дважды копытами.

**Логово/Общество:** Кентавры – общительные существа, и получают большое удовольствие в обществе других своего вида. Их полная организация племенная, с племенем, разделенным на группы семейств, живущих вместе в гармонии. Размер разных племен располагается от 3-4 семейств до максимум 20 семейств. Так как самцы получают опасные роли охотника и защитника, самки превосходят численностью самцов два к одному. Супруги кентавры для выживания и пополнения племени участвуют в образовании молодняка.

Логовище расположено в глубине леса, и состоит из большой, скрытой поляны и пастбища с хорошей текущей водой поблизости. В зависимости от климата, логовище может содержать хижины или навесы, чтобы защитить индивидуальные семейства. Кентавры искусны в садоводстве, и как известно, выращивали полезные растения около своих логовищ. В опасных, зараженных монстрами областях, кентавры иногда будут выращивать толстый барьер из жестких шипастых кустарников вокруг своего логовища и даже устанавливать западни и ловушки. В открытой области, далеко от деревьев, есть очаги для приготовления пищи и тепла. Если сталкивается в их логовище, будет иметься 1-6 дополнительных самцов, число самок равно дважды числу самцов, и 5-30 молодняка. Самки (3 Hit Dice) и молодняк (1-3 Hit Dice) сражаются только копытами, и только в ситуации жизни или смерти.

Каждое племя будет иметь жреца, с которым обращаются как с лидером, но он имеет способности заклинания друида 3-го уровня.

Кентавры живут охотой, собиранием пищи, ловом рыбы, сельским хозяйством и торговлей. Хотя они избегают деловых отношений с людьми, кентавры, как известно, торговали с эльфами, особенно из-за продовольствия и вина. Эльфы платят из группового казначейства, которое создается из добычи убитых монстров.

Территория племени кентавров изменяется в зависимости от размера и природы области, которую они населяют. Кентавры также не разделяют территорию с эльфами. Отношение кентавров к незнакомцу на их территории зависит от посетителя. Людей и карликов будут обычно просить уехать в вежливой манере, в то время как халфлингов или гномов будут допускать, а эльфы будут приглашены. С монстрами будут иметь дело в зависимости от угрозы, которую они представляют для благосостояния и выживания племени. Если гигант или дракон, войдут на территорию, кентавры будут собираться и уходить, в то время как тролли или орки и их подобные будут убиты.

Кентавры будут забирать сокровище с мертвых противников, и полностью знают его ценность. Большинство мужчин кентавров имеет небольшое количество монет, а само племя имеет казначейство, которое может включать некоторые волшебные изделия. Лидеры будут иметь вдвое большее обычное индивидуальное сокровище. Это сокровище используется, чтобы покупать продовольствие для группы, или выкупать (90% вероятно) захваченных или угнанных членов племени.

В то время как кентавры в основном нейтральные или хаотично добрые, они как известно, шумные, невоспитанные и агрессивные, когда под влиянием алкоголя. Они также чрезвычайно яростно защищают своих самок и молодняк. Кентавры в основном пасторальны, но реагируют насилием, если угрожают их образу жизни и выживанию.

**Экология:** Кентавры живут в близкой гармонии с природой и проводит всю свою жизнь, тщательно охраняя природные ресурсы вокруг своего логовища. Раса, кажется, имеет врожденное знание того, как достичь этого драгоценного равновесия. Если они вынуждены срубить дерево, кентавры будут выращивать другое, чтобы заменять срубленное. Кентавры никогда не превысят норму в охоте или рыбной ловле, чего человеческая группа не могла бы сделать, но выбирают свою дичь с осторожностью, ограничивая количество, которое они едят.

Ки-рин

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Небо

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Супер-гений (19-20)

СОКРОВИЩЕ: I, S, T

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: -5

ДВИЖЕНИЕ: 24, Fl 48 (B)

HIT DICE: 12

THAC0: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/2-8/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Использует Магию

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 90%

РАЗМЕР: H (13' длинной)

МОРАЛЬ: Фанатичная (18)

XP ЦЕННОСТЬ: 11,000

Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/Защита Счет Силы PSPs

9 4/5/18 Весь/весь = Int 200

Ки-рин – благородное существо, которое бродит в небе в поисках добрых дел, чтобы вознаградить добрых, или чтобы наказать преступников.

Шкура ки-рина покрыта люминесцентными золотыми пластинками цвета подобного восходу солнца ясным утром. Толстая грива и хвост – более темно-золотые. Рог и копыта золотые с оттенком розового. Глаза – темно-фиолетовые. Ки-рин имеет мелодичный голос.

Ки-рин говорит на собственном языке. Так как они телепаты, они способны мысленно или устно говорить фактически с любым живым существом.

**Бой:** Ки-рин может физически нападать мощными копытами (2d4 единиц повреждения каждый) или единороговым рогом с +3 премией к Силе Атаки и причиняет 3d6 единиц повреждения.

Они могут использовать заклинания, как будто они маги 18-го уровня. Каждый день они могут использовать девять заклинаний 1-го уровня, восемь заклинаний 2-го уровня, семь заклинаний 3-го уровня и т.д., полностью к одному заклинанию 9-го уровня.

Телепатия ки-рина позволяет им читать сознательные мысли и таким образом их почти невозможно удивить. Ки-рин также обладает разнообразными волшебными способностями, которые могут использоваться однажды каждый день. Они могут создавать питательное продовольствие и напитки для 2d12 людей, также как 32 куб. фута потребительских товаров или 18 кубических футов деревянных изделий. Это – постоянные изделия. Ки-рин может создавать металлические изделия полным весом до 2,000 gp, но такие изделия имеют очень короткую продолжительность жизни. Вообще, чем тяжелее вещество, тем короче его продолжительность жизни; например, адамантит продолжается час, а золото продолжается 1d4+1 дней.

Ки-рин может также производить иллюзии с аудио, визуальными и обонятельными компонентами. Эти иллюзии, поддерживаются без дальнейшей концентрации пока они или не рассеяны волшебно, или не прерваны недоверием. Ки-рин может делать: Предположение, Газообразная Форма, Лететь как Ветер, Вызывать Погоду, а также Вызывание Молнии. Когда ки-рин колдует небесные вещи или вещи, которые вовлекают воздух, существо, или произведенная магия в вдвое сильнее обычной силы, включая хитпоинты и повреждение, причиненное его нападениями. Они могут входить в Эфирные и Астральные планы по желанию.

**Логово/Общество:** Ки-рин – раса воздушных существ, которые редко ставят копыто на твердую землю. Только самцы когда-либо приближаются к земле. Никакое столкновение с самкой ки-рином не было когда-либо зарегистрировано, хотя известно, что такие существа существуют. Аналогично никакой молодой ки-рин не был когда-либо встречен, таким образом детали их воспроизводства неизвестны. Ки-рины сдержаны относительно этих тем.

Ки-рин прибывает на помощь гуманоидам, если его просят должным образом, или если перед такими существами стоят с мощные, чрезвычайно злые Силы. Тем не менее ки-рин верит в самоусовершенствование, и просто так не прибывает на помощь гуманоидам, кроме как при наиболее страшных обстоятельствах.

Ки-рин поддерживает себя, создавая собственное продовольствие и питье. Они высоко образные с их созданиями. Они могут устраивать логовище высоко наверху горы или плато. Такие участки фактически невозможно достигнуть без обращения к полету или лазанию. Логовища могут создать каменный внешний фасад из местных материалов. Они укреплены волшебно созданным деревом и крепкой тканью. Интерьеры имеют тенденцию быть роскошными. Ки-рин способен создать прекрасную ткань, гобелены, подушки и другой комфорт. Занятое логовище сохраняется чистым тщательно управляемыми ветрами и предохраняется от разрушения.

Хотя ки-рины щедры и не жадны, они все-таки могут накапливать сокровище. Это могут быть их собственные создания, подарки друзей и союзников, подарки путешественников и штрафы, наложенные на преступников, или добыча, полученная у побежденных противников.

**Экология:** Ки-рин проводит большинство времени, преследуя собственные дела. Они часто контролируют действия мощных злых существ и Сил. Если такие существа станут слишком злорадными, без действий ки-рина против них.

Ки-рин может вознаградить союзников или нуждающихся индивидуумов, создавая продовольствие и ценности.

Неповрежденная шкура ки-рина стоит 25,000 gp. Но владение таким изделием опасно, из-за возмездия, которое может быть наложено на владельца другим ки-рином, сочувствующими гуманоидами, или интеллектуальными законно добрыми монстрами.

Коатл

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропические и субтропические джунгли

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: B, я

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (A)

HIT DICE: 9

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/2-8 (2d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд, использует магию

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Эфирность

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (12' длинной)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 6000

**Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/Защита Счет Силы PSPs**

9 4/5/18 Любое/Любая = Int 1d100+110

**Сверхчувствительность:** видит ауру, всесторонняя видимость, видит звук;

**Психометаболизм:** метаморфоза, химическое моделирование, эктоплазменная форма;

**Психообъединение:** телепортация, изменение времени;

**Телепатия:** связь разумов, ESP, невидимость.

Коатлы - крылатые змеи из мифов и легенд. Предполагается, что они отдаленные родственники драконов, хотя это остается недоказанным.

Столь редкие, что рассматриваются почти легендарными, коатлы - одни из наиболее красивых, еще существующих существ. Они имеют тело длинной змеи и крылатые крылья радужного цвета. Так как они имеют способность полиморфироваться, коатл будет иногда появляться в форме других существ (всегда добрых жизненных ценностей).

Коатлы способны говорить через телепатию почти с любым интеллектуальным существом, с которым они встречаются. Кроме того, они могут говорить на общем языке и большинстве языков птиц и змей.

**Бой:** Коатл будет редко нападать без провокации, хотя он всегда будет нападать на злых существ, пойманных на месте преступления. Всякий раз, когда возможно, коатл нападет с воздуха.

Так как они высоко интеллектуальны, коатл часто будет использовать свои заклинания с расстояния перед схваткой с противниками. Если больше чем один коатл вовлечены, они обсудят свою стратегию перед сражением. Коатл не будет также смущаться полиморфироваться в другую, более эффективную форму в бою.

Коатл имеет разнообразные способности, которые делают их больше, чем простым состязанием для большинства других существ. В дополнение к способности полиморфировать себя по желанию, коатл может использовать магию. 45% из них будут волшебники 5-го уровня, в то время как 35% может действовать как жрецы 7-го уровня. Остальные 20% способны использовать оба типа способностей.

В дополнение к другим волшебным способностям, коатл может делать себя и до 450 фунтов дополнительной материи эфирными по желанию. Далее, они могут *обнаруживать добро/зло, обнаруживать магию, становиться невидимыми*, и использовать *ESP* всякий раз, когда они пожелают. Самый старый и наиболее мощный из коатлов может также использовать заклинание *изменения плана* на себе и до 8 других существ. Эта способность имеет 90% шанс достижения желательного плана.

Коатл использует свой ядовитый укус и сжатие когда вынужден войти в рукопашный бой. Когда он кусает, он наносит 1-3 единиц повреждения и вводит смертельный токсин. Если жертва терпит неудачу в спасении против яда, она убита немедленно. Если нападение сжатия преуспевает, жертва получает 2-8 единиц, повреждения каждый раунд, пока она или коатл не убиты.

**Логово/Общество:** Эта воздушная змея живет в теплых джунглях, но также может быть найдена, летящей через эфир. Их интеллект и совершенство сделали их объектами почитания среди жителей регионов, в которых они обитают. Рассматриваемые божественными, имеется много легенд, в которых коатл является благодетелем человечества и дарителем таких драгоценных подарков как сельское хозяйство и медицина. В некоторых областях даже имеются церкви, посвященные коатлу, и любой, кто нападает или повредит коатлу, автоматически рассматривается как самый черный злодей.

Хотя и уединенные по природе, коатлы думают о себе как об одном большом клане. Этот клан во главе с самым старым и самым знающим из них, но собирается вместе только в страшном критическом положении.

Большинство коатлов живут одни, устраивая свои логовища в пещерах и оставленных зданиях в отдаленных, необитаемых регионах. Они охотятся на животных джунглей ради продовольствия однажды каждый две недели или около этого. Многие любят путешествовать, часто предпринимая долгие исследовательские поездки.

В редких случаях, пара спарится для жизни и устроит объединенное логовище. В отличие от многих других рептилий, коатл рождает живых детенышей. Рождения редки, составляя в среднем только один на пару каждое столетие. Оба родителя участвуют в выращивании и образовании одного птенца, и будут сражаться до смерти, если их ребенку угрожают. Молодой зрелости коатл достигает через тридцать или сорок лет и, хотя некоторые выберут оставаться с их родителями на столетие, в конечном счете он отправится в бесконечный поиск мудрости коатла.

Умные и любопытные, все коатлы – это обширные склады информации и они любят узнавать еще больше. Когда один из них изучает некоторый новый и очаровательный факт, он неизбежно отправляется на поиски своих братьев чтобы рассказать и обсудить это.

Коатл может иногда убеждаться помочь добрым авантюристам или хотя бы давать хороший совет. Если они чувствуют, что они ищутся по фривольным причинам, они просто улетят. Они не жадны и не ищут сокровищ для собственной пользы. Помощь от коатла может принимать форму волшебного изделия из его запаса.

**Экология:** Коатл обычно безраздельно властвует в своих джунглях, и мало кого боится из большинства других монстров.

Кобольды

**Кобольд Урд**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Умеренные и тропические/холмы и горы

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Большие группы

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Низко (5-7)

СОКРОВИЩЕ: J, O (Q x 5) J (Q x 5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой Нейтрально злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 5-20 (5d4) 3-300

АРМОР КЛАСС: 7 (10) 8

ДВИЖЕНИЕ: 6 6, Fl 15 (C)

HIT DICE: 1/2 (1-4 хитпоинта) 2-5

THAC0: 20 2 HD: 19

3-4 HD: 17

5 HD: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 или 1-6 1-3 или 1-4

(оружием) (оружие)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Каменные бомбы

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: S (3’ высоты) S (3’ высоты)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Неустойчивая (7)

XP ЦЕННОСТЬ: 7 2 HD: 35

Руководители/охрана 15 3 HD: 65

4 HD: 120

5 HD: 175

**Кобольды** - трусливая, садистская раса маленьких гуманоидов, которая энергично оспаривает у человеческих и получеловеческих рас места проживания и продовольствие. Они особенно ненавидят гномов и всегда нападают на них.

Примерно 3 футов ростом, кобольды имеет чешуйчатую кожу, которая располагается от темно ржавого коричневого к ржавому черному. Они пахнут влажными собаками и застойной водой. Их горящие глаза подобны ярко красному огню, и они имеют два маленьких рога в пределах от темного к белому. Из-за нежности кобольдов к ношению рваной одежды красного и оранжевого цветов, их не цепких крысиных хвостов, и их языка (который звучит подобно тявканью маленьких собак), они не имеют никакого авторитета у других существ, и часто не воспринимаются серьезно. Часто это фатальная ошибка, то что они испытывают недостаток в размере и силе, они восполняют свирепостью и упорством.

Кобольды говорят на собственном языке; некоторые (75%) говорят на орочьем и гоблинском.

**Бой:** подход кобольдов к сражению заключается в использовании подавляющего превосходства или обмана. Кобольды всегда нападают на гномов, но будут думать дважды относительно нападения на людей, эльфов или карликов, если кобольды не превосходят их численностью по крайней мере два к одному. Они часто швыряют копья и охотничьи копья, предпочитая не атаковать, пока они не увидят, что их враги ослаблены.

Кобольды нападают при подавляющем перевесе. Если кобольды уменьшены только до отношения три к двум в их пользу, они должны делать нравственную проверку. Кобольды не любят волшебников и будут стремиться к ним когда это возможно.

Эта крошечная раса также любит устраивать скрытые ямы с шипами, арбалетами и другие механические ловушки. Они обычно имеют смотровые щели и пробивают отверстия около этих ловушек так, чтобы они могли лить масло обмана, метательное оружие, или пускать ядовитых насекомых к их жертвам.

Боевые группы кобольдов вооружены острыми дубинами, топорами, охотничьими копьями, короткими мечами и копьями. Их щиты - редко металлические, но обычно деревянные или плетеные. Руководители и охрана имеют тенденцию иметь лучшее доступное оружие.

Кобольды имеют 60-футовое инфровидение, но не видят хорошо при ярком солнечном свете, перенося -1 на их Силе Атаки.

**Логово/общество:** Кобольды, живут в темных, влажных местах в подземельях и в лесных чащобах. Они могут быть найдены в почти любом климате. Поскольку кобольды - хорошие шахтеры, любая область с потенциалом для горной промышленности - хорошее место для поселения.

Среднее племя кобольдов имеет 40-400 (4d10x10) взрослых мужчин. На каждых 40 кобольдов в группе будет иметься один лидер и два телохранителя (AC 6; HD 1-1; hp 4 каждый; повреждение 1-6). В логовище будет иметься 5-20 (5d4), телохранителей, женщин примерно 50% от мужчин, молодежи 10% от мужчин и 30-300 (3d10x10) яиц. Будет также иметься руководитель и 2-8 охраны (AC 5; HD 1+1; hp 7 каждый; повреждение 1-8). Далее, имеется шанс 65 % будут иметься животные охраны: (70%) 2-5 диких боровов (AC 7; HD 3+3; повреждение 3d4 клыками) или (30%) 1-4 гигантских ласок (AC 6; HD 3+3; повреждают 2d6 укусом и пьют кровь). Может иметься один или большее количество шаманов.

Их общество племенное, но может быть далее разбито на военные группы, основанные на определенных кланах. До 10 семейств могут быть частью клана, и каждый клан обычно ответственен за управление областью в радиусе 10 миль от логовища. Кобольды собирают сокровища с тел их жертв и часто несут их назад к логовищу как продовольствие. В некоторых случаях, кобольды не будут убивать их жертвы, но продадут их как рабов.

Кобольды подозрительны к незнакомцам. Они ненавидят брауни, пикси, спрайтов и гномов. Гномы никогда не съедены или взяты в плен.

**Экология:** Возможно кобольды настолько жестокие, потому что они - легкая добыча для больших гуманоидов и голодных монстров. Они имеют много врагов, и даже карлики должны были признать, что многочисленные войны гоблинов с кобольдами сохраняют число гоблинов на безопасном уровне.

Кобольды могут жить до 135 лет.

Урд

Урды - отдаленные родственники кобольдов. Трех футов высотой, с короткими слоновыми рогами, их тела хилы и покрыты пятнистыми желтыми к кирпично-красному пятнами. Их жесткие, как у летучей мыши крылья размахом 8 футов.

Урды имеют 60-футовое инфровидение и предпочитают охотиться ночью, кидая острые камни (2-3 фунта каждый) с воздуха. Не подозревающие жертвы имеют AC 10 для Силы Атаки. Активное уклонение от противников рассматривается как AC 2 с модификациями Ловкости. Камни наносят 2d4 единиц повреждения. Некоторые урды (25%) несут легкие копья (1d4 повреждение).

Группа в 20 урдов сопровождается подвождем (AC 7, 7 hp). Скопления Урдов 100 или больше включают вождя (10 hp, 50% имеющего волшебный кожаный доспех). Логовища Урдов содержат 1d6 шаманов, способных говорить с летучими мышами согласно говорят с животными.

Продолжительность жизни урда может превышать 100 лет, но они редко живут больше 50.

Кокатрисс

Кокатрисс Пиролиск

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный к тропическому Умеренный к тропическому

, любой ландшафт , любой ландшафт

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Община Община

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Низкий (5)

СОКРОВИЩЕ: D D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтрально злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-6 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 6

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (C) 6, Fl 18 (C)

HIT DICE: 5 6+2

THAC0: 15 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Окаменение Завораживающий взгляд

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Иммунны к огню

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: S (3’ высотой) S (3’ высокий)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11-12) Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 650 1400

Кокатрисс – жуткий отталкивающий гибрид ящерицы, петуха и летучей мыши. Он имеет страшную способность окаменять свои жертвы.

Кокатрисс – размером примерно большого гуся или индюшку, и имеет голову и тело петуха, с двумя крыльями как у летучей мыши и длинным хвостом ящерицы, с несколькими перьями. Его перья - золотисто-коричневые, его клюв желтый, его хвост зеленый, а его крылья серые. Шпоры, гребень и глаза кокатрисса ярко красные.

Самки, которые намного более редкие, чем самцы, отличаются только тем, что они не имеют никаких шпор или гребня.

**Бой:** Кокатрисс отчаянно нападает на всех людей или не людей, которые как он считает угрожают ему или его логовищу. При нападении, кокатрисс будет пытаться сцепиться со своим противником, дотрагиваясь до его голой плоти и превращая ее камень. Общины кокатриссов будут делать все, чтобы сокрушить и смутить своих противников, а иногда они будут лететь непосредственно в лица своих жертв.

В то время как фатальное прикосновение клюва кокатрисса затронет обернутых в кожу или ткань жертв, это не будет работать через металлический доспех. Однако прикосновение будет простираться в Эфирный План. Кокатрисс в общем-то знает пределы своих способностей, и естественный отбор научил их тому, чтобы бить только в незащищенную плоть. Если большие области плоти противника незащищены, должно быть принято, что кокатрисс автоматически касается плоти. Если его цель разумно хорошо бронирована, базовый шанс кокатрисса, ударить в область, которую он может затрагивать, равен 10% в удар, измененный Армор Классом жертвы.

**Логово/Общество:** Кокатрисс иммунен к способностям окаменения других кокатриссов.

Диета кокатрисса состоит из насекомых, маленьких ящериц и т.п. Когда он охотится на этих животных, существо не использует свою силу окаменять живых существ.

От отличается от других птиц своими необычными привычками и противным характером. Так как самки редки, они доминирующий пол, и часто имеют больше чем одного супруга. Фактически, самцы сражаются или бьются за привилегию присоединится к гарему самки. Эти спаренные группы обычно устраивают свои гнезда в пещерах. Участки гнезда постоянны, и кокатриссы постоянно стремятся украшать свой участок, устилая его сверкающими объектами, такими как монеты и драгоценные камни.

Самки откладывают одно или два коричнево-красных, ржаво-пестрых яйца в месяц. Имеется только 25% шанс, что любое данное яйцо проклюнется. Те которые являются жизнеспособным проклюнутся через 11-19 дней. Птенцы достигают зрелости и полной силы за шесть месяцев. Как только они достигают взрослой жизни, птенцы прогоняются из участка своими родителями. Большие встреченные группы кокатриссов часто будут птенцами выгнанными из гнезда, которые временно объединились для выживания.

**Экология:** Кокатриссы процветают в дикой местности. Их сила делает его недоступным для большинства хищников и позволяет им конкурировать с другими птицами за продовольствие. Перья кокатрисса высоко ценятся некоторыми волшебниками, так как много волшебных свитков должны быть написаны стилом, сделанным от такого пера. Много людей также ищут не проклюнувшиеся яйца, или даже живых кокатриссов, как необычных домашних животных или охранников.

Пиролиск

Часто принимаемые за своего менее злобного родственника, пиролиски фактически идентичны кокатриссу во всем, кроме одного красного пера в его хвосте и красноватого блеска крыльев. Принимая во внимание, что кокатриссы мотивируются одним инстинктом, пиролиски упиваются распространяющимся погромом. Любые жертвы, которые будут не в состоянии спастись против смертельной магии, при встрече его завораживающего взгляда, немедленно превратятся в огонь, умирая в агонии. Если инстинктивная защита пройдена, они все еще горят получая 2-13 (1d12+1) единиц повреждения. Любое существо в пределах 30 футов врожденно или волшебно иммунное к огню не будет затронуто его завораживающим взглядом, и любой, кто пройдет их инстинктивную защиту, после этого иммунен к завораживающему взгляду этого специфического пиролиска.

Существо может заставить любой источник огня в пределах 30 ярдов взорваться фейерверком (как заклинание *пиротехники*) однажды в раунд.

Пиролиски иммунны ко всем огненным заклинаниям и нападениям.

Смертный враг пиролиска – феникс, хотя любое существо, которое встретит этого монстра, вероятно, будет атаковано.

Кошки, Большие

Гепард Ягуар Леопард Обычный Лев Горный Лев

ККЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Теплые и Тропические Тропические Теплые и Любой теплый

травянистые джунгли джунгли травянистые или умеренный

равнины или лес равнины климат

ЧАСТОТА: Нередкий Нередкий Нередкий Нередкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейная Группа Уединенный Уединенный Прайд Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День Любой Любой День Рассвет и Сумрак

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Полу (2-4) Полу (2- 4) Полу (2-4) Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1-2 1-2 2-12 (2d6) 1-2

АРМОР КЛАСС: 5 6 6 5/6 6

ДВИЖЕНИЕ: 15, спринт 45 15 15 12 12

HIT DICE: 3 4+1 3+2 5+2 3+1

THAC0: 17 17 17 15 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2/1-2/1-8 1-3/1-3/1-8 1- 3/1-3/1-6 1-4/1-4/1-10 1-3/1-3/1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ Задние когти Задние когти Задние когти Задние когти Задние когти

1-2 каждый 2-5 (1d4+1) 1-4 каждый 2-7 (1d6+1) 1-4 каждый

каждый каждый

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Удивлен Удивлен Удивлен Удивлен Удивлен

только на 1 только на 1 только на 1 только на 1 только на 1

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (4 –4 1/2 L (5 -6 М (4 –4 1/2 М (4 1/2'-6 1/2' М (4 -5

длиной) длиной) длиной) длиной) длиной)

МОРАЛЬ: в среднем , в среднем , в среднем , в среднем , в среднем

(8-10) (8-10) (8-10) (8-10) (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 420 270 650 270

Пещерный Лев Гигантская Рысь Дикий Тигр Саблезубый Тигр

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Теплые равнины От субарктики От субарктики От субарктики

и пустыня до лесов до тропических до тропических

лесов лесов

ЧАСТОТА: Редкий Редкий Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Прайд Уединенный Уединенный Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День Ночь Ночь Ночь

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Высокий (11-12) Полу (2-4) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (2d4) 1-4 1-4 1-2

АРМОР КЛАСС: 5/6 6 6 6

ДВИЖЕНИЕ: 12 12 12 12

HIT DICE: 6+2 2+2 5+5 7+2

THAC0: 15 19 15 11 (13)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/1-12 1- 2/1-2/1-2 2-5 (1d4+1)/ 2-5 (1d4+1)/

2-5 (1d4+1)/ 2-5 (1d4+1)/

1-10 2-12 (2d6)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ Задние Когти Задние Когти Задние Когти Задние Когти

2-8 (2d4) 1-3 каждый 2-8 (каждый) 2-8 (2d4)

каждый

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Удивлен Смотри ниже Удивлен Удивлен

только на 1 только на 1 только на 1

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (4 1/2’- М (4 1/2' L (6 -9 L (8 -12

6 1/2’ длинной) длинной) длинной) длинной)

МОРАЛЬ: В Среднем В Среднем В Среднем В Среднем

(8-10) (8-10) (8-10) (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 975 175 650 1,400

Большие кошки наиболее эффективные из всех хищников.

Тигр

Тигр самая большая и наиболее страшная из больших кошек. Тигры имеют красновато-оранжевый мех с темными вертикальными полосами.

Тигр - устрашающий противник в сражении и удивлен только при 1. Они - эксперты в преследовании и часто охотятся парами или группами. При нападении, они могут прыгать на 10 футов вверх, и вперед от 30 до 50 футов. Если они успешно ударяют обеими передними конечностями, их задние когти рвут на 2-8 (2d4) единиц повреждения в лапу.

Эта разновидность проживает от Субарктики до тропиков, чаще всего обитая в лесистой или закрытой местности. Тигры - ночные, уединенные животные, умелые верхолазы и пловцы, и способны к поддержанию высокой скорости. Эти животные редко сражаются между собой, но свирепо защищают свою территорию. Они также самые непредсказуемые и опасные из больших кошек, и могут не колеблясь напасть на людей. Их любимая добыча это рогатый скот, дикие свиньи и олени. Самки приносят 1-3 котят. Котята остаются с их матерью в течение нескольких лет. Если встречаются в логовище, имеется 25% шанс, что будут присутствовать детеныши.

Из-за страха перед тиграми, люди настойчиво на них охотятся, что угрожает разрушением лесов. Однако в дикой местности, тигр занимает самую высокую хищную нишу.

Саблезубый Тигр

Хотя и не член семейства кошачьих, так называемый саблезубый тигр подобен им по многим признакам. Саблезубые тигры известны из-за их клыков длиной до 6 дюймов, которые могут наносить ужасные раны. Их мощные челюсти и большие зубы дают им +2 при их Силе Атаки. Они подобны обычным тиграм, но найдены только в течение эпохи Плейстоценна.

Гепард

Гепард среднего размера, слегка поджарая кошка. Мех - песочного цвета, покрытый темными пятнами. Гепард уникален среди кошек из-за не выдвигающихся когтей.

Искусный охотник, он обеспечен естественным камуфляжем, поэтому жертвы его нападения переносят -3 при их броске на неожиданность. Они знамениты за их огромные взрывные скорости, и могут бежать в тройной скорости (45 футов в раунд) в течение трех раундов. Затем гепард должен отдохнуть в течении 3 ходов перед следующим быстрым бегом. Гепарды могут прыгать на 10 футов вверх или 20 футов вперед. Если обе передних конечности имеют счет попадание, то в течение нападения гепард способен нанести еще 1-2 единиц повреждения каждым из задних когтей. При защите молодняка, гепарды получают +2 при их нападении, и повреждении и сражаются до смерти.

Гепарды обитают на теплых равнинах и полях, часто разделяя их охотничьи угодья со львами. Их любимая добыча - антилопы, обитающие на равнинах, и они редко нападают на людей. Гепарды территориальные животные, но могут жить одни, парами или группами. Самка вынашивает 2-4 котят. Котята остаются с матерью в течении 2 лет, и могут быть полностью приручены и обучены.

Благоденствие гепардов повышается и падает с количеством добычи; когда количество антилоп и другой дичи снижается, так же снижается и популяция гепардов.

Ягуар

Ягуар - мощная кошка с сильной грудью и мускулистыми лапами. Цвет шкуры располагается от светло- желтого до коричнево красного, покрытого темными пятнами.

Ягуар нападет на все, что он чувствует как угрозу. Он полагается на невидимость, чтобы спрятаться от добычи, и часто нападает, прыгая с высоких мест. Ягуар может прыгать на 30 футов, при нападении. Если оба удара передними конечностями попадание, он рвет двумя задними когтями на 2-5 (1d4+1) единиц повреждения каждый.

Ягуар обитает в джунглях, проводя много времени на деревьях. Он превосходно лазает, плавает и выслеживает добычу. Ягуары уединенные и территориальные животные. Если найден в логовище, имеется 75% шанс, что будут иметься 1-3 котенка. Котята не сражаются эффективно.

Их сила и свирепость делают ягуаров одними из наиболее страшных хищников джунглей.

Леопард

Леопард - изящная кошка с длинным телом и относительно короткими ногами. Цвет шкуры разный, от темно-желтого до желто-коричневого, с пятнами в форме розетки.

Леопарды предпочитают прыгать на их добычу, налагая штраф -3 на бросок неожиданности их жертв. Леопарды могут прыгать вверх на 20 футов или вперед на 25 футов. Если они успешно ударяют обеими передними конечностями, они рвут задними когтями на 1-4 единиц каждый.

Леопарды, уединенные животные, обитающие в теплых пустынях, лесах, равнинах и горах. Они охотятся, и днем и ночью на животных до размера больших антилоп. Они хорошо плавают и лазают, и будут часто сидеть в верхушках деревьев, греясь под солнцем. Леопарды также будут переносить их добычу в безопасное место на дерево, чтобы спокойно съесть. Самка приносит 1-3 котенка, и заботится о них до двух лет. Если найдено в логовище, имеется 25% шанс, что там будут иметься котята. Котята не имеют никакого эффективного нападения.

Искусному хищнику, леопарду часто угрожают человеческие вторжения. В областях, где на него охотятся, он ночное животное.

Лев

Львы одни из самых больших и наиболее сильных больших кошек, они имеют желтый или золотисто-коричневый мех. Самцы имеют красивые гривы.

И самцы и самки львы - жестокие бойцы. Львы живут прайдами, с самками чаще всего охотящимися. Так как их чувства очень острые, львы могут быть удивлены только на 1. Все львы могут прыгать на 30 футов. Мужчины имеют Армор Класс 5 спереди и 6 сзади, в то время как женщины - Армор Класс 6 во всем теле. Если лев поражает обеими передними конечностями, он может бить задними когтями нанося 2-7 единиц повреждения каждый.

Львы предпочитают более теплый климат, и процветают в пустынях, джунглях, полях и болотах. Львы охотятся прайдами и они чрезвычайно территориальные животные. Прайд обычно состоит из 1-3 самцов и 1-10 самок. Львы часто убивают животных размера зебр или жирафов. Львицы будут сотрудничать при охоте, и загоне их добычи в засаду. Они, как известно, нападали на домашний скот, но почти никогда не будут нападать на людей. Логовище будет содержать от 1-10 детенышей, из которых 30-60% подростки. Детеныши неспособны сражаться. Львы плохие верхолазы и ненавидят плавать.

Львы процветают только, когда поставка дичи адекватна. Их размер и сила сделали их любимой целью людей охотников.

Горный Лев

Не истинный лев, эта коричневатая кошка - длиннее, чем их большие кузены. Если бы не их размер, самок и самцов было бы трудно различать.

Горный лев более осторожен и менее агрессивен, чем его большие родственники. Они могут прыгать вверх на 15 футов или вперед на 20 футов, чтобы нападать или отступать. Если они выигрывают попадание обеими передними конечностями, они царапают задними на 1-4 единиц повреждения каждый. Они не будут нападать на людей, если им не угрожают.

Горные львы живут в теплых и умеренных горах, лесах, болотах и равнинах. Они уединенные, с самцами и самками, поддерживающими отдельные территории. Их любимая добыча - олени. Самки приносят 2-4 котенка, которые остаются с ней в течение 1-2 лет.

Горный лев гибок и неуловим. Он имеет большой опыт по части выживания на краю человеческой цивилизации.

Пещерный лев

Пещерные львы - большие, жестокие, пестрые версии льва. Вообще они жили на равнинах эпохи Плейстоценна, и редко появляются в другом месте.

Гигантская Рысь

Гигантская рысь имеет кисточки на ушах и щеках, короткий подстриженный хвост, и пеструю окраску. Она имеет компактное мускулистое тело, сильные ноги и необычно большие конечности.

Гигантская рысь наиболее интеллектуальна из всех больших кошек и использует свой интеллект в бою. Если гигантская рысь спряталась, она избежит обнаружения в 90% времени. Рысь может прыгать до 15 футов и налагает -6 на броски неожиданности добычи. Она имеет 75% шанс обнаружения ловушек. Если гигантская рысь ударяет обеими передними конечностями, она делает попытку царапать задними когтями, причиняя 1-3 единиц повреждения каждый. Гигантская рысь почти никогда не нападает на людей.

Гигантская рысь предпочитает холодные хвойные и лиственные леса. Они могут говорить на их собственном языке с другими особями их вида, что сильно увеличивает возможности выживания. Ночная рысь преследует или нападает из засады на добычу, ловя грызунов, молодых оленей, глухарей и другую мелкую дичь. Детеныши остаются с матерью в течение 6 месяцев.

Гигантская рысь имеет все преимущества больших кошек, плюс добавленная премия высокого интеллекта, который делает ее даже более приспосабливаемой.

Кошки, Маленькие

Домашняя Дикая Эльфийская

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой населенный Любая не Арктика Умеренный лес

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1) от Полу до

Низкого (2-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (1-12) 1 (2-5) 1

АРМОР КЛАСС: 6 5 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 18 18

HIT DICE: 1/2 1 3+6

THAC0: 20 19 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2/1 (когти/зуб) 1-2/1-2/1-2 1-2/1-2/1-3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Задние Когти Задние Когти Смотри ниже

1-2 1-2/1-2

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет 20 %

РАЗМЕР: T (1’ высотой) T (1’-2’ высотой) T (1’ высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (8-10) Элита (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 7 35 650

Кошки различных размеров и окрасок обычны во всем мире. Некоторые из них это домашние животные, в то время как многие дикие.

**Бой:** Кошки - эффективные охотники, перемещающиеся изящно и невидимо; противники переносят -3 штраф при бросках на неожиданность. Превосходные чувства и проворство кошки позволяют ей быть удивленной только при 1 или 2. Чувства также позволяют ей эффективно охотиться ночью.

Кошки нападают когтями и зубами; если они поражают передними когтями, они бьют и задними когтями. Когти домашней кошки, и когти на задних ногах считаются, как только одно нападение, скорее, чем одно в лапу.

Кошки имеют выдвигающиеся когти, которые могут быть выдвинуты для лазания или втянуты для скорости. Они - проворные верхолазы, и могут лазать или передвигаться по деревьям в половине обычной нормы передвижения. Они могут прыгать на большое расстояние, чтобы избежать препятствий или прыгать на добычу.

**Логово/Общество:** Кошки обычны в обжитых регионах. Многие цивилизации держат их как домашних животных, и они могут быть одинаково найдены в домах, и дворян, и крестьян. Некоторые общества поклоняются кошкам как божественным существам, в то время как другие нации боятся и ненавидят их как посланников зла.

**Экология:** Кошки обычно используются, чтобы ограничивать численность грызунов, хотя некоторые охотники используют их, чтобы охотится на птиц и другую мелкую дичь.

Домашняя Кошка

Имеется много пород домашних кошек, все они обладают примерно одинаковыми характеристиками, отличаясь только во внешности. Средняя взрослая кошка весит от восьми до десяти фунтов, хотя некоторые избалованные экземпляры могут весить и 25 фунтов.

Кошки редко нападают на существ больших, чем они сами, хотя они защищают себя. Они часто преследуют и убивают мышей, птиц, крыс и других мелких существ. Домашняя кошка способна к броску скорости, повышая норму передвижения до 18 в раунд и поддерживая такую скорость 1d10 раундов.

Хорошо содержащаяся кошка будет жить в течение 15 лет или больше. Период беременности кошки - приблизительно два месяца, с 1d4+1 котят в каждой. Котят отнимают от груди, когда им приблизительно восемь недель. Кошки Матери сражаются до смерти, чтобы защитить котят.

Дикая Кошка

Дикие кошки подобны домашним кошкам, и некоторые из них были домашними животными, которые затем одичали. Вообще, дикие кошки - более жесткие, более сильные и более способные охотники, чем домашние кошки.

Эльфийский Кот

Коты, обитающие с эльфами, развились в волшебных существ которым, возможно, помогают тайные средства. Они очень интеллектуальны и имеют свой собственный язык, а многие могут говорить на сырой форме эльфийского языка. Некоторые живут с гномами, брауни или существами лесистой местности, и также говорят на основной форме языка их хозяев. Большинство имеет серо-коричневый мех с темными полосами.

Эльфийские кошки очень осторожны, и налагают -5 штраф броскам на неожиданность их противников. Они удивлены только на 1. Эльфийские кошки имеют 99.9% шанс передвигаться бесшумно, и 90% шанс, чтобы скрыться в глухой местности. Они - превосходные верхолазы, могут легко прыгать на 20 футов, они любят плавать и играть в воде.

Эльфийские кошки имеют волшебные способности, которые они используют, чтобы избежать врагов. Они имеют ограниченный ESP, который используют, чтобы определить намерения противника. Они могут использовать, увеличивание и подножку однажды в день, и уменьшение и дерево дважды в день; с эльфийскими кошками обращаются как с волшебниками 9-го уровня. Увеличение удваивает Hit Dice и повреждение эльфийской кошки; дерево позволяет ей принимать форму члена дерева.

Крабмен

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные и тропические морские побережья

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: Нет (В логовище: Kx5, Lx5, C)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 9, Sw 6

HIT DICE: 3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: M-L (7’-10’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 65

Крабмены – интеллектуальные крабы человеческого размера. Они ходят вертикально на двух парах ног. Маленькие клешни венчают короткие руки над их ногами и используются для прекрасной манипуляции. Две более длинных руки заканчиваются большими когтями. Два стройных глаза на стебельке находятся над клювоподобным собранием жвал, которые составляют рот крабмена. Самцы крабмены часто ярко окрашиваются, а самки могут быть красновато-коричневые, зеленые или черные.

**Бой:** Хотя в общем-то мирные, крабмены будут сопротивляться большими когтями если атакованы, причиняя 1d6 единиц повреждения в попадание. Самцы некоторых подвидов имеют увеличенный коготь на одной стороне, который наносит 1d8 единиц повреждения. Крабмены, как известно, владели оружием.

Если отрублены, члены и глаза на стебельке крабмена вырастут назад через 1-4 недели.

В некоторые времена, давление населения и нехватка продовольствия заставят крабменов жадно охотиться на других существ. Большинство таких нападений направлено на другие племена крабменов или других прибрежных жителей. Однако иногда они будут совершать набеги на прибрежные городки ради продовольствия, нападая на все что движется. Такое дикое безумие длится всего несколько дней, в течение которых население крабменов сильно уменьшается до терпимого уровня.

**Логово/Общество:** Крабмены живут как простые охотники и собиратели, существуя прежде всего на падали и морских водорослях. Большинство времени каждого крабмена потрачено на охоту, фильтрование морских водорослей, или собирание падали по берегу. Крабмены часто собирают большие количества песка в свои рты, высасывают из него органический материал, и выплевывая шарики песка и грунта размером с кулак. Эти твердые шарики выдают присутствие близлежащего логовища крабменов.

Крабмены вообще живут в прибрежных пещерах. Некоторые племена роют обширные норы в приморских утесах. В пределах комплекса нор, каждый крабмен имеет индивидуальное логовище, расположенное около большой, центральной пещеры встреч.

Самцы и самки найдены в приблизительно равных числах в племени. Они спариваются в нерегулярное время в течение года. Самка производит около 100 яиц в пределах двух недель. Они отложены в океане, где они проклевываются в прозрачные, мягкие, зигзагообразные личинки. Через шесть месяцев они линяют, получая более сильный панцирь, и начиная жить на земле. Яйца и личинки восхитительны, и хищники очень сильно уменьшают их число, прежде чем они достигают взрослой жизни. Личинки почти беззащитны, имея AC 8, 1 HD, и слабые когти, которые наносят только 1-2 единицы повреждения в попадание.

Крабмены продолжают расти и линять в течение всей их жизни, и существуют экземпляры высотой до 10 футов. Крабмен может жить до 20 лет.

Племя крабменов редко торгует с другими племенами, и почти никогда с другими интеллектуальными расами. Они производят немного артефактов, прежде всего ткань из морской водоросли, резные плавники, и вещи из морской ракушки. Хотя они часто непостоянные, некоторые весьма красивы. Хотя детали религии крабменов неизвестны, большинство артефактов, как говорят, являются религиозными по природе, и ревностно охраняются.

Каждое племя, возглавляется доминирующим, старшим самцом или самкой. Эти лидеры имеют максимальные хитпоинты, но иначе ничем не примечательны.

Крабмены говорят на собственном языке, который состоит главным образом из шипения и щелканья. Ненависть крабменов к чужому и чрезвычайная трудность их языка делают фактически невозможным для людей и подобных им рас, чтобы научиться говорить на языке крабменов. Те немногие мудрецы, кто знают что-нибудь относительно их языка, знают только несколько основных слов.

Крабменов привлекает блестящий металл, особенно серебристый металл, хотя они кажется неспособны различать серебро, платину и сталь. Логовища Крабменов часто содержат груды этих металлов, а многие куски переработаны в скульптуры. Если металл заржавел или поблек, он иногда очищается, чтобы показать сияние снова, но часто просто брошен в кучу мусора.

**Экология:** Артефакты Крабменов могут иногда стоить хорошие деньги у коллекционеров, хотя они часто хрупки, и быстро разлагаются, если сделаны растений.

Крабмены, по слухам, очень вкусны, особенно их ноги и когти. Примитивные прибрежные жители, особенно сагуане, рассматривают их деликатесом и часто совершают набеги на деревни крабменов. Их панцири высохнут и станут ломкими скоро после того, как они удалены или линяют, так что они не могут использоваться как доспех. Когти могут использоваться как временные дубины.

Крокодил

Крокодил Гигантский Крокодил

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: ------------ Субтропический и тропический/------

--------- Морские болота и реки -----

ЧАСТОТА: Обычный Очень редкий до обычного

ОРГАНИЗАЦИЯ: Нет Нет

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 3-24 От 1 до 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 4

ДВИЖЕНИЕ: 6, Sw 12 6, Sw 12

HIT DICE: 3 7

THAC0: 17 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/1-12 3-18/2-20

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность Неожиданность

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (8'-15' длинной) H (21'-30' длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (9) Устойчивая (11)

ЦЕННОСТЬ XP: 65 1,400

**Крокодил** – большая опасная хищная рептилия живущая в тропических и субтропических климатах. Он проводит большинство своего времени, плавая в болотах, реках или других больших водоемах.

Крокодил – один из наиболее страшных и самых уродливых хищников тропиков. Он имеет длинное приземистое тело, размером от одного фута до более десяти футов длиной. Большинство зрелых экземпляров располагается от восьми до 15 футов длиной, а некоторые даже больше. Много мудрецов доказывают, что крокодилы никогда не прекращают расти. Челюсть крокодила заполнена длинными острыми коническими зубами. Мощная пасть великолепно приспособлена к хватанию добычи из под воды и ее расчленения. Его четыре коротких лапы очень мощны, и могут продвигать крокодила быстро через воду и по земле. Его длинный хвост также очень силен и иногда используется на земле, чтобы сбить с ног противника.

Крокодил покрыт жесткой рогатой кожей, которая очень хорошо гармонирует с окружающей водой. Его глаза и обоняние помещены так, чтобы при плавании крокодила, только они оставались над водой, позволяя животному обнаружить и напасть из засады на добычу. Крокодил имеет большой опыт по части плавания в воде и сохранения представления, что он не является ничем больше чем плывущее бревно.

**Бой:** Когда жадные, голодные крокодилы нападают на что-нибудь, что они считают съедобным, включая людей. Они предпочитают лежать и ждать свою добычу (-2 штраф броску на неожиданность противника), и чрезвычайно чувствительны к движениям в воде. Они были известны стремительностью и бесшумно подплывают к берегу и хватают человека, затягивая его под воду. Они предпочитают нападать своими мощными челюстями, причиняя 2d4 единицы повреждения, и ударяя своими хвостами на 1d12 единицы повреждения. Крокодилы сражаются между собой за любую добычу, которую они хватают в свои челюсти, иногда разрывая на части свою жертву. Единственная вещь, которая может замедлить крокодила – это холод. Они станут медленными и вялыми (уменьшенными до 50% их обычного движения) когда температура падает ниже 40 F (9' С).

**Логово/Общество:** Крокодилы иногда собираются в большие стаи, но по природе они не общительны, и при этом они не сотрудничают на охоте. Они хорошо скрывают свои логовища и будут часто тянуть свою добычу к их логовищам перед едой. Когда вкусный кусочек попадается на их пути, группа крокодилов войдет в кормящее безумие, каждый попытается получить свою часть. Они охотятся почти ежедневно, прежде всего в воде, редко на земле. Их вкусы широки: рыба, люди, маленькие млекопитающие, водные птицы, и даже небрежный лев, как известно, попадал в их челюсти. Голодные крокодилы будут иногда переворачивать вверх ногами лодки, чтобы посмотреть что выпадет.

Крокодилы спариваются один раз в год, и самка откладывает приблизительно 60 яиц, тщательно закапывая их в песке. В отличие от многих других рептилий, самка тщательно охраняет свои яйца, защищая их от других хищников. Когда для яиц приходит время проклевываться, мать помогает им, отрывая яйца из песка. Недавно вылупившийся молодняк брошен полностью на своих собственных ресурсах выживания. Очень мало молодняка выживают до зрелости.

Болота и реки – это не единственное местожительство крокодила. В недавние годы ходили ужасные слухи, что некоторые из этих рептилий устроили свои логова в коллекторах городов в тропических регионах, живя на отходах и падали.

**Экология:** Крокодил – огромный хищник и имеет мало конкурентов за продовольствие из других водных существ. Один из немногих монстров, которые могут конкурировать с ним – это драконья черепаха. Даже на берегу реки он мало кого боится из конкурирующих хищников; большинство предпочитает не связываться с крокодилом. Единственный хищник, угрожающий крокодилу – это человек, который охотится на него за его жесткую кожу, который, может быть выделана в красивую, сверкающую кожу. На крокодилов также охотятся, чтобы устранить опасность, которую они представляют для общин прибрежной полосы.

Гигантский Крокодил

Эти существа более редкие чем их меньшие родственники. Они достигают размеров от 21 до 30 футов длиной, и они также продолжают расти до смерти. Гигантские крокодилы типично населяют соленую воду или доисторические местности, где они были, знают, чтобы вытягивать жилы из акул, маленьких китов, и маленьких мореходных судов, типа рыбацких лодок. При нападении на маленькую лодку, их любимая техника протаранить ее, делая попытку опрокидывать и разбить ее своими огромными челюстями. Они, как известно, насыщались уловом в рыбацких лодках, и затем отплывали, оставляя рыбаков невредимыми.

Крысы

**Крыса (Гигантская) Осквип**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Подземный

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь

ДИЕТА: Мусорщик Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1)

Полу - (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет(C в логовище) D в логовище

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный (злой) Нейтральный

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 1-100 (5-50) 2-24

АРМОР КЛАСС: 7 7

ДВИЖЕНИЕ: 15 (12, Sw 6) 12, Br 1/2

HIT DICE: 1/4 (1/2) 3+1

THAC0: 20 16

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1 (1-3) 2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Болезнь Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: T (1’ долго) S (2’ в плече)

T (2’ долго)

МОРАЛЬ: Ненадежный (2-4) Неустойчивый (7)

Неустойчивый (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 7 (15) 120

**Крысы** - длиннохвостые грызуны длиной 5-12 дюймов. Они агрессивны, всеядны и приспосабляемы, и они часто несут болезни. Статистика в курсиве выше относится к гигантской крысе. Статистика без italicized входа относится к обоим множествам.

**Черная крыса** - приблизительно длиной 8 дюймов, с хвостом по крайней мере такой же длины, вытянутым телом, острым носом, и длинными ушами. "Черная" крыса темно серая с коричневатыми пятнами и серым или белым животом. Она - хороший верхолаз (лазание 3) и прыгун, но не может плавать.

**Коричневая крыса**, также известная, как коллекторная крыса или причальная крыса, длиной примерно 5-10 дюймов, с хвостом короче чем у черной крысы. Глаза и уши также меньше, но она имеет более толстое тело. Коричневые крысы могут быть серые, белого, черного или пестрого цветов. Они не умеют лазить, но превосходные пловцы (плавание 3) и копатели. Если крысы заражают здание, черные крысы обитают, на верхних этажах, а коричневые крысы занимают более низкие этажи и подвалы.

**Бой:** Крысы обычно бегут, от всего что больше чем они сами, но пойманная крыса будет делать, что-нибудь, чтобы выжить и стая голодающих крыс нападет на что-нибудь, чтобы кормиться. Нападение Крыс с их острыми передними зубами часто несет болезни, так что укус крысы имеет 5% шанс инфицирования жертвы серьезной болезнью, если жертва не делает успешную инстинктивную защиту против яда. Обычные крысы боятся огня, но преодолевают это когда очень голодны.

Со стаей крыс можно обращаться как с единственным монстром, имеющим назначенное число Hit Dice и автоматически причиняющем повреждение каждый раунд маленьким существам в области стаи. Типичная стая могла бы охватывать 10x10-футовую область, иметь 4 HD, и причинять 4 единицы повреждения за раунд. Оружие имеет немного эффекта на стаю, но заклинания действующие на область и некоторые другие нападения (типа масла) эффективны. Когда стая потеряла хитпоинты, она рассматривается рассеянной и неспособной причинить массовое повреждение.

Логово/общество: главная цель крыс состоит в том, чтобы найти продовольствие. Стаи часто роют норы в помещения где есть продовольственные запасы. Гнездо Крыс из ткани, бумаги, или дерева.

**Экология:** Крысы очень плодовиты, производя потомство от трех до пяти раз в год. Коричневые крысы производят 2d4+6 детенышей за помет, в то время как черные крысы содержат только 5-6 детенышей. Оба типа крыс всеядны. Коричневые крысы, как рассматривается, являются более агрессивными чем черные крысы. Их зубы чрезвычайно мощны; они, как известно, грызли отверстия в ведущих трубах. Крысы имеют продолжительность жизни от двух до четырех лет.

Щетинистые крысы

Щетинистые крысы (также известные как торговые крысы и грузовые крысы) принадлежат к намного менее агрессивному семейству крыс известных как лесные крысы. Они серо-голубые(дымчатые) серые выше и белые на своих подбрюшьях. Размером они - почти с коричневых крыс. Щетинистые крысы строят гнезда или норы в лесистых областях. Они привлечены к маленьким, блестящим объектам и иногда крадут их и несут к своему запасу. Грузовые крысы травоядны и не будут нападать на людей. Они не несут болезни. Щетинистые крысы могут быть обучены.

Гигантские Крысы

Эти мерзкие животные чума подземных областей типа склепов и подземелий. Их норы изрешетили много кладбищ, где они обманывают гхол, пробираясь к недавно закопанным трупам. Гигантские крысы коричневого/черного цвета с белым подбрюшьем, и похожи на коричневых крыс с толстыми телами и более короткими хвостами. Как с обычными крысами, любое существо, которого укусила гигантская крыса имеет 5 % шанс за рану получить изнурительную болезнь; успешная инстинктивная защита против яда предотвращает получение болезни. Гигантские крысы избегают нападать на сильные партии если не одержимы голодом или не управляются существами типа вампиров и крыс оборотней. Гигантские крысы напуганы огнем и бегут от него кроме как, если управляются голодом или магией. Они - превосходные пловцы и могут нападать в воде также как на земле.

Осквип

Осквип - многоногий грызун размером с маленькую собаку. Это волосатое существо, с огромными острыми и большими зубами. Большинство имеет шесть ног, но некоторые (25%) имеют восемь, а несколько (5%) имеют 10. Жесткая кожа этих существ бледно желтого цвета.

Осквипы строят маленькие, тщательно скрытые туннели, и их зубы достаточно остры, чтобы рыть сквозь камень. Если кто-то входит в область, в которой имеются туннели осквипа, существа могут появляться неожиданно, и противники получают -5 к броскам на неожиданность. Осквип территориальное существо и нападает бесстрашно и свирепо. Осквипы не боятся огня, но - плохие пловцы (50% тонет, 50% плывет с нормой передвижения 1).

Осквипы трудны в приручении, но гремлины и несколько волшебников преуспели, давая драгоценные камни этим существам, поскольку они собирают блестящие объекты. Кожа Осквипа - мягкая и водостойкая, и их зубы могут использоваться в магии рытья.

Летучая Мышь

**Ночной**

**Обычная Большая Огромная Азмит Охотник Зловещая**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Теплые пещеры Любая земля Любая земля Любая земля

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Редкий Редкий Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Рой Скопление Скопление Уединенный Бол. Группа Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь Ночь Любой Ночь/любое Любое

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный Всеядный Плотоядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1) Низкий (5-7) Высокий (13-14) Средний до Средний до

Высокий (8-14) Експерт (8-16)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет C Нет М, O, Z Нет

(в логовище)

ЖИЗ. ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтр. злой Хаотично Нейтр. злой Зак. злой

нейтральный

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 1-100 3-18 1-8 1 1-12 1d6

(1-30 в логовище)

АРМОР КЛАСС: 8 8 7 (см. ниже) 2 6 3

(смотри ниже)

ДВИЖЕНИЕ: 1, Fl 24 (B) 3, Fl 18 (C) 3, Fl 15 (C) 3, Fl 24 (A) 2, Fl 18 (A) 2, Fl 21 (A)

HIT DICE: 1-2 hp 1d4 hp или 1 4-6 2 2+2 4+4

THAC0: 20 19 или 20 17 (4 HD) 19 19 17

15 (5-6 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 2 4 1

ПОВРЕЖД./НАПАДЕНИЕ: 1 1d2 или 1d4 2d4 1/1-2 1-4/1-2/ 2-5

1-2/1-6

или 3-12

СПЕЦ. НАПАДЕНИЕ: См. ниже Нет См. ниже Исп. Магию Нет Исп. Магию

СПЕЦ. ЗАЩИТА: Нет См. ниже См. ниже Исп. Магию Нет Энерг. поле

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет 40% Нет 70%

РАЗМЕР: T (1’) М (5’-6’) H (12’-16’) S (3’) М (7’) L (9’)

МОРАЛЬ: Ненадежная Неустойчивая Устойчив.(11-12) Элита (14) Устойчив. (11) Чемпион(15-16)

(2-5) (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 35 420 (4 HD) 650 175 2,000

650 (5 HD)

975 (6 HD)

**Летучие мыши** - обычные животные во многих частях мира. В то время как обычные летучие мыши раздражают, но безопасны, большинство других могут быть смертельны. Известно почти 2,000 различных разновидностей летучих мышей, можно найти размах крыла от меньше чем двух дюймов до 15 футов или больше. Маленькое тело обычной летучей мыши походит на мышь, в то время как крылья сформированы из дополнительной кожи, протянутой поперек членов лап. Большие летучие мыши похожи на своих маленьких собратьев.

Несмотря на общую веру, что летучие мыши слепы, почти, все известные разновидности имеют довольно хорошее зрение. Однако в темноте, они не полагаются на зрение, но определяют свое расположение по эху. Испуская высокий писк и улавливая его эхо, они могут "видеть" окружающий мир.

**Бой:** Обычные летучие мыши нападают только если загнанны в угол и нет другого выхода. Если они ранены, летучие мыши имеют тенденцию стать испуганными и смущенными. Это заставляет их роиться вокруг и часто сталкиваться с предметами. Типичный рой летучих мышей обычно быстро гасит факелы (шанс 1% на летучую мышь, столкнутся за раунд), использование запутывающего заклинания (бросок Мудрости, требуемый, чтобы использовать заклинания), запрещение способности воюющих сторон владеть оружием (-2 THAC0 штраф), и иначе мешает этому. При идеальных условиях полета, Армор Класс летучей мыши, оценивается от 8 до 4.

**Логово/общество:** В то время как летучие мыши найдены почти везде, они предпочитают теплый и влажный климат. Некоторые разновидности впадают в анабиоз в течение холодного сезона, а некоторые - мигрируют. Летучие мыши живут в пещерах, темных зданиях или влажных расщелинах, висящих вниз головой в течение дня, и просыпаясь в сумерках, чтобы кормиться в течение ночи. В больших, изолированных пещерах могут иметься тысячи летучих мышей.

**Экология:** Большинство летучих мышей ест плоды или насекомых, хотя некоторые включают маленьких животных или рыбу в свою диету. Редкие летучие мыши вампиры прилетают ночью, чтобы пить теплую кровь живых млекопитающих, но жертвы - редко люди или полулюди. Нужно быть осторожными, чтобы не путать летучую мышь вампира с истинным вампиром в этом отношении.

Личинки гнили и отвратительные пресмыкающиеся - среди немногих существ, известны жизнью в гуано на полу больших пещер наполненных летучими мышами, делая любые экспедиции в такие пещеры, действительно опасными. Если вредный аромат от гуано не достаточен, чтобы прогнать авантюристов (отдельная проверка Конституции, чтобы остаться), это сделают ползающие обитатели.

Большая Летучая Мышь

Эти существа - большие версии плотоядного разнообразия обычной летучей мыши с 3-футовыми по длине телами и 5-6 футовым по длине размахом крыла. Они останавливаются в темных пещерах, обычно в подземелье, и зависят от их звуков в полете, чтобы компенсировать их плохое зрение. Только 10% гигантских летучих мышей имеют больше чем 1 Hit Die.

Чрезвычайно маневренные в полете, большие летучие мыши получают премию Армор Класса +3 когда противник с Ловкостью 13 или меньшим количеством стреляет из метательного оружия по ним. Существо должно садится (обычно на жертву) чтобы нападать зубами. Типичный представитель этой разновидности причиняет 1d2 единиц повреждения зубами, в то время как больший причиняет 1d4 единиц повреждения. Любой, кого укусила большая летучая мышь имеет шанс 1% за единицу выполненного повреждения, получить бешенство.

Когда бешенство получено, имеется инкубационный период в 1d4+6 дней. Как только этот период закончился, жертва имеет 10 дней жизни. Жертва не может пить или есть чего-нибудь и чрезмерно раздражительна. Что-нибудь от громких шумов до пробуждения ночью может выводить из себя жертву (Данжон Мастер определяет триггеры характера). Если характер вспыхивает, жертва бросает проверку Мудрости. Если проверка терпит неудачу, персона бешено нападает, пока она не убита или падает без сознания. Когда персонаж получает бешенство, он или она умирает от страдания, если не вылечено желанием, изменением действительности, ограниченным желанием, вылечиванием болезни или подобным заклинанием.

Огромная Летучая Мышь (Мобат)

Мобаты предпочитают теплокровную добычу, которую они кусают клыками до смерти. Они имеют тусклый и злой интеллект, который дает им желание сверкающих объектов. Так ка типичный мобат имеет размах крыла от 12 до 16 футов, они должны иметь большое пространство для взлета и посадки.

Полет мобатов настолько быстр и бесшумен, что их жертвы, переносят -3 штраф их броскам на неожиданность. Они могут также издавать пронзительный визг, который причиняет такую большую боль, что жертвы стремятся закрыть уши скорее чем сражаться, если инстинктивная защита против парализации не успешна. Этот визг всегда используется, если добыча сопротивляется, и он эффективен в 20-футовом радиусе от мобата. Обратите внимание, что передвигающиеся мобаты имеют Армор Класс 2. При плохих условиях полета их Армор Класс ухудшается и поднимается до 7. Когда они не в полете, мобаты имеют Армор Класс 10.

Азмит

Азмиты едят на цветы, маленькие растения и насекомых. Они - уединенные странники, хотя они имеют " любимые охотничьи места " к которым они возвращаются. Они часто взаимодействуют с гуманоидами для взаимной выгоды, иногда формируя лояльную дружбу в процессе. Азмиты, как известно, часто сопровождали существа всю их жизнь, а иногда сопровождают существ и после смерти. Продолжительность жизни азмитов - теперь неизвестна, но как полагают, больше 100 лет. Они - не помощники, так как волшебники понимают этот термин; никакой прямой контроль не может быть осуществлен над ними, кроме как заклинаниями.

Азмиты имеют украшенные гребнем головы и бородатые подбородки, белые, не имеющие зрачка глаза, и жесткую серую, сиреневую, или изумрудно зеленую кожу. Они испускают пронзительный писк тревоги или гнева, и покоряющее, жидкое хихиканье восхищения или развлечения. Они связываются телепатией, которая имеет диапазон 60 футов, и имеют инфровидение до 90 футов. Они могут узнавать жизненные ценности три раза в день, становиться невидимыми (сами только на шесть раундов или меньше, кончающееся, когда азмит делает успешное нападение) однажды в день, и создавать тишину 15 футовом радиусе, сосредоточенном на себе, однажды в день.

В бою, азмит кусает на 1 единицу повреждения и ударяет мощным острым как игла хвостом на 1d2 единицы. Дважды в день, азмит может делать нападение электрошком, передавая 1d8+6 единиц электрического повреждения через любой физический контакт с другим существом. Это нападение может быть объединено с физическим нападением для совокупного повреждения.

Ночной Охотник

Эта разновидность, известна как драгазар, названая по имени авантюриста который первым приручил одного. Ночной на поверхности, он активен в любое время во мраке подземелья. Он ест падаль если может, но обычно охотиться на маленькие животных. Голодный драгазар, как известно нападает даже на домашний скот, дроу или людей.

Ночные охотники нападают кусая добычу (1d4), разрывая ее когтями крыльев (1d2 каждым), и разрубая (1d6) или ударяя (3d4) их ловким, треугольно-форменным острым как бритва хвостом. Они преследуют их добычу, летя низко и скрываясь за пригорками, горными хребтами, деревьями или сталактитами, нападая из засады. Они имеют инфровидение в 120 футов, но редко удивляют противников, так как они испускают повторяющиеся, гагара подобные крики когда возбуждены.

Логовище ночного охотника обычно содержит более 30 существ. Они типично живут в симметричных пещерах, или над землей в высоком, плотном лесу. Ночные охотники не остаются есть, там где они чувствуют себя подвергнутыми опасности, так что их логовища часто содержат сокровища, вывалившиеся из добычи, которую они принесли. Ночные охотники висят вниз головой во сне. Они бархатного оттенка, даже их когти, и имеют фиолетовые, оранжевые или красные глаза.

Зловещая

Эти таинственные абсолютно черные существа наиболее близко походят на манту. Они не имеют никаких ясно различимых голов и шей, и их очень сильные крылья не показывают видных обычно костей пальцев как у большинства летучих мышей. Естественная способность к левитации позволяет им висеть неподвижно в воздухе. Это странное появление и поведение заработало им темное имя, но зловещее не злое. Над землей, они предпочитают охотиться ночью, когда их 160 футовое инфровидение наиболее эффективно. Они едят падаль, если нет никакого другого продовольствия, и регулярно пожирают цветы и обирают стручки всех видов.

Зловещие являются, стойкими к магии и знатоками ее использования. В дополнение к их левитации, они всегда окружены естественным 5-футовым полем энергии, родственной стене силы. Это поле не предоставляет никакую защиту против заклинаний или рукопашных нападений, но все метательные атаки остановлены; обычные снаряды отклонены, и такие эффекты, как волшебный снаряд и струя кислоты Мелфа поглощены безопасно. Кроме того, все зловещие могут использовать, держать монстра (как заклинание) однажды в день. Они обычно спасаются таким образом от существ более мощных чем они сами, но могут использовать его при охоте, если голодны.

Любопытно, хотя они всегда бесшумны (связываясь с другими своего вида только через 20 футовую ограниченную телепатию), зловещие любят музыку - и пение и инструментальную. Многие барды, играющие музыку у походного костра находят их или непосредственно окружены бесшумным кругом плывущих зловещих. Если они непосредственно не атакованы, зловещие не будут досаждать барду любым способом, но могут следовать за источником музыки, собираясь ночь за ночью, чтобы формировать довольно укрощенную аудиторию.

Зловещие обычно встречаются в маленьких группах и как все думают, имеют длинную продолжительность жизни. Их социальные привычки и любовные ритуалы неизвестны

Лизардмены

**Лизардмен Королевский Ящер**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: -------- Тропические, субтропические и умеренные болота --------

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной Племенной

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Специальный Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низко (5-7) Среднее число (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Хаотично злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 8-15 (1d8+7) 1

АРМОР КЛАСС: 5 3

ДВИЖЕНИЕ: 6, Sw 12 9, Sw 15

HIT DICE: 2+1 8

THAC0: 19 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2/1-2/1-6 5-20 (3d6+2)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Трезубец

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (7’ высотой) L (8’ высотой)

МОРАЛЬ: 14 16

XP ЦЕННОСТЬ: 65 975

Патрульный лидер 65

Подлидер 120

Военный лидер 270

Шаман, 3-го 175

Шаман, 5-го 650

Шаман, 7-го 975

**Лизардмены** - дикие, амфибийные, рептилийные гуманоиды, которые живут падалью, набегами и, в менее враждебных областях, ловом рыбы и собиранием.

Взрослые лизардмены от 6 до 7 футов высотой, и весят от 200 до 250 фунтов. Диапазон тонов кожи от темно-зеленого до серо-коричневого, и их чешуя кажется покрытой пятнами. Их хвосты составляют в среднем от 3 до 4 футов длиной и не хватательные. Мужчин почти невозможно отличить от женщин без близкого осмотра. Одежда Лизардменов ограничена нитями костей и других варварских украшений. Лизардмены говорят их собственном языке.

**Бой:** В бою, лизардмены сражаются как неорганизованные индивидуумы. Если они имеют равенство или преимущество над их противниками, они имеют тенденцию к фронтальным нападениям, и массированной атаке. Однако когда они превзойдены численностью или на их родной земле, они станут коварными и свирепыми противниками. Ловушки, внезапные засады, и набеги - одобренная тактика в этих ситуациях. В то время как они дики в индивидуальной рукопашной схватке, лизардмены имеют тенденцию быть отвлеченными продовольствием (типа убитых противников) и простыми сокровищами, которые могут позволить части из них убегать. Они иногда берут заключенных как рабов, для продовольствия, или жертв в неясных племенных обрядах.

На каждых 10 встреченных лизардменов, будет иметься один патрульный лидер с максимальными хитпоинтами (17 hp) и шансом 50% на шамана с 3 Hit Dice и способностями жреца 3-го уровня. Если встречены одно или большее количество племен, каждое племя будет также иметь военного лидера с 6 Hit Dice, двумя подлидерами с 4 Hit Dice, и шамана 4 или 5 Hit Dice (шанс 50 % каждого). Любая группа двух или больше племен имеет шанс 50% на дополнительного шамана с 7 Hit Dice. Кроме того, каждая такая группа имеет совокупный шанс 10% за племя, чтобы быть во главе с королевским ящером. Если королевский ящер присутствует, шаман 7 Hit Dice всегда будет присутствовать, и все патрульные лидеры от каждого племени (то есть, 10% мужских воинов) будут объединены в одну фанатичную охрану королевского ящера.

**Логово/Общество:** Лизардмены типично найдены в болотах, топях и подобных местах, часто (35%) живущих полностью под водой в заполненных воздухом пещерах. Племя редко числом больше чем 150 индивидуумов, включая женщин и головастиков. Это не нередко для нескольких племен в области, чтобы сколотить неофициальный союз против посторонних, включая и другие племена лизардменов.

Лизардмены всеядны, но часто предпочитают человеческую плоть любому другому продовольствию. Из-за этого, как известно, они нападали из засады на людей, собирая трупы и захватывая оставшихся в живых, и ведут партию назад к их логовищу для невежливого и неприятного банкета.

**Экология:** Лизардмены имеют мало естественных врагов. Они захватывают людей, полулюдей или гуманоидные поселения, если они близлежащие. Яйца Лизардменов жестки и несъедобны, как и их плоть, но их кожа иногда может работать как чешуйчатая броня (Армор Класс 6). Лизардмены не производят никакого искусства, артефактов или торговых товаров.

Продвинутые Лизардмены

Приблизительно 1 племя из 10 развилось к более высокому состоянию. Эти лизардмены живут в сырых хижинах, используют щиты (таким образом Армор Класс 4) и швыряют колючие дротики (диапазон 30 ярдов, 1-4 единиц повреждения) или охотничьи копья (1-6 единиц повреждения) перед столкновением с врагом. Они используют дубины лизардменов (обращаются как с утренними звездами, 2-8 единиц повреждения), а лидеры могут использовать захваченные мечи или другое вооружение. Шанс этих продвинутых лизардменов, иметь королевского ящера удвоен, то есть, 20% совокупный шанс на племя.

Королевский Ящер

Королевский ящер - лизардмен вышеупомянутого среднего роста и интеллекта, ведущий одно или несколько свободно организованных племен лизардменов. Королевский ящер наиболее часто вооружается большим трезубцем, которым он владеет с большим умением и свирепостью. В руках королевского ящера, оружие причиняет 5-20 (3d6+2) единиц повреждения. Если Сила Атаки на 5 или более больше чем счет, необходимый, чтобы поразить, королевский ящер причиняет двойное повреждение (с минимумом 15 единиц).

Королевский ящер обычно требует двух людей каждую неделю. Если никакие люди не доступны, полулюди, и другие гуманоиды будут разыскиваться. Если и они не доступны, двое из телохранителей королевского ящера будут убиты и съедены вместо них.

Лич

Лич Полулич

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночки Одиночки

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Смотри ниже

ДИЕТА: Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Супер-гений (19-20) Супер-гений (19-20)

СОКРОВИЩЕ: A Z

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любые Злые Любые Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

АРМОР КЛАСС: 0 Смотри ниже

ДВИЖЕНИЕ: 6 Смотри ниже

HIT DICE: 11+ Смотри ниже

THAC0: 9 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 Смотри ниже

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражение +1 или Смотри ниже

лучшее оружие

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Смотри ниже

РАЗМЕР: М (6’ высокий) М (6’ высокий)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18) Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 8,000 10,000

**Лич**, возможно, единственная наиболее мощная форма известной нежити. Они ищут собственную силу любой ценой и имеют небольшой или никакого интереса в делах живых, кроме случаев, где эти дела пересекаются с их собственными.

Лич очень походит на мертвяка или мумию, такой же изможденный и скелетный по форме. Глазницы существа черные и пустые, если бы не жестокий свет, который служит личу глазами. Лич может видеть как обычно даже в полной темноте, но не затронут даже самым ярким светом. Аура холода и темноты исходит от лича, которая делает его зловещим и внушающим страх видом. Первоначально они были волшебники по крайней мере 18-го уровня.

Личи часто (75%) одеты в богатые одежды благородных. Если лич одет не так, он будет найден в одеждах прежней профессии. В любом случае, одежда будет изодрана и гнить с шансом 25%, быть волшебным некоторым способом.

**Бой:** Хотя лич редко будет участвовать в фактическом рукопашном бою с теми, кто рассматривается его врагами, он очень способный к проведению собственного сражения.

Аура волшебной силы, которая окружает лича настолько мощная, что любое существо с меньше чем 5 Hit Dice (или 5-й уровень), которое видит его должно спастись против заклинания или бежать в ужасе 5-20 (5d4) раундов.

Если лич касается живого существа, аура абсолютного холода причинит 1-10 единиц повреждения. Далее, жертва должна спастись против паралича или быть неспособной передвигаться. Этот паралич продолжается пока не рассеян некоторым способом.

Личи могут быть поражены только оружием с, по крайней мере, +1 волшебной премией, или монстрами с 6 или более Hit Dice и(или) волшебными свойствами. Волшебная природа лича и ожившего состояния делает его совершенно безразличным к обаянию, сну, ослаблению, полиморфизму, холоду, электричеству, безумию или смертельному волшебству. Жрецы по крайней мере 8-го уровня могут пытаться изгнать лича, а паладины не меньше чем 10-го уровня.

Лич способен использовать заклинания также, как это делал при жизни. Это все еще требует использования книг заклинаний, волшебных компонентов, и подобных объектов. Важно обратить внимание, что большинство, если не все, личи имели много времени на то, чтобы исследовать и создавать новые волшебные заклинания и объекты. Таким образом, авантюристы должны быть подготовлены к тому, чтобы стоять перед магией, которой они никогда не видели прежде, при преследовании лича. Кроме того, личи способны использовать любые волшебные объекты, которыми они могли бы обладать, как если бы они были все еще живы.

Нанесение поражения личу в бою действительно трудно, но фактически уничтожить существо еще тяжелее. Во всех случаях, лич защитит себя от уничтожения созданием талисмана, в котором он хранит силу жизни. Он подобен заклинанию магического сосуда. Чтобы гарантировать заключительное разрушение лича, тело должно быть полностью уничтожено, а талисман должен быть найден и разрушатся некоторым способом. Так как лич всегда будет проявлять большую осторожность, и позаботится о том, чтобы талисман был хорошо скрыт и защищен, это может быть еще более трудно, чем поражение лича в физической форме.

**Логово/Общество:** Личи - обычно одиночные существа. Они отвергли их место среди живых существ выбором и теперь хотят иметь дело с миром людей насколько возможно меньше. Время от времени, однако, интерес лича к большому миру может быть повторно пробужден некоторым великим случаем персональной важности.

Лич будет делать дом в некоторой зловещей укрепленной области, часто сильной башне или обширном подземном склепе.

Когда лич решает выйти в мир вне логовища, острый интеллект делает его опасным противником. В некоторых случаях, лич будет зависеть от волшебных способностей, чтобы выполнить свои цели. Однако, если этого не достаточно, лич способен к оживлению сильных отрядов нежити, действующих от своего лица. Если такое имеет место, бесконечное терпение и хитрость лича, более чем восполняют свойственные неудобства меньших форм нежити, которой он командует.

Хотя лич не имеет никакого интереса в добре или зле, как мы это понимаем, существо будет делать, все что должно по собственным причинам. Так как чувствует, что жизнь имеет небольшую важность, лич часто рассматривается как зло теми, кто встречаются с ним. В редких случаях, личи наиболее необычной природы могут быть найдены, имеющими любые жизненные ценности.

Лич может существовать в течение столетий без изменений. Желание заставляет его использовать все новые виды магии и использовать мистические способности, не доступные ему в предыдущей жизни. Смыслом его жизни становится поиск силы, и часто он забывает сое прежнее существование. Немного личей помнят свои старые имена, когда годы унесли из них последние остатки человеческого. Вместо этого, они часто принимают псевдонимы подобно “Черная Рука" или “Забытый Король". Знание истинного имени лича, по слухам, дает над ним власть.

**Экология:** Лич - не из этого мира. Хотя он был однажды живым существом, он вступил на неестественное существование.

Чтобы стать личем, волшебник должен готовить талисман при помощи зачаровывания предмета, магического сосуда, постоянства и заклинания перевоплощения. Талисман, которым может быть почти любой объект, должен иметь самое прекрасное мастерство и материалы с ценностью не менее 1,500 золотых за каждый уровень волшебника. Как только этот объект создан, потенциальный лич должен создать микстуру чрезвычайной токсичности, которая затем очарована следующими заклинаниями: астральная форма, постоянство, конус холода, симулирование смерти и оживление мертвеца. Затем, в полнолуние, микстура принимается внутрь. Вместо смерти, микстура заставляет волшебника подвергнуться трансформации в новое состояние. Бросок выживания после общего шока требуется, с неудачей, указывающей на ошибку в создании микстуры, которая убивает волшебника и делает его навсегда мертвым.

Полулич

Полулич - как название и подразумевает, более слабую формк лича. Часто, это - стадия, в которую лич в конечном счете разовьется как сила, которая пережила свою физическую форму, и постепенно угасает. В большинстве случаев, все, что остается от тела полулича это череп, некоторые кости и груда пыли.

Когда он узнал все, что как он чувствует, он может узнать в ожившей жизни, лич продолжит поиск силы в странных неизвестных планах, куда не добирались даже самые знающие из мудрецов. Так как физическое тело теперь становится для него бесполезно, лич оставляет его распадаясь, как он должен был бы сделать столетия назад.

Если последнее место отдыха полулича остается, когда он вернется, пыль, которая была, его телом поднимется и примет человекоподобную форму. В случае самых старых полуличей (25%), форма встанет и будет угрожать, но рассеется без нападения, через 3 раунда, если не атакована. Однако, более молодые полуличи (75%) все еще сохраняют связь с их оставшимся телом, и обладают способностями темного духа. Эта форма пыли не может быть изгнана. Кроме того, она может сохранять энергию нападений и использовать эту силу против противников. Если пылевая форма атакована, каждая единица повреждения, которая ей нанесена, преобразована в единицу энергии. Так как полулич будет падать назад и кажется, переносить ущерб от каждого нападения (хотя он фактически не причинен), нападавшие, вероятно, усилят натиск в попытках уничтожить его. Как только полулич приобрел 50 единиц энергии, он примет форму, которая очень напоминает более раннюю ожившую форму лича и имеет свойства и способности злого духа, но которая не может быть изгнана.

Если кто-либо касается черепа, он поднимется в воздух и повернет лицо к наиболее мощному из злоумышленников (использующий заклинания будет иметь приоритет перед всеми остальными). Немедленно, он начинает завывание, которое действует как смертельный луч, затрагивая всех существ в пределах радиуса 20' от черепа. Те, кто будут не в состоянии спасаться против смерти, навсегда мертвы.

На следующем раунде, полулич использует другой способ нападения. Чтобы достигать статуса полулича, лич, должен заменить 5-8 (1d4+4) зубов драгоценными камнями. Каждый из этих драгоценных камней теперь служит как мощное волшебное устройство, которое может стать ловушкой для души противника. Физическое тело кого-то попавшего в заключение к полуличу разрушается и сгнивает за один раунд. Как только он высосал жизненную сущность из наиболее мощного члена партии, череп падает назад на пол. Если к нему опять прикасаются, полулич может повторить это нападение, пока все драгоценные камни не заполнены. Амулет защиты жизни будет преобладать над драгоценными камнями, но тело персонажа неизбежно погибнет.

В дополнение к нападениям, упомянутым выше, полулич может также объявлять мощное проклятие на тех, кто его потревожит. Оно может быть настолько могущественным, чтобы включать: всегда поражаемы врагами, никогда делают инстинктивную защиту, или неспособность приобретать новые единицы опыта. Проклятия Полулича могут быть преодолены снятием проклятия, но когда проклятие удалено, жертва навсегда теряет одну единицу обаяния.

Череп полулича -6 Армор Класса и имеет 50 хитпоинтов. Он может быть затронут только несколькими заклинаниями: заклинание забыть заставит его упасть вниз без нападения (воя или высасывания души); рассеивание зла будет причинять ему 5-8 (1d4+4) единиц повреждения; заклинание разрушения причинит ему 3-18 (3d6) единиц повреждения; святое слово, сказанное против него причинит 5-30 (5d6), единиц повреждения; а заклинание слово силы, убить, использованное эфирным или астральным волшебником, заставит череп разрушиться (разрушит его).

Большинство оружия будет неспособно повредить черепу полулича, но имеются и исключения. Файтер или рейнджер с мечом обезглавливания (vorpal), мечем лезвием, мечем +5, или обезглавливающим (vorpal) оружием может причинять обычное повреждение черепу, как и паладин с обезглавливающим (vorpal) или +4 оружием. Далее, любой персонаж с +4 или лучшим оружием или палицей разрушения может причинять 1 единицу повреждения черепу, каждый раз как он ударяет его.

После разрушения черепа, те, кто были пойманы внутри драгоценных камней, должны делать инстинктивную защиту против заклинания. Те, кто терпят неудачу, потеряны навсегда, использованные полуличем для его волшебства. Если персонаж остается в живых, драгоценный камень горит слабым внутренним светом, и истинное наблюдение покажет крошечную фигуру, находящуюся в его пределах. Если бросок сделан, душа может быть освобождена простым разрушением драгоценного камня. Новое тело для души должно быть в пределах 10 ярдов, чтобы войти в него, или она будет потеряна. Такое тело могло бы быть клоном или подобием. (См. заклинания с этими названиями.)

Если фрагменты разрушенного черепа не разрушены погружением в святую воду и использованием рассеивания магии, полулич восстанавливается через 1-10 дней.

Архлич

Время от времени, мудрецы слышали слухи о личах, имеющих жизненные правила отличные от злых, и даже законно добрые личи очевидно существовали. Даже имелись сообщения о жрецах которые в чрезвычайных обстоятельствах, становились личами. Эти сообщения недавно были проверены, но архлич столь же редок, как зубы Рока.

Лошади

Тяжеловоз Тяжелая Средняя Легкая

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Не Горный Любой Не Горный Любой Не Горный Любой Не Горный

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Нередкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Табун Табун Табун Табун

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День День День

ДИЕТА: Травоядный Травоядный Травоядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1) Животный (1) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1 1 1

АРМОР КЛАСС: 7 7 7 7

ДВИЖЕНИЕ: 12 15 18 24

HIT DICE: 3 3+3 2+2 2

THAC0: 17 17 19 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 3 3 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3 1-8/1-8 1-6/1-6 1-4/1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L L L L

МОРАЛЬ: Неустойчивая Неустойчивая Неустойчивая Неустойчивая

(5-7) (5-7) (5-7) (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 120 65 35

Пони Дикая Верховая Мул

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Не Горный Любой Не Горный Любой Не Горный Любой Не Горный

ЧАСТОТА: Нередкий Нередкий Обычный Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Табун Табун Табун Табун

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День День День

ДИЕТА: Травоядный Травоядный Травоядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1) Животный (1) Животный (1) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 5-30 (5d6) 5-50 (5d6) 1

АРМОР КЛАСС: 7 7 7 7

ДВИЖЕНИЕ: 12 24 24 12

HIT DICE: 1+1 2 3 3

THAC0: 19 19 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 2 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2 1-3 1-2/1-2 1-2/1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М L L М

МОРАЛЬ: Неустойчивая Неустойчивая Неустойчивая Неустойчивая

(5-7) (5-7) (5-7) (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 35 35 65 65

**Лошади** - большие четвероногие животные, часто используемые для передвижения, или как грузовые и тягловые животные, человеческими и получеловеческими расами. Они часто разводятся из-за их скорости и красоты.

Лошадь может быть чисто белого, серого, каштанового, коричневого, черного, или различных красноватых тонов; шкура может иметь разновидность или комбинацию этих цветов. Некоторые из более интересных разновидностей включают пегий, палевый, с богатым желто-золотым окрасом и белой гривой и хвостом; и серый в яблоках, который является темным серым с пятнами более светлого цвета на груди, животе и боках.

В дополнение к цвету шкуры, лошадь может иметь маркировки различных видов. Длинные волосы гривы и хвоста могут быть светлее, темнее, или того же самого цвета как тело лошади. Возможные маркировки включают носки (значение ноги от копыта, на полпути к колену, является белым); пламя (широкая полоса белого цвета от вершины головы лошади к кончику носа); и звезда (белое, в форме алмаза пятно на лбу лошади, между глазами).

Лошади измерены в "вершках". Один вершок равняется 4 дюймам.

**Бой:** Боевые кони сражаются независимо от наездника на вторых и следующих раундах рукопашного боя. Другие породы сражаются, только если загнаны в угол. Большинство нападают дважды в раунд, пинаясь передними копытами.

Если специально не обучено, лошади могут быть паниковать от громких шумов, странных запахов, огня или внезапного движения 90% времени. Лошади, обученные и приученные к таким вещам (обычно боевые кони), паникуют только 10% времени.

**Логово/Общество:** Период беременности лошади - приблизительно 11 месяцев. Кобылы (самки лошадей) обычно рождают единственного жеребенка (молодая лошадь). Близнецы происходят, но только приблизительно 10% времени (или меньше). Даже тройни возможны, но чрезвычайно редки. Жеребенка отнимают от груди после шести месяцев. Оно созревает к двум-трем годам, и рассматривается взрослым в возрасте пяти. Обычная продолжительность жизни лошади - 30-35 лет, хотя редкие исключения жили до 50, а тяжело работающие лошади, редко живут больше 12.

Только 10% пони и диких лошадей могут быть обучены, чтобы служить как боевые кони. Из всех пород и множеств, внесенных здесь в список, только мулы достаточно проворны для использования в горных или подземных местах.

**Экология:** Современные лошади, живут в умеренных равнинах и полях. Домашние породы могут быть найдены везде, где живут люди (даже в высоких горах, если местные дороги хороши).

Лошади могут нести большой вес в течение длительного периода времени, но не без утомления. Таблица ниже показывает, какой максимальный вес может нести лошадь; как показано, большой вес заставляет лошадь двигаться по более медленной норме передвижения.

**Таблица 1 Лошади.**

**Максимальный вес в фунтах**

**Полная Половина Треть**

**Тип Лошади скорость скорости скорости**

Тяжеловоз 260 390 520

Тяжелый боевой конь 260 390 520

Средний боевой конь 220 330 440

Легкий боевой конь 170 255 340

Пони 160 240 320

Дикая 170 255 340

Верховая 180 270 360

Мул 250 375 500

Лошадь может также двигаться на скорости выше, чем данные нормы их базового перемещения, как показано в таблице ниже. Обычная норма передвижения лошади рассматривается базовой.

**Таблица 2 Лошади.**

Тип Лошади Прогулка Рысь Легкий галоп Галоп

Тяжеловоз 6 12 18 24

Тяжелый боевой конь 6 15 21 27

Средний боевой конь 9 18 27 36

Легкий боевой конь 12 24 36 48

Пони 6 12 18 24

Дикая 12 24 36 48

Верховая 12 24 36 48

Мул 6 12 18 24

Как отмечено в Главе 14 Руководства Игрока, через день путешествия по хорошему ландшафту, существо может перемещаться на количество миль равное двум обычным нормам передвижения. Сухопутная норма передвижения лошади может быть улучшена, подгоняя ее до легкого галопа или галопа. Легкий галоп может благополучно поддерживаться в течение двух часов, а галоп в течение одного часа, но лошадь нужно затем вести в поводу в течение часа прежде, чем скорость может быть снова увеличена. Для эффектов увеличения скорости лошади, достаточной чтобы затрагивать сухопутную норму передвижения, см. Главу 14 DMG.

Лошадь не будет идти галопом, когда загружена достаточным материалом, чтобы уменьшать обычную норму передвижения наполовину; и не будет идти легким галопом, или галопом, при переносе груза, который уменьшит обычную норму передвижения до трети обычной (см. Таблицу Лошади 1).

Тяжеловоз

Тяжеловозы - большие животные, разводимые, чтобы перевозить очень тяжелые грузы, и обычно обучаются, чтобы быть частью упряжи. Мускулистые, но медленные, эти животные буксируют тяжелые грузы на длинные расстояния без жалоб, и часто используются торговцами.

Боевой Конь

Боевые кони разводятся и обучены для использования рыцарских копий, копий и мечей. Они имеют более высокую мораль, чем другие лошади, и не как пугливы относительно внезапных движений и громких шумов. Рыцарские лошади и конница это верхушка боевых лошадей. Имеются три множества; тяжелые, средние и легкие.

Тяжелые боевые кони подобны тяжеловозам. Большие и мускулистые, они - относительно медленные. Их размер и мощные ноги позволяет им быть бронированными в латы, и нести на себе воина в латах, так же легко, как пони несет седельные мешки. Хороший, полностью обученный, тяжелый боевой конь стоит 400 или больше золотых.

Средние боевые кони легче и меньше чем их тяжелые родственники. Они могут быть обременены кожей или легкой латной броней и нести наездника, носящего кожу или легкие латы. Преимущество среднего боевого коня - увеличенная скорость. Цена среднего боевого коня - 200 gp или больше.

Легкие боевые кони самые быстрые из породы. Они могут нести воинов в кожаном доспехе, но редко бронируются сами. Они превосходные скакуны для набега, легкой конницы и воров. Легкие боевые кони стоят 150 gp или больше.

Пони

Маленькие лошади, используемые, прежде всего для передвижения и иногда работы на ферме, пони - живая порода. Они более легко возбудимы, чем большие лошади, но часто, также и более нежные. Они иногда обучаются и используются как боевые кони некоторыми из маленьких получеловеческих рас. Цены изменяются в зависимости от обучения и размера, но большинство стоит около 500 gp.

Дикая Лошадь

Дикие лошади могут быть захвачены и обучены, чтобы служить как рабочие лошади или скакуны. Обучение обычно требует двойного времени обучения домашней лошади. Дикие лошади выносливы, но нервны, и их трудно поймать в дикой местности. На них иногда охотятся для продовольствия человеческие и получеловеческие племена.

Верховая Лошадь

Верховые лошади разводятся для езды. Возможно наиболее обычные из всех лошадей, они перевозят, работают и участвуют в гонках, и людьми, и полулюдьми. Цена верховой лошади изменяется, в зависимости от породистости, обучения, и внешности. Быстрая и проворная, эта порода - хороший выбор для персонального передвижения и общего использования.

Мул

Бесплодные гибриды лошадей и ослов, мулы очень устойчивы и исключительно упрямы. На них можно ехать, если вы терпеливы, но лучшие использовать их как грузовых животных в труднопроходимом или горном ландшафте. Они иногда используются авантюристами, поскольку они - единственная порода, которая может быть использована в подземельях. Цена мулов зависит от того, сколько неприятностей они создали их текущим владельцам.

Степной Пони

Степные пони - непривлекательная, изящная или большая порода, но домашняя, неловкая внешность скрывают животное большой выносливости, скорости, и силы. Степные пони напоминают гибрид между лошадью и пони, но это порода сама по себе. Они маленькие, составляющие в среднем 13 вершков (4'4) в холке, и они имеют короткие шеи, большие головы, и тяжелые костистые тела. Их зимняя шкура косматая и дает им "полудикую" внешность. Они наиболее обычно цвета меди или бронзы, с светло-желтой полосой, на задней части.

Эти лошади жестоки, трудно убиваемы и агрессивны в сражении. Они имеют большинство тех же самых характеристик как легкий боевой конь, за несколькими исключениями. Они нападают три раза в раунд, третье нападение, являющееся укусом, который причиняет 1-3 единиц повреждения. Толстая косматая шкура степного пони и жесткая кожа дает ему AC 6. Короткие ноги мощны и могут стремительно нести лошадь и наездника, на большие расстояния; маленькая задняя часть также очень сильна, и она может нести столько, сколько средний боевой конь (220/330/440). Степной пони даже, если отпущен, устойчив в сражении; мораль средняя (8-10), и он очень редко паникует (шанс 5%) из-за таких вещей как огонь и громкие шумы.

Степные пони имеют замечательную выносливость. Он может остаться в живых, оставаясь один, и не требует подачи и обработки наездником, так что отдельные запасы зерна не нужны. Он может перемещаться на длинные расстояния без утомления или колебания. +3 модификатор применяется к инстинктивным защитам пони для хромоты и проверок истощения при сухопутном путешествии.

Несмотря на все качества, степные пони не разыскиваются, и не рассматривается ценными. Они наиболее часто разводятся кочевыми племенами. Вне степей, животное почти полностью неизвестно и не получает высокие цены на аукционе. Только селекционеры, которые знают качества степного пони, и ищущие силу и усталость в породах их собственных лошадей, вероятно, рассмотрят степного пони как ценного.

Людоед

Людоед Людоед Маг Мерроув

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая Восточная Земля Любая Вода

ЧАСТОТА: Обычный Очень редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная Племенная Племенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (8) от Среднего до Средний (8-10)

Исключительного (9-16)

СОКРОВИЩЕ: М (Q, B, S) G (R, S, магия) М (A)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злой Законно Злой Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 2-20 (2d10) 1-6 2-24 (2d12)

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 4 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 9, Fl 15 (B) 6, Sw 12

HIT DICE: 4+1 5+2 4+4

THAC0: 17 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 3 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10 (или 1- 12 1-6/1-6/2-8 (или оружием +6) Оружием +6)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: +2 попадание Магические Заклинания Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет Камуфляж

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: Большой (9'+) Большой (10½’) Большой (9')

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Элита (13-14) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 650 420

Лидер 650 – 650

Вождь 975 975 975

Людоеды - большие, уродливые, жадные гуманоиды, живущие засадами, набегами и воровством. Сварливые и противные, эти монстры часто найдены, служащими как наемники в отрядах орочьих племен, злых клериков или гноллов. Они свободно скрещиваются с гигантами и троллями.

Взрослые людоеды имеют от 9 до 10 футов высоты и весят от 300 до 350 фунтов. Цвет их кожи располагается от мертвенно желтого до унылого черно-коричневого, и (редко) болезненного фиолетового. Их бородавки часто имеют другой цвет, или по крайней мере, более темный, чем цвет их кожи. Их глаза фиолетовые с белыми зрачками. Зубы и когти оранжевые или черные. Людоеды имеют длинные, скользкие волосы от черновато-голубого до темного зеленого. Их аромат отталкивающий, напоминающий о свернувшемся молоке. Одеваясь в плохо выделанные меха и кожи животных, они заботятся о своем оружии и доспехе только разумно хорошо. Это обычно людоеды говорят на орочьем, тролльем, каменных гигантов и гноллов, также как на собственном гортанном языке. Продолжительность жизни типичного людоеда - 90 лет.

**Бой:** В маленьких бандах, людоеды сражаются как неорганизованные индивидуумы, но группы из 11 или больше будут иметь лидера, а группы из 16 и более обычно включают двух лидеров и вождя. Людоеды, владеющие оружием имеют премию Силы +2 к попаданию; лидеры имеют +3, вожди имеют +4. Самки сражаются как самцы, но наносят только 2-8 единиц повреждения и имеют максимум только 6 хитпоинтов в кубик. Молодые людоеды сражаются как гоблины.

**Логово/Общество:** Племена Людоедов могут быть найдены везде, от глубоких пещер до горных вершин. Племена имеют 16-20 самцов, 2-12 самок, и 2-8 молодняка. Шаманы, если они есть, будут иметь 3-й уровень, и иметь доступ к сферам боя, предсказания, лечения, защиты и солнца (только темнота). Людоеды, живут мародерствуя и питаясь падалью, они будут есть все что найдут. Их любовь к плоти эльфов, карликов и халфлингов означает, что имеется только 10% шанс, что они будут найдены как рабы или заключенные. Имеется 30% шанс, что логовище людоеда будет включать 2-8 рабов. Захваченные заключенные всегда сохраняются как рабы (25%), или продовольствие (75%). Чрезвычайно жадные, людоеды ссорятся из-за сокровищ и не доверяют, даже собственному виду.

Людоед Лидер

Когда больше чем 11 людоедов встречаются, будет присутствовать лидер. Он - 7 Hit Dice монстр с 30-33 хитпоинтами и Классом Доспеха 3. Он причиняет 5-15 (2d6+3) единиц повреждения в нападение, +6 с оружием.

Людоед Вождь

Если встречаются 16 или большее количество людоедов, они будут во главе с двумя патрульными лидерами и вождем. Вождь - 7 Hit Dice монстр с 34-37 хитпоинтами и Классом Доспеха 4. Он причиняет 8-18 (2d6+6) единиц повреждения в нападение, +6 с оружием. Вожди - обычно самые большие и самые сильные людоеды в своих племенах.

**Экология:** Людоеды – это чума человечества, жаждущие золота, драгоценных камней, и драгоценностей также как человеческой плоти. Они - злые существа, которые присоединяются к другим монстрам, чтобы охотиться на слабых, и одобряют подавляющий перевес вместо справедливого сражения. Людоеды не занимаются никакими ремеслами, и не работают.

Людоед Маг

Восточный людоед имеет светло-голубую, светло-зеленую, или бледно-коричневую кожу со слоновьими бивнями. Его волосы обычно разного цвета (голубой с зеленым, зеленый с голубым) и более темные в оттенке; единственное исключение из этой окраски найдено в людоеде маге с бледной коричневой кожей и желтыми волосами. Они имеют черные ногти и темные глаза с белыми зрачками. Зубы и клыки у них очень белые. Людоед маг более высокий и более интеллектуальный чем его родственники, и они одеваются в восточную одежду и доспех.

**Бой:** Людоед маг может исполнять следующие подвиги магии: *полет* (на 12 ходов), *становиться невидимым, создавать темноту в 10-футовом радиусе*, *полиморфироваться* в человека или подобное двуногое существо (от 4 до 12 футов высотой), и *регенерирует* один хитпоинт в раунд (потерянный член, должен быть снова прикреплен, чтобы регенерировать). Однажды в день они могут делать следующее: *Очаровать Существо, Сон, Принять Газообразную Форму*, и создать *Конус Холода* длиной 60 футов с предельным диаметром 20 футов, который причиняет 8-64 (8d8) единиц повреждения (при спасении против заклинания половину повреждения). Восточные людоеды нападают сначала магией и обращаются к физическим нападениям только если это необходимо. Они дают премию +1 к морали.

В сражении, людоед маг предпочитает нагинату (75%), или ятаган и кнут (25%). Найденный в восточных условиях, мог бы (25%) обладать силой Ци или использовать форму боевых искусств. Поскольку людоед маг интеллектуален, он не будет сражаться если стоит перед подавляющим превосходством, и будет бежать, чтобы собрать свои силы или спасти свою шкуру.

**Логово/Общество:** Эти монстры живут в укрепленных домах или пещерах и совершают набеги, захватывая рабов, сокровища и продовольствие. Жрецы людоедов магов говорят достигали 7-го уровня. Племена маленькие, с 2-5 самками и 1-3 детьми, которые не будут сражаться, а скорее стремиться убежать в газообразной форме. Эти монстры чрезвычайно ревностно защищают свой молодняк, и будут бороться до смерти, умирая, чтобы спасти им жизнь. Если молодой людоед маг захвачен, эти существа оплатят высокий выкуп за его возвращение, но они будут искать мести и никогда не будут забывать оскорбление похищения.

Если встречены в своем логовище, людоеды маги будут во главе с руководителем большой силы (+2 на каждом Hit Die, нападая и спасаясь как монстр 9 Hit Dice). Сокровище делиться этим руководителем, и его доля всегда самая большая. Племя будет иметь свой собственный символ клана типичный для восточных стран, и этот символ будет вышит на их военных знаменах и флагах, также как на доспехе и головных уборах. Руководитель часто вытатуирует символ своего племени на лбу или на спине.

Людоед маг говорит на общем языке, на собственном специальном языке, и на речи обычных людоедов.

**Экология:** Волшебный доспех людоеда мага слишком большой, чтобы подходить человеку. Логовище этого монстра - обычно мощная структура, которая может быть расширена в могущественную крепость, если она может быть избавлена от своих первоначальных владельцев.

Мерроув (Водный Людоед)

Быстрее и более жестокие чем их наземные родственники, пресноводные мерроувы зеленоватые и имеют перепончатые руки и ноги. Их шеи длинные и толстые, их плечи наклонные, и они имеют огромные рты и очень короткие челюсти. Мерроув имеет черные зубы и ногти и глубокие зеленые глаза с белыми центрами, а их волосы походят на слизистую морскую водоросль. Приблизительно 10% имеет слоновьи бивни, особенно более мощные самцы.

Водные людоеды очень любят татуировки, и самки могут расписать чернилами все их тело сценами смерти и разрушения, как признак их статуса. Мерроувы говорят на собственном диалекте и знают язык других людоедов.

**Бой:** Используя свой зеленый цвет, водные людоеды могут скрываться, становясь невидимыми 10-80% времени, в зависимости от ландшафта. Они нападают из укрытия, так что другие переносят -5 штраф при броске на неожиданность. Мерроув типично нападает с большим колющим копьем (причиняющим единиц 2-12 повреждения) в плавающей ураганной атаке с +1, чтобы поразить, сопровождаемой рукопашным боем когтями и зубами.

**Логово/Общество:** Типичное племя мерроувов состоит из:

1 руководитель, AC3, 6+6 Hit Dice, +2 при повреждении

2 патрульных лидера, AC3, 5+5 Hit Dice, +1 при повреждении

2-24 обычных Мерроувов

2-24 Самки, AC5, 3+3 Hit Dice, повреждение 1-2/1-2/1-6

1-12 молодняка, AC6, 2+2 Hit Dice, повреждение 1-2/1-2/1-4

1 шаман 3-го уровня

Мерроувы живут в пещерах с мелкой, пресной водой (глубина 50-250 футов), часто со скрагами (см. Тролли). Они могут жить без воды приблизительно два часа, так что они часто выходят на землю. Мерроувы обычно управляют областью с радиусом 10-15 миль, охотясь и собирания пищу по всей этой территории. Во времена дефицита, или когда приманка сокровищ становится слишком большой, военная партия нападет на прибрежные деревни людей. Мерроувы предпочитают золото и драгоценные камни и часто пропускают невзрачные волшебные изделия в поиске сверкающих призов. Цели вождя мерроувов управляют племенем, и эти сильно голодные монстры стремятся полностью управлять своими "королевствами", часто нападая даже на корабли.

**Экология:** Мерроувы не осведомленные и суеверные, и не имеют никаких умений, кроме грабежа и убийства. Области пресноводных озер и морей, где они имеют влияние, избегают моряки и рыбаки. Эти монстры плотоядны, и охотятся на все, что появляется в их области, часто освобождая моря от любой жизни своими жадными аппетитами.

Людоед, Полу

Полулюдоед Оргиллион

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/земля Любой/земля

ЧАСТОТА: Очень редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная Племенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Любое

ДИЕТА: Всеядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: от Полу до высокого (3-14) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: B, М (Q, B, S) М (B, S)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злой Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1-4 (5-30)

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 (9) 6

ДВИЖЕНИЕ: 12 12

HIT DICE: 2+6 2+4

THAC0: 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 (оружием) 2-7/2-7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (8'-9' высотой) М (6'-7' высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 175

Полулюдоед

Когда авантюристы пересекают дикую местность они часто сталкиваются с людоедами; большими уродливыми гуманоидами. Иногда, партия людоедов будет включать одного или двух индивидуумов, которые немного короче, но знаменательно более сильные, владеют оружием с большим умением, чем могло бы ожидаться. Они лучше понимают своих противников, и они выкрикивают команды, которые предвосхищают шаги авантюристов. Таким образом гибриды людоедов и людей, зарабатывают уважение своего вида.

Полулюдоеды высотой от 7 до 8 футов, и весят от 315 до 425 фунтов. Кожа и цвет волос разные, но имеют тенденцию к коричневому, серому, черному, грязно желтому (только кожа), или любой из вышеупомянутых цветов с небольшим серо-зеленым оттенком. Зубы и ногти всегда оранжевые. Большинство полулюдоедов имеют человекоподобные глаза, хотя приблизительно один из пяти имеет обычные белые зрачки людоедов. Их аромат чувствуется, но он не как силен как таковой энергичного людоеда. Полулюдоед традиционно носит тяжелые кожи и меха, поднимая свой Класс Доспеха до такового своих братьев людоедов, но редкие индивидуумы имеют способность делать кольчужную рубашку, получая AC 3. Полулюдоед говорит на общем языке (более ясно и легко, чем людоеды), людоедском, орочьем, тролльем, и на одном другом, обычно человеческом языке. Они живут приблизительно 110 лет.

Инфравидение полулюдоедов до 60 футов. Их обоняние лучше чем у людоедов, но хуже человеческого.

**Бой:** Полулюдоед любого вида переносит -2 штраф в Силе Атаки против карликов и -4 против гномов, так как эти меньшие расы очень искусны в борьбе против большего народа.

Полулюдоед в бою часто найден с обычными людоедами. Если так, то наиболее вероятно что полулюдоед будет вести партию людоедов. Людоеды сражаются более мудро, когда они во главе с полулюдоедом, который концентрирует нападения на персонажей, которых он признает как заклинателей, и концентрируется против искусных файтеров. Засады лучше спланированы и более тщательно организованы.

Чтобы заработать, привилегии управления, особенно, когда людоеды лидеры присутствуют, полулюдоед, должен показать себя более смелым и жестоким в бою. Обычное оружие Полулюдоеда - это огромный меч (используйте статистику для двуручного полуторного меча, считайте что этот полулюдоед, может использовать его как одноручный, с большим щитом в другой), или боевое копье, способное нанести 2d4 единиц повреждения. Полулюдоед причиняет дополнительные 2 единицы повреждения, из-за своей массы.

Полулюдоеды иногда собирается вместе, создавая свои собственные племена. В этом случае, они будут встречены группами по 2d10 и расходуют очень много энергии и подготовки как на засады, так и непосредственно на бой.

На каждые пять полулюдоедов в столкновении, имеется дополнительный ветеран с 5+3 Hit Dice. На каждые 10 полулюдоедов, имеется кадер с 6 Hit Dice. Если больше чем 15 полулюдоедов встречаются, они будут иметь шамана, файтер/жрец с 5+3 Hit Dice и заклинаниями жреца 4-го уровня, и двух шаманов помощников, с 4+6 Hit Dice и заклинаниями жреца 2-го уровня.

Полулюдоед склонен запугивать других. Широкая, заполненная клыками улыбка и возможно хлопающий кулак, часто поощряет NPC внезапно вспомнить практически все, или возможно даже убивая слабых. Кобольды сожмут свои копья и съежатся в унисон, когда 7' 6'' твердой мускулатуры разбивает их дверь и штурмует; даже большие монстры имеют серьезные опасения относительно нападения на полулюдоеда. Они также ужаснут местные человеческие поселения после прихода полулюдоеда и одного его компаньонов.

**Логово/Общество:** Полулюдоед не имеет никакого собственного общества. Если они живут с людоедами, они - самые быстро думающие члены племени, из всех когда-либо живших. Если полулюдоед живет в человеческом сообществе, он учится, чтобы жить с подозрением и страхом, и часто обращается к военному или уединенному занятию.

Иногда, полулюдоеды присоединяются к полуоркам, орогам, оргиллионам, или другим гуманоидам. Эти общины маленькие (5-200 жителей) и обычно изолированные, но могут появляться в фактически любом ландшафте. Полулюдоед заполняет среднюю нишу - более мощный чем полуорки или ороги, но менее сильный, чем оргиллионы, тролли, и другие гуманоиды. В целом, эти общины хаотично злые, с нейтральными тенденциями, происходящими от уровня сотрудничества, необходимого в ситуации "метиса". Они предпочитают других собственного вида, и терпимы к оркам и людоедам. Достаточно из них имеют человеческую кровь, так что они расценивают людей равными. Действительно, хаотично злые люди часто находят своих наиболее восторженных последователей в таком гибридном племени. Они также допускают чудовищных гуманоидов типа троллей и гигантов, но со всеми другими расами обращаются с явной враждебностью.

Гибридные поселения совершают набеги на цивилизованные территории для добычи заключенных и грабежа. В поселении могут быть найдены заключенные. Это - также вероятно что сокровища будут найдены в гибридном лагере. Полулюдоед обычно захватывает большинство своих законных долей сокровища большим количеством хитрых орогов и полуорков.

**Экология:** Мудрецы выразили много беспокойства за эти годы, задаваясь вопросом, почему людоеды могут скрещиваться с людьми, но не с эльфами или халфлингами. Когда же ответ был обнаружен, беспокойства мудрецов оказались необоснованными. Объяснение не имело никакого отношения к любому предполагаемому общему происхождению людей и людоедов, а скорее в необычной характеристике, которую людоеды разделяют с орками: быстро адаптивная биология. Также как орки, людоеды могут быстро приспосабливаться к любому ландшафту, от лесов до самых высоких гор, и их генетическое строение позволяет им скрещиваться с любой гуманоидной расой.

Эта способность легко размножаться часто передается их потомству. Полулюдоед может также успешно скрещиваться с большинством других гуманоидных рас. Если этот процесс продолжается во многих поколениях, то результат - ужасный гибрид известный как полукровка. Много полукровок имеют сильные гены орков и людоедов в их породе, что может объяснять их хаотично злые склонности.

Полулюдоеды разделяют место с людоедами в экосистеме: чума полулюдей и людей, жаждущие сокровищ и ничего не создающие, ни даже хорошая рабочая сила. Начала поэзии полулюдоеда иногда были встречены, но она была исключительно уродливой и тревожащей.

Полулюдоеды, как мастерские персонажи или герои

Полулюдоеды могут быть NPC или даже героями, с согласия Данжон Мастера. Если так, они определяют статистику следующим способом. Сила: 1d6+13, с броском 6 обращаются как с 18 (00) силы. Герои с броском Силы 5 (18 силы) должны бросить как обычно для экстраординарной силы. Ловкость - 3d4. Конституция - 1d6 +13, с броском 6 обращаются как с 18. Интеллект - 3d4. Мудрость - 2d6. Обаяние 2d4, удвоено для эффективного Обаяния относительно людоедов, полулюдоедов, орков, орогов и других гуманоидов. Полулюдоед, выращенный вне племени не получает языков, упомянутых ранее. Полулюдоед Герой не может быть только жрецом, но может практиковать любой другой класс, позволенный полулюдоеду. Стартовый Hit Dice удвоен на 1-ом уровне, прогрессируя как обычно на 2-ом уровне и выше.

Как мастерские персонажи, полулюдоед шаман - файтер/жрец. Также возможны полулюдоеды, которые функционируют исключительно как жрецы, поднимаясь до 8-го уровня, и редко замеченные файтеры/воры (3+9 Hit Dice с умениями вора 1-го или 2-го уровня). Воры Полулюдоеды всегда самоучки, и имеют следующее расовое изменение: Обирание Карманов -20%, Открывание Замков +5%, Находить/Удалять Ловушки +0%, Перемещение Бесшумно -5%, Скрываться в Тенях +5%, Обнаруживать Шум +0%, Лазание на Стены -30%, Чтение Языков -25%.

Оргиллион

Оргиллион - более жестокая разновидность полулюдоеда, являющегося плодом союза между людоедами и орками. Оргиллион показывает общие тенденции своего большего родственника с некоторыми исключениями. Он даже более жесток и силен, и он обычно учится говорить только на людоедском и горстке слов на общем языке.

Оргиллион - размером с орка, и очень на него походит. Один из каждых десяти рожден с особенностями и окраской, очень подобной таковым людоедов: фиолетовые глаза с белыми зрачками, черными зубами, желтоватой кожей с унылыми, темно-зелеными волосами. Кожа оргиллиона любого типа покрыта маленькими роговыми пластинами, давая ему превосходный Класс Доспеха и позволяя ему сражаться без оружия. Оргиллион презирает доспех и большинство других материальных изделий, сохраняя только горстку золотых частей хранимых как память. Сомнительно, почему они держали бы золотые, кроме возможно для привлечения удачи.

Они любят погромы. В бою они презирают оружие и дерутся кулаками. Из-за их большой силы и укрепленных рогом кулаков, каждый удар кулаком наносит 1d6+1 единиц повреждения. Оргиллион в бою беспокоен и весел, но это будет замечено, как веселое хихиканье про себя, во время хорошего сражения.

Из-за их целеустремленности, к оргиллионам часто приходят орки, когда они нуждаются в хороших файтерах против некоторого врага. Оргиллионы счастливы присоединяться и сражаться, иногда из-за любви к бою и разрушению, но часто за более удачливые золотые части. В бою, имеется только 10% шанс, что типичный оргиллион может быть выделен из группы орков. Оргиллионы, которые походят на людоедов, конечно, ясно выделяются.

Оргиллионы – появляются от спаривания женщин орков с людоедом. К счастью, он бесплоден. Союз орка и людоедки выдает орога, лучший класс гуманоидного монстра, и детально описан в разделе "Орки".

Люди

**Абориген / Бандит /**

**Пещерный человек авантюрист Разбойник**

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Обычный

СОКРОВИЩЕ: Нет От Класса J, N, Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Любой Хаотично злой

КОЛИЧЕСТВО: 10-100 (10d10) 1-8 20-200 (20d10)

АРМОР КЛАСС: 8 Разный от 10 до 6

HIT DICE: 1-6 hp/ 2 HD Разный 1-6 hp

THAC0: 20 (19) Разный 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Разный Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 (35) Разный 15

**Варвар/Кочевник Берсерк/Дервиш Пастух/Фермер**

ЧАСТОТА: Редкий Редкий Обычный

СОКРОВИЩЕ: L, М Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Neutral/Зак. Добрый Нейтральный (добрый)

КОЛИЧЕСТВО: 30-300 (30d10) 10-100 (10d10) 1-20

АРМОР КЛАСС: от 10 до 6 от 10 до 6 10

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp 1-6 hp

THAC0: 20 20 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Бесстрашный (20) Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 15 15

**Дворянин Рыцарь Наемник**

ЧАСТОТА: Обычный Очень редкий Редкий

СОКРОВИЩЕ: J, K, L, М, N, Q L, М L, М

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Любой законый Любой

КОЛИЧЕСТВО: 1-20 1-4 10-100 (10d10)

АРМОР КЛАСС: 10 4 или 2 от 7 до 4

HIT DICE: 1-6 hp 2 + 2-8 hp

THAC0: 20 19 или меньше 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Элита (14 +) Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 Разный 15

**Морской Торговец/**

**Рыбак Торговец/Торговец Средний** **Класс**

ЧАСТОТА: Обычный Обычный Обычный

СОКРОВИЩЕ: 10-60 sp 10-1,000 gp J, М, N

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Любой Любой

КОЛИЧЕСТВО: 4-80 (4d20) 30-300 (3d10 > 010) 2-40 (2d20)

АРМОР КЛАСС: от 10 до 8 от 10 до 5 10

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp 1-6 hp

THAC0: 20 20 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Средняя (9) Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 15 15

**Крестьянин / Пират /**

**Крепостной Паломник Пират (Букасинер)**

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Обычный

СОКРОВИЩЕ: Нет я J, М, N, Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Любой Любой злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-100 10-100 (10d10) 30-300 (30d10)

АРМОР КЛАСС: 10 от 10 до 8 от 10 до 6

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp 1-6 hp

THAC0: 20 20 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Средняя (9) Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 15 15

**Полиция / Военный**

**Полицейские силы Жрец Моряк**

ЧАСТОТА: Нередкий Очень редкий Обычный

СОКРОВИЩЕ: 10-60 sp J, K, М L, М

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой законый Любой Любой

КОЛИЧЕСТВО: 2-20 (2d10) 1-8 4-80 (4d20)

АРМОР КЛАСС: от 7 до 4 Разный от 10 до 8

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp 1-6 hp

THAC0: 20 20 20

МОРАЛЬ: Устойчивый (10) Разный Средняя (9)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 Разный 15

**Работорговец Солдат Вор/Головорез**

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Обычный

СОКРОВИЩЕ: Нет я J, М, N, Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Любой Любой злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-100 10-100 (10d10) 1-8

АРМОР КЛАСС: 10 от 8 до 4 от 10 до 8

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp от 1 до 3

THAC0: 20 20 20

МОРАЛЬ: Средняя (9) Устойчивый (10-12) Разный

XP ЦЕННОСТЬ: 15 15 Разный

**Приказчик / Варвар/**

**Ремесленник Соплеменник Волшебник**

ЧАСТОТА: Обычный Редкий Очень редкий

СОКРОВИЩЕ: 1-100 gp Нет L, N, Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любой Любой Любой

КОЛИЧЕСТВО: 2-12 (2d6) 10-100 (10d10) 1-8

АРМОР КЛАСС: 10 8 10

HIT DICE: 1-6 hp 1-6 hp Разный

THAC0: 20 20 Разный

МОРАЛЬ: Средняя (8-9) Средняя (9) Разный

XP ЦЕННОСТЬ: 15 15 Разный

Пещерный человек/Абориген

Эти примитивные люди найдены в иначе необитаемых регионах. На каждые 10 аборигенов будет иметься файтер 3-го уровня. Коренные племена - всегда во главе с руководителем (файтер 5-го уровня) и 1-4 подруководителя (файтеры 4-го уровня). На каждые 10 встреченных аборигенов имеется шанс 10 %, что они имеют шамана (жрец 3-го уровня).

Большинство встреч (60%) будет с мужской военной или охотничьей партиями. Имеется шанс 40%, что столкновение будет в или около их логовища. Аборигены делают их логовища в естественных укрытиях типа рощ лесов или пещерах. Число, названное выше - для мужчин; будет обычно иметься такое же число женщин и детей в логовище.

Аборигены типично вооружаются каменными топорами, копьями и дубинами.

Авантюристы

Они - NPC герои, группы файтеров, воров, жрецов и волшебников которые вместе ищут известности, благосостояния и власти. Типичные приключенческие группы состоят от двух до восьми членов. Авантюристы, путешествующие в одиночку, могут быть отделены от их группы, потеряны, разведчиками, или единственными оставшихся в живых из всей группы.

После определения базового размера группы, определите, которому классу каждый принадлежит:

**D10 Класс**

1-4 Файтер

5-6 Клерик

7-8 Вор

9-10 Волшебник

Определите уровень партии авантюристов; низкий, средний, высокий, или очень высокий и бросайте кубик для каждого члена по таблице ниже.

**Уровень Диапазон Уровня Кубик**

Низкий 1-3 (1d3)

Средний 4-7 (1d4 + 3)

Высокий 7-12 (1d6 + 6)

Очень высокий 9-20 (1d12 + 8)

Авантюристы высокого уровня привлекут последователей, которые будут сопровождать партию - 1-100 % от них. Это может раздувать размер их группы до маленькой армии.

Клерики и волшебники будут иметь 1-100% своих заклинаний во время столкновения (округлить вниз).

Высокоуровневые файтеры и клерики будут обычно иметь латы и щиты, и ехать на небронированных средних боевых конях. Каждый уровень, которого авантюристы достигли, дает совокупный 5% шанс для волшебных изделий как показано ниже. Бросок за каждое изделие отметил "Y". Перебрасывание, если изделие проклятое или иначе нежелательное происходит, но только одно перебрасывание позволяется для каждой категории. Если никакое изделие годное к употреблению не обозначено, авантюристы не имеют никакого изделия в этой категории.

**Изделие Файтер Волшебник Клерик Вор**

Доспехи Y N Y N

Щиты Y N Y Y

Меч Y N N Y

Разн. Оружие Y N Y\* Y

Микстура Y N Y Y

Свиток N Y Y N

Звоните N Y N Y

Палочки/жезлы/посохи N Y N\* N

Разная Магия N Y Y Y

\* Если не имеется никакого разного оружия годного к употреблению, бросайте снова для возможности палочки/ жезла/ посоха. Если то что выпало, но непригодно для жреца, не имеется никакого изделия.

Кроме того, такие авантюристы имеют обычное сокровище. Файтеры имеют тип L и М; клерики J, K, и М; волшебники L, N, и Q; и воры J, N, и Q.

Бандит/Разбойник

Бандиты - сельские воры которые открыто грабят путешественников и дома стоящие на отшибе. Они путешествуют в группах 20-200, обычно во главе с файтерами высокого уровня, мошенниками, волшебниками и жрецами. На каждые 20 встречных бандитов, будет иметься дополнительный файтер 3-го уровня. Если встречных 100+ , лидер будет по крайней мере 8-го уровня. Бандиты типично вооружаются мечами, копьями и маленькими щитами. До 20 % могут быть вооружены луками. Бандиты могут не носить никакого доспеха (50 %), кожаный (35 %), стеганный (10 %) или колечный доспех (5 %). Разбойники как лучше оснащенные будут иметь более высокую мораль.

Варвар/Кочевник

Варвары принадлежат примитивным культурам, которые обладают элементарными умениями типа скотоводства и простого производства (плетение, вырезание). Они могут жить в деревнях простых зданиях или в портативных структурах подобно палаткам, типи, юртам или фургонам. В водных регионах, они могут жить на плавучем доме подобно каноэ или плотам.

Варвары типично вооружаются мечами, ножами, луками, копьями и дубинами. Доспехи ограничены щитами, шлемами и нагрудниками. Они имеют тенденцию быть враждебными к незнакомым волшебникам. Варвары имеют большой опыт по части удивления противников; их противники имеют -5 штраф при их бросках на неожиданность.

Берсерк/Дервиш

Берсерки - сильные военные группы, склонные к безумному поведению в сражении. Когда они встречаются, берсерки самостоятельно переходят в безумие сражения, которое поднимает их борющиеся навыки и мораль. Берсерки нападают дважды в раунд, или однажды с +2. Большинство из них используют кожаные доспехи и щиты, получая Армор Класс 7. Берсерки никогда не делают нравственные проверки.

Дервиши - высоко религиозные кочевники. Из-за их фанатичной природы, дервиши добавляют 1 к их Силе Атаки и выброшенному повреждению. Они никогда не проверяют мораль в бою.

Если они встречаются в течение мирного периода, берсерки могут быть неотличимы от обычных групп воинов; дервиши могут приниматься за вооруженных паломников.

Фермер/ Пастух

Они - простые люди, вовлеченные в производство сельскохозяйственных товаров. Приблизительно 65 % всех встреч будет с фермерами возделывающими их землю. Встречи с пастухами могут происходить, где-нибудь на пастбищах или рынке для их стад. Встречи с пастухами также вовлекают стада животных.

Дворяне

Они принадлежат к высшим классам. Они – не правящие благородные, но их богатство и связи делают их почти так же мощными. Каждый член дворянства может сопровождаться 0-3 человек охраны (d4-1) и 1-6 слугами. Охрана - наемные файтеры от 1-го до 6-го уровня и вооруженные мечом и копьем. Слуги могли бы бороться как файтеры 0 уровня, но более вероятно в панике сбегут. Дворянин самостоятельно мог бы быть вооружен кинжалом и коротким мечем.

Рыцари

Рыцари бронированные верховые файтеры, непосредственно служащие их лорду. Они могут быть на поисках, определенной миссии или просто патрулировать земли их лорда. Рыцари могут сопровождаться их сквайрами, наемниками и другими последователями (50%). Рыцари вооружены мечом, рыцарским копьем, палицей или кистенем, и кинжалом. Доспехи включают щит и пластинчатый доспех или кольчугу. Рыцарь едет на среднем или тяжелом боевом коне, обычно бронированном.

Приблизительно 5% встреч будет с побежденным рыцарем. Без оружия и доспехов, рыцарь может приниматься за любой класс не воинов. Рыцарь может даже поддерживать этот обман, по крайней мере, пока вооружение не становится доступным.

Смотри авантюристы для определения уровня и специального имущества.

Наемный Солдат

Это - группы файтеров низкого уровня, которые нанимаются к лицу, предлагающему самую высокую цену. Когда они встречаются, имеется даже шанс, что они могут быть уже наняты и на их пути к войне, встрече с предполагаемым предпринимателем, свободными для найма, или на пути домой и не желающими брать новую задачу сейчас же.

Смотри авантюристы для определения их уровня и специального имущества.

Торговый Моряк/Рыбак

Люди моря обычно найдены на или около открытых вод. Если они встречаются на внутренних водоемах, моряки могут быть паромщиками на потоках или реках. Рыбаки будут или отправляться на лов рыбы, или возвращаться с него. Моряки могут быть вооружены ножами, короткими мечами, кутласами или закрепляющими булавами (1 единица повреждения).

Торговец/Торговец

Торговцы имеют дело с товарами и услугами. Встретившиеся в диких местах, путешествуют в караванах в поисках нового дела. Только 10% от общего числа - фактически торговцы: 10% - гуртовщики, а остальные - наемная охрана. Охрана - во главе с файтером (6го-11го уровня) и лейтенантом на один уровень ниже. Каждый лидер сопровождается 12 охранниками 2-го уровня. На каждые 50 людей в караване имеется 10% шанс волшебника (6го-8го уровня) и 5% шанс жреца (5го-7го уровня), также как 15% шанс вора (8го-10го уровня) сопровождаемый 1-4 ворами (3го-7го уровня). Все эти лидеры, охрана и специальные персонажи - в дополнение к числу торговцев, гуртовщиков и обычной охраны.

Сокровище - главным образом в торговых товарах (90%). Караван имеет 10 грузовых животных или один фургон ценностью 5,000 gp.

Средний Класс

Они - путешественники, путешествующие по личным делам. Они найдены прежде всего в цивилизованных областях, хотя пионеры могут встречаться в относительно мирных пограничных областях. Путешественники среднего класса могут быть вооружены ножами, кинжалами и короткими мечами.

Крестьянин/Крепостной

Крестьяне - фермеры, пастухи и простые торговцы низкого социального класса. В отличие от крепостных, крестьяне - свободные граждане.

Крепостные полностью подчинены местному лорду; они самого низкого из социальных классов. Они занимаются земледелием и исполняют грубые трудовые функции в больших сельскохозяйственных поместьях. Крепостные, в действительности, являются немногим лучше чем рабы.

И крестьяне и крепостные могут быть вооружены кинжалами, дубинами, боевыми посохами и инструментами сельского хозяйства. Они никогда не имеют никакого сокровища кроме редчайших случаев, когда они способны копить или находить товары.

Паломник

Паломники - группы набожных людей на их пути к или от святого места. Они могут быть найдены где угодно.

Группа паломников всегда будет сопровождаться жрецами и другими классами. Эти люди могут действовать как лидеры, охрана или паломники. Группы паломников всегда включают от одного до шести жрецов 2-го уровня, от одного до четырех жрецов 4-го уровня, одного или двух 6-го уровня, и одного жреца 8-го уровня (сопровождаемого одним помощником 3-го и одним помощником 5-го уровня). На каждые 10 паломников, имеется шанс 10% от одного до восьми файтеров (1го-8го уровня) и 1-6 воров (2го-7го уровня). Имеется шанс 5% среди 10 паломников имеется волшебник 6го-9го уровня. Если паломники законно добры, файтеры будут паладины; если паломники хаотично добры, файтеры будут рейнджеры. Если партия нейтральна, жрецы будут друиды. Если паломники законно злые, они все борются как берсерки, хотя вооружены только кинжалами.

Жизненные ценности Паломников определены ниже:

**D100 Жизненные ценности**

01-35 Законно добрый

36-55 Хаотично добрый

56-65 Нейтральный

66-85 Законно злой

86-00 Хаотично злой

Приблизительно 75% групп паломников - пешие. Имеется шанс 5%, что жрец высокого уровня будет нести религиозный артефакт, тщательно скрытый и защищенный ловушками и магией.

Пират/Букасинер

Они - морские воры и файтеры. Пираты всегда во главе с капитаном 8-го или 10-го уровня - 8-го если их меньше чем 200. Капитан будет иметь лейтенанта 6-го или 7-го уровня и четырех помощников 4-го уровня. На каждых 50 пиратов, будет иметься файтер 3-го уровня, также шанс 15% клерик 12го-15го уровня и шанс 10% волшебник 6го-9го уровня. На каждые 100 пиратов, будет иметься файтер 5-го уровня. Все они - в дополнение к пиратам, уже обозначенным кубиками.

Пираты носят кожаный доспех; лидеры носят кольчугу. Все вооружены ножами, мечами и древковым оружием. Некоторые будут вооружены арбалетами, или легкими (20 %), или тяжелыми (10 %). Кроме того их корабли могут быть оборудованы баллистами или катапультами.

Пираты имеют от нейтральных до злых тенденций.

Полиция/Полицейские Силы

Они - должным образом назначенные представители местного органа власти, заинтересованного поддержанием законности, поддержанием мира и выполнением законов. Если констебли встречены в дикой местности, они могли бы преследовать беглеца (50%) или вести расследование на месте (50%). Констебли – эквивалент файтеров 1го-4го уровня. Встречи включают шанс 25%, что констебли сопровождаются толпой. Толпа составлена из горожан, временно помогающих полиции; они дерутся как файтеры с 0 уровнем.

Жрец

Это - типичные мастерские персонажи жрецы, путешествующие по личному делу или миссии. Встреченное число относится к числу фактических жрецов. Если они имеют достаточно высокий уровень, они могли бы также иметь последователей, сопровождающих их (50 %).

См. "авантюристы", чтобы определить уровень и специальное имущество.

Военные Моряки

Неторговые моряки - мореходные вооруженные силы местного органа власти, действующие как полиция или солдаты. Они могут патрулировать их домашние воды, преследовать преступника перемещающегося по воде, или на их пути к или от миссии в других водах. Каждым кораблем командует капитан (файтер 6-го уровня) и первый офицер (файтер 5-го уровня). Моряки вооружены мечами, ножами, луками и древковым оружием. Они могут быть также вооружены более тяжелым оружием, типа катапульт и баллист.

Работорговец

Работорговцы обычно найдены сопровождающими группы пленных рабов; если никакие рабы не присутствуют, работорговцы могут приниматься за наемников или разбойников. Лидер работорговцев мог бы быть вор, файтер, или файтер/вор (6го-11го уровня), с лейтенантом на один уровень ниже. Каждый лидер сопровождается 1-12 людьми охраны 1-го или 2-го уровня. На каждых 50 рабов и работорговцев, имеется шанс 10 % волшебника (6го-8го уровня) и шанс 5 % жреца (5го-7го уровня); эта работа для работорговцев.

Имеется 10 рабов, на каждых 1-10 работорговцев. С рабами обращаются так же как с крепостными. Они могут быть недавно приобретенные пленники, угнанные с их родины или давними рабами, перемещаемыми на новый рынок. Такие рабы будут пешком и связаны вместе, вереницами по 10-100, веревками или цепями. Они будут помогать любым авантюристам, которые попробуют спасти их, хотя они будут ограничены в помощи, которую они могут обеспечивать. Рабы могут быть любого класса или типа, но только 1% пленников принадлежит к одному из классов.

Солдаты

Они - организованная милиция, занятая в защиту их родины. Солдаты - во главе с капитаном (6-го уровня или выше) и лейтенантом (на 1-4 уровня ниже). Каждый лидер сопровождается 1-12 солдатами 1-го или 2-го уровня. Большинство солдат занято в обычных патрулях. Если местные войны встречаются, имеется шанс 50 %, что солдаты или идут на войну или возвращаются с нее. Имеется шанс 5% клерика (5го-7го уровня) на каждые 50 солдат.

См. "авантюристы, чтобы определить уровень и специальное имущество.

Вор/Головорез

Они - мошенники низкого уровня, которые если не уже заняты в преступлении, могут пытаться грабить богатых или выглядящих слабыми авантюристов. Воры могут быть вооружены скрытым оружием типа ножей, дротиков, blackjacks и коротких мечей.

См. "авантюристы, чтобы определить уровень и специальное имущество.

Приказчики/Ремесленники

Люди занятые в отраслях и ремеслах идущие по своим делам. Они могут использовать магазин, приобретая материалы для их дела, или путешествуя к или от местоположения клиента. Они могут делать дело с авантюристами, если они должным образом оплачены. Они не будут нападать кроме как, чтобы защитить себя. Обратите внимание, что 1% всех приказчиков может убежать от авантюристов. Торговцы могут быть вооружены ножами, боевыми посохами и инструментами.

Приблизительно 90 % их сокровищ - товары или снаряжение.

Варвар/Племенная Культура

Племенные общества - сердце примитивных культур; люди охотятся, рыбачат и занимаются земледелием около их простых деревень. Они найдены в любом климате.

На каждые 10 общинников, будет иметься дополнительный файтер 3-го уровня. Племя - во главе с руководителем (файтер 5-го уровня) и 1-4 подруководителя (файтеры 4-го уровня). На каждые 10 человек, имеется жрец 4-го уровня с ними, а на каждые 30 общинников, жрец 6-го уровня. Племя имеет шамана (жрец 8-го уровня). Племенные жрецы имеют тенденцию быть друидскими в природе.

Племенные деревни сделаны местных материалов (трава, бамбука, грязи, льда). В дополнение к мужчинам, будет также иметься равное число женщин и шанс 75% 20-50 рабов.

Типичное оружие общинников - дубины, ножи, копья и луки. Доспехи ограничены щитами.

Волшебник

Они - типичные мастерские персонажи волшебники. Они могут быть заняты в личном деле, собирать материалы или путешествовать. Число встреченных относится к числу фактических волшебников. Они могут сопровождаться 0-3 (1d4-1) слуг и охраны для каждого волшебника. Охрана - файтеры 1-4 уровня ниже чем волшебник, которого они защищают.

См. "авантюристы, чтобы определить уровень и специальное имущество.

Лягушки

**Гигантская Убийца Ядовитая**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая пресная вода Любая пресная вода Любая свежая вода

ЧАСТОТА: Нередкая Очень редкая Редкая

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Любое Любое

ДИЕТА: Плотоядная Плотоядная Насекомоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет - (0) Нет - (0) Нет - (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нет Нет Нет

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 5-40 3-18 2-12

АРМОР КЛАСС: 7 8 8

ДВИЖЕНИЕ: 3, Sw 9 6, Sw 12 3, Sw 9

HIT DICE: 1-3 1+4 1

THAC0: 1 HD: 19 18 19

2-3 HD: 16

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 3 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-6/2-8 1-2/1-2/2-5 1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Язык и Нет Нет

глотают целиком

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Отравляют

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: T-M (2’-6’ длинной) S (3’ длинной) T (6’-1’ длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (8) Неустойчивая (6) Неустойчивая (6)

XP ЦЕННОСТЬ: 1 HD: 120 35 65

2 HD: 175

3 HD: 270

**Гигантские Лягушки:** Гигантские лягушки походят на их более обычных родственников во всем, кроме размера. Их огромный размер означает, что они рассматривают большие существа как источник продовольствия, делая маленьких существ и даже полулюдей возможной добычей. Гигантская лягушка может располагаться от 2 до 6 футов в длину и весить от 50 до 250 фунтов (2-футовая лягушка весит 50 фунтов, добавляя 50 фунтов на каждый дополнительный фут длины). Лягушки с 1 Hit Die - длиной 2 футов, в то время как те что от 2 до 4 футов длиной имеют 2 Hit Dice, и длиной более чем 4 фута имеют 3 Hit Dice.

Расстояние, на которое гигантская лягушка может прыгать, основано на весе, с максимальным расстоянием 180 футов для 50-фунтовой лягушки. Вычтите 20 футов за каждые дополнительные 50 фунтов, которые лягушка весит. Гигантская лягушка не может прыгать назад или непосредственно в любую сторону, но может прыгать на 30 футов вперед.

**Бой:** Из-за камуфляжного цвета, гигантская лягушка легко удивляет противников (-3 штраф к броскам на неожиданность противников) когда она в естественном окружении. Гигантская лягушка использует свой длинный, липкий язык, чтобы схватить жертву. Язык в три раза больше длины лягушки и ударяет с +4 премией в Силе Атаки. Язык не причиняет никакого повреждения, когда поражает.

Как только жертва поймана языком лягушки, она имеет один шанс поразить ее язык прежде, чем лягушка попытается свернуть его. Если язык поражен, лягушка выпускает жертву и не нападает на это существо снова. Иначе, жертва подтащена к лягушке.

Если жертва весит меньше чем лягушка, ее тянут в рот лягушки в том же самом раунде, в котором на нее напали и нанесение удара по языку пропускается. Если существо весит больше чем лягушка, дополнительный раунд требуется для лягушки, чтобы подтянуть существо к себе. Это и предоставляет жертве другую возможность поразить язык. Любое существо, весящее вдвое больше веса лягушки не может быть подтянуто лягушкой и освобождено на третьем раунде после того, как оно было поймано, даже если язык никогда не ударили.

Как только жертва была подтянута ко рту лягушки, лягушка попытается съесть ее. Если гигантская лягушка успешно кусает жертву в первом раунде, и существо находится в диапазоне, она автоматически наносит повреждение по максимуму счета. Лягушки с 1 Hit Die кусают на 1-3 единиц повреждения, с 2 Hit Dice 1-6 единиц, и с 3 Hit Dice причиняют 2-8 единиц резкого повреждения.

При Силе Атаки 20, лягушка может проглотить целиком любое существо, которое короче 3 футов. Любое существо проглоченное целиком, имеет шанс, чтобы разрезать лягушку изнутри режущим оружием, но должно бросить результат Силы Атаки 18 или лучше. Жертва имеет только три раунда, чтобы убежать пока не удушена. Успешное спасение убивает лягушку. Любое повреждение, причиненное лягушке, которая проглотила целое существа, имеет шанс 33% того, что его также причинили и проглоченной жертве.

Гигантский огонь пугает лягушек и они всегда отступают от него.

**Логово/Общество:** Гигантские лягушки живут в группах, но не имеют никакой реальной социальной структуры. Они - агрессивные охотники и едят насекомых, рыбу и маленьких млекопитающих. Большие водные хищники типа гигантской рыбы и гигантской черепахи часто охотятся на них.

**Лягушки Убийцы:** Эта меньшая версия гигантской лягушки нападает острыми зубами и передними когтями. В то время как она не глотает целиком своих жертв, лягушки убийцы - порочный охотник и особенно любит вкус человеческой плоти.

**Ядовитые Лягушки:** редкий тип обычной лягушки, они выделяют на кожу секрет являющийся контактным ядом, также как и на зубы. Слабость яда дает всем жертвам +4 премию к их инстинктивным защитам. Из-за слабости и трудности его сбора, не имеется никакого рынка для этого яда.

Медведь

**Бурый Коричневый (Гризли) Пещерный Белый**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный Умеренный Любой Любой Холодный

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Нередкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство Семейство Семейство Семейство

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День День День

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Полу (2-4) Полу (2- 4) Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-3 1-6 1-2 1-6

АРМОР КЛАСС: 7 6 6 6

ДВИЖЕНИЕ: 12 12 12 12, Sw 9

HIT DICE: 3+3 5+5 6+6 8+8

THAC0: 17 15 13 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/1-6 1-6/1-6/1-8 1- 8/1-8/1-12 1-10/1-10/2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Обнимает Обнимает Обнимает Обнимает

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (6'+ высотой) L (9’+ высотой) H (12’+ высотой) H (14’+ высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (8-10) Средняя (8-10) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 420 650 1,400

Медведи довольно обычные всеядные млекопитающие, имеющие тенденцию избегать людей, если их не провоцировать. Исключения из этого правила могут случатся в наиболее неудачное время.

Вообще, медведи это большие и мощные животные, живущие повсюду в умеренном и холодном климате. С плотным мехом, защищающим их от укусов и мощных когтей других животных, медведи - истинные правители животного мира в тех областях, где они живут.

Так называемый бурый медведь фактически имеет цвет от черного до светло-коричневого. Он меньше, чем коричневый медведь, это наиболее широко распространенная разновидность.

**Бой:** Хотя бурые медведи обычно не агрессивны, они - способные бойцы, когда их вынудят. Если счет черного медведя попадание конечности 18 или лучше, он также обнимает жертву на 2-8 (2d4) единиц дополнительного повреждения.

**Логово/Общество:** Все медведи имеют превосходное чувство слуха и обоняния, и более плохое зрение. Показанные размеры - средние из всего разнообразия, и большие индивидуумы будут, конечно, соответственно более сильными.

Наиболее распространенное неправильное представление относительно медведей - то, что они впадают в анабиоз на зиму. Фактически же, они спят, большинство времени, но их метаболизм не замедляется, и они часто пробуждаются и оставляют их логовища во время теплых дней.

Медведи живут маленькими семьями. Самки защищают свой молодняк, и довольно много людей были тяжело ранены при приближении или игре с кажущимися такими безопасными медвежатами.

**Экология:** Все медведи всеядны, хотя гигантский пещерный медведь имеет тенденцию к мясной диете.

Медведи - довольно интеллектуальные животные, они могут быть обучены, чтобы исполнять различные приемы, особенно если захвачены как детеныши. Медведи могут, таким образом, быть найдены, танцующими в цирке или сопровождающими "горных людей" в дикой местности.

Коричневый Медведь

Коричневый медведь, которого часто называют, медведем гризли, является наиболее известным медведем, с очень агрессивным поведением. Коричневые медведи более плотоядны, чем их меньшие кузены, бурые медведи. Гризли, наиболее часто, будут охотиться на большую дичь типа оленя и лося.

Коричневые медведи - агрессивные охотники. Если счет коричневого медведя попадание конечности на 18 или лучше, он также обнимет в течение 2-12 (2d6) единиц дополнительного повреждения. Коричневые медведи продолжат сражаться в течение 1-4 рукопашных раундов, после достижения от 0 до -8 хитпоинтов. При -9 или меньшем количестве хитпоинтов, они немедленно убиты.

Пещерный Медведь

Пещерные медведи весьма агрессивны, и могут напасть на хорошо-вооруженные партии без какой либо провокации с их стороны. Если счет пещерного медведя попадание конечности на 18 или лучше, он также обнимает на 2-16 (2d8) единиц дополнительного повреждения. Пещерные медведи продолжат сражаться в течение 1-4 рукопашных раундов после достижения от 0 до -8 хитпоинтов. При -9 или меньшем количестве хитпоинтов, они немедленно убиты.

Белый Медведь

Эти мощные пловцы охотятся, главным образом, на морских животных. Попадание конечности 18 или лучше указывает на "объятие", которое причиняет 3-18 (3d6) единиц дополнительного повреждения. Эти агрессивные животные будут сражаться в течение 2-5 раундов после того, как у них осталось от 0 до -12 хитпоинтов, но после этого они умрут немедленно.

Медвежатник

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой подземный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий или средний (5-10)

СОКРОВИЩЕ: Индивидуум: J, K, L, М, (B)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 2-8 (2d4)

АРМОР КЛАСС: 5 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 3+1

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 (2d4) или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность, +2 повреждение

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (7’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая - Элитная (11-13)

XP ЦЕННОСТЬ: 120

Медвежатник Лидер: 175

Медвежатник Руководитель: 175

Медвежатник Шаман: 175

**Медвежатники** - гигантские, волосатые кузены гоблинов которые часто живут тех же самых областях что и их меньшие родственники.

Медвежатники большие и очень мускулистые, примерно 7’ высотой. Их кожа располагается от светло-желтого к желто-коричневому и у них толстые грубые волосы, цветом от коричневого до красно-кирпичного. Хотя в общем то они гуманоиды, медвежатники, возможно, содержат кровь некоторого большого плотоядного. Их глаза напоминают таковые некоторого дикого скотского животного, и являются зеленовато-белыми с красными зрачками, в то время как их уши - в форме клина, расположены на вершине головы. Рот медвежатника полон длинных острых клыков.

Медвежатники имеют нос очень похожий на медвежий с таким же прекрасным чувством запаха. За эту то особенность, они и получили свое имя, несмотря на тот факт, что они фактически никак не связаны с медведями. Их жесткая кожа и длинные острые когти также похожи на медвежьи, но гораздо более ловкие.

Зрение и слух типичного медвежатника исключительны, и они могут двигаться с удивительным проворством, когда возникает потребность. Зрение Медвежатника несколько расширено в инфракрасный диапазон, давая им инфровидение до 60 футов.

Язык медвежатников - грязная смесь жестов, хрюканья и рычания, который позволяет многим недооценивать интеллект этих существ. Кроме того, большинство медвежатников может говорить на языке гоблинов и хобгоблинов.

**Бой:** Всякий раз, когда это возможно, медвежатники предпочитают нападать из засады на их противников. Они налагают -3 штраф на броски на неожиданность.

Если партия на вид опасна, разведчики медвежатников не будут смущаться приводить подкрепление. Нападение медвежатников будет тактически безупречно. Они швырнут маленькие оружие, типа палиц, молотов и копий перед схваткой с их противниками. Если они думают, что они превзойдены численностью, медвежатники отступят, предпочитая выжить, чтобы сражаться в другой день.

**Логово/Общество:** Медвежатники предпочитают жить в пещерах и в подземных местах. Логовище может состоять из одной большой пещеры или группы пещер. Они хорошо приспособлены к этой жизни, так как они чувствуют себя одинаково хорошо, и при дневном свете, и в темноте.

Если логовище раскрыто, или 12 или большее количество медвежатников, встречаются, они будут иметь лидера. Эти индивидуумы имеют между 22 и 25 хитпоинтами, Армор Класс 4, и нападение как 4 Hit Die монстр. Их большая сила дает им +3 премию ко всем повреждениям, причиненным в рукопашном бою.

Если 24 или большее количество медвежатников встречаются, они будут иметь руководителя в дополнение к их лидерам. Руководители имеют между 28 и 30 хитпоинтами, Армор Класс 3, и нападают как 4 Hit Die монстр. Руководители настолько сильны, что они получают +4 премия ко всем повреждениям, в рукопашной схватке. Каждый руководитель будет также иметь под-руководителя, который идентичен лидерам, описанным выше.

В логовище, половина медвежатников будут женщины и молодежь, которые не будут сражатся в жизни или смертельной ситуации. Если они вынуждены, женщины сражаются как хобгоблины, а молодежь как кобольды.

Раса живет прежде всего охотой. Они не имеют никаких раскаяний относительно поедания чего-либо, что они могут убить, включая людей, гоблинов и любых монстров меньших чем они сами. Они также любят вино и сильный эль, и часто пьют слишком много.

Медвежатники территориальны, и размер их областей изменяется с размером группы и местоположением. Это может быть несколько квадратных миль в дикой местности, или узкая, более ограниченная область в подземной области.

Нарушители рассматриваются, как ценный источник продовольствия и сокровищ. Медвежатники редко ведут переговоры. При случае, они будут вести переговоры, если они думают, что они могут получить кое-что исключительное этим. Медвежатники иногда берут заключенных, чтобы использовать их как рабов.

Чрезвычайно жадные, медвежатники любят блестящие, солнечные объекты и оружие. Они - всегда на готовы увеличить их запасы монет, драгоценных камней и оружия через грабеж и засаду.

**Экология:** Медвежатники имеют две главных цели в жизни: выживание и сокровище. Они совершенно плотоядны, отсеивая слабых и небрежных авантюристов, монстров и животных. Гоблины - всегда ходят на цыпочках, когда медвежатники рядом, так как для слабого или глупого все быстро заканчивается в котле.

Миконид (Человек Гриб)

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Коммунальный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: S (x2)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-12; 20-200 в логовище

КЛАСС ДОСПЕХА: 10

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 1-6

THAC0: 1-2 HD: 19

3-4 HD: 17

5-6 HD: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1d4xHD

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Облако Спор

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Ядовитая Кожа

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: T-L (2’ в HD)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12) до Элитной (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 1 HD: 65

2 HD: 120

3 HD: 175

4 HD: 270

5 HD: 420

6 HD: 650

Микониды, или люди грибы, являются расой интеллектуальных грибов, которые живут в отдаленных глубинах Подземелья. Они – осторожные существа, которые сожалеют о насилии; микониды не имеют никакого желания победить кого-либо и предпочли бы быть оставленными в одиночестве.

Микониды походят на шагающие поганки в человеческой форме. Их плоть вздутая и губчатая и разного цвета от фиолетового до серого. Их широкие ноги имеют остаточные пальцы ног, а их коротенькие и толстые руки имеют два коротких пальца и большой палец с обеих сторон. Hit Dice Миконидов определяет их социальный статус и способности. Они не имеют никакого звукового языка.

**Бой:** Люди грибы сражаются ударами сжатых рук, причиняя 1d4 единиц повреждения в Hit Die. Таким образом 1 Hit Die миконид при попадании причиняет 1d4 единиц повреждения, 2 Hit Die миконид при попадании причиняет 2d4 единиц повреждения и т.д., до 6 Hit Die короля, причиняющем 6d4 единиц повреждения при попадании.

Микониды также имеют способность изрыгать облака специальных спор. Число и вид спор увеличиваются с их ростом. Когда каждый миконид продвигается к другому уровню размера, он получает способность распылять другие типы спор, и число раз в день, которое каждый тип спор может выпускаться, также увеличивается. Миконид может выпускать все типы спор количество раз в день, равное его Hit Dice. Например, 3-HD миконид (6 футов высотой) может распылять три типа спор, и он может использовать каждый тип три раза в день. Эти типы спор включают следующее:

**Бедствие:** Этот тип спор используется, чтобы привести в готовность других миконидов при опасности или потребности в помощи. Облако расширяется по норме 40 футов в раунд, расширяясь до максимума 120 футов за три раунда. Эта способность получена на 1 Hit Die уровне.

**Воспроизводство:** Эти споры испускаются только в надлежащее время для роста новых миконидов, так что население может твердо управляться. Также они автоматически выпускаются умирающим миконидом. Эта способность получена на 2 уровне Hit Dice.

**Связь:** Эти споры прежде всего используются в процессе общения. Однако, они могут использоваться миконидами, чтобы связаться с другими видами, так как люди грибы не говорят. Маленькое облако спор нацелено на одну персону; если персону подводит инстинктивная защита против яда (она может захотеть потерпеть неудачу), она может войти в телепатическую связь, говоря "разум с разумом" с миконидом, как будто это обычная речь. Диапазон этого эффекта: 40 футов. Продолжительность – количество ходов, равное Hit Dice миконида. Эта способность получена на 3 уровне Hit Die.

**Релаксатор:** Этот тип облака спор можно изрыгать в одно существо. Если существо подводит его инстинктивная защита против яда, оно становится полностью пассивным, неспособным делать что-либо. Затронутое существо только наблюдает; неспособно исполнять любые действия, даже если оно атаковано. Диапазон этого эффекта: 40 футов. Продолжительность этого эффекта – количество раундов, равное Hit Dice миконида. Эта способность получена на 4 уровне Hit Dice.

**Галлюцинатор:** Этот тип спор обычно используется в ритуале общения, но миконид может выпускать их и в нападавшего. Облако спор может быть выпущено в одно существо, и если это существо подводит его инстинктивная защита против яда, оно страдает сильными галлюцинациями на число ходов равное Hit Dice миконида. Галлюцинирующие существа реагирует следующим образом (бросок 1d20):

D20 Реакция

1-10 Съеживается и хнычет

11-15 Смотрит в никуда

16-18 Бежит с воплями в случайном направлении

19-20 Пытается убить самое близкое существо

Диапазон этого эффекта: 40 футов. Эта способность получена на 5 уровне Hit Dice.

**Оживлятель:** Эта способность получена на 6 уровне Hit Dice, уровень которого может достигать только король. Король использует эти споры, чтобы инфицировать мертвое животное или существо. Фиолетовый гриб быстро охватывает труп, занимая мертвые системы тела и заставляя его работать, оживляя труп, походящий на зомби (AC 10, Перемещение 9, HD 1, hp 4, #AT 2, Dmg костяные когти на 1-3/1-3). Это не нежить и не может быть изгнана жрецами. Он всегда ударяет последним в раунде. Тело продолжает гнить, и гриб постепенно заменяет отсутствующие части, становясь специализированным, чтобы занять их функции. Однако в конечном счете, распад заходит слишком далеко, и тело прекращает функционировать, способное наконец отдохнуть. Оживление имеет место за 1d4 дней после того, как инфицирована, и труп оживлен в течении 1d4+1 недель прежде, чем он распадается. Оживляемые существа будут следовать за простыми распоряжениями, данными оживлятелем (со спорами связи) с лучшими из их способностей. Распоряжения имеют приоритет над самосохранением.

Миконид имеет смертельный страх солнечного света и не будет охотно путешествовать к поверхностному миру. Точные эффекты солнечного света на миконида неизвестны, но они должны быть очень вредны для людей грибов, чтобы бояться солнечного света, так как они.

**Логово/Общество:** Общество миконидов основано на "кругах", чрезвычайно узких социальных группах, которые связаны групповой работой и сессиями общения. Круги Миконидов обычно состоят из 20 членов: четыре каждого размера от 1 до 5 Hit Dice (то есть, четыре 1-HD, четыре 2-HD, и т.д.). Каждое сообщество состоит из 1d10 кругов.

День каждого круга твердо расписан: восемь часов отдыха, затем восемь часов выращивания грибных культур, затем восемь часов общения. Для миконидов, общение – это развлечение, поклонение, и социально объединяющее взаимодействие. Люди грибы собираются в узком круге и старший миконид выпускает иллюзорные споры и споры связи. После этого вся группа смотрит коллективную телепатическую галлюцинацию в течение восьми часов. Микониды полагают, что это общение и есть причина для их существования. Только споры бедствия разорвут круг и выведут из галлюцинации прежде, чем эти восемь часов истекут.

Король миконидов – всегда самый большой член колонии и единственный член на уровне 6 Hit Dice. Это – также единственный миконид, который не член круга. Другие микониды расценивают отделение от круга самым страшным наказанием, и с жалостью относятся к одинокому королю. О роли лидера думают как о неприятной обязанности, почти осуждающе. Однако, когда старый король умирает, самый сильный миконид с 5 Hit Dice всегда принимает на себя обязанности нового короля. Король должен остаться вне кругов, чтобы сохранить объективность и уделять пристальное внимание обязанностям лидерства. Король оживляет охранников для колонии, и поэтому микониды не должны совершать насилие. Он координирует календарный план работ и уделяет внимание делам вне колонии, которые могли затрагивать людей грибов. Король также практикует грибную алхимию, варя специальные микстуры, которые могут быть полезны во времена неприятности.

Вообще, микониды – это мирная раса, желающая только работать и жить в мире. Не имеется никаких зарегистрированных случаев дисгармонии, или любого вида насилия или разногласия между миконидами. Если принуждены к бою, они избегают убивать если есть такая возможность; насилие неблагоприятно воздействует на их общение.

Согласие никогда не было достигнуто между грибовидными и гуманоидами. Каждый рассматривает другого как отвратительную угрозу; гуманоиды видят миконидов как уродливых монстров. Гуманоиды в представлении миконидов это сильный, безумный вид побеждающий все на своем пути, уничтожающий все, чего они не могут победить, а затем возвращающийся назад, чтобы удостовериться, что не имеется ничего, что они забыли уничтожить или победить. Микониды находят трудным предположение, что гуманоиды не собираются немедленно использовать насилие против них, и так что они обычно отказываются иметь с ними дело. При сильном давлении популяции в подземелье, в котором живут микониды, противоречия кажутся неизбежными. Если к миконидам приближаются мирно, возможно, что они будут разговаривать, хотя они будут очень подозрительны.

Микониды живут в областях Подземелья, которые являются большими пещеристыми подземными областями, которые располагаются в размерах от большого комплекса пещер к целому секретному континенту под землей. Микониды пробуют найти изолированные места далеко от цивилизованных областей. Эти общины обычно будут находиться около воды, поскольку они любят сырость. Рабочие партии иногда патрулируют Подземелье, ища признаки сражений и не погребенных мертвецов, которых они приносят королю, чтобы он их оживил; они – единственные микониды, которые будут найдены вне своего логовища. Сообщество миконидов устроено вокруг насыпей покрытых мхом камней, на которых сидят члены круга, когда они общаются, и на котором они спят. Также будет иметься большой сад; микониды питаются водными и маленькими грибами, а король использует компоненты сада, чтобы делать свои микстуры. Мертвые короли микониды с честью хоронятся под насыпью, в то время как мертвые микониды захоронены около садов.

**Экология:** Микониды – это необычная разновидность грибов. Они выращивают грибы, которые позже распадаются, и дают миконидам питательные вещества из почвы.

Миконид имеет продолжительность жизни 24 года. Требуется четыре года, чтобы вырасти до каждого Hit Die, таким образом 1 Hit Die миконид – четырехлетнего возраста, 2 Hit Die миконид – восьмилетнего возраста и т.д., к максимуму 5 Hit Dice в 20 лет. Чтобы достигнуть 6 Hit Dice (король) для миконида требуется специальный режим.

Король миконидов имеет способность варить волшебные микстуры из грибов. В дополнение к обычным волшебным микстурам, король миконидов может варить следующие:

**Микстура Роста Гриба:** Она используется во времена нехватки населения, когда круги миконидов нуждаются в том, чтобы молодые члены быстро выросли. Эта микстура увеличивает Hit Dice миконида на 1. Она может использоваться на микониде только раз в его жизни; повторные дозы не имеют никакого эффекта.

**Микстура Лечения Гриба:** Эта микстура работает только на грибах. Она излечивает 1d6+1 потерянных хитпоинтов.

**Микстура Распада:** Этот яд воздействует на гуманоидное существо, как будто это мертвое существо, инфицированное спорами фиолетовых грибов. Жертва должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда или умирать, заменяясь в пределах 1d4+1 дней грибным интеллектом, дружественным к миконидам, который продолжается в течении 1d4+1 недель прежде чем навсегда распадается. Заклинание излечения болезней предотвратит смерть жертвы, если брошено в пределах трех минут после инфекции. Комбинация заклинания излечения болезней и заклинания оживления умершего возвратит жертву болезни гриба после 48 часов. Эта микстура редко используется людьми грибами.

**Порошки Галлюцинации:** Они используется, когда иллюзорные споры являются дефицитом из-за смерти 4 и 5 Hit Die членов кругов. Они также используются как защитная мера, когда некоторые микониды могут быть атакованы; порошок привязан и помещен на паутинчатой пленке внутри входа в их круг. Существа размера М будут освобождать порошок, и иллюзорные споры затрагивают всех существ в 20-футовом радиусе.

**Микстура Помазания:** Это – специальный режим, который позволяет 5 Hit Die грибу вырасти до 6 Hit Dice и стать королем. Рост немедленный и болезненный. Он воздействует на миконида только однажды. Он ядовит для людей (успешная инстинктивная защита против яда или смерть).

В сообществе всегда имеется одна микстура помазания. Если есть и другие микстуры, консультируйтесь со следующей таблицей:

01-10 Другая микстура помазания

11-20 Микстура роста гриба

21-30 Микстура лечения гриба

31-40 Порошок галлюцинации

41-45 Микстура распада

46-00 Бросайте по обычной таблице микстуры

Алхимики нашли множество применения спорам миконидов, обычно в ядах и микстурах заблуждения. Кроме своих микстур, микониды производят немного ценного для гуманоидных существ.

Минотавр

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные и субтропические лабиринты

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный (людоед)

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: (C)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 6+3

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/2-8 или 1-4/типом оружия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: захват, ураганная атака

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: +2 премия на броске на неожиданность

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (7½' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13) + Специальная

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Старший 3,000

Минотавры или проклятые люди или дети минотавров и людей. Обычно они живут в подземных лабиринтах, поскольку они не запутываются в этих местах, что дает им преимущество перед их добычей.

Минотавры огромны, обычно более 7 футов высотой, и весьма широкие и мускулистые. Они имеют голову быка, но тело человеческого мужчины. Их мех коричневый до черного, в то время как их тело имеет обычный человеческий цвет. Одежда минимальна, обычно ткань на поясе или юбка.

**Бой:** Минотавры очень сильны (эквивалентная человеческая Сила 18). Против человеческого размера противников (минимум 6 футов высотой) они могут бодаться на 2-8 единиц повреждения. Против меньших противников, они кусают на 1-4 единиц повреждения. Если минотавр в 30 футах или больше от своего противника, он может опустить свою голову и ураганно атаковать любое существо, которое, по крайней мере, 6 футов высотой. Если успешно, ураганная атака удваивают повреждение рогами. В дополнение к этим нападениям, большинство минотавров также несет оружие – огромный топор (как халберд) или кистень, с которым он причиняет обычное повреждение +2.

Минотавры не особенно интеллектуальны, но чрезвычайно хитры и имеют превосходные чувства. Они имеют +2 премию при их бросках на неожиданность, имеют инфравидение, и могут выслеживать добычу по запаху подобно рейнджеру, с точностью 50%. Они всегда преследуют незнакомый запах. Минотавры иммунны к заклинаниям лабиринта. Они нападают на любого вторгшегося без страха, и отступят только, если существо очевидно вне их способности нанести поражение (+3 к моральному счету в бою).

**Логово/Общество:** Минотавры живут в общинах до восьми членов. Если сообщество содержит больше шести минотавров, там будет старший минотавр с Силой 18/50 и 8+4 Hit Dice. Старший Минотавр – лидер клана; он остается в центре лабиринта и растит молодых минотавров, в то время как другие охотятся. Он всегда встречен в центре лабиринта.

Лабиринт минотавров редко естественен. Часто злой волшебник или тиран будут строить лабиринт, и помещать туда семейство минотавров, регулярно кормя их заключенными и рабами.

Иногда этот тиран будет убит, а минотавры вынуждены защищать себя; так как существа редко входят в лабиринт по собственной воле, эти минотавры обычно будут очень голодны.

Минотавры говорят на собственном примитивном языке и с 25% вероятностью говорят на некоторой форме общего языка. Они практически не имеют никакой культуры; их жизнь походит на жизнь животных больше чем на жизнь людей. Их культура уважает физическую силу прежде всего остального и особенно сильные человеческие файтеры, как известно, зарабатывали их уважение. Они поклоняются грубым богам и имеют слабых клериков (максимально, шаман 3-го уровня). Но слухи сохраняются о более интеллектуальных минотаврах с развитым обществом.

**Экология:** Проклятие, которое создает минотавров неизвестно, но мудрецы подозревают, что оно вовлекает "преступления против естественной веры". Минотавры – всегда мужчины. Также говорят, что первый минотавр был великий и сварливый человеческий файтер; он хотел быть столь же сильным как бык, и его желание сбылось в наиболее отвратительной возможной манере. Минотавры размножаются с человеческими женщинами, чтобы произвести потомство, которое является самцами минотаврами. Минотавры имеют продолжительность жизни 200 лет. Они могут жить без продовольствия в течение многих лет, но всегда голодны, если они не питаются регулярно. Они – едоки мяса, но их проклятие заставляет их предпочитать диету из человеческой плоти. Превращенные в минотавров проклятиями, могут быть восстановлены к человеческой форме желанием, но те кто были рождены как минотавры не могут быть сделаны человеком. Гноллы – их естественные враги; они убьют друг друга если увидят.

Компоненты Минотавра иногда используются в заклинаниях и микстурах, и могли бы использоваться в волшебных изделиях, вовлекающих силу, определение местонахождения и фальшивое обнаружение.

Млекопитающие

**Число Число Поврежден/ Кол-во**

**Вид Кол-во AC Перемещ. HD THAC0 Нападений Нападение Мораль XP**

Обезьяна, 2-8 6 12, 9 5 15 3 1-4/1-4/1-8 Устойчивая (11-12) 175

Плотоядная по деревьям

Бабуин, 10-40 7 12, 12 1+1 19 1 1-4 Неустойчивая (5-7) 35

Дикий по деревьям

Барсук 2-5 4 6, Br 3 1+2 19 3 1-2/1-2/1-3 Средняя (8-10) 35

Бандерлог 4-24 6 6, 12 4 15 1 2-5 Средняя (8-10) 120

по деревьям

Баергала 1 6 15 4+4 15 3 1-6/1-6/1-8 Элита (13-14) 650

Боров, Дикий 1-12 7 15 3+3 17 1 3-12 Среднее число (8-12) 175

Чаттур 2-24 7 12 1-1 20 1 1-4 (или оружие) Средняя (8-10) 15

Кууши 1-8 5 15, 3+3 17 3 1-4/1-4/2-8 Устойчивая (11-12) 270

Спринт 24

Дакун 6-60 5 6 1+1 20 2 1-10/1-10 Чемпион (15-16) 65

Дебби 1-8 7 15, 1+1 19 1 1-4 Неустойчивая (5-7) 65

Лазают 16

Козел 5-20 7 15 1+2 19 1 1-3 Средняя (8-10) 35

Горилла 1-4 6 12 4+1 17 3 1-3/1-3/1-6 Средняя (8-10) 175

Син-син 2-20 6 6, Sw 9 2+1 19 1 1-6 (или оружие) Средняя (8-10) 65

Гиена 2-12 7 12 3 17 1 2-8 Неустойчивая (5-7) 65

Шакал 1-6 7 12 1/2 20 1 1-2 Ненадежная (2-4) 7

Лосел 3-30 7 6, 9 2 19 3 1-3/1-3/1-4 Неустойчивая (5-7) 120

по деревьям

Обезьяна 20-60 6 18, 1hp 18 1 1 Фанатик (17-18) 1

Паук Лазают 18

Дикобраз, 1-2 6 9, 1/2 20 1 1-3 Ненадежная (2-4) 15

Черный Лазают 2

Дикобраз, 1-2 6 9, 1/2 20 1 1-4 Ненадежный (2-4) 15

Коричневый Лазают 2

Рофс 2-20 7 9 2 19 3 1-3/1-3/1-8 Элита (13-14) 35

Скунс 1-6 8 12 1/4 20 1 1 Неустойчивая (5-7) 35

Слик 1-10 3 36 2+1 19 3 1-4/1-4/2-12 Устойчивая (11-12) 65

Стаг, Дикий 1-4 7 24 3 17 1 или 2 1-3/1-3 или 2-8 Неустойчивая (5-7) 65

Вонюч. Корова 15-60 2 15 3+3 17 1 2-8 Средняя (8-10) 175

Таер 10-40 4 18 3+6 17 3 1-6/1-4/1-4 Устойчивая (11-12) 270

Тирг 1-10 5 18 5-8 5-6 HD: 15 1 1-12 Элита (13-14) 5 HD:

270

7-8 HD: 13 6 HD:

420

7 HD:

650

8 HD:

975

Бородавочник 1-6 7 12 3 17 2 2-8/1-8 Средняя (8-10) 120

Ласка 1-2 6 15 1/4 20 1 1 Устойчивая (11-12) 7

Росомаха 1 5 12 3 17 3 1-4/1-4/2-5 Устойчивая (11-12) 120

Млекопитающие наиболее обычные из позвоночных животных. Вообще живородящие, млекопитающие обладают волосами. Теплокровные млекопитающие поддерживают одну температуру тела, регулируемую внутренними процессами. Большинство млекопитающих безопасно для гуманоидов, и они часто обучаются, чтобы исполнять определенные функции.

**Бабуин, Дикий:** Дикие бабуины - большие, травоядные приматы, которые характеризуются длинными руками и ногами, имеют большой рот, и острые собачьи зубы.

**Баергала:** Этот хищник прыгает на добычу с большой высоты. Он может прыгать максимум с 60 футов, причиняя максимальное повреждение плюс 1d6 для каждых 10 футов высоты. Это животное излечивает 2 хитпоинта каждый день и извлекает пользу +3 ко всем инстинктивным защитам против яда. Четыре раза в день, баергала могут отражать заклинания, как кольцо отражения заклинаний.

**Бандерлог:** Бандерлоги походят на бабуинов, они имеют зеленую кожу и коричневый мех. Они бросают во врагов рвотные плоды или кокосовые орехи. Кокосовые орехи причиняют 1d4+1 единиц повреждения, а всплеск рвотного плода в 5-футовом радиусе причиняет тошноту. Пойманные во всплеске, извергают рвоту в течение трех раундов, и их Сила уменьшена наполовину в течение следующего часа + никакая позволенная инстинктивная защита.

**Барсук:** Барсуки - небольшие существа, которые предпочитают бежать от опасности, а не сражаться. Если барсук загнан в угол, он будет сражаться, делая попытку вцепится в горло противника.

**Боров, Дикий:** Дикий боров продолжает нападать, пока его жертва не уменьшена до -7 хитпоинтов. Гигантский боров часто называется alothere.

**Бородавочник:** бородавочник настолько агрессивен, что продолжает нападать, пока жертва не уменьшена до -7 хитпоинтов.

**Вонючая Корова:** Зловонный Kine - рогатый скот более низких планов. Они иммунны ко всем формам холода, огня и яда. На близком расстоянии, их дыхание и тела настолько грязны, что спасение от яда должно быть сделано, или персонаж затронут, как будто ударен заклинанием вонючего облака. Спасение должно быть сделано каждые три раунда.

**Гиена:** Часто перепутанная с собакой, гиена насмехается над врагами возбужденным, высоким завыванием.

**Горилла:** Горилла неагрессивна и застенчива, но отчаянно сражается, когда ей угрожают или она загнанна в угол.

**Дакун:** Дакуны - интеллектуальные разумные обезьяны, знают общий язык. При нападении они получают премию +2.

**Дебби:** Этот мусорщик пустыни, гибрид гиены и бабуина, может внушать страх, отпечатывая ноги в медленном, ритме и, вызывая волшебную силу, которая заставит его мех потрескивать и вспыхивать. Этот страх продолжается в течение двух раундов.

**Дикобраз:** Дикобразы покрыты длинными колючими иглами. Существо неспособно метать иглы. Вообще, хищник, который преследует это существо, получает полный рот игл, которые причиняет повреждения, цитируемые выше.

**Козел:** Когда ураганно атакует, козел получает +2 премию нападения и делает дополнительные 1-2 единиц повреждения.

**Кууши:** Известны, как эльфийские собаки, они умеют только лаить, чтобы предупредить их эльфийских владельцев относительно опасности. Они могут ударять двуногих противников передними конечностями, чтобы повалить существ человеческого размера или меньшие на землю.

**Ласка:** Ласки, связанные с норками и горностаями, являются обычными хищниками, хотя на них охотятся для их меха, или для приручения.

**Лосел:** Древесная помесь орка и бабуина, лосел походит на примитивных людей во многих отношениях. Они могут бросать камни до 20 ярдов на 1d4 единиц повреждения.

**Обезьяна Паук:** Имея 1 дюйм в длину, обезьяны пауки сражаются с существами их собственного размера, уходя от боя с большими существами. Если вынуждено бороться против таких существ, обезьяны подскакивают и кусают их в глаз. Укус причиняет чрезвычайную боль, и жертва должна держаться за свой глаз и не делать никаких других действий в раунде, давая обезьяне шанс убежать. Обезьяны пауки могут подскакивать на 10 футов или 5 футов вперед и могут залезать на что-нибудь, на что может залезть типичный паук.

**Обезьяна, Плотоядная:** Плотоядные обезьяны извлекают пользу +2 в их бросках на неожиданность. Они едят все, что могут убить.

**Росомаха:** Когда занята в сражении, росомаха становится наиболее внушающим страх противником, получая +4 премию к Силе Атаки.

**Рофс:** рофс (полный "roth-yes") - подобное мускусному быку существо с отвращением к свету. Оно предпочитает жить в подземельях около лишайника и мха.

**Син-син:** Син-син - отшельник, обезьяноподобная раса верящая в принципы пацифизма и гармонии с природой. Однако, один раз в год, на 2d6+4 дня, мужчины собираются в группы для набега и заканчивают “ военный сезон". Их группы нападают на гуманоидные поселения на краю их территории. Такие нападения беспристрастны; Ему подвергаются, и добрые, и злые существа одинаково. Чтобы максимизировать преимущество неожиданности, син-сины редко нападают на то же самое поселение два года подряд.

**Скунс:** Любой в пределах 10x10x10 футов от облака мускуса скунса, должен спастись против яда или его тошнит в течение 1-4 раундов, и он теряет 50% Силы и Ловкости.

**Слик:** Это горностае-подобное млекопитающее удивляет противников при 1-5 на 1d6. При Силе Атаки 19 или 20, слик вскрывает главную вену, причиняя 2d6 единиц повреждения. Каждый раунд после этого, жертва переносит на 1d6 единиц больше повреждения, пока рана не зажата жгутом, прямым давлением, или волшебным лечением.

**Стаг, Дикий:** Дикие стаги - агрессивные самцы оленей. Обычно послушные и пассивные, они защищают их стада против всех, кроме наиболее внушающих страх противников.

**Таер:** Эти мерзкие приматы живут в холодных горных пещерах. Они бросают копья перед закрытием в для рукопашного боя.

**Тирг:** Когда в рукопашной схватке, тирги испускают жестокие завывания, которые мягко ошеломляют их жертвы (+2 штраф инициативе и -2 штраф в Силе Атаки) в течение следующих трех раундов + никакая позволенная инстинктивная защита. Они - гибриды собаки и тигра, так что могут бесшумно передвигаться 75% времени и имеют +2 премию, чтобы избежать неожиданности.

**Чаттур:** Чаттуры, называемые бандитами пустошей, являются маленькими млекопитающими, которые показывают черты, и приматов, и грызунов. Не очень боевые, они сражаются в защиту их гнезд, семьи или друзей.

**Шакал:** Шакалы - робкие мусорщики, которые боятся других хищников. При нападении, шакалы кусают жертву и быстро отступают на безопасное расстояние. Если больше чем один шакал пробует напасть на упавшее животное, они нападают с маленькой или никакой координацией усилий.

**Карликовые Млекопитающие:** Карликовые - породы половинного размера обычных животных. Они имеют те же самые физические и поведенческие черты их полноразмерных родственников, хотя большинство не опасны. Карликовые животные обычно имеют только половину числа Hit Dice и THAC0, +2 штраф Армор Класса, и -2 Нравственный штраф. Повреждение, вызванное карликовым животным - половина такового полноразмерного родственника.

**Гигантские Млекопитающие:** Гигантские млекопитающие - породы двойного размера обычных животных. Они имеют те же самые физические и поведенческие черты их полноразмерных родственников. Эти гиганты обычно имеют двойное число Hit Dice, соответствующее повышение THAC0, -2 AC премиею, и +2 нравственную премию. Повреждение, вызванное нападением гигантского млекопитающего - вдвое больше такового полноразмерного родственника.

Млекопитающие, Маленькие

**Число Повреждение/ Кол-воМлекопитающее HD AC Кол-во Нападений Нападение Перемещение XP Примечания**

Белка 1 hp 8 1-6 1 1 12 0

(Летяга) 1 hp 8 7 1 1 12, Fl 15 (E) 0 Планирует

(Гигантская черная) 1+1 6 1-12 1 1+3 12 35

Бобер 1-4 hp 9 10-40 1 1 4, Sw 12 7

Бурундук 1 hp 7 1-6 1 1 12, Br 1 0

Выдра (гигантская) 5 5 2-5 1 3-18 9, Sw 18 175

Выдра (морская) 1+1 5 1-4 1 1-3 12, Sw 18 35

Выдра 1-1 5 1-4 1 1-2 12, Sw 18 7

Горностай 1 6 1-2 1 1 15 15

Еж 1-2 hp 8 1-2 Нет Нет 4 7

Енот 1-6 hp 9 1-4 1 1-2 5 7

Кролик 1-3 hp 6 1-12 1 1 18 7

Крот 1 hp 10 1 Нет Нет 1, Br 1/2 0

Лиса 1 7 1-2 1 1-3 15 15

Мышь 1 hp 7 1-100 Нет Нет 15, Br 1/2 0

Норка 1 6 1-2 1 1 15, Br 1 15

Обезьяна 1+1 8 1-50 1 1 9 35

Ондатра 1-3 hp 10 1-2 1 1 4 7

Опоссум 1-3 hp 10 1-8 1 1 4 7

Свинья (дикая) 2 9 1-8 1 1-4 12 35

Свинья (домашняя) 2 10 1-20 1 1-4 12 35

Суслик 1-3 hp 8 1-20 1 1 12, Br 27

Хорек 1 6 1-2 1 1 15 15

Woodchuck 1-6 hp 9 1-2 1 1 5, Br 2 7

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Различный

ЧАСТОТА: Обычный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

МОРАЛЬ: Ненадежная, в среднем (2-9)

Маленькие млекопитающие безопасны для людей. Некоторые имеют полезные черты или способности. Большинство животных имеет только элементарные языки, которые гуманоиды не могут использовать при помощи волшебных заклинаний. Все имеют THAC0 20, кроме некоторых.

Белки имеют хорошее зрение и слух.

Белки летяги имеют кожаные мембраны, которые позволяют им планировать на пять футов на каждый один фут высоты.

Бобры быстро грызут деревья и строят дома в водоемах. Мех взрослого стоит 2 gp.

Бурундуки имеют превосходное зрение и слух.

Выдры - быстрые бегуны (12) и пловцы (18). Они дружественные и нападают только, если загнаны в угол или если угрожают их молодняку. Мех стоит 2-3 gp. Гигантские выдры такие же, кроме размера (10’-15’ длиной). Мех стоит 1,000-4,000 gp. THAC0 19 (морские и гигантские выдры).

Гигантские черные белки - 2-футовые по длине, они зло дремучих лесов. Они крадут свободные, маленькие ценности (кольца, драгоценные камни, пузырьки) чтобы украсить свои гнезда. THAC0 19.

Горностаи связаны с ласками. Мех белого стоит 4 gp.

Домашние коты маленькие, прирученные породы.

Ежи покрыты острыми, но безопасными иглами.

Еноты нападают только, если загнанны в угол или бешеные (шанс 10%). Мех стоит 1 gp.

Кроликов труден удивлять или поймать из-за их чувствительного зрения, слуха, обоняния и естественной паранойи.

Кроты имеют превосходную способность обнаружить вкус и колебания почвы, но очень плохое зрение.

Лисы имеют превосходное зрение, слух и обоняние. Их мех стоит 3-5 gp.

Мыши заражают фактически любое человеческое строение.

Норки связаны с ласками. Мех стоит 3 gp.

Обезьяны относится к разнообразию маленьких, не враждебных разновидностей (резус, паук, тамаринд, лемуры, и другие). THAC0 19.

Ондатры имеют умеренно ценный мех, стоящий 5 sp.

Опоссумы - сумчатые лесистой местности с хорошим слухом.

Свиньи могут кусать или пытаться ошеломить, и затем сбивать жертву с ног. Домашние свиньи обычно безопасны, если не возмущены или волшебно управляются. Дикие свиньи - домашние свиньи, которые убежали к диким. Они меньшие (длиной до 2 футов) и неагрессивны, если их не провоцировать. THAC0 19.

Суслики живут большими колониями, роя норы в почве равнин. Они имеют острые слух и обоняние. Для каждого встреченного суслика, другие 1d10 скрываются в норах поблизости.

Хорьки связаны с ласками. Если захвачены детеныши или выращены в неволе, хорьки могут быть обучены, чтобы исполнять простые приемы, охранять объекты, или охотиться на грызунов.

Woodchuck способен быстро грызть деревья или лес. Мех стоит 1 gp.

Млекопитающие, Стадные

Верблюды Дикие Коровы Буйволы Антилопы Овцы

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая Земля Любая Земля Тропические и Тропические и Любая Земля

Умеренные Равнины Умеренные Равнины

ЧАСТОТА: Обычный Обычный Нередкий Обычный Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо Стадо Стадо Стадо Стадо

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День День День День

ДИЕТА: Травоядный Травоядный Травоядный Травоядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный до Полуинт. (2-4) Полуинт. (2-4) Животный (1) Животный (1)

Полуинт. (1-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нет Нейтральные Нет Нет Нет

КОЛИЧЕСТВО: 1-12 20-200 4-24 (4d6) 4-24 (4d6) 10-100

АРМОР КЛАСС: 7 7 7 7 7

ДВИЖЕНИЕ: 21 15 15 24 12

HIT DICE: 3 1-4 5 2 2

THAC0: 17 17 15 19 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 2 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 1-4 1-8/1-8 1-4 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Плюются Панический Бег Ураган. Атака Панический Бег Ураган. Атака

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Голова - AC 3 Нет Нет

МАГ. СОПРОТ-СТЬ: Нет Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (8’ высотой) L (8’ длиной) L (5’ в плечах) М (5’ высотой) М (5’ длиной

МОРАЛЬ: Ненадежная (3) Ненадежная (3) Средняя (10) Ненадежная (3) Ненадежная(4)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 15-120 175 35 35

Стадные животные живут во всех климатах и ландшафтах, от холодной тундры (бактрийский верблюд) и умеренных холмов (дикие коровы), до тропических равнин (антилопа). Обычно пассивные, стадные животные могут быть опасны когда возмущены или испуганы.

Стадные животные - парнокопытные млекопитающие, покрытые шерстью - толстый мех у буйволов, вьющаяся шерсть у овец, и короткие, грубые волосы у верблюдов, и антилоп. Самцы буйволов, диких коров, антилоп и овец имеют острые рога. Горбы верблюдов (один горб для дромадеров, два для бактрийских) позволяют им идти без продовольствия или воды для до двух недель.

**Бой:** Большинство стадных животных нападают резко. Буйвол защищает себя рогами, обычно нападая если приближается слишком близко (6’ или меньше); при ураганной атаке с расстояния, по крайней мере, 40’, буйвол делает 3-18 hp колющего повреждения плюс 1-4 hp растаптывающего повреждения. В противоположность этому дикие верблюды имеют шанс 50% плеваться в людей, пытающихся ехать на них или использовать их как грузовых животных; жертва нападения слюны имеет шанс 25% ослепнуть в течение 1-3 раундов. Дикие коровы, антилопы и овцы вообще бегут от опасности, но нападают, если загнаны в угол или угрожают их молодняку. Самцы антилоп или овец, защищая свое стадо будут ураганно атаковать, причиняя 1-4 hp повреждения при ураганной атаке, по крайней мере, с 40’. Самцы диких коров нападают с вероятностью 75%, если злоумышленники подошли к стаду, но имеется шанс, что они убегут.

Если испугано злоумышленниками, имеется 25% шанс, что все стадо бросится панически бежать. Если стадо панически бежит, бросают 2d4 для каждого существа на пути панического бегства, которое не имеет укрытия (типа, скрыться на дереве или за грудой камней или стеной). Это - число стадных животных, растаптывающих попавшее им на пути существо. Растаптывание причиняет, или 1-4 hp повреждения (верблюды, коровы, антилопы и овцы) или 1-6 hp повреждения (буйволы) в стадо животных.

**Логово/общество:** Стадные животные пасутся на открытом ландшафте, мигрируя на новую территорию, когда старые пастбища истощаются. Стада имеют разный размер, от семейства четырех буйволов до скопления 1,000 овец. Самый большой и самый старый самец обычно служит как лидер, направляя движение своего стада и наблюдая за хищниками. Стадные животные не собирают сокровищ.

**Экология:** Стадные животные едят траву, зерно и кустарник. Они - обычная добыча плотоядных, включая львов, тигров и драконов. Человек часто приручает стадных животных из-за их мяса, молока, меха (одеяла и одежда) и кожи (ботинки и палатки). Высушенные экскременты стадных животных могут сжигаться как топливо.

Многоножки

**Гигантская Большая Мегало Туннельная**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой Подземный

ЧАСТОТА: Обычны Обычны Очень Редки Редки

ОРГАНИЗАЦИЯ: Нет Нет Нет Рой

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Любое Любое Любое

ДИЕТА: Плотоядны Плотоядны Плотоядны Плотоядны

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Животный (1) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет (М, N, Q)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 2-24 5-30 1-4 1-6

АРМОР КЛАСС: 9 9 5 4

ДВИЖЕНИЕ: 15 21 18 6

HIT DICE: 2 hp 1 hp 3 9 + 3

THAC0: 20 20 17 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Нет Нет 1-3 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ядовита Ядовита Ядовита Бросок

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: Крошечный (1’) Крошечный (6 ") М (5’) G (25’ +)

МОРАЛЬ: Неустойчивый (5-7) Неустойчивый (5-7) Средняя (8-10) Устойчивый (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 35 35 175 1,400

Гигантские многоножки неприятны, ползающие твари, которые пробуждают почти универсальное отвращение у всех интеллектуальных существ (даже других монстров). Они свойственны большинству регионов.

Одна из вещей, которая делает многоножек такими отталкивающими – похожесть на червей. Длинное тело разделено на многие доли, из которых высовывается много крошечных ног. Отсюда и название "многоножка" (или Стоножка). Гигантская многоножка так названа, потому что она 1-фут длинной. Тело покрыто хитиновым панцирем, и она перемещается с небольшим волнистым движением. Существо имеет добавленную выгоду защитных цветов, и разным цветом в зависимости от ландшафта, в котором она обитает. Те что предпочитают скалистые области - серые, те что живут в подземельях - черные, в то время как лесные многоножки коричневые или красные.

**Бой:** При охоте, многоножки используют их естественный цвет, чтобы остаться невидимым, пока они не могут падать на свою добычу сверху или выползать из укрытия в поиске продовольствия. Они быстро нападают на их противников и впрыскивают парализующий яд. Яд может парализовать жертву на 2d6 часов, но настолько слаб, что жертвам разрешают +4 премию к их инстинктивной защите. Из-за небольшого размера, гигантская многоножка хуже сопротивляется нападениям и получает -1 штраф ко всем инстинктивным защитам. Хотя единственная гигантская многоножка редко составляет серьезную угрозу человеку, эти существа часто путешествуют в группах. Когда больше чем одна многоножка встречается, монстры будут бороться независимо, даже по сути сражаясь между собой над поваленными жертвами.

**Логово/Общество:** многоножка ведет себя подобно большинству других насекомых, передвигающихся с места на место в поиске продовольствия; она не имеет никакой территории или дома. Многоножка просто идет, куда голод ведет ее. Она – агрессивна, голодна и плотоядна, и должна есть по крайней мере один раз в день, чтобы остаться в живых. Голодные многоножки часто обращаются к каннибализму.

**Экология:** Гигантские многоножки имеют несколько естественных преимуществ, включая яд и защитный цвет, позволяя им конкурировать с другими маленькими хищниками за добычу. Их яд дарит им некоторую устойчивость, поэтому они плохая добыча, но голодные и искусные животные типа койотов и больших хищных птиц эффективно охотятся на них в скудные времена.

Их преимущественные цели - маленькие млекопитающие, которые легко парализуются их слабым ядом. Однако если очень голодны они, как известно, нападали на все что проходит мимо, включая людей.

Большие Многоножки

Они идентичны гигантским многоножкам, но они длиной только 6 дюймов. Их яд более слабый чем таковой у их больших кузенов, и неудавшаяся инстинктивная защита обездвижит жертву только на 1d6 часов. Большие многоножки делают их собственные инстинктивные защиты в –2 штрафом. Мыши и большие насекомые - любимая добыча больших многоножек. На них в свою очередь охотятся гигантские многоножки.

Мегало-многоножка

Мегало-многоножка, из-за большого размера, больше классифицируется уже не как раздражитель, а как угроза человеку и животным. Кислый яд гораздо более мощен чем у более слабых кузенов. Жертвы укуса мегало-многоножки не получают никаких премий на их инстинктивных защитах, и неудача указывает на смерть. Если цель успешно сопротивляется яду, кислота сжигает кожу жертвы, причиняя 2d4 единиц повреждения.

Мегало-многоножка более интеллектуальна чем ее меньшие кузены, и это - гораздо более хитрый охотник, хотя они все еще не сотрудничают друг с другом. В дикой местности мегало-многоножка охотится на животных размером с оленя. Подземлей она нападает на существ человеческого размер или меньшие, включая орков, гоблинов или людей. Мегало-многоножка не получает никаких штрафов к собственным инстинктивным защитам.

Туннельный червь

Этот кузен гигантской многоножки кормится и кладет яйца в падаль. Нападая туннельный червь, бросается из скрытой норы, ударяя с +2 премией к Силе Атаки. Успех указывает, что туннельный червь захватил добычу в жвалах, но никакое повреждение не причиняется, пока червь не прокусит доспехи жертвы. Требуется один раунд для червя, чтобы прокусить кожу или худший доспех, два раунда для доспеха более жесткого чем кожа, но не более жесткого чем кольчуга, и три раунда для доспеха более жесткого чем кольчуга. Как только доспехи сломаны, червь автоматически причиняет 2d8 единиц повреждения каждый раунд. Если червь переносит 15 или больше единиц ущерба от огня или теряет 60% хитпоинтов, он отпускает жертву и отступает в свое логовище. Логовища Туннельного червя часто имеют сокровище его более ранних жертв.

Мозговой Крот

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/Подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Псионическая энергия

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА: 9

ДВИЖЕНИЕ: 1, Br 3

HIT DICE: 1 hp

THAC0: Нет

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: Нет

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Псионика

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Псионика

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: T (3 " длинной)

МОРАЛЬ: Неустойчивая (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 35

Эти маленькие, пушистые животные почти слепые, и напоминают обычных кротов. Однако мозговые кроты редко замечаются. Они живут в подземных туннелях, роя норы через камень так же легко как и через грунт. Обычно, единственное заметное свидетельство присутствия мозгового крота – сетка из пузырящегося камня или насыпного грунта, над землей, которая отмечает туннельный комплекс. Однако эти существа повреждают не только пейзажи,. Мозговые кроты питаются псионической деятельностью. Под защитой их туннелей, они будут псионически рыть норы в мозг жертвы, и высасывать его псионическую энергию.

**Бой:** Мозговой крот обычно нападает на жертву в лесу или подземелье; в любом случае, существо - обычно вне его прямой линии зрения. Крот ждет псионически обеспеченного существа, появляющегося над ним, или он будет рыть норы в поисках добычи.

Мозговые кроты имеют врожденное псионическое чувство и могут автоматически обнаружить любую псионическую деятельность в пределах 200 ярдов. Однако, они могут питаться только псионической энергией, когда их жертва находиться рядом: в пределах 30 ярдов, если жертва – псионик или псионическое существо, 30 футов если жертва - дикий талант. Крот не может определить свою добычу, пока жертва фактически не использует псионическую силу.

Как только мозговой крот обнаруживает жертву, он будет пытаться устанавливать с ней контакт. Если контакт успешен, он будет пытаться кормиться. Если жертва - дикий талант, поедание выполнено, используя стирание памяти. Если жертва - псионик (или псионическое существо), поедание выполнено через увеличение.

Мозговой крот не нападает злонамеренно. Он должен есть, по крайней мере один раз в неделю или он умрет.

Резюме Псионики:

Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/защита Счет PSPs

6 2/1/4 MT/M- 12 100

**Телепатия - Наука:** связь разумов, стирание памяти; **Преданность:** войти в контакт, укол разума.

**Метапсионика - Преданность:** психическая утечка (никакая стоимость), псионическое чувство

Мозговой крот может стирать память в диапазоне до 30 футов. Достаточно странно то, что мозговой крот должен установить контакт перед использованием психической утечки. Кроме того, он может исполнять психическую утечку только на псиониках или псионических существах. Однако, он не должен поместить их сначала в транс или глубокий сон, он начинает перекачивать псионическую энергию как только устанавливает контакт.

**Логово/Общество:** Мозговые кроты живут семействами, которые включают одного самца, одну самку и 1d6 детенышей (один из которых может быть достаточно стар, чтобы кормиться отдельно). Иногда встречающиеся большие городки мозговых кротов, содержат до 3d6 семейств. Конечно, они есть только в местах, через которые часто путешествует псионики.

**Экология:** Хотя мозговые кроты для некоторых могут быть опасны, другие держат их как домашних животных. Кроты довольно дружественные, и легко приручаются. Их любят короли, потому что они дают им специальную защиту, которую только они могут обеспечивать. Некоторые мудрецы утверждают, что даже мертвый мозговой крот может давать защиту от псионических нападений, если его тельце носится как медальон. Иногда, дворянин, которого беспокоит специфический псионик, пошлет героев на поиск этих небольших пушистых грызунов.

На открытом рынке, взрослые мозговые кроты продаются за 50 gp. Детеныши продаются за 5 gp.

Мумия

CКЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземелья в Пустыне

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: P, (D)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (2d4)

АРМОР КЛАСС: 3

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: 6 + 3

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Страх, Болезнь

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

**Мумии** – трупы, высушенные в пустынных областях, где мертвые погребаются процессом известным, как мумификация. Когда их могилы потревожены, трупы оживают в сверхъестественное состояние нежизни, чья жуткая ненависть к жизни заставляет их нападать на живых без милосердия.

Мумии обычно (но не всегда) обернуты в сгнившие полосы полотна. Они ростом около 5 - 7 футов и сверхъестественно сильны.

**Бой:** Мумии - ужасающие враги. Один удар их руки причиняет 1-12 единиц повреждения, и что еще хуже, их прикосновение инфицирует жертву гниющей болезнью, которая является фатальной через 1-6 месяцев. В течение каждого месяца гниль прогрессирует, и жертва навсегда теряет 2 единицы Обаяния. Болезнь может быть вылечена только заклинанием излечения болезней. Заклинание лечение ранений, не имеют никакого эффекта на персону, зараженную гнилью мумии и вылечивает раны на 10% от обычной нормы. Заклинание регенерации восстановит повреждение, но во всем остальном не будет затрагивать течение болезни.

Простой вид мумии создает такой ужас в любом существе, что инстинктивная защита против заклинания должна быть сделана, или жертва остается парализованной испугом на 1-4 раунда. Количество поддержит храбрость; на каждые шесть существ, инстинктивная защита улучшена на +1. Люди спасаются против мумий дополнительно с +2.

Мумии могут быть повреждены только волшебным оружием, которое причиняет только половину повреждения (округляя вниз). Сон, обаяние, обездвиживание и холодные заклинания не имеют никакого эффекта. Яд и паралич не вредит им. Заклинание воскрешения превратит существо в обычного человека (способности файтера 7-го уровня) с воспоминаниями о прежней жизни; или не будет иметь никакого эффекта, если мумия старше чем максимальный возраст который жрец может воскресить. Желание также восстановит мумию к человеческой форме, но снятие проклятия нет.

Мумии уязвимы к огню, даже не волшебному. Удар факелом причиняет 1-3 единиц повреждения. Фляга воспламеняющегося масла причиняет 1-8 единиц повреждения на первом раунде попадания и 2-16 на втором раунде. Волшебный огонь имеет премию +1 повреждение/кубик. Пузырьки святой воды причиняют 2-8 единиц повреждения при прямом попадании.

Любое существо, убитое гнилью мумии, не может быть оживлено, если и излечение болезней и заклинание оживления умершего не использованы в пределах шести раундов.

**Логово/Общество:** Мумии - изделие процесса бальзамирования, используемого на богатых и важных персонах. Большинство мумий - трупы без волшебных свойств. При случае, возможно из-за мощной злой магии или возможно, потому что индивидуум был настолько жаден в жизни, что он отказывается оставить свои сокровища, дух мумифицированной персоны не будет умирать, но превратится в энергию из Положительного Материального плана и трансформируется в оживший ужас. Большинство мумий остаются бездействующими, пока их сокровище не похищено, но после этого они пробуждаются и убивают без милосердия.

Мумия живет в древней похоронной комнате, обычно в сердце склепа или пирамиды. Могила - сложный ряд комнат, заполненных реликвиями (главным образом не волшебными). Эти реликвии включают модели имущества мумии, любимые изделия и сокровища, тела мертвых домашних животных, и пищевые продукты, чтобы кормить дух после смерти. Особенно злые люди будут иметь убитых рабов или членов семейства, чтобы когда они умирают, рабы могли быть захоронены вместе с ними. Из-за их волшебных свойств, мумии существуют на и Главном и на Положительном Материальном Планах.

**Экология:** Чтобы создавать мумию, труп должен впитать мумифицирующее вещество (типично карбонат соды) в течение нескольких недель и покрыт специями и смолами. Органы Тела, типа сердца, мозга и печени, типично удаляются и помещены во фляги. Иногда драгоценные камни завернуты в ткани (если сокровища мумии указывают, что она обладает драгоценными камнями, несколько может быть помещено в ее пелены). Мумии - не часть естественной экосистемы и не имеют никаких естественных врагов.

Прах Мумии - компонент для волшебных изделий болезни и гниения.

Мумия, Великая

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любые Пустыни Или Подземелья

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночки

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: V (Ax2)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

АРМОР КЛАСС: 2

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 8+3 (базовый)

THAC0: 11 (базовый)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3d6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 8,000 Смотри ниже

Также известные как Дети Анхктепота, **великие мумии** - мощная форма созданной нежити, когда законно злой жрец высокого уровня некоторых религий мумифицирован и похоронен для охраны места погребения. Он может остаться в живых в течение столетий как устойчивый защитник логовища, убивая всех, кто осквернили святое место.

Великая мумия выглядит точно так же как и обычная, но она почти всегда украшается (не)святыми символами и носит одеяния их религиозной веры. Она выделяет аромат, который, как считают, напоминает специи из-за трав, используемых в процессе бальзамирования, при их создании.

Великие мумии очень интеллектуальны и способны говорить так же, как они это делали при жизни. Далее, они имеют способность телепатически управлять всеми обычными мумиями, созданными ими. Они имеют способность управлять другими мумиями, при условии, что они не под контролем другой мумии, но это возможно только, когда можно давать устные распоряжения.

**Бой:** Великие мумии излучают ауру страха, которая заставляет всех существ, которые ее видят, делать проверку страха. Модификатор применяется к этой проверке страха, основанной на возрасте монстра, как обозначено в таблице Возраста и Способностей в конце этой секции. Эффекты неудачи проверки, удвоены из-за огромной силы и присутствия этого существа. Аура мумии может быть побеждена заклинанием снять страх, Плащом Храбрости или чем-то подобным.

В бою, великие мумии имеют выбор нападения их собственными физическими способностями или великой магией, предоставленной им богами, которым они служили при жизни. В первом случае, они могут ударять, но однажды в раунд, причиняя 3d6 единиц повреждения в нападение.

Любой, кого ударит мумия переносит требуемое повреждение и инфицирован ужасной гниющей болезнью, которая является даже более зловещей чем у обычных мумий, потому что прогрессирует в течение дней, а не месяцев. Чем старше мумия, тем быстрее эта болезнь прогрессирует (см. таблицу Возраст и Способности в конце этого параграфа для точных деталей). Болезнь заставляет персону умереть в пределах короткого времени, если надлежащая медицинская помощь не может быть оказана. Через двадцать четыре часа после удара инфицирования, персонаж теряет 1 единицу Силы и Конституции из-за эффектов вируса в его теле. Далее, он теряет 2 единицы Обаяния, поскольку их кожа начинает усыхать и становится подобной старому пергаменту. Никакое обычное лечение не возможно, пока болезнь распространяется по телу, и колебание и конвульсии, которые сопровождают это, делают использование заклинания или его запоминание невозможным для персонажа. Только одна форма волшебного лечения имеет какой-то эффект - заклинание регенерации вылечит болезнь и восстановит потерянные хитпоинты, но не характеристики. Все другие заклинания лечения потрачены впустую. Несколько заклинаний излечения болезней (по одному в течение каждого дня, который прошел начиная с начала гниения) временно остановит инфекцию, пока полное лечение не может быть оказано. Восстановление потерянных единиц характеристик не возможно любыми средствами за исключением желания.

Тело персоны, которая умирает от гнили мумии, начинает рушиться в пыль, как только смерть происходит. Единственный способ воскресить персонажа, который умирает таким образом, состоит в том, чтобы использовать, и излечение болезней и заклинание оживления умершего на теле в пределах 6 ходов (1 час) после смерти. Если это не выполнено, тело (и дух) потеряны навсегда.

Великие мумии могут быть изгнаны теми, кто имеют храбрость и убеждение, чтобы делать попытку этого подвига; однако, чем старше мумия, тем тяжелее это сделать. Еще раз, детали обеспечиваются на Таблице Способностей и Возраста. Они иммунны, к повреждению от святой воды, но контакт со святым символом не злой веры причиняет им 1d6 единиц повреждения. Вхождение в контакт со святым символом их собственной веры, фактически восстанавливает 1d6 хитпоинтов.

Однако, наиболее ужасным аспектом этих существ, является их способность использовать заклинания. Все великие мумии были жрецами в своей прежней жизни и теперь сохраняют способность использовать заклинания, которую они имели. Они используют заклинания, как будто они имеют 16-20-й уровень (смотри ниже) и будут иметь те же самые сферы доступными, что и при жизни. Великие мумии получают те же самые добавочные заклинания для высокого счета Мудрости, как и герои. Данжон Мастерам советуют выбрать заклинания для каждой великой мумии в приключении перед началом приключения. Для использования Легенд и Знания в их играх, великие мумии - наиболее часто жрецы Озириса, Сета, и Nephythys. Для тех, использует Полное Руководство Жреца, они обычно связываются с поклонением предкам, тьме, смерти, болезни, злу, охраны и мести. (Если ни одна из этих работ не используется в кампании, просто назначьте способности мумии, как будто она обычный клерик высокого уровня.)

Великие мумии могут быть повреждены только волшебным оружием, при этом, чем они старше тем тяжелее их поразить. Однако, даже если оружие может затрагивать их, оно причинит только половину повреждения из-за волшебной природы тела существа.

Заклинания также менее эффективны против великих мумий, чем против других существ. Заклинания холода, бесполезны против мумии, но огненные причиняют обычное повреждение. В отличие от обычных мумий, эти грязные существа иммунны к не волшебному огню. Однако процесс наложения чар, который создает их, оставляет их уязвимыми к нападениям электричеством; все заклинания этой природы причиняют половину нормального повреждения. Кроме того, старшие мумии развивают магическую сопротивляемость, которая делает даже эти заклинания ненадежными.

Великие мумии, подобно вампирам, станут более мощным с прохождением времени в Ravenloft. Следующая таблица показывает применимые изменения к внесенной в список статистике (которые применимы для недавно созданного монстра) с изменениями при прохождении времени:

Таблица Возраст и Способности

**Возраст Поражение AC HD THAC0**

99 или меньше +1 2 8+3 11

100-199 +1 1 9+3 11

200-299 +2 0 10+3 9

300-399 +2 -1 11+3 9

400-499 +3 -2 12+3 7

500 или больше +4 -3 13+3 7

Возраст Жизн. Цен. Мудрость Магия Болезнь

99 или меньше LE 18 Нет 1d12 дни

100-199 LE 19 5 % 1d10 дни

200-299 LE или CE 20 10 % 1d8 дни

300-399 CE или LE 21 15 % 1d6 дни

400-499 CE 22 20 % 1d4 дни

500 или больше CE 23 25 % 1d3 дни

Возраст Уровень XP Страх Мумии

99 или меньше 16 8,000 -1 1d4

100-199 17 10,000 -2 2d4

200-299 18 12,000 -2 3d4

300-399 19 14,000 -3 5d4

400-499 20 16,000 -3 6d4

500 или больше 20 18,000 -4 7d4

Примечания:

**Поражение -** указывает волшебный плюс, который должно иметь оружие прежде, чем оно причинит повреждение мумии.

**AC** - Армор Класс монстра.

**HD** - число Hit Dice, которое имеет мумия. Великие мумии изгоняются, как будто они имеют на один Hit Die больше чем, они фактически имеют, так что 250-летняя (10+3) изгоняется, как будто она имеет 11 Hit Dice. Любая мумия 300-летнего возраста или старше изгоняется как "специальная" нежить.

**THAC0** - внесен в список для различных Hit Dice мумий, чтобы его можно было легче найти в течение игры.

**Жизненные Ценности.** Чем старше становится мумия, тем более темной и более злой она становится. В случаях, где два жизненных правила внесены в список, имеется шанс 75%, что мумия будет иметь первые жизненные ценности и шанс 25%, что она будет иметь вторые. Таким образом, 300-летняя мумия - 75%, вероятна, чтобы быть хаотично злой.

**Мудрость** - счет Мудрости существа. При использовании их заклинаний, великие мумии получают все добавочные заклинания, обычно связанные с высокой Мудростью. Далее, поскольку они проходят в более высокие оценки (19 и больше) они получают устойчивость к некоторым волшебным заклинаниям как показано в Руководстве Игрока.

**Магия** - естественная магическая сопротивляемость существа. Как может быть видно из таблицы, старые мумии могут быть действительно очень смертельны.

**Болезнь** - отрезок времени, который требуется для персоны, инфицированной болезнью гниения мумии, чтобы умереть.

**Уровень** - указывает уровень существа как жреца. Старшие мумии имеют доступ к более великим магиям чем более молодые и таким образом более опасны, чем более молодые.

**XP** - показывает число единиц опыта, полученных партией за борьбу и нанесение поражения великой мумии данного возраста.

**Мумии** - указывает число обычных мумий, которых существо будет иметь в услужении, когда встречено.

**Страх** - указывает штраф, для всех делающих проверку страха из-за злого влияния жуткой ауры великой мумии.

**Логово/Общество:** Великие мумии - мощные ожившие существа, которые обычно создаются из мумифицированных останков мощных, злых жрецов. После этого, великая мумия использует мистические способности от злых сил и темноты. Однако, в редких случаях, мумифицированные жрецы при жизни служили не злому богу и все еще имеют способности, которые они имели при жизни от этих богов.

Великие мумии часто останавливаются в больших храмовых комплексах или могилах, где они охраняют тела мертвых от осквернения серьезными грабителями. Однако, в отличие от обычных мумий, они, как известно, оставляют свои могилы и выходят в мир - накрывая ужасным саваном зла каждую землю, которой они касаются.

Когда великая мумия желает создать обычных мумий как слуг, она делает это, мумифицируя людей, инфицированных гниющей болезнью. Этот волшебный процесс требует 12-18 часов (10+2d4) и не может быть нарушен без того, чтобы не разрушить чары. Чтобы быть мумифицированными люди, обычно, привлечены или заколдованы так, чтобы они не могли сопротивляться процессу мумификации. Как только процесс закончен, жертвы беспомощны, и не могут избежать бандажей, которые связывают их. Если ничто не случается и не освобождает их, они умрут от гнили мумии также, как они умерли бы в другом месте. Однако, после их смерти, странная трансформация имеет место. Вместо того чтобы разрушиться в пыль, эти бедные души оживают как обычные мумии. Очевидно, этот процесс - также требует времени, которое нужно использовать в фактическом бою, но великая мумия часто будет нападать на потенциальную цель в надежде захвата и трансформации жертвы в мумию. Все мумии, созданные великой мумией находятся под ее телепатическим управлением.

**Экология:** Первые из этих существ, как известно, были произведены Anhktepot, Лордом Har'akir, до того, как он сам стал нежитью. Предполагается, что большинство, если не все, великие мумии которых он создал в своей жизни были, или разрушены, или увлечены в Ravenloft вместе с ним, когда ему предоставляли область. Множество существ, как полагают, служат Anhktepot в его области, действуя как его агенты в других странах, которые он желает изучить, что выясняется в других частях Ravenloft.

Процесс, которым великая мумия создана, остается тайной для всех кроме Anhktepot. Ходят слухи, что этот процесс требует великой жертвы, чтобы получить покровительство богов и присяги вечной лояльности Лорду Har'akir. Если последнее истинно, то это может придавать правдоподобность требованию многих мудрецов, что Anhktepot может управлять каждой, уже существующей, великой мумией. Если это действительно имеет место, это делает силу этого темного злодея гораздо большей чем, вообще предполагалось.

Насекомые

**# of**

**Насекомые #AP AC MV HD THAC0 Att Dmg/Att Мораль XP**

Муравей, Гиг-й 1-100 3 18 2 или 3 16 1 1-6 или 2-8 Средняя (9) Рабочий: 35

Воин: 175

Мурав. лев, Гиг-й 1 2 9, Br 1 8 12 1 5-20 Средняя (8) 1,400

Арата 1 3 11 9 11 4 1-10 (x4) Элита (16) 6,000

Аспис, Матка 1 7 3 10 11 1 3-18 Элита (13-14) 2,000

Аспис, Дрон 2-20 3 15 6 15 2 1d4(оруж.) Элита (13-14) 650

Аспис, Личинка 6-60 6 1, Sw 6 от 2 до 5 2 HD: 19 1 2-7 2-3 HD: Устойч. 2 HD: 65

3-4HD: 17 4-5 HD: Элитная 3 HD 120

5 HD: 150

4 HD: 175

5 HD: 270

Жук убийца 2 5 6, Fl 18 (C) 1 + 1 20 1 1-4 Неустойч. (5-7) 120

Пчела, Рабочая 1-10 6 9, Fl 30(D) 3 + 1 17 1 1-3+трав. Устойч. (11-12) 175

Пчела, Солдат 1 5 12, Fl 30 (C) 4 + 2 15 1 1-4+трав. Чемпион (15-16) 270

Шмель 1 5 6, Fl 24 (E) 6 + 4 13 1 1-6+трав. Элитная (13-14) 650

Пещерный сверчок 1-8 4 6, Hop3 1 + 3 20 Нет Нет Ненадеж. (2-4) 15

Стрекоза, Гигантская 1-6 3 3, Fl 36 (B) 7 13 1 3-12 Устойч. (11-12) 1,400

Стрекоза, Личинка 1 3 9, Sw 24 6 + 1 15 1 3-18 Устойч. (11-12) 650

Ушной червь 1-4 9 1 1 hp 20 1 См. ниже Неустойч. (5-7) 15

Друг Огня 1-4 4 3, Fl 18 (B) 1 + 4 20 1 1-2 Неустойч. (5-7) 35

Муха, Навоз. муха 1-10 6 9, Fl 30 (D) 3 19 1 1-8 Неустойч. (5-7) 65

Муха, Слепень 1-4 5 6, Fl 27 (D) 6 17 1 2-16 Неустойч. (5-7) 270

Огненная муха 1 5 Fl 18(A) 1 hp 15 1 1 Устойчивая (11) 175

Хоракс 3-30 3 15 4 17 1 2d8 Средняя (10) Взросл: 270

Молодой: 15

Шершень, Гигантский 1 2 6, Fl 24 (B) 5 15 1 1-4 Средняя (8-10) 650

Перникон 4-200 3 12 1 hp 20 1 1-10 Ненадежный (4) 15

Богомол 1-2 5 15 от 2 до 12 2 HD: 19 3

4 HD: 17 2-4 HD:1-2/1-2/1-4 Бесстр. (19-20) 2 HD: 35

6 HD: 15 6-8 HD:1-4/1-4/1-8 Бесстр. (19-20) 4 HD: 120

8 HD: 13 10 HD: 1-6/1-6/1-10 Бесстр. (19-20) 6 HD: 270

10 HD: 11 12 HD: 1-8/1-8/1-12 Бесстр. (19-20) 8 HD: 650

12 HD: 9 Бесстр. (19-20) 10 HD:1,400

Бесстр. (19-20) 12 HD:2,000

Термит, Гигантский Собиратель

Король 1 5 6 6 + 6 15 1 3-18 Ненадеж. (2-4) 975

Королева 1 4 3 8 + 8 13 1 5-30 Неустойч. (5-7) 1,400

Солдат 3-18 2/8 9 2 + 2 19 1 1-4 Элитная (13-14) 120

Рабочий 6-60 2/10 9 1 + 2 20 1 1-2 Средняя (8-10) 35

Клещ, Гигантский 3-12 3 3 от 2 до 4 2 HD: 19 1 1-4 Средняя (8-10) 2 HD: 35

3-4 HD: 17 3 HD: 65

4 HD: 120

Оса, Гигантская 1-20 4 6, Fl 21(B) 4 17 2 2-8/1-4 Средняя (8-10) 420

Насекомые наиболее многочисленные из существ. Обычных насекомых можно найти почти всюду. Гигантское разнообразие, многие из которых внесены в список здесь, с хорошей мускулатурой и силой, делает их жесткими противниками.

**Муравей, Гигантский**

И рабочие и воины муравьев умеют сражатся. Если воин умеет не только кусать, он также пробует обжигать кислотой на 3d4 единиц повреждения. Успешное спасение, уменьшает повреждение на 1d4. Королева имеет 10 HD, но не перемещается и не сражается.

**Муравьиный лев, Гигантский**

Муравьиный лев строит сужающиеся ямы в свободном песке и ждет добычу, которая падает в нее. Однажды попав к муравьиному льву, все дополнительные нападения автоматические.

**Арата**

Арата схватывает и держит добычу своими 8-футовыми когтистыми щупальцами, которые могут бить с 20 футов. Арата не кусает противников, но жует плоть, порванную щупальцами.

Псионика Суммарная:

**Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/защита Счет PSPs**

9 3/1/7 PsC, MT, PB/All 13 202

Психокинетика - Действие: молекулярное движение.

Психометаболизм - Действие: равновесие тела, приостановление жизнедеятельности.

Телепатия - Наука: психически сокрушают. Преданность: привлекательность, сочувствие, возражает против толчка, взрыва псионики.

**Аспис, Матка**

Матки Асписов источают опасную слизь, которая покрывает тело и твердо держится на стенах и полу камеры. Эта слизь причиняет повреждение каждый раунд пребывания противников в ее камере.

**Аспис, Дрон**

Большинство боевых ситуаций обработано дронами асписа. Они поднимаются на две задних ноги, оставляя другие четыре члена, чтобы владеть оружием в обоих руках и двумя щитами, увеличивая AC до 2. Весь аспис имунен к холоду и электрическому повреждению; огненные нападения причиняют только половину повреждения.

**Аспис, Личинка**

Личинки Асписа нападают своими вечно голодными челюстями.

**Жук убийца**

Самец жука убийцы нападает первым с самкой около сражения. Укушенные должны спастись против яда, или эта часть тела остается парализованной в течение одного часа. Самка нападает на то же самое место в следующем раунде, чтобы ввести 1d6+6 яиц. За 1d12+12 часов, яйца проклевываются, и каждая личинка причиняет 1 единицу повреждения в час. После двух недель, личинки появляются как взрослые особи. Только мощные заклинания подобные желанию и ограниченному желанию сотрут инвазию (заражение паразитами).

**Пчела, Рабочая**

Рабочие Пчелы используют их жало в бою. Жертва должна спастись против яда или переносить дополнительно 1d4 единицы повреждения. Пчелы теряют их жало после одного использования и умирают через час. Если они встречаются в улье, будет иметься в 20 раз больше обычного числа пчел.

Пчела, Солдат

Пчелы Солдаты идентичны пчелам рабочим, но их жала причиняют большее количество повреждения и жертва должна спастись с -1 штрафом.

Шмель

Яд Шмеля причиняет дополнительно 1d6 единиц повреждения, если спасение против яда (с -1 штрафом) не сделано. Если столкновение в или около гнезда, будет иметься 1d6+6 шмелей, и боевая королева. Королева имеет 8d4 HD и жало, которое причиняет 1d8 единиц повреждения. Яд из ее жала причиняет дополнительно 2-8 единиц повреждения, если спасение против яда в -2 штрафе неудается. Шмели не теряют их жала после использования.

Пещерный сверчок

Если группа людей - в пределах 20 футов от стрекотания пещерного сверчка, в шуме тонет вся речь и звуковые заклинания. Шум не дает жертве слышать приближающихся хищников и врагов.

Стрекоза

Гигантские стрекозы получают -3 премию к броскам на инициативу и +4 премию Армор Класса против метательного оружия. Стрекозы захватывают крошечных и маленьких существ ногами и пожирают их в воздухе. Когда жертва захвачена, она атакована автоматически. При нападении на человека - или существ большего размера, стрекозы могут кусать жвалами и всегда поворачиваются лицом к противнику.

Стрекоза, Личинка

Атака личинки неожиданна для их добычи в 50% времени. Их жвала закрыты специальным органом когда не используются; так что даже перед нападением, они, кажется, безобидными, беззубыми существами.

Ушной червь

Ушной червь нуждается в теплом месте, чтобы класть яйца, одобряя местоположения подобно ушам. Существо кладет 8+1d8 яиц, которые вылупляются через 4d6 часов. Личинка ест окружающую ткань, оглушая жертву. Постоянно зарываясь все глубже в голову жертвы, где продовольствие и тепло обильны, хозяин имеет 90% шанс умереть через 1d4 дня. После этого времени, ушные черви появляются из наполненного уха как взрослые особи. Лечение болезни удаляет инвазию, но не возвращает потерянный слух.

Друг Огня (Гигантский Светлячок)

В дополнение к жвалам, гигантский светлячок может сокращать живот однажды каждый ход, создавая луч зеленоватого света, который причиняет 5d4 единиц повреждения; половина повреждения, если спасение против палочек успешно.

Муха, Гигантская Навозная Муха

Эта порода гигантской мухи предпочитает падаль, отбросы и т.п. Их, однако, привлекают и приятные ароматы, и существа залитые кровью или с открытыми ранами.

Муха, Гигантский Слепень

Самый большой из всех летающих гигантов, гигантский слепень садится на любое существо, чтобы пить кровь своим бугорчатым ртом. После этого, гигантский слепень причиняет такое же количество повреждения и в следующем раунде, высасывая кровь, если не отброшен.

Огненная Муха

Когда огненная муха входит в контакт с огнеопасными объектами, эти изделия должны спастись против обычного огня или загореться. Люди в горящей одежде переносят 1d6 единиц повреждения. Прикосновения, которые не попадают на горючий материал, причиняют 1 единицу повреждения жертве.

Хоракс

Хоракс нападает из укрытия, получая -1 премию к броскам на инициативу. Если счет хоракса попадание, он держит жертву, причиняя повреждение каждый раунд.

Шершень, Гигантский

Уединенный гигантский шершень нападает на добычу, держась за нее ногами, в то время как жало неоднократно наносит удары жертве. Неудавшееся спасение от яда, причиняет дополнительно 5d6 единиц повреждения и 2d6 часа парализации. Шершни не теряют их жала, когда нападают.

Перникон

Перниконы нападают роясь над жертвами и разрывая незащищенную плоть их огромными жвалами. Они способны найти путь под одеждой и доспехами, поэтому никто полностью не защищен от этих существ. Когда жертва попадает в рой, она переносит 1d10 единиц повреждения и 1 единицу Конституции. Если Конституция опускается ниже 3, жертва падает без сознания; если ниже 1 то жертва умирает. Один единица Конституции восстановлена за день, независимо от методов лечения.

Богомол, Гаргантюа

Богомол гаргантюа хватает добычу, если она неосторожно подходит слишком близко, к передним колючим лапам. Помимо двух когтей, он кусает сильными жвалами, удаляя и поедая плоть с каждым безошибочным ударом.

Термит, Гигантский Собиратель

Группы в 30 или большее количество термитов рабочих сопровождаются солдатами. Термиты Солдаты могут плевать раздражающей жидкостью подобной керосину однажды за ход в диапазоне 10 футов. Эта огнеопасная жидкость ослепляет существа, на 5d4 раунда, если жертва не спасается от яда. Если зажжен, плевок термита причиняет 4d4 единиц повреждения. Король термитов имеет плевок двойного диапазона и может использовать это нападение, каждый второй раунд, но королева не имеет этой способности. И королева и король (и яйца) охраняются двойным числом рабочих и солдат, встречаемым обычно, и которые нападают с +1 в Силе Атаки и +5 премии к морали выбрасывают.

Клещ, Гигантский

Эти существа падают на жертвы с деревьев, сталактитов или скал. После попадания, клещ высасывает 1d6 хитпоинтов крови каждый раунд, пока общее количество утечки не равняется общему количеству хитпоинтов. Жертва имеет шанс 50% получения фатальной болезни, которая убивает хозяина за 2d4 дня, если лечение болезни не использовано.

Оса, Гигантская

Это сообщество насекомых нападает кусая и жаля. Яд, который несут осы идентичен яду гигантского шершня. Осы не теряют своего жала, когда они нападают.

Нимфа

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (16)

СОКРОВИЩЕ: Q (Qx10, X)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 9

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 0

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50%

РАЗМЕР: М (4'-6')

МОРАЛЬ: Неустойчивая (7)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Настолько красивые, что их вид может ослеплять или даже убивать человека, нимфы – это воплощение очарования, триумф природы.

Красота нимфы – вне слов. Нимфа – это неувядающая женщина с гладкой фигурой и длинными густыми волосами, сияющей кожей и совершенными зубами, полными губами и нежными глазами. Аромат нимфы восхитителен, и ее длинные одежды, обшиты золотыми нитями и вышиты радужными оттенками неземного великолепия. Поведение нимфы изящно и очаровательно, ее разум быстрый и остроумный. Нимфы говорят на собственном музыкальном языке и общем языке.

**Бой:** Нейтральные в их союзах и заботах, нимфы не сражаются, а бегут, если встречены с вторгшимися или опасностью. Нимфы способны использовать межразмерную дверь однажды в день, и могут использовать друидские заклинания священника на 7-ом уровне способностей, давая нимфе четыре заклинания 1-го, два 2-го, два 3-го, и одно 4-го уровня однажды в день. Взгляд на нимфу причинит постоянную слепоту, если видящий ее не спасаются против заклинания. Если нимфа нагая или раздевается, видящий это умрет, если инстинктивная защита против заклинания не успешна.

**Логово/Общество:** Эти красивые женщины обитают только в самых прекрасных глухих местах, чистых озерах и потоках, дворцах ледников, океанских гротах и прозрачных пещерах. Нимфы предпочитают уединенное существование, но иногда несколько соберутся вместе в месте захватывающего обаяния, хотя это свидание редко длится в течение больше чем нескольких месяцев. Животные всех типов стекаются к нимфе, чтобы быть избалованными и ласкаемыми, забывая своих естественных врагов, чтобы собраться вокруг прекрасного существа.

Имеется шанс 10%, что нимфа будет дружественная, если приближается к добрым существам без того чтобы они первые бросили взгляд на нимфу, или не обращая на нее другое внимание. С другой стороны, если нимфа видит человеческого мужчину с Обаянием 18 и добрыми жизненными ценностями прежде, чем он видит ее, 90% вероятно, что нимфа будет благоприятно расположена к человеку. Все еще необходимо делать инстинктивные защиты при виде нимфы.

Нимфы ненавидят уродство и зло и иногда помогут наносить ему поражение. Любое сокровище, которым они обладают, обычно было подарено им некоторым томящимся от любви человеком.

**Экология:** Подобно друиду, нимфа верит в святость природы и ее окружающей среды, и будет пробовать сохранять чистоту своего жилища и местности вокруг него. Она излечит раненных животных и исправит сломанные деревья и растения. Иногда она даже поможет человеку в бедствии (шанс 5%). Так как нимфы живут в течение многих поколений, они могут обеспечивать богатство информации относительно истории области и часто знают секретные места, и давно забытые укрытия. Если нимфа поцелует человека, все болезненные и беспокоящие его воспоминания забыты на остальную часть дня, это может быть благо для некоторых и проклятие для других. Прядь волос нимфы может использоваться, чтобы создать мощную микстуру сна или, если очаровано и соткано в ткань и сшито в предмет одежды, волшебно добавит одну единицу к Обаянию владельца. Слезы нимфы могут использоваться как компонент в зелье любви. Если женщина купается в водоеме нимфы, ее Обаяние увеличено на две единицы, пока она не искупается снова.

Оборотень, Общее

Оборотни - люди, которые могут превращаться в обычных животных или монстров. Термин "оборотень" (lycanthrope) - фактически неправильное употребление, идущее от корней lycos (волк), и anthropos (человек). Более правильный термин - "therianthrope", от therios (животное) и anthropos. Однако, так как вервольфы - наиболее обычные териантропы, термин оборотень получил намного большую популярность, и более широкое распространение.

Если еще больше усложнить проблему, то имеются существа подобные волку-оборотню и шакалу-оборотню, животные, которые могут принимать человеческую форму. Эти существа ("антерионы" из-за отсутствия лучшего термина) и передают их свойства генетически (то есть при наличии потомства), а не укусом и инфицированием других существ. Другие различия между двумя классами существ включают их уязвимость: антерионов можно убить холодным железом, оборотней только серебром. Антерионы ненавидят оборотней, и всегда нападают на них (волки-оборотни нападают на вервольфов и т.д.). Аналогично, большинство оборотней чувствуют вражду антерионов, и также нападают на них если увидят.

Кроме того, имеется много подразновидностей некоторых оборотней, вне различий в животном типе. Например, имеется три разных подразновидности вервольфа, отличающиеся по их вторичной форме: одна имеет клыки, покрытое мехом тело, хвост, волчьи ноги, и волчьи особенности (но без морды); другая имеет очень волкоподобное лицо и тело с человеческими руками, и легко принимается за волка когда идет на всех четырех ногах; и третья дополнительная форма - это огромный волк, столь же большой как медведь.

Состояние оборотня, часто упоминаемое, как проклятие, называется оборотничеством. Различие должно быть сделано между истинными оборотнями и инфицированными оборотнями. **Истинные оборотни** - те для кого оборотничество является генетической чертой; они размножаются с другими оборотнями и производят оборотней младенцев. Только истинные оборотни могут инфицировать других оборотничеством. Инфицированные оборотни - те чье оборотничество следствие того, что их ранил истинный оборотень.

Имеются также существа, известные как "**вынужденные оборотни**", чье изменение формы произведено волшебным изделием; эти существа не могут инфицировать других оборотничеством, хотя волшебные изделия могут быть переданы новым владельцам. Некоторые из изделий прокляты, так, чтобы, как только они надеты, они не могут быть удалены без применения заклинания снятия проклятия. Вынужденные оборотни включают майских лебедей и любого, использующего плащ луча манты.

Наконец, имеются "**проклятые оборотни**" созданные заклинанием, проклятие оборотничества (см. ниже).

Истинные оборотни и вынужденные оборотни редко ненавидят их "проклятие". Они видят себя как любое другое существо, с тем же самым правом на выживание. Укушенные и инфицированные, или затронутые заклинанием проклятие оборотничества, чаще всего проклинают свою судьбу. Эти неудачники ищут лечения и иногда пробуют выследить оборотня, который инфицировал их (или волшебника, что их проклял).

**Описание:** Большинство оборотней имеет три формы; некоторые имеют только две. См. индивидуальные описания для большего количества деталей. Первая форма - всегда естественная гуманоидная форма, которая через какое-то время становится все более напоминающей животную форму оборотня. Вторая форма - гибрид, объединяет, и животные и гуманоидные черты; размер этого гибрида имеет тенденцию находиться между размером гуманоида, и размером копируемого существа. Третья форма оборотня внешне идентична таковой обычного существа копируемой разновидности; единственный визуальный ключ - то, что глаза могут пылать в темноте. Убитый оборотень всегда возвращается к естественной гуманоидной форме в пределах одного раунда после того, как его убили.

Проклятие Оборотничества

**Curse of Lycanthropy**

**(Некромантия, Изменение)**

**Заклинание Волшебника 6-го уровня**

**Диапазон: Прикосновение Компоненты: V, S, М**

**Продолжительность: Специальная Время Активирования: 6**

Область поражения: Существо Которого Коснулись Инстинктивная защита: Полная

Это заклинание создает временный случай оборотничества в жертве, которой касается заклинатель. Волшебнику требуется обычная Сила Атаки, чтобы коснуться жертвы, которая после этого должна бросить инстинктивную защиту против заклинания. Неудача указывает, что жертва затронута оборотничеством. Каждый месяц, в полнолуние, состояние жертвы проявляется; после каждого нападения, жертва может делать другую инстинктивную защиту против заклинания, чтобы видеть, проходят ли постепенно эффекты заклинания.

Почти любой тип обычного оборотничества может быть вызван этим заклинанием. Используя кровь обычного животного как компонент заклинания, волшебник может заставить жертву принять форму этого оборотня.

Оборотничество проявляется в полнолуние, также как в ночь перед, и в ночь после полнолуния. В течение этих ночей, персонаж не получает никаких выгод от сна или обычного лечения, и теряет всю память обо всем что случается, пока он в животной форме. Персонаж получает все способности, невосприимчивость, обороноспособность, и кровожадность инфицированного оборотня; он не может передать оборотничество. Когда три ночных нападения закончены, жертва может делать другую инстинктивную защиту, с -3 штрафом, чтобы отбросить эффекты заклинания.

Снятие проклятия позволяет персонажу бросить инстинктивную защиту против полиморфизма; успех означает, что проклятие сломано. Желание также рассеивает проклятие. Никакие другие заклинания не могут снимать проклятие.

**Получение Оборотничества:** Хотя формы нападения изменяются с каждой разновидностью, все истинные оборотни могут передавать их ужасное несчастье. Любое гуманоидное существо, поврежденное оборотнем но не убитое (и возможно съеденное) имеет шанс получить оборотничество. Этот шанс равняется 1% в единицу повреждения, вызванного оборотнем. Некоторые оборотни передают их несчастье только через укус, другие через любое естественное нападение, а некоторые даже через оружие, которое они используют. Для простоты, если персонаж переносит, 24 единицы повреждения (от всех нападений) от истинного вервольфа, персонаж имеет шанс 24%, чтобы стать инфицированным вервольфом.

Если персонаж ест беладонну в пределах часа после нападения, имеется шанс 25%, что это вылечит несчастье; но это обязательно выводит персонажа из строя на 1d4 дня. Обратите внимание, что только веточка беладонны должна быть съеденной, и она должна быть разумно свежей (собранной в пределах одной недели). Если съедено слишком много, персонаж все еще может вылечиться, но выведен из строя на 2d4 дня.

Другой единственный способ снять несчастье это использовать снятие проклятия на персонаже, в ночь полнолуния, или в ночи, немедленно до или после полнолуния. После того, как снятие проклятия брошено, если персонаж делает успешную инстинктивную защиту против полиморфизма, проклятие сломано. Иначе изменения имеют место, и заклинание не имеет никакого эффекта. Излечение болезней и другие заклинания лечения и способности не имеет никакого эффекта против оборотничества.

Только инфицированные оборотни могут быть вылечены. Для истинного оборотня, оборотничество столь же естественно как дыхание, и его состояние не может быть изменено. Истинные оборотни имеют полный контроль над их физическим состоянием; они не затронуты темнотой, фазами луны, или любой из других ситуаций, которые традиционно затрагивают инфицированных оборотней.

**Бой:** В человеческой форме, оборотень использует оружие для нападения. Но он имеет тенденцию использовать естественные способности к нападению в других формах.

В форме оборотня, монстра можно ударить только серебром или волшебным оружием. Раны от любого другого оружия заживают слишком быстро, чтобы причинить фактическое повреждение. Повреждение от заклинаний, кислоты, огня и других специальных эффектов применяется как обычно. Из-за их уязвимости к серебру, некоторые оборотни имеют психологическое отвращение к металлу и отказываются обращаться с этим; в некоторых случаях, психосоматический эффект настолько большой, что прикосновение к серебру фактически сжигает оборотня.

**Логово/Общество:** Истинные оборотни могут изменять свою форму по желанию, независимо от времени дня или фазы луны. Инфицированные оборотни - в течение дня обычно гуманоиды. Ночью полнолуния, или ночью немедленно до или после полнолуния, инфицированный оборотень неохотно изменяет форму и одержим кровожадностью. В это время, инфицированный герой - вне управления игрока; Данжон Мастер управляет персонажем.

Сила персонажа временно увеличена до 19. Армор Класс, число нападений, нормы передвижения, и невосприимчивости, станут идентичными типу оборотня персонажа. Превратившийся персонаж хочет просто охотиться и убивать, но обычно выбирает жертвами, или своих друзей, или своих врагов. Оборотень не делает никакого различия между друзьями и врагами; все эти вопросы зависят от силы эмоции, к ним.

Когда персонаж возвращается к нормальной форме, 10-60% (1d6 > 010) любых перенесенных ран в животной форме немедленно заживает. Персонаж также имеет туманные, часто посещающие его воспоминания о выполнении ужасных действий.

Каждый тип оборотня имеет свой собственный язык также как гуманоидный язык; некоторые способны говорить на языке, используемом животными, которым они подражают.

Истинные оборотни не имеют тенденции избегать человеческого общества при нападении или на поручении. Оборотни путешествуют одни или в стаях. Стаи имеют обычно одинаковых оборотней, но могут также включать и обычных животных или монстров, на кого оборотни походят. Некоторые оборотни имеют способность вызывать такие существа.

Экология: Оборотни соответствуют разнообразию ролей, в зависимости от типа существ, которыми они станут, они действуют как мусорщиками как мусорщики, хищниками как хищники. См. индивидуальные описания для большего количества деталей.

Создание Новых Типов Оборотней

Здесь описан процесс для создания различных оборотней, и как истинных оборотней, и инфицированных, и как результат проклятия оборотничества.

**Тип Животного:** Фактически любой хищник от размера маленькой собаки до большого медведя может быть основанием для оборотня. Большинство (но не все) истинные оборотни - млекопитающие; большинство (но не все) плотоядные. Тип животного, используемый Данжон Мастером, чтобы создать расу истинных оборотней должен быть плотоядным млекопитающим с животным Интеллектом (1), или редко, рептилией, птицей, или даже рыбой с животным Интеллектом. Вынужденные оборотни, заклинанием или изделием, могут быть созданы, используя широкое разнообразие типов животных, и даже чудовищных существ.

**Внешность:** В гуманоидной форме, оборотень имеет тонкие признаки проклятия, в пределах от цвета волос подобного таковым животного, к общему типу лица, до голоса и действий. В животной форме, оборотень походит на большую версию обычного животного (но не настолько большую, чтобы быть значимой). При близком осмотре, глаза животной формы показывают слабый огонь неестественного интеллекта, и часто пылают красным в темноте.

Оборотень может также иметь третью форму, частично человек и частично животное. Эта форма - обычно гуманоидная, и тело имеет ту же самую шкуру как животное (обычно мех, иногда чешуя или перья). Несколько измененные особенности лица и форма тела, для получения большего количества характеристик животного (клыки, бакенбарды, когти, животная структура ног и т.д.).

**Статистика и Признаки:** Чтобы определять статистику нового оборотня, экстраполируйте от таковой базового животного и от существующих типов оборотня. Если базовое животное более мощно чем волк, новый оборотень должен иметь больший Hit Dice чем вервольф; если базовое животное подобно гигантской крысе, новый оборотень должен иметь примерно тот же самый Hit Dice как крыса оборотень. В почти каждом случае, новый оборотень должен иметь по крайней мере на 1-2 Hit Dice больше, чем базовое животное.

Оборотень получает те же самые формы нападения как базовый тип животного, типа когтей, укуса, удара хвостом, головой, или что-то подобное. Повреждение должно быть подобно вызванному базовым животным. Похожесть оборотней животным их базового типа, дает им способность доминировать над такой группой.

Армор Класс зависит от естественного Армор Класса типа животного, его скорости и ловкости. Оборотень должен иметь слегка лучший AC чем базовое животное, возможно на 1 или 2.

Норма передвижения должна быть той же самой как у базового животного, как диета и логово. Мораль должна быть приблизительно на одну категорию лучше чем таковая базового животного.

Жизненные ценности существа имеет тенденцию быть экстраполируемой версией жизненных ценностей базового животного. Так как большинство базовых животных нейтрально, Данжон Мастер должен рассмотреть тенденции животного. Если животное - порочный хищник и сильный файтер, оборотническая версия вероятно злая; если она пробует не оставаться на пути других существ, она может быть доброй или нейтральной. Если животное очень независимо, оборотень должен быть хаотический; если животное очень методичное и имеет постоянные привычки, оборотень - вероятно порядочный.

**Уязвимость:** Истинные оборотни имеют уязвимость к серебряному оружию, возможно из-за мистических отношений металла с луной, или свойственными качествами или способностями непосредственно металла. Чрезвычайно редкие варианты не могли бы иметь никакой такой уязвимости, но вместо этого возможно, имели бы слабость к другому драгоценному металлу (золото и медь, наиболее вероятны), или возможно бронза, обсидиан, или даже дерево).

**Специальные Способности:** В дополнение к их способностям формоизменения, вызывания обычных животных на помощь и т.д., некоторые оборотни имеют другие специальные способности. Они не должны использоваться беспорядочно для нового типа оборотня, но выбраны, чтобы соответствовать отношению и стилю базового животного. Несколько образцов внесены в список ниже.

Воровские навыки, уровень 1-6

Очаровать Существо, завораживанием взглядом или голосом

Регенерация (кроме повреждения от серебряного оружия)

Волшебные Заклинания, уровень магической силы 1-6

Внушение Страха

Псионические Способности, уровень 1-6

Нагоняет Сон, однажды в день

Яд

Оборотень, Вервольф

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночное

ДИЕТА: Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: B

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 3-18 (3d6)

АРМОР КЛАСС: 5

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 4+3

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждаются только серебром

и +1 или лучшим

волшебным оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Стандарт

РАЗМЕР: М (6’ высокий)

МОРАЛЬ: Устойчивый (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

**Вервольфы** наиболее страшные из оборотней, люди, которые могут изменяться в волкоподобных животных. Они не должны быть перепутаны с волко-оборотнями (q.v). - волками, которые превращаются в людей. Большая вражда существует между вервольфами и волк-оборотнями.

Человеческая форма вервольфов не имеет никаких отличительных черт. Форма вервольфа разная. Многие имеют двуногую форму, которая является гибридом человека и волка. Эти существа примерно на 1 фут более высокие и более сильные, чем их человеческая форма. Тела покрыты мехом и имеют короткие хвосты, волкоподобные ноги, и головы, являющиеся в разных степенях комбинациями человека и волка.

Вторая форма гибрида более волкоподобна, и может приниматься за большого волка, когда он бежит на всех четырех ногах. Этот гибрид может также идти вертикально и имеет человекоподобные руки.

Другой тип вервольфа (приблизительно 20%) превращается в точное подобие большого волка размером в медведя. Это существо не имеет никаких человеческих особенностей, хотя глаза могут пылать красным в темноте.

**Бой:** В человеческой форме, вервольфы нападают разнообразным обычным оружием, зависящим от их предпочтений и класса. В форме вервольфа или волкоподобных формах, существо нападает внушающими страх зубами. Если форма имеет руки, вервольф может хватать добычу для лучшего укуса.

В форме волка, вервольф может быть поврежден только серебром или волшебными оружием +1 или лучше. Раны от другого оружия заживают слишком быстро, чтобы фактически повредить вервольфа.

Вервольфы нападают стаями; стаи включающие самок и молодняк заставляют взрослых сражаться еще яростнее. Если самка атакована, самец сражается с +2 премией поражения и полного повреждения с каждым ударом. Если молодняк атакован, самка нападает с +3 премией поражения и полного повреждения. Детеныши с 60% полного роста имеют –4 премию поражения, детеныши с 70% -3 премию поражения, и так далее. Все детеныши причиняют 2-5 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Стаи вервольфов бродят в дикой местности в поисках человека или другой добычи. Истинные вервольфы имеют тенденцию кочевать, хотя инфицированные вервольфы часто продолжают жить жизнью к которой они были приучены. Вервольфы возвращаются к их логову в течение зимних месяцев или лет, когда самки выращивают беспомощных детенышей. Как люди, вервольфы не строят дома, хотя они могут занимать существующие дома, иногда дома своих жертв. Ямы и норы - логово, наиболее часто используемое в дикой местности. Они редко снабжены потайным ходом, и используются главным образом для сна и как место для хранения их человеческого имущества. Много семейств вервольфов бродят по сельской местности в фургонах, много подобно цыганам. Фактически, это заставило многих цыган быть обвиненными в том, что они являются вервольфами.

Вервольфы живут стаями, вообще связанными кровным родством. Стаи вервольфов в пять-восемь индивидуумов - отдельные группы семейств, состоящие из самца, самки, и трех-шести детенышей, возрастом шесть-девять лет. Детеныши до шестилетнего возраста сохраняются в изолированном логове и никогда встречаются с враждебными людьми.

Когда самке подходит срок рожать, она уходит со своим супругом и старшей самкой, которая будет действовать как акушерка. В очень изолированной области они готовят специальное логово, которое будет домом для матери и ее детенышей в течение последующих шести лет. Самка рождает 5-10 детенышей. Детеныши рождены в гибридной форме; они походят на нечетких человеческих младенцев с волкоподобными лицами. Смертность среди младенцев высока; 2-4 детеныша каждого помета никогда не достигают роста 60%. Детеныши растут по той же самой норме как люди в течение своих первых пяти лет. К шестому году они достигают 60% полного роста. В этой точке они развивают способность изменятся в другие формы. Каждый год после этого увеличивает их рост дополнительно на 10%. Вервольфы рассматриваются зрелыми в возрасте 10 лет.

Если вервольф спит с женщиной, результат полностью человеческий. Характер отражает отца; такие дети сильные, боевые и склонные к умственной болезни. Имеется шанс 10% каждый год от начала юности, что такой ребенок спонтанно превратится в истинного вервольфа.

**Экология:** Вервольфы - специфический гибрид человека и волка. Они - дикие убийцы, и все же они преданы их близким, и своему семейству. Вервольфы враждебны оборотням, которые выступают против них, особенно вер-медведям.

Оборотень, Вер-Bепрь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая Сухая Земля

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: B, S

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8

АРМОР КЛАСС: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 5+2

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-12 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждение только серебром

и +1 или лучшим оружем

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5’-6’ высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 650

**Вер-вепри** - люди, которые способны превращаться в форму, объединяющую особенности вепря и человека. Их характер столь же уродлив как их особенности.

В человеческой форме вер-вепри имеют тенденцию быть коренастыми, мускулистыми людьми среднего роста. Их волосы коротки и жестки. Они ходят в простых предметах одежды, которые являются легко снимаемыми, восстанавливаемыми или заменяемыми.

Форма тела вепря слегка более высокая чем человеческая форма, но горбатое положение направляет голову вперед. Голова идентична голове вепря с короткими клыками. Диаметр туловища удвоен, шея укороченная, а ноги станут копытоподобными. Жесткие, черные волосы подобно щетине покрывают кожу.

**Бой:** Вер-вепрь объединяет свои руки и клыки для смертельного эффекта. Вер-вепрь хватает цель и тянет ее к своей голове. Он наносит удар клыками жертве, затем тянет жертву в одну сторону взмахивая головой в другом направлении, что рвет рану далее. Затем он бросает жертву в сторону и нападает на кого-то еще. Вер-вепрь с удовольствием проберется в центр группы противников, а затем будет сражаться своим способом.

В форме человека вер-вепрь нападает любым оружием, которое он имеет. Вер-вепри предпочитают ударное или раскалывающее оружие, типа топоров и палиц, скорее чем острое или метательное оружие типа мечей, копий или луков.

В любой форме вер-вепрь иммунен к повреждению от неволшебного и несеребряного оружия. Такие раны - немногим больше чем царапины и быстро заживают.

**Логово/Общество:** Вер-вепри плохо управляемы, легко возмущаются, и почти так же склонны напасть на своих немногих друзей, как на врага. Как люди они невежливы, просты и вульгарны. Однако, они - неоценимые союзники в сражении. Вер-вепрь не дает свою дружбу легко, но если это произошло - это специальное обязательство, которое он не будут ломать. Проблема, в специфической индивидуальности вер-вепря, ведь трудно понять является он дружественным или враждебным.

Вер-вепри предпочитают плотные лесистые местности, идеально далекие от городков и городов. Подобно вер-медведям, они живут в пещерах или строят дома. Их дома имеют тенденцию плохо сохраняться и быть неряшливыми. Вер-вепри не восстанавливают вещи, они заменяют их.

Несмотря на их лица, вер-вепри имеют, прочные семейства. Самки рождают 1d4+2 поросят. Новорожденные очень маленькие по человеческим стандартам, но сильные и способны ползать через час после рождения. Результат, быстрое созревание. Когда они достигают юности в восемь лет, они получают способность стать вер-вепрями непосредственно. Отец вер-вепрь кажется, отдаленным и в стороне, но он верный защитник, и нападет на любого противника, который угрожает его семейству, независимо от того насколько неравный бой. Самки агрессивны при защите молодняка (+2 премия к Силе Атаки). Ни самцы ни самки не проверяют мораль при защите их молодняка.

Диета - смесь мелкой дичи, растений и грибов. Их любимое продовольствие - подземный гриб называемый трюфелями; даже в человеческой форме они могут обнаружить трюфели, растущие под землей на несколько футов. Вер-вепри не очень хорошие садовники. Типичный сад - очищенное поле, усыпанное разнообразием семян и луковиц в надежде, что что-либо съедобное вырастет. Кухня Вер-вепря - одинаково случайна; это может быть суммировано как наполовину сожженное или тушеное мясо.

Вер-вепри избегают обычных свиней и вепрей. Они подозрительны к незнакомцам. Вер-вепри предполагают, что каждый враждебен. В человеческой форме они могут ждать первого нападения, но когда в форме вепря, обычно они сами (шанс 75%) преследуют злоумышленников и нападают на любого, кто защищает себя.

**Экология:** Вер-вепри производят немного ценного, как торговые товары или услуги. Их главное желание просто остаться далеко от всех. В дикой местности, они защищают их территорию от любых злоумышленников. Вер-вепри вписываются в орочье общество, также как в человеческое общество, и могли бы иногда помогать или союзничать самостоятельно с орочьими силами. Вер-вепри могут допустить полуорков.

Оборотень, Вер-Ворон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные Лесистые

Местности

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядные

ИНТЕЛЛЕКТ: Гений (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Qx10

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (2d4)

АРМОР КЛАСС: 6

ДВИЖЕНИЕ: 1, Fl 27 (C)

HIT DICE: 4+2

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-12 (2d6)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5’ высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

**Вер-вороны** - раса мудрых и добрых оборотней, которые, кажется, переселились в Ravenloft из другого царства (вероятно Greyhawk) столетия назад. В то время как их больше нет на их родном плане, они сумели остаться в живых в Ravenloft.

Естественные вер-вороны имеют три формы, обычного человека, огромного ворона и гибридную форму. Инфицированные вер-вороны могут принимать лишь две из вышеупомянутых форм. В то время как все инфицированные вер-вороны могут иметь человеческую форму, только половина способна превратиться в гибридную форму, а другие могут превращаться в огромных воронов.

Гибридная форма этих существ очень напоминает таковую летучей мыши оборотня. Руки становится длинными и тонкими, покрываются перьями и превращаются в крылья. Рот превращается в прямой клюв, а глаза становятся черного цвета. Перья заменяют обычные волосы на теле человеческой формы.

**Бой:** Вер-вороны - смертельные противники в бою, хотя они редко в нем участвуют. Так как они могут быть поражены только серебряным оружием, и с +2 или лучше волшебной премией, эти существа не боятся сильных вооруженных партий.

В человеческой форме, вер-ворон сохраняет естественную невосприимчивость к некоторому оружию, но не имеет никакого реального нападения собственным. Если он вынужден сражаться невооруженным, он причиняет 1-2 единиц повреждения. По этой причине, вер-вороны в человеческой форме часто носят оружие, нанося повреждение, соответствующее оружию, которым они владеют.

В форме ворона, вер-ворон нападает, как будто он обычный экземпляр этого существа. Таким образом, он причиняет, но 1-2 единицы повреждения, но имеет 1/10 шанса выклевать глаз, с каждым успешным нападением. Удар в любой глаз, заставит цель потерять один глаз, пока лечение или заклинание регенерации не может быть брошено на жертву. Полуослепшие люди (те, кто потеряли 1 глаз) страдают -2 в Силе Атаки. Результат удара во второй глаз это полная слепота, пока вышеупомянутое лечение не может быть использовано.

В гибридной форме, руки вер-ворона вырастают в крылья, делая их почти бесполезными в бою. Однако, мускулы на шее/клювах усиливаются, давая им дикий укус. Каждое нападение, сделанное клювом существа причиняет 2d6 единиц повреждения.

Любой, укушенный или поклеванный вер-вороном имеет шанс 2% в единицу повреждения, стать инфицированным вер-вороном. Инфицированные оборотни обсуждены в установках Ravenloft.

Вер-вороны - хорошие летуны и часто используют эту способность к их преимуществу в бою.

**Логово/Общество:** Семейство вер-воронов будет найдено только в сердце плотного леса. Здесь, они живут в пустом теле большого дерева. Вход в их логовище возможен только сверху (если кто-то не желает рубить или продираться непосредственно через ствол). Любопытно, что вер-вороны способны удержать дерево, в котором они свили свое гнездо от смерти, даже после того, как они сделали его пустым изнутри, так что его трудно отличить от обычных деревьев вокруг него.

Вер-вороны признают, что они - бастионы добра на земле во власти зла. Они сумели оставаться в живых, избегая больших поселений или откровенных добрых действий, которые привлекли бы к ним внимание правящих лордов. Таким образом, скопление вер-воронов чаще всего будет иметь не больше, чем 2-8 взрослых. Конечно, такие группы имеют молодняк (1-4 на 2 взрослых), но он редко встречается, поскольку остается в состоянии истинного ворона, пока они не становятся достаточно старыми, чтобы защитить себя. Кроме того, типичное логовище вер-воронов будет иметь 10-100 (10d10) обычных воронов в гнездах на деревьях вокруг. Эти мудрые птицы будут служить вер-воронам, помогая им и стремясь защитить их от вреда.

Вер-вороны не оппозиционно настроены в отношении помощи из веры в добро в Ravenloft, но они делают это неохотно. Это - не потому что они не желают делать добро, а потому что они боятся гнева Темных Сил. Говорят, что вер-вороны несколько раз приходили на помощь подвергнутым опасности кланам Vistani, и что близкие связи существуют между этими двумя расами, но ни одна не признает это открыто.

**Экология:** Вер-вороны всеядны, но предпочитают поддерживать растительную диету. Они наслаждаются ягодами и орехами, но будут есть и падаль или убивать ради свежего мяса, время от времени, чтобы поддержать хорошее самочуствие.

Оборотень, Вер-Крыса

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночное

ДИЕТА: Мусорщик

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень Высокий (11-12)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 4-24 (4d6)

АРМОР КЛАСС: 6

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 3+1

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждение только серебром

или +1 оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S-M (3’-6’)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 270

**Вер-крысы**, также называемые крысолюдьми, являются людьми, которые могут превращаться в три формы - человек, крысочеловек и гигантская крыса. Они хитрые и злые, и обычно обитают под городами, в туннельных комплексах.

Человеческая форма вер-крысы имеет тенденцию быть тонким, тощим индивидуумом меньше среднего роста. Его глаза постоянно бегают, а его нос и рот может дергаться, если он возбужден. Мужчины часто имеют тонкие крысиные усики.

Форма крысочеловека несколько меньше чем человеческая форма. Голова, туловище и хвост крысиные, но члены остаются человеческими.

Третья форма - гигантская крыса 2 футов от носа до копчика. Эта форма идентична гигантской крысе (q.v).. Эта форма предназначена для путешествия и шпионажа за потенциальными жертвами.

Вер-крысы часто сопровождаются 1-6 мышами или крысами, которые инстинктивно тянутся к ним, но не управляются ими.

**Бой:** Во всех трех формах, вер-крысы полагаются на оружие при нападении, предпочитая короткие мечи и кинжалы. Любой, поврежденный истинной вер-крысой, имеет шанс 1% в единицу повреждения стать вер-крысой. В форме крысочеловека и гигантской крысы, вер-крысы могут быть повреждены только серебром или волшебным оружием.

Вер-крысы предпочитают нападать из засады. Любимая тактика, когда одна из вер-крыс заводит ничего не подозревающие жертвы в ловушку. Это - единственные добровольно одинокие вер-крысы. После этого жертвы ограблены, держатся для выкупа или съедены.

Каждая вер-крыса способна вызвать и управлять 2-12 гигантскими крысами.

**Логово/Общество:** Вер-крысы живут стаями, независимо от формы, и никогда не появляются одни, если они могут этого не делать. Одиночные вер-крысы являются или единственными оставшимися в живых или шпионами. Они не имеют обязательств подобных любви или браку. Фактически, вер-крысы редко спариваются с их собственным видом. Результат вер-крысы и человеческой женщины человек, хотя они и маленькие, подобно их отцам. Потомство самки вер-крысы походит на гигантских крыс с человекоподобными конечностями. Эти крысята станут зрелыми через два года и получат способность превращаться в человеческих детей с очевидным возрастом приблизительно в три раза большим фактического возраста крысенка.

Вер-крысы предпочитают подземные логовища, скрытые среди коллекторов и катакомб под городами. Никто и ничто не может пройти через коллекторы и избежать их внимания. К сожалению для вер-крыса, пятна и запахи коллектора не исчезают, когда он принимает человеческую форму. Это эффективно ограничивает вер-крыс меньшим количеством кварталов города, а также сокращает число людей, которые могли бы несознательно спариваться с вер-крысами.

Вер-крысы видят города как свои охотничьи угодья. Они восстают в соответствии их превышающим интеллектом и скудным физическим навыкам против более мощных и многочисленных людей. Но они не дураки; они не будут нападать, если они не уверены, что победят. Если сражение поворачивается против них, вер-крысы рассеются, превратятся в форму крысы, и вернутся в священное место коллектора. Они даже не будут защищать свои собственные логовища. Их отношение состоит в том, что, так как они украли большинство своего имущества то, они могут всегда заменить его.

Вер-крысы жадны и собирают все, что как они думают, могло бы что-либо стоить. Поверхностный поиск обычно обнаружит большее количество наркотиков чем сокровищ, но полный поиск может показать широкое разнообразие ценностей.

Вер-крысы частые завсегдатаи запущенных таверн, и для дешевого алкоголя, и чтобы следовать за пьяницами на улицу, чтобы убить и съесть их.

**Экология:** Вер-крысы - паразиты. Они признают, что физически они более слабые чем большинство видов, которые доминирует на поверхности. Они нашли и эксплуатируют одну нишу, где они имеют шанс доминировать, мир под городами. Они питаются людьми и крадут их богатство. Люди неосознанно защищают вер-крыс, и существ с поверхности, и от тех, что могли бы рыть норы под городами. Кроме того, люди оплачивают содержание царства коллекторов вер-крыс.

Психологически, вер-крысы напоминают людям, что независимо от того, насколько, как они думают, они защищены монстры все еще могут появляться. Матери описывают вер-крыс как страшилищ, пугая непослушных детей.

Оборотень, Вер-Лиса (Женщина Лиса)

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень Редкая

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночное

ДИЕТА: Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: от Среднего до Исключительного (8-16)

СОКРОВИЩЕ: E, Q (x5), S

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 (смотри ниже)

АРМОР КЛАСС: 2, 4 или 6

ДВИЖЕНИЕ: 24, 18 или 12

HIT DICE: 8+1

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2, 2-12 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Заклинание Обаяния

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждение только серебром

или +1 оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Специальная (смотри ниже)

РАЗМЕР: М

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000

**Женщина Лиса** - эльфийская женщина, способная превращаться в черно-бурую лисицу или покрытую серебристым мехом гуманоидную форму с головой лисы (лиса). Она чрезвычайно самовлюбленная.

Эльфийская форма женщины лисы чрезвычайно красива. Она имеет серебряные или серебристые волосы, включая пик вдовы. Она ходит в привлекательных свободных предметах одежды. Карманы содержат компоненты заклинаний и ценности.

Форма лисы - гибрид эльфийских и лисьих особенностей. Тело и члены - таковые эльфийской формы, но покрытые серебристым мехом. Голова и хвост лисьи. Лисица может носить эльфийскую одежду. Лисица может бежать очень быстро (18).

Форма черно-бурой лисицы, кажется обычной большой лисой. Она перемещается чрезвычайно быстро (24), может идти не оставляя следов, и на 90%, необнаружима в подлеске, если на мгновение теряется из вида.

**Бой:** Укус черно-бурой лисы причиняет 1-2 единицы повреждения, но иначе безопасен. Более дикий укус лисицы причиняет 2d6 единиц повреждения. Человеческие или эльфийские женщины, кого кусает лисица на 50% или большее количество их хитпоинтов, станут женщинами лисами в пределах трех дней, если, и излечение болезней, и заклинание снятия проклятия не брошены на жертву жрецом по крайней мере 12-го уровня.

В эльфийской форме, женщина лиса полагается на оружие. Она получает +1 премию с луком или мечом. Ее лучшее оружие - ее невероятная красота. Любой человек, гуманоид, или мужчина получеловек, чьи Мудрость 13 или меньше, эффективно пойманы заклинанием обаяния. Те, чья Мудрость 14 или большие, не заколдованы, но все еще находят женщину лису, чрезвычайно привлекательной. В эльфийской форме, женщина лиса может использовать магию, как волшебник уровня 1d4. Она на 90%, стойкая к заклинаниям сна и обаяния.

В любой форме, женщина лиса способна видеть инфровидением (60-футовый диапазон). Она может быть повреждена только серебром или, +1 или лучшим волшебным оружием. Шрамы от неокончательных ран исчезают в пределах месяца.

**Логово/Общество:** Женщины лисы останавливаются в глухих лесистых местностях, далеких от гуманоидных общин. Их жилища могут быть скрытыми домами или удобно расположенные пещерные комплексы; в любом случае их дома заполнены типичным человеческим комфортом. Женщины лисы уединенные в отношении их собственного вида. Они самовлюбленны, эгоистичны и гедонисты. Женщины лисы тешат свое тщеславие, порабощая гуманоидных мужчин. Эти мужчины станут их слугами и компаньонами.

Вер-лисы не держат карликов, гномов, или халфлингов; такие мужчины просто убиты, как только возникает возможность.

Каждая женщина лиса всегда сопровождается 1d4+1 заколдованными мужчинами. По крайней мере один из мужчин - файтер (70%) или рейнджер (30%) уровня 1d4+1. Имеется шанс 50%, что любой из других мужчин также является файтером уровня 1d4. Имеется шанс 10%, что один из оставшихся мужчин является клериком (10%), друидом (45%), магом (10%), вором (25%) или некоторым другим классом (10%) уровня 1d4. Из ее эльфийских или полуэльфийских компаньонов, 25% - мультиклассовые персонажи. Все мужчины, не вписывающиеся в любую из вышеупомянутых категорий - файтеры 0 уровня, и эльфы или полуэльфы 1 Hit Die. Мужчины могут использовать все волшебные изделия, какими они обладали, будучи заколдованными женщиной лисой.

Женщины лисы бесплодны. Они должны похищать или удочерять своих детей. Имеется шанс 10%, что женщина лиса имеет "дочь". Женщина лиса крадет эльфийскую девушку, инфицирует ее оборотничеством, и выращивает ее как женщину лису. Такой ребенок возрастом 1d8+5 лет. Если ей 12-13 лет, с нею обращаются как с обычной женщиной лисой; иначе она - невоюющая сторона.

Не эльфийские женщины, которые заразились оборотничеством, подвергаются медленной трансформации, которая видоизменяет их обычную форму. В течение одного двух лет, такие женщины превращаются в эльфийских женщин; только их лица и странные метки (татуировки, родинки) обеспечивают слабое доказательство их старого обличья.

**Экология:** Женщины лисы уникальны среди оборотней. Они не имеют никаких главных целей или желаний кроме баловства и удовлетворения своего тщеславия. Они имеют мало контактов с другими женщинами лисами (кого они видят как конкурентов), реальными лисами (дикие животные), или другими оборотнями (сырье, непривлекательное, и неочарованное).

Оборотень, Вер-Медведь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Холодные или Умеренные Регионы

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Ночное

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (11-12)

СОКРОВИЩЕ: R, T, X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

АРМОР КЛАСС: 2

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 7+3

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/2-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Объятие на 2-16

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждение только серебром,

и +1 или лучшим

волшебным оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (6’-9’)

МОРАЛЬ: Элита (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

**Вер-медведи** - люди, которые могут превращаться в больших коричневых медведей. Они - лучше известны как добрые оборотни. Медвежья форма наиболее часто походит на коричневого медведя. Некоторые имеют светлый, красноватый, черный или белый мех (последний обычен в полярных регионах).

В человеческой форме они большие, крепкие, мускулистые и волосатые. Их каштановые волосы толстые; мужчины обычно носят бороды. Некоторые имеют красноватые, белокурые, белые или черные волосы; это соответствует цвету медвежьей формы. Они ходят в простой ткани и кожаных предметах одежды, которые легко снимаются, восстанавливаются или заменяются.

**Бой:** В человеческой форме, вер-медведь использует любое доступное оружие, предпочитая топоры и ножи, так как они имеют практическое применение для жизни в лесистой местности. Если атакован при дневном свете, вер-медведь обычно остается человеком, если ситуация не становится смертельной. Превращение делает вер-медведя, беспомощным в течение раунда. В медвежьей форме, вер-медведь нападает сильными ударами двух когтей и укусом. Если оба когтя попадание, в течение следующего раунда вер-медведь может обнимать на дополнительные 2-16 единиц повреждения. Это последующее повреждение продолжается автоматически каждый раунд после этого.

Подобно таковым других оборотней, улучшенная защита вер-медведя функционирует только в форме медведя. Оружие, используемое против вер-медведя, должно быть, или серебром, или волшебное оружие +1 или лучше. Вер-медведи могут вызвать 1-6 коричневых медведей в пределах 2-12 ходов, если такие животные - в пределах одной мили. Лечатся вер-медведи в три раза быстрее обычной человеческой нормы и могут излечивать болезни другого существа за 1-4 недели если они этого желают.

Если вер-медведь умирает, он возвращается к его человеческой форме за один раунд.

**Логово/Общество:** Вер-медведи - обычно уединенные существа. Как люди, они строят жилища, далекие от обжитых областей, предпочтительно в глубоком лесу около воды. Вер-медведи не женятся, хотя они, возможно, предпочитают супругов, с которыми они встречаются очень нерегулярно. Самки приносят 1-2 детей в человеческой форме. Такие дети очень крепкие и быстро растут. В пределах восьми лет они взрослеют и способны измениться в вер-медведей. Вскоре после этого, мать отпускает детей и ищет супруга, чтобы начать цикл снова. Недавно выросший молодняк осторожно наставляется старшими вер-медведями. Несмотря на их очевидное отшельничество и бурный индивидуализм, вер-медведи имеют чувство сообщества. Они никогда не нападают друг на друга и помогают любому вер-медведю, которому угрожает другая разновидность оборотней.

Вер-медведи ближе всего к живущим в лесу классам подобным рейнджерам, друидам и другим ориентированным на живую природу жрецам. Они редко посещают деревни и никогда не появляются в городах, кроме как в страшное критическое положение, или чтобы помочь другим добрым людям, особенно если им угрожают злые оборотни. Вер-медведи ненавидят вер-крыс и вервольфов.

Средний вер-медведь требует территории размером от 1 до 4 квадратных миль. Рыбацкие области открыты для всех вер-медведей. Вер-медведь чувствует обязательства перед родным регионом, действуя как охранник дичи, чтобы защитить территорию и животных от разрушительных действий злоумышленников.

Вер-медведи не часто путешествуют. Только редкий индивидуум (обычно молодежь) может быть уговорен присоединится к группе авантюристов. Вер-медведи могут присоединяться к приключенческой группе как гиды, если деньги хорошие, а работа приятная.

Сокровище обычно ограничивается маленькими, ценными предметами потребления, подобно золоту, платине, драгоценным камням и драгоценностям. Вер-медведи редко несут любое сокровище, а вместо этого скрывают его около своих домов. Они также собирают свитки, микстуры и другие волшебные изделия, часто как плату или награду за прошлые услуги. Вер-медведи уничтожают любые волшебные изделия, которые определенно затрагивают оборотней или медведей, так как такие изделия могли бы использоваться против них.

**Экология:** Вер-медведи всеядны, предпочитая рыбу, мелких млекопитающих и мед. Этот мед чрезвычайно опьяняет обычных людей. Вер-медведи имеют мало естественных врагов. Их самые большие враги - вервольфы, которые разделяют их привилегированные глухие регионы.

Оборотень, Морской Волк

Меньший Большой

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Соленая Вода Соленая Вода

ЧАСТОТА: Очень Редкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Любое

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Низкий до Высокого (5-14)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 3-18 4-16

АРМОР КЛАСС: 6 (7) 5

ДВИЖЕНИЕ: Sw 12, 30 Sw 27, 9

HIT DICE: 2+2 9+2

THAC0: 19 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 (3) 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2d4 (1-2/1-2/1-4) 3-12 или 1-2 и Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Попадание только серебром,

холодным железом,

или +1 или лучше

волшебным оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (6’-7’) L (12’-15’ длинной) или М

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 120 1,400

**Морские волки** - люди, которые могут принимать форму, объединяющую черты тюленя и волка. Их стаи бродят по морям в поиске кораблей на которые можно напасть.

Чудовищная форма меньшего морского волка имеет тело тюленя длиной от 6 до 7 футов. Голова и плечи – как у волка. В человеческой форме, меньшие морские волки высотой от 5 до 6 футов. Все мускулистые и имеют крошечные уши и длинные волосы, которые покрывают их голову и плечи подобно гриве. Меньший морской волк имеет гибридную форму волкочеловека, гуманоидная форма, которая сохраняет зубы морского волка, когти, и мех; статистика для этой формы дается выше, в круглых скобках.

**Бой:** Меньшие морские волки приближаются к кораблю в форме морского волка, затем изменяются в гибридную форму и поднимаются на борт. Там они используют их зубы и когти, чтобы убивать их противников. Если на их взгляд, корабль слишком хорошо защищен, морские волки могут прогрызать отверстия в корпусе, чтобы погрузить корабль на дно.

В отличие от большинства других оборотней, меньшие морские волки не имеют никакой специальной защиты против обычного оружия. Мертвые морские волки возвращаются в человеческую форму за один раунд.

**Логово/Общество:** Большинство морских волков было прежде рыбаками или моряками; также, они также имеют тенденцию быть мужчинами и людьми. Они путешествуют в стаях с таковыми их собственного вида. Их жестокая ненависть к прежним товарищам заставляет их стремиться убить их или передавать оборотническое проклятие. Жертвы, приобретающие болезнь, станут морскими волками через 2-5 дней. Однажды ночью, новый морской волк скользнет в воду и уплывет в поиске стаи.

Морские волки - кочевники, постоянно бродящие в холодных морях. Они не строят логовищ, и не держат сокровищ. В течение дня, они спят на берегу, в пещерах или приспособленных зданиях. Если пойманы на берегу, они притворяются жертвами кораблекрушения, а затем убивают злоумышленников и забирают их одежду. В море, морские волки все еще способны спать в течение дня, пуская в ход свои задние части; в этом случае они могут приниматься за группы тонущих жертв. Если корабль подходит близко чтобы исследовать их, морские волки ждут лучшей возможности чтобы напасть и занять корабль.

Морские волки дышат воздухом. Они могут оставаться под водой на 17-24 (1d8+16) минут. Неудача подняться к поверхности после этого времени причиняет им 1-6 единиц повреждения каждый раунд, пока они не утонут.

Самки морских волков рождают одного детеныша. Он, может казаться, человеческим младенцем в течение дня или тюленьим детенышем ночью. Морские волки испытывают недостаток родительских чувств и отказываются от детенышей. Хотя детеныши способны плавать и охотиться от рождения, они имеют трудности в том, чтобы не отстать от взрослых и часто тонут в течение дня, если они - в море. Только 5% детенышей достигает взрослой жизни. Помесь морского волка и человека - хорошие пловцы, которые чувствуют загадочную тягу к морю, но лишь немногие (25%) станут морскими волками по достижении юности.

Морские волки самостоятельно могут вступать в союз с другими злыми водными оборотнями. Они ненавидят selkies, кого они рассматривают союзников гуманоидов. Меньшие морские волки нападают на selkies если увидят.

Их диета включает разнообразное продовольствие, типа ракообразных, рыбы, морских птиц, морских млекопитающих, и всего во что они могут погружать свои зубы. Иногда, стаи могут заходить в городок и занимать таверну для питья и снимания проституток.

Лица морских волков - искаженная версия их первоначальных, человеческих лиц. То, как будто персона морского волка дикая, увеличенная версия плохих черт первоначальной персоны. Морские волки периодически возвращаются в свой родной порт. Это может быть подсознательная тоска по старой жизни или средство, чтобы подогреть свою ненависть к тем все еще гуманоид. Если морской волк находит своего старого супруга или ребенка, он может пытаться вступить с ним в контакт.

**Экология:** Морские волки - заклятые враги любого гуманоида, находящегося в море. Они живут, чтобы уничтожать, распространять ужас, и распространять их проклятия дальше.

Большие Морские Волки

Чудовищная форма большого морского волка имеет тело длиной от 12 до 15 футов, но во всем остальном идентична меньшему морскому волку. В человеческой форме, большие морские волки высотой от 6 до 7 футов.

Бой: Большие морские волки в человеческой форме подбираются близко к их противникам. Типичный план состоит в том, чтобы кусать или душить одного или двух матросов, получать их оружие и начинать общее нападение.

В форме морского волка, большие морские волки могут быть повреждены только серебром, холодным железом, или волшебным оружием +1 или лучше. Стальное оружие не имеет никакого эффекта. Мертвые морские волки возвращаются в человеческую форму за один раунд.

Оборотень, Вер-Тигр

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая Дикая Местность

ЧАСТОТА: Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночной

ДИЕТА: Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: D, Q (x5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

АРМОР КЛАСС: 3

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 6+2

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/1-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Задние Когти на 2-5/2-5

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Повреждены только серебром

или +1 или лучшим

волшебным оружием

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Стандартная

РАЗМЕР: М или L (6’-9’)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 975

**Вер-тигры** - люди, обычно женщины, которые имеют способность изменятся в тигроподобную форму. Они имеют сильную близость ко всем кошачьим.

Человеческая форма имеет тенденцию быть сильно мускулистой, более высокой чем обычно, и очень проворной. Голоса вер-тигров хриплые, и они имеют тенденцию казаться порыкивающими.

Форма полутигра - гибрид между человеком и тигром. Она, приблизительно, на 25% больше чем человеческая форма, и покрыта полосатой тигриной шкурой. 3-футовый хвост начинается от спинного хребта. Ноги - больше кошачьи, чем человеческие; эта форма ходит на пальцах ног. Голова - также смесь особенностей. Уши, нос, рот и зубы тигриные, но глаза и форма черепа человеческие. Если волосы человеческой формы длинны, это все еще заметно. Ногти вырастают в когти. Несмотря на изменения, гибридная форма может походить на человека на расстоянии, если должным образом замаскирована.

Третья форма - полностью тигр без любого следа человеческих особенностей.

Вер-тигры говорят на языке всех кошачьих пород, так обычные кошачьи, включая больших кошек, и 75% шанс имеют быть дружественными к вер-тигру. Даже кошачьи монстры имеют 25% шанс, быть автоматически дружественными. Однако, вер-тигры редко найдены в компании реальных тигров, и имеется только 5% вероятность, что они сопровождаются ими.

**Бой:** В любой форме тигра, вер-тигр нападает разнообразными ударами когтями и укусами. Удар вер-тигра, настолько силен, что он причиняет 1-4 единиц повреждения. Иначе когти могут быть процарапаны по противнику, причиняя 2-5 единиц повреждения. Зубы - наиболее ужасное оружие. Они могут рвать жертву или перегрызать ей артерию. Обычно, вер-тигры кусают только в полной форме тигра.

В человеческой форме, вер-тигр использует широкое разнообразие оружия, с которым он знаком. Вер-тигр также хорош в невооруженном бою; он сохраняет смертельный удар кулаком в этой форме, также как увеличенное чувство обоняния и ночное зрение.

**Логово/Общество:** По различным причинам вер-тигрицы превосходят численностью вер-тигров пять к одному.

Вер-тигры путешествуют одни или в маленьких прайдах. Они не женятся, но предпочитают супругов, которые могут быть, и людьми, и тиграми. Вер- тигрицы рожают одного или двух детенышей. Детеныши - гибридная форма; они напоминают нечетких человеческих младенцев с хвостами. Детеныши быстро созревают. Они могут ползать в пределах дней, гулять в пределах месяца, и охотиться в пределах года. Их физический размер соответствует таковому человеческого ребенка тройного возраста. В возрасте шести лет, они достигают юности и получают способность превращаться в полностью человеческую форму. В возрасте 12, они получают способность принять форму полного тигра; это рассматривается рубежом взрослой жизни.

Если отец вер-тигр имел контакт, с реальной тигрицей, или человеческой женщиной, первоначально результат имеет ту же самую внешность как мать. Оборотнические трансформации не начинаются, пока гибрид не достигает юности.

Вер-тигры всеядны. В дикой местности они бродят по территории 7-10 (1d4+6) квадратных миль. Обычно их дома расположены около человеческих поселений. Они имеют тенденцию быть хорошо ухоженными жилищами с маленькой травой и садами. Единственными домашними животными будут разнообразные кошки и некоторая домашняя птица.

Вер-тигры редко живут в огороженных поселениях типа городков или больших городов, потому что было бы трудно скрыть их оборотническую природу. Если найдено в таком окружении, один или два вер-тигра в человеческой форме будут на поручении, типа миссии, пирушки или простой поездки за покупками. В любой форме, вер-тигры очень уверенны и не склонны нападать, если не спровоцированы.

Сокровище, очень разное, приобретенное как оплата за прошлые услуги, грабеж прошлых приключений, или снятое с былых противников. Вер-тигры обнаруживают тягу к драгоценным камням и часто имеют маленький тайник, скрытый где-нибудь около дома.

**Экология:** Вер-тигры наиболее приспосабливаемые из оборотней. Они - одинаково хорошо себя чувствуют, и в человеческом, и кошачьем окружении, и в компании монстров.

Оборотень Летучая Мышь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные Лесистые Местности

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Скопление

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Кровь

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: B

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

АРМОР КЛАСС: 5

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 15 (D)

HIT DICE: 4+2

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1d4/1d4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри Ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри Ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Подобно другой разновидности оборотней, имеющейся в Ravenloft, существует два вида летучих мышей оборотней - естественный (или истинный) и инфицированный. Истинные летучие мыши оборотни - те существа, которые были рождены родителями летучими мышами оборотнями. Сами родители могут быть, или истинные, или инфицированные летучие мыши оборотни, но результат от любых двух летучих мышей оборотней - истинная летучая мышь оборотень. В тех редких случаях, когда ребенок рожден от одной летучей мыши оборотня и одного человеческого родителя, имеется шанс 50%, что это будет истинная летучая мышь оборотень и шанс 25%, что это будет инфицированная летучая мышь оборотень.

Истинные летучие мыши оборотни имеют три формы: обычный человек, летучая мышь вампир, или гибрид. В первой форме, это отмечено подобными летучей мыши особенностями и чертами (отвращение к яркому огню, острое ночное зрение, вкус к крови или сырому мясу и т.д.). В форме летучей мыши вампира, он выглядит точно так же как обычная летучая мышь вампир. Наиболее страшной из форм, однако, является гибрид. В этой форме, он сохраняет гуманоидную форму, но имеет добавочные особенности летучей мыши. Руки становятся тонкими с кожаной перепонкой крыльев под ними, зубы заостряются в смертельные клыки, а морда высовывается из лица. Ногти вытягиваются в смертельные когти, а глаза имеют внутренний жар, когда на них падает свет.

Инфицированные летучие мыши оборотни имеют только две из трех форм, внесенных в список выше. Большинство (75%) имеет человеческую и гибридную форму, в то время как остальные имеет только человеческую и истинную форму летучей мыши.

**Бой:** Тип нападения, используемый летучей мышью оборотнем зависит от формы. В человеческой форме, он будет зависеть от оружия, голые руки причиняют только 1d2 единиц в нападение. Если есть возможность, существо избежит боя в этой форме.

В форме летучей мыши, он нападает так же, как летучая мышь. Каждый раунд, он может нападать однажды и причинять одну единицу повреждения при любом успешном ударе. Кусающаяся жертва, конечно, имеет шанс приобретения оборотничества (смотри ниже), даже от этой скудной раны. Противники летучей мыши оборотня в этой форме найдут, что она необычайно увертлива, и имеет полные хитпоинты человеческой формы.

В гибридной форме, летучая мышь оборотень не имеет ловкости рук, чтобы эффективно использовать оружие. Однако, смертельно острые когти и иглоподобные зубы делают его совсем не беспомощным. В каждом раунде он может ударять дважды когтями (причиняя 1d4 единиц повреждения каждым). Если оба из этих нападений попадание, он может кусать на 2d4 единиц повреждения. Летучие мыши оборотни могут лететь в их гибридной форме и часто используют эту способность как преимущество в бою.

Любой, кто получает повреждение от естественных нападений летучей мыши оборотня имеет шанс приобретения болезни оборотничества, становясь инфицированной летучей мышью оборотнем. Каждая единица выполненного повреждения дает шанс 2% в единицу, что жертва станет инфицированной. Процедуры для лечения инфицированного оборотня даются в Главе 5 Ravenloft.

Летучие мыши оборотни могут быть повреждены только серебром или +1 или лучшим волшебным оружием. Любая рана, причиненная другим типом оружия заживает так же быстро, как она была причинена, намекая на истинную природу существа.

**Логово/Общество:** Летучие мыши оборотни любят селится в пещерах, в слегка лесистых, умеренных регионах. Отсюда, они могут вылетать на поиски добычи, у которой они могут пить кровь, необходимую им, чтобы удовлетворить их жажду.

Пещеры летучих мышей оборотней - обычно дом только для одного семейства летучих мышей оборотней (два родителя и 1-4 детеныша). Детеныши остаются в истинной форме летучей мыши, пока они не достигают 3 летнего возраста. После этого они взрослеют и, в пределах одного года, станут полностью взрослыми. После трансформации в существе обнаруживается большой голод, который вынуждает его проводить большинство времени охотясь. Человеческие деревни около пещер летучих мышей оборотней будут конечно терять много граждан для удовлетворения аппетита голодного существа в это время.

В дополнение к семейству летучей мыши оборотня, каждая пещера будет содержать 20-200 (20d10) обычных летучих мышей и 1-10 гигантских летучих мышей. Все эти меньшие существа находятся под командой взрослых летучих мышей оборотней и будут действовать как их стражи и компаньоны.

**Экология:** Хотя летучие мыши оборотни одобряют как добычу людей и полулюдей, они, как известно, питались кровью и других млекопитающих (подобных рогатому скоту и лошадям) когда привилегированная добыча не доступна. Интересно, такие животные, кажется иммунны к оборотничеству, которое эти темные существа распространяют.

В то время как летучие мыши оборотни рассматривают людей и полулюдей как животных, которых нужно пожирать, они не жестокие или злые при их нападениях. Они просто расценивают таких существ как занимающих более низкое место в пищевой цепи. Летучие мыши оборотни, типично, относятся к себе как к "хищникам ночи".

Орки

**Орк Орог**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Племя

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Ночь

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-9) Высокий (10- 12)

СОКРОВИЩЕ: L (C, O, Qx10, S) L (C, O, Qx10, S)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злые Законно злые

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 30-300 (3d10x10) 20-80 (2d4x10)

АРМОР КЛАСС: 6 (10) 4 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 9 (12) 6 (12)

HIT DICE: 1 3

THAC0: 19 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 (оружие) 1-10 (оружие)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет повреждение +1

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой) М (6’-7’)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 15 65

Подруководитель, лидер 35 120

Охрана 35

Главарь 65 175

Телохранитель 65

Шаман, 1-ый 35

Шаман, 3-ий 175

Шаман, 5-ый 650

**Орки** - раса агрессивных плотоядных млекопитающих, которые собираются вместе в племена и живут, охотясь и устраивая набеги. Орки полагают что, для того чтобы выжить они должны расширять свою территорию, так что они постоянно вовлекаются в войны против разных врагов: людей, эльфов, карликов, гоблинов и других орочьих племен.

Орки широко изменяются по виду, поскольку они часто скрещиваются с другими расами. Вообще, они походят на примитивных людей с серо-зеленой кожей, покрытой грубыми волосами. Орки имеют слегка сгорбленную спину, низкий покатый лоб, и морду вместо лица, хотя сравнения между их лицами и свиными рылами несколько преувеличены и возможно несправедливы. У орков хорошо-развитые собачьи зубы для поедания мяса и короткие уши торчком, которые походят на волчьи. Орочьи морды и уши имеют слегка розовый оттенок. Их глаза человеческие, с красноватым оттенком, которые иногда кажется, горят красным огнем, когда они отражают тусклые световые источники из темноты. Фактически это часть их оптической системы, пигмент, который дает им инфровидение. Мужчины орки - высотой примерно от 5 1/2 до 6 футов. Женщины в среднем примерно на 6 дюймов короче чем мужчины. Орки предпочитают носить цвета, которые большинство людей сочло бы неприятными: Красный как кровь, ржаво красный, горчичный, желтый, желто-зеленый, зеленый, зеленовато-фиолетовый, и черно-коричневый. Их доспехи непривлекательны и кроме того - грязны и часто ржавые. Орки говорят на орочьем языке, полученном из старых человеческих и эльфийских языков. Не имеется никакого общего стандарта орочьего, так что язык имеет много диалектов, которые изменяются от племени к племени. Орки также учатся говорить на местном общем языке, но не очень хорошо. Некоторые орки имеют ограниченное знание гоблинского, хобгоблинского и диалекта людоедов.

**Бой:** Орки – всегда с кем-нибудь воюют. Они используют следующие оружие.

Меч и кистень 5 %

Меч и копье 10 %

Топор и копье 10 %

Топор и древковое оружие 10 %

Топор и арбалет 10 %

Топор и лук 10 %

Меч и боевой топор 5 %

Копье 10 %

Топор 10 %

Древковое оружие 20 %

Древковое оружие – обычно, или халберды и пики (набор, чтобы получить ураганную атаку), или глайвы. Лидеры типично владеют оружием в обеих руках. Если подруководитель присутствует, имеется 40% шанс, что орки будут бороться под штандартом. Присутствие этого штандарта увеличивает Силу Атаки и мораль на +1 для всех орков в пределах 60 ярдов. Орки типично носят проклепанный кожаный доспех и щит (AC 6).

Орки ненавидят прямой солнечный свет и при солнечном свете сражаются с -1 штрафом в Силе Атаки. Их нравственные проверки также уменьшаются на 1 при этих обстоятельствах. Орки обожают стрельбу из укрытия и в дикой местности применяют тактику засад. Они не соблюдают "правила войны", если это не в их интересах; например, они будут стрелять в тех, кто попытается говорить с ними под белым флагом, если лидер орков не чувствует, что выгодно услышать то, что враг должен сказать. Они злоупотребляют человеческими правилами обязательства и галантности к их преимуществу. Они имеют историческую вражду с эльфами и карликами; многие племена убивают этих полулюдей если увидят.

Часто считается, что орки настолько кровожадны и жестоки, что они являются плохими тактиками и что они предпочитают просто сражаться чем побеждать. Подобно большинству стереотипов, часто это вводит в заблуждение; хотя это истинно для некоторых орочьих племен, но не для всех. Много орочьих племен вели войны десятилетиями и развили пугающую эффективность в тактике сражения.

**Логово/Общество:** На каждых тридцать встреченных орков, будет иметься лидер и три помощника. Эти орки будут иметь 8 хитпоинтов каждый, являющийся выше среднего и самые сильные в группе. Если 150 орков или больше встречаются, будут иметься следующие дополнительные фигуры в группе: подруководитель и 3-18 охраны, каждый с Армор Классом 4, 11 хитпоинтами, и +1 повреждением из-за Силы при всех нападениях. Они сражаются как 2 Hit Dice монстры (THAC0 19). На каждых 100 встреченных орков, будет иметься или шаман (максимально жрец 5-го уровня) или ведун (максимально маг 4-го уровня). Шаманы и ведуны получают дополнительно 1d4 хитпоинтов за каждый уровень выше 1-го и прибавляют 1 Hit Die за каждые два уровня (доли округляются) при использовании заклинаний (например, шаман 5-го уровня имеет d8+4d4 хитпоинтов и сражается как 3 Hit Dice монстр.)

Если орки не в логовище, имеется 20% шанс, что они будут сопровождать караван из 1-6 телег и 10-60 рабов, переносящих запасы, награбленное, или выкуп и дань их вождю или более сильному племени орков. Полная ценность товаров, которые везут все телеги изменяется между 10 и 1,000 серебряными частями, и каждый раб несет товара примерно на 5-30 серебряных частей. Если орки сопровождают караван с сокровищами, удвойте число лидеров и помощников и добавьте 10 орков на каждую телегу в караване; один подруководитель с 5-30 охраной всегда будет главным.

Логовища Орков подземные в 75% случаев, и в глухой деревне в 25 % случаев. Общины Орков изменяются от маленьких фортов с 100-400 орками и больших общин с 500-2,000 орками до огромных городов (частично под землей и частично над землей) с от 2,000 до 20,000 орков. Всегда будут иметься дополнительные орки, когда столкновение происходит их в логовище: руководитель и 5-30 телохранителей (AC 4, 13-16 хитпоинтов, нападает как монстр с 3 Hit Dice (THAC0 17) и причиняет дополнительно +2 повреждений при всех нападениях из-за Силы). Если логовище подземное, имеется 50% шанс, что 2-5 людоедов на 200 орков будут жить с ними. Большинство логовищ над землей - ветхие деревни из деревянных хижин, защищенных рвом, насыпным валом и палисадом, или более продвинутое строительство построенное другими расами. Деревня будет иметь 1-4 сторожевых башен и единственные ворота. Будет иметься одна баллиста и одна катапульта на каждых 100 взрослых мужских орков.

Орки агрессивны. Они полагают, что другие расы худшие по сравнению с ними и что издевательство и рабство является частью естественного порядка вещей. Они будут сотрудничать с другой расой, но они не надежны: как рабы, они будут воставать против всех кроме наиболее мощных владельцев; как союзники они часто пробуют прервать и нарушить соглашения. Орки полагают, что сражение - идеальный вызов, но некоторые лидеры достаточно прагматические, чтобы признать ценность мира, который они заключают по высокой цене. Если большое терпение и осторожность используется, племена орков могут быть эффективными торговыми партнерами и военными союзниками.

Орки ценят прежде всего территорию; сражения, опыт, богатство и результат - другие главные источники гордости. Орки патриархальны; женщины пригодны только, чтобы вынашивать детей и ухаживать за ними. Орки имеют репутацию жестокости, которая заслужена, но люди также способны к злу, как и орки. Орки имеют институт брака, но мужчины орков не отмечены своей верностью.

Орки поклоняются многим божествам (некоторые имеют различные имена среди различных племен); обычно главное божество - гигантский, одноглазый орк. Орочья религия чрезвычайно ненавистна к другим расам и прославляет насилие и войну. Шаманы Орков были отмечены своими амбициями, и много племен страдали из-за политической борьбы между воинами и жрецами.

**Экология:** Орки имеют среднюю продолжительность жизни 40 лет. Их период беременности 10 месяцев и производят на свет от двух до трех детей за рождение. Смертность младенцев очень высока. Орки плотоядны, но предпочитают охотничье мясо или домашний скот, а также полулюдей и гуманоидов.

Кажется, что орки не имеют никаких естественных врагов, но они упорно трудятся, чтобы восполнить этот недостаток. Племена орков имеют внушающие страх имена типа Мерзкой Руны, Кровавой Головы, Сломанного Костяного, Злого Глаза и Кровавого Лезвия.

Орки - искусные шахтеры, которые могут определить новые и необычные строительства в 35% случаев, наклонные проходы в 25% случаев. Они - также превосходные изготовители оружия.

Ороги

Отборные орки, или ороги, являются расой больших орков, возможно смешанных с кровью людоедов. Ороги высотой между 6 и 6 1/2 футов. Они - высоко дисциплинированные воины и имеют их собственные штандарты и знамена, которые легко заметны, поэтому обычно легко узнать, когда ороги присутствуют среди обычных орков. Ороги могут быть найдены в авангарде больших армий орков, но редко в патрулях. Имеется 10% шанс, что племя орков будет иметь орогов, чье число равняется 10% мужского населения. (Таким образом сообщество в 3,000 мужских орков имеет 10% шанс наличия 300 дополнительных орогов.) Маленькие элитные группы (20-80 орогов) предлагают себя как наемники. Ороги имеют 3 Hit Dice, латы (AC 3), и имеют +3 премию Силы в Силе Атаки. На каждых 20 орогов, будет также иметься один лидер с 4 Hit Dice (THAC0 17). Имеется всего лишь один руководитель орогов, который имеет 5 Hit Dice (THAC0 15). Ороги используют такое же вооружение как и орки, но будут типично владеть оружием в обеих руках каждый.

Полуорки

Орки скрещиваются фактически с любой гуманоидной и получеловеческой расой кроме эльфов, так как они терпеть их не могут. Результат помесь орков и их другой расы известен как полуорки. Гоблины-орки, хобгоблины-орки и люди-орки наиболее обычны. Полуорки имеют тенденцию иметь орочье телосложение, и также - в основном орки, хотя 10% этого результата может проходить на уродливых людей. С ними обращаются как с людьми с уровнями, вместо Hit Dice. Если они мультиклассовые, то имеют такие максимумы: жрец 4-й уровень; файтер 10-й уровень; вор 8-й уровень.

Если полуорки остаются одноклассовыми, это увеличивает максимум: жрец, 7-й уровень (Мудрость 15 требуется для 5-го, Мудрость 16 для 6-го, Мудрость 17 для 7-го); файтер, 17-й уровень (18/00 Силы, требуется для 11-го, Сила 19 для 12-го, Сила 20 для 14-го, и Сила 21 для 17-го); вор, 11-й уровень (Ловкость 15 требуется для 9-го, Ловкость 16 для 10-го, и Ловкость 17 для 11-го).

Полуорки не доверяют, ни человеческим, ни орочьим культурам, потому что они напоминают каждой из рас о другой. Полуорки продвигаются в орочьей культуре, щеголяя их улучшенными способностями и в человеческой культуре, связываясь с людьми, которые не заботятся относительно внешности. Чаще всего они имеют тенденцию к равновесию с небольшими законными и злыми тенденциями, но и законно добрые полуорки - не совсем уж редкость. Некоторые полуорки откололись от обеих культур, чтобы сформировать их собственные общества в отдаленных областях. Эти полуорки поклоняются их собственным богам, и (подобно большинству отшельников) чрезвычайно подозрительны к незнакомцам.

Отвратительный Пресмыкающийся

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: B

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 3/7

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 3+1

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 8 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Специальное или 1-2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Паралич

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (9’ длинной)

МОРАЛЬ: Специальная

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Отвратительный пресмыкающийся – мусорщики подземных областей, питающиеся прежде всего падалью. Однако когда такое продовольствие становится недостаточным, они нападают и убивают живых существ.

Пресмыкающийся напоминает гибрид между гигантской зеленой гусеницей и головоногим моллюском. Подобно многим другим гибридным монстрам, отвратительный пресмыкающийся может быть результатом генетического экспериментирования безумного, злого волшебника.

Голова монстра, покрыта жесткой кожей, которая дает ему Армор Класс 3, из которого растет восемь стройных, подвижных щупальцев. Тело отвратительного пресмыкающегося хорошо защищено, но имеет только 7 Армор Класс. Монстр имеет сильный зловонный аромат, который часто предупреждает о его подходе.

**Бой:** Отвратительный пресмыкающийся может двигаться по стенам, потолкам и проходам очень быстро, используя свои многочисленные когтистые лапки.

При нападении, монстр набросится своими щупальцами 2' длиной, каждое из которых производит липкий секрет, который может парализовать жертву на 2-12 ходов. Спасение против парализации разрешает избежать этих эффектов. Они убивают парализованных существ укусом, который причиняет 1-2 единиц повреждения. Монстр всегда будет нападать всеми своими щупальцами.

Отвратительные пресмыкающиеся неинтеллектуальны, и продолжат нападать, пока любой из их противников не парализован. Группы пресмыкающихся, нападающие вместе не будут сражаться вместе, но каждый будет концентрироваться на парализации стольких жертв, сколько он сможет. При разыскивании добычи, они полагаются прежде всего на их острые чувства зрения и обоняния. Умные путешественники, как известно, дурачили приближающегося пресмыкающегося зрительной и обонятельной иллюзией падали, таким образом выигрывая время, чтобы спастись.

**Логово/Общество:** Отвратительные пресмыкающиеся – очень страшные обитатели подземного мира. Они живут в логовищах, выходя из них в поисках падали или продовольствия каждые несколько дней. Некоторые подземные жители типа гоблинов и троллей используют отвратительных пресмыкающихся, оставляя тела мертвых противников в специальных областях. Это держит существ на хорошем расстоянии от их собственных домов и поощряет их "патрулировать" некоторые области. Некоторые орки были известны оставляющими живых заключенных на цепи около логовищ этих внушающих страх монстров.

Отвратительные пресмыкающиеся будут иногда жить с супругом, или в маленькой группе, насчитывающей не больше 6 особей. Это не подразумевает, что они сотрудничают на охоте, но просто разделяют то же самое место и отчаянно конкурируют за то же самое продовольствие. Если 2 пресмыкающихся убили или обнаружили падаль, они часто будут сражаться за продовольствие, иногда убивая друг друга в процессе.

Отвратительный пресмыкающийся спаривается один раз в год. Несколькими днями после спаривания, самка уйдет на поиски большой жертвы. Когда она нашла или убила адекватное продовольствие, она откладывает около 100 яиц среди падали. Личинки вылупляются одной неделей позже и начинают кормиться.

Материнская забота прекращается, как только яйца были отложены, и не нередко яйца позже будут съедены самой, положившей их самкой. Самки умирают несколькими неделями после откладывания яиц, истощенные этим усилием. Самцы живут только более длительное время, спарившись с так многими самками насколько это возможно. Личинки, как известно, поедали друг друга в кормящем безумии, и они любимое продовольствие взрослых отвратительных пресмыкающихся. Немного личинок достигают зрелости, но те, кто не съедены достигнут полного размера через один год. Когда они достигают зрелости, любовный цикл начинается снова.

Эти монстры существуют на самом основном инстинктивном уровне, имея не больший интеллект чем земляные черви или большинство насекомых. Отвратительного пресмыкающегося имеют два побуждения: продовольствие и воспроизводство. Они не имеет абсолютно никакого интереса в собирании сокровищ.

**Экология:** Отвратительный пресмыкающийся обеспечивает ту же самую полезную, хотя и неприятную функцию как шакалы, стервятники и вороны. Подобно многим другим питающимся падалью хищниками, они инстинктивно охотятся на слабых, больных и глупых. В конечном счете, это имеет выгодный эффект на добычу, усиливая ее гены. Отвратительный пресмыкающийся также чудесно работает в переполненных пещерах, быстро устраняя проблемы перенаселенности среди более слабых монстров. Таким образом, цикл жизни пресмыкающегося неразрывно связан с циклом его добычи – когда добыча процветает, процветают и пресмыкающиеся.

Пауки

**Волосатый Большой Огромный Гигантский**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой не Любой не Любой не Любой не

арктический арктический арктический арктический

ЧАСТОТА: Обычный Обычный Обычный Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Рой Рой Стая Гнездо

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Нет (0) Животный (1) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет J-N J-N, Q C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злой Нейтральный Нейтральный Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-20 2-20 1-12 1-8

АРМОР КЛАСС: 8 8 6 4

ДВИЖЕНИЕ: 12, Wb 9 6, Wb 15 18 3, Wb 12

HIT DICE: 1-1 1+1 2+2 3+3 или 4+4

THAC0: 20 19 19 3+3 HD: 17

4+4 HD: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1 1 1-6 1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Отравляет Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: T (6 " или меньше S (2' М (6' L (8 -12

диаметр) диаметр) диаметр) диаметр)

МОРАЛЬ: Средняя (10) Неустойчивый (7) Средняя (8) Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 175 270 3+3 HD: 420

Полет: 650

4+4 HD: 650

Наездник: 975

Люк: 975

Фазовый Меченосец Гаргантюа

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой неарктический

(предпочитает джунгли)

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенное Уединенное Гнездо

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Средний (8-10) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: E Нет C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Хаотично Злой Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1 1-6

АРМОР КЛАСС: 7 3 4

ДВИЖЕНИЕ: 6, Wb 15 6, Wb 8, Cl 8 9, Wb 12

HIT DICE: 5+5 5+5 7+7 или 8+8

THAC0: 15 15 7+7 HD: 13

8+8 HD: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 2-8 (укус)/2-12 в ногу 2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Фазирует Нет Смотри ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: H (14’ диаметр) H (12’ диаметр) G (10’ длиной, 20’

диаметр)

МОРАЛЬ: Чемпион (15) Элита (13) Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 2,000 7+7 HD: 1,400

8+8 HD: 3,000

**Пауки** - агрессивные хищники, живущие, и над, и под землей. Большинство из приведенных здесь ядовиты и кусают добычу первыми, потому что бессознательные жертвы более легко нести к логовищу.

Пауки имеют восемь ног и восемь глаз. Обычно они вписываются в две категории: пауки ткущие паутину, имеющие выпуклые животы и тонкие, гладкие ноги; и пауки охотники, которые имеют небольшие тела, большие головы и клыки, и волосатые тела и ноги.

Волосатый Паук

Это черные пауки охотники, которые могут быть найдены в джунглях, могилах, пещерах и повсюду в подземельях. Хотя они не прядут никакой паутины, они легко могут передвигаться по паутине других пауков, и они невосприимчивы ко всем известным паучьим ядам.

Волосатые пауки охотятся группами, загоняющими и кусающими жертвы. До 40 волосатых пауков может роиться на жертве человеческого размера, и кусать с +5 премией в Силе Атаки, как только они на нее упали. Волосатые пауки замечательно стойкие к сокрушительному повреждению; катание по земле или трение о стены неэффективно при удалении или разрушении волосатых пауков. Их нужно индивидуально ударить или разорвать.

Волосатые пауки иногда используются как помощники, особенно волшебниками дроу. Они могут нести небольшие изделия и перемещаться по стенам и потолкам; они имеют 60-футовое инфровидение и не боятся огня. Некоторые из этих пауков (40%), могут обнаруживать невидимок; они имеют шанс 4 из 6, однажды в раунд. Эти помощники иногда приносят сокровища своим владельцам.

Жертвы получают +2 премию к инстинктивным защитам против слабого яда волосатых пауков. Если инстинктивная защита терпит неудачу, AC жертвы и Сила Атаки оштрафованы на 1, а Ловкость оштрафована на -3 относительно проверок Ловкости. Эти эффекты начинаются через один раунд после укуса и продолжаются 1d4+1 раундов.

Большой Паук

Большие пауки ткут паутину, создавая прочные и липкие сети, и часто прячутся поблизости в ожидании жертвы, застревающей при исследовании их красивой работы. Существа с Силой 19 или больше незатронуты паутиной. Для каждой единицы Силы меньше чем 19, требуется один раунд, чтобы вырваться на свободу из паутины (например, Герой с Силой 15 может вырваться на свободу за четыре раунда). Так много пауков насколько возможно нападут на беззащитную жертву, пока она пытается освободить себя. Запутавшиеся персонажи могут быть атакованы с +4 премией поражения, и терять все изменение Армор Класса из-за Ловкости.

Яд большого паука Типа A, начальное время - 15 минут. Жертвы получают 15 единиц повреждения, или никакого повреждения, если инстинктивная защита против яда (с +2 к броску) успешна.

Огромный Паук

Огромные пауки - пауки охотники, они предпочитают скрываться в закамуфлированных туннелях и отверстиях и поджидая свою жертву, чтобы прыгнуть на нее с 30 футов. Их жертвы переносят штраф -6 к броскам на неожиданность когда атакованы этим способом.

Огромные пауки также обладают ядом Типа A, с теми же самыми эффектами, как и у большого паука. Жертвы получают +1 к инстинктивным защитам против яда огромного паука.

Паук Часовой - специально разводимый, огромный паук, используемый как охранное животное в подвалах, на складах и некоторых домах дроу. Он имеет Низкий Интеллект (5-7) и может быть обучен, повиноваться владельцу, не нападать на существ, обозначенных владельцем, и убивать волшебников. Их яд имеет начальное время 1-2 раунда и парализует жертву на 2d4 хода, если жертва не делает успешную инстинктивную защиту против яда (с +1 при броске). Если паук голодает длительный период времени, он часто съедает парализованную добычу.

Гигантский Паук

Большинство гигантских пауков просто очень большие версии прядущих паутину больших пауков. Их яд - Типа F, который немедленно убивает, если жертву подводит инстинктивная защита.

**Гигантский водяной паук** - уменьшенная версия (диаметр 8 футов, 3+3 HD) гигантского паука. Он живет в норах в водоемах пресной воды, и заполняет нору пузырями воздуха. Эти пауки уносят добычу под воду в свои логовища, где они могут благополучно обертывать ее в кокон для последующего съедания. Он быстрее, чем обычный гигантский паук (норма передвижения 15), но не может передвигаться по паутине. Он лишь полуинтеллектуальный (2-4) и имеет такие же сокровища как и огромный паук; его укус причиняет только 1d4 повреждения плюс яд.

**Летающий паук**, иногда называемый пауком охотником, является гигантским, воздушным, охотничьим пауком. Они иногда обучаются как охранники, особенно дроу. Они около 10 футов в диаметре и имеют 3+3 Hit Dice. Обычная норма передвижения 9, а большие крылья тонкой паутины, позволяют ему летать по той же самой норме (Класс Маневренности D). Эти пауки могут также прыгать до 70 футов, и падать с любой высоты без вреда после приземления, пока они используют свои крылья. Охотничьи пауки имеют яд типа А также, как и большой паук, с тем же самым повреждением и уровнем инстинктивной защиты.

**Гигантский паук дверной ловушки -** охотничий паук, который строит туннели и удивляет добычу подобно огромному пауку; он коричневый или золотой, с красными полосами вокруг ног. При успешной Силе Атаки, паук может захватывать жертву и пытаться затянуть ее в логовище. Жертва может освободится, делая успешную проверку Силы, с -2 штрафом, или быть освобожденной компаньонами, если их общее количество Силы 20 или больше. Жертва не может делать никаких нападений.

Гигантский паук дверной ловушки имеет 4+4 Hit Dice и причиняет 2d4 повреждения в укус. Яд причиняет дополнительно 1d6 единиц повреждения, если жертву подводит инстинктивная защита против яда. Хотя он не ткет паутины, он может путешествовать по паутине других пауков, и он может стрелять паутиной до 3 футов. Нити паутины требуют, чтобы обычная Сила Атаки применялась для проверки попадания; они не причиняют никакого повреждения, но запутывают жертву на 1d4 раунда.

**Наездник** - гигантский охотничий паук с метками тарантула, 4+4 Hit Dice, и нормой передвижения 12. Он не прядет паутину и не может по ней двигаться, но его ноги источают липкое вещество, которое позволяет ему цепляться за гладкие поверхности, даже если только одна нога дотрагивается до поверхности. Наездник также использует эти выделения (50% времени) чтобы прикрепляться к добыче; это требует Силы Атаки наездника, против AC 10 жертвы, измененной только магией и Ловкостью. Жертва может убегать, делая успешный бросок Силы или Ловкости с -10 штрафом. Пока паук удерживается на жертве, она имеет -2 штраф к броскам нападения и повреждения, и автоматически кусается однажды в раунд.

Карлики Дуэргары используют наездников как скакунов, приспосабливая паукам сложные седла и ремни управления. Наездник может прыгать на 240 футов, даже с хозяином. Прыжки рассматриваются, ураганно атакующими нападениями. Наездник перемещается по стенам и потолкам по половине обычной нормы; седла дуэргара приспособлены для этого вида движения.

Фазовый Паук

Фазовые пауки ткут паутину, они имеют поднятую грудную клетку и человекоподобную голову; они часто встречаются с неоги или драйдерами. Они имеют уникальную способность фазировать в и из Главного Материального Плана. Они фазируют, нападают, а затем исчезают, и все это за один раунд. Это дает им -3 модификатор при бросках на инициативу; если фазовая паучья инициатива на 4 больше чем у его жертвы, он нападает, а затем исчезает прежде, чем противник имеет шанс нанести ответный удар. Фазовый паук обычно фазирует за спину выбранной жертвы, так что они получают +4 модификатор из-за нападения со спины. Фазовые пауки бегут на Эфирный План, когда превзойдены; там, они получают только -1 модификатор к инициативе и могут быть атакованы каждый раунд, независимо от результата инициативы.

Фазовые пауки имеют яд типа F, и жертвы получают -2 штраф на инстинктивных защитах против него.

Паук Меченосец

Этот гигантский охотничий паук обычно обитает в джунглях, но был завезен в Подземелье торговцами дроу. Он имеет гладкое, волосатое, черное тело с коричневыми полосами. Ноги имеют костяные пластины с острыми, поднятыми зубцами, которые режут подобно лезвию меча.

Против огромной добычи, паук меченосец прыгает горизонтально на 30 футов, и выбрасывает ноги вперед, прокалывая добычу. Только одна Сила Атаки сделана для существа. Если нападение успешно, жертва ударена множеством ног, основанных на размере: размер S, три ноги; размер М, четыре ноги; размер L, пять ног; размер H, шесть ног; размер G, все восемь ног. Если прыжок паука больше чем на 20 футов, каждая нога получает +1 премию повреждения. Любое нападение на прыгающего паука получает -4 в Силе Атаки, из-за колющих лезвий, которые его защищают.

Паук Гаргантюа

Паук гаргантюа, также называемый шепчущим пауком, является охотничьим пауком с красными глазами, черным телом, и двумя серыми полосами на животе. Обычно они живут на огромных паутинах в лесу или пещере, храня сокровища в маленьком отверстии, или в дупле дерева. Шепчущий паук имеет 8+8 Hit Dice. Он может прятать себя, чтобы стать на 80% необнаружимым; настолько бесшумным, что противники переносят -5 штрафа броскам на неожиданность.

Используя плетение паутины, он может сделать ложного паука, колеблющееся знамя, покрытую пленкой завесу, или любую форму, которую он когда-либо видел; он использует их, чтобы ввести в заблуждение добычу. Паук может делать сеть паутины, чтобы заманить в ловушку добычу, или он может стрелять нитями паутины до 2 футов, чтобы связать противника. Любое нападение обращается с противником паука как с имеющими AC 10 и не позволяет ответного нападения в этом раунде. С жертвой, пойманной паутиной обращаются как будто с пойманной в заклинании паутины. Когда кусается, жертва должна делать успешную инстинктивную защиту против яда, со штрафом -2, или впадать в кому на 2d4 ходов.

**Гигантские морские пауки** - пауки гаргантюа с 7+7 Hit Dice, которые живут в норах около соленой воды. Подобно их пресноводным кузенам, они затаскивают добычу в их логовища; хотя они не собирают никакого сокровища, их логовища могут содержать изделия оставшиеся от их жертв. Они имеют яд типа F, и не разделяют специальные способности шепчущего паука.

Пегас

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные и субтропические леса

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрый

КОЛИЧЕСТВО: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: 24, Fl 48 (C, D верховой)

HIT DICE: 4

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/1-3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Пикирование, пинок задними ногами

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (5½' по плечо)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Великий 650

Пегасы - великолепные воздушные кони, которые часто служат Силам Добра. Эти интеллектуальные существа очень застенчивые и дикие, и не приручаются легко. Они служат только добрым героям, и если они это делают, то будут служить своему владельцу с абсолютной верностью всю остальную часть его жизни.

Пегас походит на чистокровную Аравийскую лошадь (хотя он немного больше) с двумя большими крыльями. Пегасы - обычно белые, но коричневые пегасы – не такая уж редкость, и ходят упорные слухи о черных пегасах. Как и ожидается, жизненные ценности не изменяются в зависимости от цвета (все пегасы хаотично добрые). Пегасы 17 ладоней высотой (5 футов в плече) и весят более 1,500 фунтов. На пегасе нужно ехать на спине; они не будут принимать седла.

Пегасы говорят на собственном языке и могут говорить с лошадями. Они могут понимать общий язык, и будут повиноваться командам своего владельца, если их дают на этом языке.

**Бой:** Пегас нападает копытами и зубами. Он может нападать на противников находящихся сзади него задними копытами, причиняя 2-12 единиц повреждения, но он не может использовать любое из других своих нападений в этом раунде. Пегас также может пикировать на противника с высоты 50 футов или выше и использовать его нападения копытами, с Силой Атаки +2 и удвоенным повреждением.

В сражении, пегас будет пробовать заманить больших противников (типа драконов) в узкие места. Когда противник не сможет маневрировать в диапазоне нападения, пегас поднимается и нападает копытами сверху. Против существ их собственного размера, типа грифонов, пегасы использует свою превосходящую скорость, чтобы опередить их. Если грифоны – близко к гнезду пегаса (особенно, если имеется молодой жеребенок), один родитель будет настойчиво нападать, отвлекая внимание грифона, а затем улетит. Делая это, они надеются отвлечь врагов от гнезда и изматывать их на длинном расстоянии перед возвращением домой.

**Логово/Общество:** Пегасы – кладущие яйца млекопитающие. Если встречаются в логовище, будет иметься одно гнездо на каждую пару пегасов. Имеется 20% шанс на гнездо, что будут иметься 1-2 яйца (шанс 30%) или молодняк (70%) зрелости 20-50%. Каждое яйцо стоит 3,000 серебряных частей, в то время как молодняк стоит 5,000 серебряных частей за душу на открытом рынке.

Пегас может использоваться как боевой конь; жеребец может нести вес как средний боевой конь (220/330/440), а кобыла может нести вес как легкий боевой конь (170/255/340).

Пегасы – интеллектуальные существа. Они могут обнаруживать добро и обнаруживать зло по желанию (диапазон 60 ярдов). Они используют эти способности на тех, кто на них едет; они пробуют сбросить любых существ не добрых жизненных ценностей, пытающихся приручить их. Если спровоцированы, пегасы не будут смущаться нападать на существ, кого они чувствуют как зло.

Чтобы приручить пегаса, персона добрых жизненных ценностей должна обнаружить стадо пегасов. Тогда, ночью, можно попробовать подкрасться к пегасу и удивлять его. Герой должен иметь навык воздушный езды. Имеется начальный +10 штраф к броску; пегасы не любят быть прирученными. Волшебная уздечка, очарованная специально для этой цели снимет этот штраф. Если герой успешно делает свой бросок, то пегас будет приручен.

Прирученный пегас будет повиноваться командам своего владельца, пока он жив, если владелец остается добрых жизненных ценностей.

**Экология:** Пегасы питаются травой, плодами и другими растениями. Грифоны и гиппогрифы - естественные враги пегасов. Пегасы имеют продолжительность жизни около 40 лет.

Великий Пегас

Легенда говорит, что если медуза будет убита и обезглавлена, имеется маленький (5%) шанс, что будет рожден великий пегас, появляясь полностью рожденным из отрубленной шеи медузы. Эти пегасы имеют те же самые нападения и норму передвижения обычного пегаса, но имеют 6 Hit Dice и 20% магическую сопротивляемость. Они также имеют +1 премию к их моральной оценке. Имеется 5% шанс, что лидер стада пегасов будет великий пегас. Великие пегасы могут быть приручены только самым благородным и самым великими героями, и имеют продолжительность жизни 100 лет.

Пещерный Рыболов

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Любое

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 1

HIT DICE: 3

THAC0: 17 или 15 (смотри ниже)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 (2d4) /2-8 (2d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Липкая нить ловушка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (7’ длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Пещерный рыболов – большое насекомое, которое приспособилось к жизни под землей. Оно объединяет многие свойства паука и омара.

Пещерный рыболов имеет твердый, хитиновый панцирь из накладывающихся пластин и восемь ног. 6 задних ног используются для движения и ползания по каменным стенам и коридорам. Из-за этих членов, рыболов не имеет никакой трудности при перемещении вверх и вниз по вертикальным стенам. Передняя пара ног оборудована мощными клешнями, которые используются для убийства и расчленения добычи. Наиболее необычная особенность пещерного рыболова – его длинная морда, которая может выстреливать прочную, липкую нить. Также монстр может использовать свою липкую нить, чтобы закрепляться на стенах и выступах.

**Бой:** Пещерный рыболов охотится двумя способами. Его любимый метод состоит в том, чтобы натянуть свою длинную нить около своего логовища. Нити тонкие и прочные, делая чрезвычайно трудным их обнаружение или разрезание. Имеется только 20% шанс заметить ее в 10', и никакой шанс при наблюдении их на большем расстоянии. Заклинание обнаружения ловушек и ям покажет нить. Нить покрыта липким секретом, который может быть растворен только жидкостями с высоким содержанием алкоголя (типа крови пещерного рыболова). Нити могут быть разрублены только +1 или лучшим острым оружием.

Любимое продовольствие рыболова маленькие, летающие существа подобно летучим мышам. Несколько авантюристические, они постоянно пробуют разнообразить свою диету, ловя небрежных авантюристов, глупого гоблина или орка (при условии, что они думают, что могут избежать с этим неприятностей). Если больше чем один рыболов населяет логовище, часто они будут объединять свои ресурсы, чтобы ловить большую добычу. Как только жертва поймана в нити, пещерный рыболов тянет к себе свою добычу, наматывая свою нить как леску

Если цель избегает аккуратно положенных ловушек монстра, пещерный рыболов будет пробовать другой способ нападения. Он будет тратить один раунд, сворачивая свою нить, а затем будет стрелять ею в добычу, ударяя как 6 Hit Die монстр. Он будет пробовать поймать свою добычу таким образом, пока она остается в пределах охотничьей территории рыболова. Если добыча поражена нитью, монстр может тянуть вес до 400 фунтов по норме передвижения 15' в раунд. Когда начинается "перетягивание каната", рыболов имеет силу 18/00 с нитью.

**Логово/Общество:** Пещерные рыболовы предпочитают жить на выступах и пещерах, расположенных над проторенными дорожками, разделяя свои логовища с другими своего вида. Не больше, чем четыре пещерных рыболова будут найдены в одном логовище. Их нити всегда натягиваются перед логовищем, и они пытаются убивать все, что они ловят, часто храня продовольствие для будущего использования.

Их территории очень маленькие, и никогда не больше приблизительно 300 футов в любую сторону от логовища. Все существа человеческого размера или меньше рассматриваются, справедливой дичью пещерным рыболовом, а халфлинги, как они думают, являются вкусным деликатесом. Один пещерный рыболов никогда не напал бы на большую хорошо вооруженную партию ради пищи. Однако, они хитры, и группа монстров могла бы наматывать свои нити и делать попытку засады, если они думают, что могут избежать неприятностей. Когда охота в одной области становится недостаточной, пещерный рыболов просто найдет новую область для охоты, где маленькая дичь более обильна и небрежна.

Подобно всем хищникам, пещерный рыболов заинтересован выживанием. Это означает устойчивую поставку продовольствия и супруга. Самки кладут яйца около логовища, которое они защищают от хищников. Молодняк рассеивается когда проклевывается из яиц, ища собственные логовища.

Хотя пещерный рыболов не собирает сокровищ, часто его логовище усыпано имуществом его прежних жертв.

**Экология:** Добыча пещерного рыболова прежде всего на маленькая летающая дичь, и в подземном мире это часто означают диету из летучих мышей. Он не высший хищник в своей экологической нише, и знает об осторожности, когда имеет дело с другими монстрами. Пещерный рыболов достаточно интеллектуален, чтобы знать опасности большой, хорошо-организованной охотничьей группы, которая могла бы утомится его ограблениями и охотиться на него пока он не умрет. Монстр инстинктивно выбирает самый легкий маршрут для выживания, и полагается на невидимость и хитрость, чтобы ловить свою добычу и избежать быть съеденным самому.

Нити пещерного рыболова высоко ценятся многими воровскими гильдиями, поскольку они могут быть сплетены в тонкую и очень прочную веревку, которая является почти невидимой. Нити разворачиваются, а затем специально обрабатываются, чтобы растворить липкий секрет. После этого нити сплетены в веревки, в то время как растворенный липкий секрет превращен в специальный состав, который затем применяется к перчаткам и обуви, что очень увеличивает способности лазания.

Пиявки

**Гигантская Горловая Рой**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: ------- Умеренный/болота и топи -------

ЧАСТОТА: Нередкая Обычная Нередкая

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа Группа Рой

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядная Плотоядная Плотоядная

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет - (0) Нет - (0) Нет - (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральная Нейтральная Нейтральная

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 4-16 1-6 200-500

АРМОР КЛАСС: 9 10 10

ДВИЖЕНИЕ: 3, Sw 3 1, Sw 1 Sw 1

HIT DICE: 1-4 1 hp Специальный

THAC0: 1-2 HD: 19 20 NA

3-4 HD: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 1-3 Специальный

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Пьет кровь Удушье Пьет кровь

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S к М (2’-5’) T (1 ") L (10’ шириной)

МОРАЛЬ: Неустойчивый (7) Неустойчивый (6) Неустойчивый (5)

XP ЦЕННОСТЬ: 1 HD: 65 35 15

2 HD: 120

3 HD: 175

4 HD: 270

**Гигантские пиявки** - неприятные, слизнеподобные существа, которые останавливаются во влажных, слизистых областях и сосут кровь теплокровных существ.

Эти отвратительные паразиты длиной от 2 до 5 футов. Их слизистая кожа пятнисто коричневая и коричневая с небольшим оттенком серого. Две антенны высовываются из верха головы.

**Бой:** Пиявки ждут в грязи и слизи свою добычу. При первом нападении гигантская пиявка прикрепляется своим сосущим ртом к телу жертвы. В следующем раунде, и в каждом послеследующем раунде, она пьет кровь на 1 единицу повреждения за Hit Die пиявки. Имеется только 1% шанс, что жертва обнаружит нападение, если это происходит в воде. Пиявка имеет анестезирующую слюну и укус, и утечка крови обычно не чувствуется до слабости (потери 50% хитпоинтов) когда жертва не понимает, что что-то не так.

Они могут быть убиты нападением или солью, посыпанной на их тело. Имеется 50% шанс, что укус одного из этих существ даст болезнь, которая является фатальной в 1d4+1 недели если не вылечена.

**Логово/Общество:** Эти существа найдены только в водах болот и топей. Гигантские пиявки располагаются от 1 до 4 Hit Dice в размере; существа разных размеров обычно найдены в группе.

Пиявка Горловая

Эта пиявка - приблизительно один дюйм длинной и походит на неприметный прут. Она обитает в водоемах, озерах и реках.

Любая питьевая вода, содержащая пиявку имеет 10% шанс взятия ее в свой рот, если вода не тщательно фильтрована (типа через лист марли) перед питьем. Пиявка сосет кровь по курсу 1-3 единиц повреждения за раунд, пока она не становится полностью надувшейся. После десяти раундов высасывания крови, пиявка раздуется и не будет больше сосать кровь.

Каждый раунд, пока пиявка находится в горле жертвы, имеется 50% шанс удушья жертвы, причиняя дополнительно 1d4 единиц повреждения. Жертва, удушенная в течение трех последовательных раундов умирает на третьем.

Кроме волшебного средства, единственный способ убить горловую пиявку в горле жертвы состоит в том, чтобы воткнуть тонкий, нагретый металлический объект, типа спицы, во вздутую пиявку; горячий металл разорвет пиявку, и никакое дальнейшее повреждение не будет причинено жертве.

Рой Пиявок

Это - просто массивный рой маленьких пиявок, найденный только в воде. Они перемещаются как облако 10 футов в диаметре. Любой пойманный в рое получает 1d10 единиц повреждения за раунд от утечки крови. Нападения на область, которые причиняют 10 или большее количество единиц повреждения, рассеивает рой.

Плащевик

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 (1)

ДВИЖЕНИЕ: 1, Fl 15 (D)

HIT DICE: 6

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 + специальное

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/+ специальные

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (8’ длинной)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Плащевики – жестокие ужасы, связанные с ловцами, которые живут в темных местах глубоко под поверхностью земли. Они стремятся убивать всех, кто входят в их логовища, если они не могут придумывать некоторый другой, более забавный способ наказать нарушителей.

Когда плащевик в первый раз замечен, почти невозможно отличить этого монстра от обычного черного плаща. Спина монстра имеет два ряда черных пятен глаз, разделяющих его пополам, которые очень напоминают кнопки, а два когтя цвета слоновой кости на верхнем крае могут легко приниматься за костяную защелку.

Однако когда он разворачивается и нападает, его истинная природа становится слишком очевидна. В этой точке, его белая нижняя сторона освобождается, и лицо монстра становиться полностью видимо. Это лицо, с двумя пронзительными горящими красными глазами и игольчатыми клыками, которыми усыпан его рот, являются действительно ужасным зрелищем. В этой точке, монстр также распрямляет свой кнутоподобный хвост и начинает размахивать им назад и вперед в нетерпении.

**Бой:** Когда плащевик бьет свою жертву, он перемещается с ослепляющей скоростью. Без предупреждения, плащевик летит к своей цели и, если Сила Атаки успешна, он охватывает свою добычу сгибами своего тела. Любая жертва этого нападения почти беспомощна, и может легко кусаться (никакой Силы Атаки) на 1d4 единиц повреждения плюс немодифицированный Армор Класс жертвы. Таким образом, авантюристы в кольчуге (AC 5) переносят 1d4+5 единиц повреждения каждый раунд. Щиты не дают никакой защиты от таких нападений.

Во время пожирания своей жертвы, плащевик использует два нападения кнутоподобного хвоста, чтобы причинить 1d6 единиц повреждения всем, кто двигаются чтобы помочь спасти пленника. Хвост AC 1 и может быть отрезан, если ему нанести 16 единиц повреждения.

Любые нападения, на плащевика причиняют половину повреждения плащевику, а другую половину пойманной жертве. Заклинания действующие на область, типа огненного шара, причиняют полное повреждение, и монстру, и его жертве.

Также плащевик может испускать специальный низкочастотный стон увеличивающейся интенсивности. Хотя эта сила блокируется камнем или другими плотными материалами, она может быть очень эффективной в открытой комнате. Плащевики не могут, и стонать, и кусать в течение одного раунда. Плащевик может испускать один из четырех типов стона каждый раунд.

Первая интенсивность стенания причиняет неловкость и оцепенение разумам всех кто в пределах 80 футов от плащевика. Непосредственный эффект этого стона должен причинить -2 штраф броскам попадания и повреждения жертвам плащевика. Далее, любое существо, которое вынуждено слушать стон в течение шести последовательных раундов, временно впадает в транс, который делает его неспособным нападать или защищаться, пока продолжается стенание.

Вторая интенсивность стенания действует как заклинание страха. Все существа в пределах 30 футов от плащевика должны бросить успешную инстинктивную защиту против заклинания или бежать в ужасе в течение двух раундов.

Третья интенсивность стенания причиняют тошноту и слабость и воздействует на все в конусе длиной 30 футов и шириной 20 футов в его открытом конце. Любой пойманный в этой области должен бросить успешную инстинктивную защиту против яда или быть повержен тошнотой и слабостью на 1d4+1 раундов. Все, кого подводят их инстинктивные защиты, неспособны действовать любым способом.

Четвертая интенсивность стенания действует как заклинание обездвиживания персоны. Эта сила может использоваться на только одной персоне одновременно, имеет диапазон 30 футов, и продолжается в течение пяти раундов.

Каждый из эффектов стона плащевика может быть побежден при помощи заклинания нейтрализации яда на жертве.

Плащевики также имеют силу управлять тенями. Известная как *перемещение тени*, эта сила может использоваться несколькими способами, но только одной специфической манерой в любое данное время. Плащевик может использовать свою способность перемещать тень, чтобы затенить видимость его противников, таким образом улучшая свой Армор Класс до 1. Или существо может производить точные образы из теней, которые могут использоваться, чтобы обманывать своих противников. Обычное использование этих образов создает дубликат плащевика, чтобы отвести вражеские нападения. Если используется этот метод перемещения тени, с ним можно обращаться как с заклинанием *зеркального отражения*, которое создает 1d4+2 образа.

Заклинание *Света*, брошенное непосредственно в определенного плащевика ослепляет его и предотвращает его от использования его способности перемещать тени.

**Логово/Общество:** Мыслительные процессы плащевиков крайне чуждые большинству других форм жизни. Поэтому, они могут говорить только с магами, которые посвятили долгие часы изучению их разума в тайной дисциплине, необходимой чтобы понять этих существ.

**Экология:** Предполагается, что плащевики бесполы, хотя никакое явное доказательство этого никогда не было найдено.

Ползающий Коготь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Рой

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Любое

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 7

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 2-4 хитпоинта

THAC0: 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 (бронированные противники)

1-6 (небронированные противники)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: T (человеческая рука)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (19-20)

XP ЦЕННОСТЬ: 35

Большой страшный ползающий коготь часто используется как охрана теми магами и жрецами, которые узнали тайну его создания.

Никакое всеобщее описание ползающего когтя невозможно, поскольку они не одинаковы по виду. Так как когти оживлены, из рук или конечностей живых существ, они имеют широкое разнообразие форм и размеров.

**Бой:** Когда коготь обнаруживает потенциальную жертву, он прыгает нападая. Хотя кажется, что он не способен к такому подвигу, его большая сила позволяет этому это делать. Максимальное расстояние на которое коготь может прыгать – это 15 футов.

Как только коготь приземляется на свою жертву, он нападает двумя способами. Если жертва носит металлический доспех, коготь наносит мощный удар, который причиняет 1d4 единиц повреждения. Против небронированных целей (или носящих только кожу) коготь может использовать свою большую силу дробящей руки. Эта манера нападения причиняет 1d6 единиц повреждения.

В некоторых случаях, коготь может быть проинструктирован, чтобы пытаться выдавить или выбить глаза жертвы. В любом подобном случае, Данжон Мастер должен рассмотреть все аспекты ситуации и определить, сколько, если таковое вообще имеется, нанесено повреждения.

Когти иммунны к любой форме смертельной магии или заклинаниям *оживления умершего*, хотя заклинание *воскрешения* делает их неподвижными на несколько ходов, в зависимости от уровня заклинателя (1ход/уровень). Когти имеют ту же самую сопротивляемость обаянию, сну и заклинаниям обездвиживания, как и нежить, но когти не подчинены заклинаниям изгнания и управления нежитью, или повреждению святой водой. Холодные заклинания делают когти ломкими так, что все броски повреждения, увеличены на 1 единицу в кубик.

Острое оружие причиняет когтю только половину повреждения; все волшебное оружие причиняют повреждение, как будто оно не было очаровано любым способом (хотя премии попадания, все еще применяются).

**Общество/Среда Обитания:** Ползающие когти ничто больше чем оживленные руки и конечности, однажды живых существ. Также, они не имеют никакой культуры или общества, чтобы говорить. Несмотря на это, ползающие когти имеют ограниченную способность говорить друг с другом. Это принимает форму ограниченной телепатической связи между всеми когтями одной "партии". Всякий раз, когда один коготь находит жертву, все другие в области, которые были сделаны одновременно перемещаются, чтобы помочь ему.

Кроме того, когти, которые были проинструктированы, чтобы делать так, могут действовать совместно друг с другом, чтобы переместить большие объекты. Данжон Мастер должен использовать пять фунтов в коготь как разумное ограничение веса, который может быть перемещен.

**Экология:** Ползающие когти могут быть созданы любым магом или жрецом, кто знает методы, требуемые, чтобы сделать их. Для начала, создатель должен собрать отрубленные члены, которые должны быть оживлены. Максимальное число когтей, которые могут быть созданы в любой момент, равно уровню, заколдовывающей их персоны. Руки (или конечности) могут быть свежие, скелетные, или в любой стадии разложения.

Когти могут управляться двумя способами: непосредственно или через программирование. Манера управления когтя должна быть определена, когда он создан и не может быть изменена после этого. Все когти в специфической партии должны управляться одинаково.

Запрограммированным когтям дают одну краткую инструкцию, которую они пытаются выполнять с лучшими из их способностей. Максимальная длина программирования, в словах, является 15 плюс уровень создателя. Это программирование устанавливает условия, при которых коготь нападает. Типовое управление могло бы быть: Убейте любого кроме меня, кто открывает этот сундук.

Непосредственно управляемые когти управляются мыслями об их создателе. Ментальное усилие управления когтями весьма утомительное и не может поддерживаться в течение больше чем трех последовательных раундов без отдыха в один раунд. Далее, диапазон такого контроля ограничен 10 футами плюс 5 футов за каждый уровень создателя. Персона, управляющая когтями не может предпринять, использовать заклинание или предпринимать любую другую деятельность. Повреждение диспетчеру не нарушает его контроль, если оно не кончается бессознательным состоянием. Если прямой контроль по некоторым причинам нарушен, когти продолжают следовать за последними распоряжениями, которые им давали.

Полукровки

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий или Средний (5-10)

СОКРОВИЩЕ: (C)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно нейтральный

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 1-100

АРМОР КЛАСС: 5

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 1-4

THAC0: 1-2 HD: 19

3-4 HD: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 (1 HD), 1-6 (2 HD), 1-8 (3 HD), 1-10 (4 HD) или тип оружия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Камуфляж, Мимикрия

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5’ к 7’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивый (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 1 HD: 35

2 HD: 65

3 HD: 120

4 HD: 175

Лидер: 270

**Полукровки** - смесь крови многих рас: людей, орков, гноллов, людоедов, карликов, хобгоблинов, эльфов, медвежатников, забияк и многих других. Их вид очень разный объединяющий самые плохие особенности их родительских рас. Они обычно одеты в грязные тряпки; они стыдятся своего вида, и пытаются держать их тела скрытыми, особенно среди незнакомцев. Они не имеют никакого собственного языка, но говорят на упрощенном общем языке, смешанном с хрюканьем, свистом, рычанием и жестами. Их имена часто подражательные животные шумы.

**Бой:** Полукровки имеют три специальных способности, которые помогают им оставаться в живых: мимикрия, карманничество и камуфляж.

Мимикрия позволяет им подражать звукам, издаваемым любым монстром или существом, с которым они встретились, кроме специальных форм нападения (стонущий смертельный вопль призрака, например), которым они не могут подражать.

Карманничество позволяет им приобрести изделия, которые они иначе не могли бы получить (они имеют шанс 70% успеха).

Камуфляж позволяет им скрыть себя и их вещи с большим умением. Базовый шанс, быть незамеченными - 80%, и это требует одного хода для камуфляжа, который будет выполнен. Каждый дополнительный ход потраченный на подготовку камуфляжа, увеличивает шанс на 1%, до максимума 95% (после того, как прошло 16 ходов). Успешно закамуфлированные люди или вещи не замечены, если они не передвинуты или ощупаны (или передвигаются сами, в случае существ). Камуфлированные здания обычно незначимы или неузнаваемы в диапазонах большее чем 50 футов (это меняется с размером и типом структуры).

Полукровки обычно борются дубинами и мечами, но 5% членов любой встреченной группы вооружены духовыми трубками и ядовитыми или парализующими дротиками.

**Логово/Общество:** На каждых 10 встреченных полукровок, имеется по крайней мере один с 2 Hit Dice; на каждых 30, имеется один с 3 Hit Dice; и на каждых 40, имеется один с 4 Hit Dice. В сообществе, где они не держатся как рабы, обычно имеется лидер (AC 4, Перемещение 12, HD 5, Повреждение 1d12, +1 премия к Силе Атаки) и пять телохранителей (HD 4).

Из-за их вида, полукровки - редко встречают любое законное или доброе отношение, и обычно порабощаются или используются злыми или хаотичными группами. Таким образом полукровки найдены как рабы или крепостные, работающие долгими часами на злых людей или гуманоидов в мрачном сообществе, или как беженцы, живущие в оставленных руинах. Порабощенные полукровки не желают мятежа, но терпеливо ждут пока их владельцы, не будут разрушены другими силами. Они предпочитают жить в организованном ежедневном существовании.

Полукровка гордится своей в способностью остаться в живых; они рассматривают титул "Оставшийся в живых" более уважаемым чем "Великий". Для них, терпение - большое достоинство, будучи хорошим в искусстве войны. Полукровка исполняет действия насилия только при самообороне или (в случае рабства) при распоряжении их владельцев; свободные полукровки не смущаются убивать любого, если они верят, что он угрожает их сообществу. Они предпочитают избегать контактов с другими существами, кроме времени большой нужды, тогда они пробуют украсть то, что им нужно (продовольствие, инструменты и т.д.).

Свободные полукровки охотятся и выращивают плоды и овощи. Они имеют длинную традицию искусства, музыки и литературы. Их песни - причудливое неблагозвучие животных песен, смешанных с жалобными панихидами и воплями; несколько мудрецов полагают их красивыми, но большинство все же не соглашаются с этим.

**Экология:** Полукровки - всеядны, но их зубы наиболее эффективны для мяса. Продолжительность жизни свободной полукровки - между 25 и 35 годами; средний раб живет только от 15 до 20 лет. Смертность их младенцев очень высока. Их главные враги - племена блуждающих гуманоидов, которые охотятся на них из спортивного интереса.

Привидение

Haunt

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любые

КОЛИЧЕСТВО: 1

АРМОР КЛАСС: 0/AC жертвы

ДВИЖЕНИЕ: 6/ как жертва

HIT DICE: 5/ hp жертвы

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1/1 как 5-HD монстр

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Смотри ниже/оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: Переменная

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000

( Примечание: Статистика, отделенная чертой: слева относится к естественному состоянию, справа к захваченной жертве.)

**Привидение** - беспокойный дух персоны, которая умерла, не выполнив некоторого незаконченного дела. Его цель состоит в том, чтобы занять живое тело и использовать его, чтобы закончить дело, таким образом получая возможность уйти из этого мира.

Привидение может принимать любую из двух форм, по желанию: парящий люминесцентный шар света (идентичный по виду блуждающему огоньку) или туманный, прозрачный образ прежнего тела привидения. В более позднем состоянии, привидения напоминают стонущих духов, призраков или злых духов, и часто принимаются за них. Трансформация из одного состояния в другое требует одного раунда.

**Бой:** привидение должно оставаться в пределах 60 ярдов от того места, где оно умерло, если оно не возьмет под свой контроль тело жертвы. Этот 60-ярдовый радиус называется областью привидения.

Привидение нападает бессмысленно, и всегда на первого человека или получеловека, который входит в область. Оно продолжит нападать, пока не овладеет телом жертвы, или жертва не оставляет область привидения.

Прикосновение привидения высасывает 2 единицы Ловкости в попадание. Поскольку Ловкость персонажа уменьшена, он переносит не только штрафы пониженной Ловкости, но и увеличивающуюся нечувствительность своего тела. Если Ловкость достигает 0, привидение вселяется в тело и обладает им. Как только тело захвачено, Ловкость возвращается к нормальному состоянию.

Привидение использует тело хозяина, чтобы закончить невыполненную задачу. Задача может и не быть опасной, хотя это часто бывает. Как только задача выполнена, привидение обретает покой, и жертва восстанавливает контроль над своим телом. Когда привидение оставляет жертву, персонаж имеет Ловкость 3. Потерянные единицы Ловкости восстанавливаются по курсу 1 единица для каждого хода полного отдыха. Если захваченное тело привидения убито, часто оно будет посещать место, где это тело было убито.

Если жертва имеет жизненные ценности противоположные таковым привидения (добрые против злых), привидение будет пробовать удушить жертву, используя руки самой жертвы. Если руки жертвы не связываются, удушение начинается на следующий раунд после того, как привидение возьмет под свой контроль его тело. На первом раунде жертва переносит 1 единицу повреждения, на втором 2, на третьем 4, и так далее, при удвоении каждый раунд, пока жертва не умирает, или привидение не отброшено.

Нападение на одержимого персонажа причинит полное повреждение телу персонажа. Если атаковано, привидение будет использовать любое оружие и доспехи, которые жертва носит, но оно не может использовать любые изделия, которые требовали бы специального знания (заклинания, свитки, кольца). Единственный безопасный способ освобождать жертву - использовать обездвиживание персоны или (доброе) рассеивание зла. Если обездвиживание персоны брошено, привидение должно делать успешную инстинктивную защиту против парализации или быть изгнанным из тела; рассеивание зла (доброе) уничтожает привидение навсегда.

Привидения связаны с участками, где они умерли и поэтому не могут быть изгнаны жрецами. Когда в естественном состоянии (то есть, не обладают телом) привидение можно ударить только серебром, волшебным оружием или огнем. Оружие причиняет только 1 единицу повреждения, плюс волшебная премия (если она есть). Обычный огонь причиняет 1 единицу повреждения в раунд, но волшебный огонь причиняет полное повреждение. Если привидение уменьшено до 0 хитпоинтов, оно теряет контроль над своей формой и исчезает. Привидение восстанавливается за одну неделю, чтобы опять посещать то же самое место снова до выполнения задачи.

**Логово/Общество:** точная задача, которая будет выполнена разная, но поводы всегда мощные - месть, жадность, любовь, ненависть. Часто большие расстояния должны быть пройдены прежде, чем задача может быть закончена, и привидение будет беспощадно вести свою жертву к цели, игнорируя потребность в продовольствии или сне.

Несколько привидений (10%) сохраняют некоторое знание своей прежней жизни и может быть спрошено о ней. Часто привидение раскаивается в необходимости захватывать чужое тело, но сила незаконченной задачи слишком мощна для привидения, чтобы сопротивляться.

**Экология:** Привидения цепляются за этот мир только силой. Они не имеют никакого сокровища в своей собственности, если оно не связано с их квестом. Они захватывают только людей и полулюдей.

Призрак

Spectre

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Заброшенные Подземелья

и Руины

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Темнота и Ночь

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Q (x3), X, Y

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-6

АРМОР КЛАСС: 2

ДВИЖЕНИЕ: 15, Fl 30 (B)

HIT DICE: 7 + 3

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Выпивание Энергии

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражается +1 или

лучшим оружием

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

**Призраки** - мощная нежить, которая часто посещает заброшенные и пустынные места. Они ненавидят жизнь и свет.

Призраки появляются как полупрозрачные существа и часто принимаются за привидений или злых духов. В отличие от большинства нежити, призраки сохраняют форму и видимость одежды из их прежней жизни и могут быть узнаны старыми друзьями или через картины людей, которыми они были.

**Бой:** Призраки существуют прежде всего на Отрицательном Материальном Плане и поэтому на Главном Материальном Плане могут быть атакованы существами только волшебным оружием. Дневной свет делает призраков бессильными, ослабляя их связь на Отрицательным Материальным Планом.

Жуткое прикосновение призрака высасывает энергию из живых существ. Успешное нападение причиняет 1-8 единиц повреждения и высасывает два уровня жизненной энергии жертвы. Любое существо полностью выпитое призраком становится призраком в полной силе под управлением призрака, который убил его. Жертва полностью теряет контроль относительно своей индивидуальности и может стать более или менее мощной чем прежде, в зависимости от своего прошлого уровня и класса.

Призраки иммунны ко всем заклинаниям сна, обаяния, обездвиживания, и холода, также как к парализации и ядам. Святая вода причиняет 2-8 единиц повреждения, когда она вылита на призрака. Вода может быть успешно вылита на призрака. Заклинание оживления умершего полностью изменяет его оживший статус, немедленно уничтожая призрака, если инстинктивная защита против заклинания не удается.

**Логово/Общество:** Большинство призраков - одиночки, но некоторые анклавы, существуют, где особенно мощный или удачливый призрак сумел высосать много жизней смертных. Этот ведущий призрак известен как призрак владелец (всегда с максимальными хитпоинтами в кубик), в то время как все другие известны как последователи. В этом случае, призрак владелец почти никогда не атакует врагов лично, но вместо себя посылает помощников. Смертные убитые призраками последователями, подвластны призраку владельцу, а не последователю. Обратите внимание, что, если призрак владелец убит, все последователи станут независимыми и могут идти куда они желают, в надежде стать призраком владельцем. Как только персонаж становится призраком, восстановление почти невозможно, требуя специального квеста.

Свет и вся жизнь ненавистны призракам, поскольку они напоминают им об их живом существовании. Поэтому они встречаются только в местах чрезвычайной темноты и заброшенности, подобно оставленным руинам, подземельям и подземным коллекторам.

Вопреки популярной мифологии, призраки остаются высоко интеллектуальными и вообще рациональными после трансформации. Жизнь заставит их оплакивать их не жизнь, и они имеют сильную ненависть ко всем достаточно удачливым, чтобы жить и правильно умереть.

Призраки имеют достаточно хитрости, чтобы планировать свои нападения, и конкурировать с вампирами в их умении оставаться скрытыми от простых людей.

**Экология:** Никто не знает, кто был первым призраком или как он появился; немногие факты, сказанные выше - все, что известно с любой степенью уверенности.

Птица Кровосос

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Леса или Подземелья

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группы

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Кровь

ИНТЕЛЛЕКТ: Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нет

КОЛИЧЕСТВО: 3-30

АРМОР КЛАСС: 8

ДВИЖЕНИЕ: 3, Fl 18 (C)

HIT DICE: 1+1

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Пьют Кровь

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (2' размах крыла)

МОРАЛЬ: Средняя (8)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

**Птицы Кровососы** - птицеподобные существа, которые пьют кровь своих жертв ради пропитания. Они имеют четыре маленьких, клещевидных ноги, которые используют, чтобы зажать шеи своих жертв. Они от ржаво красного до красновато-коричневого цвета, а их глаза и ноги желтоватые. Повисшие хоботы птиц кровососов розовые на конце, исчезая к серому в основании (около их голов).

**Бой:** из-за инстинктивной способности находить и нападать на слабые особи, птицы кровососы нападают как 4 Hit Die существа, а не 1+1. Их длинный хобот причиняет 1-3 единиц повреждения, при удачной атаке, и выпивает 1d4 единиц крови каждый раунд после этого. Когда птица кровосос выпивает общее количество 12 единиц крови жертвы, она раздувается и оставляет другим богатую протеином пищу.

Птицу кровососа необходимо убить, чтобы снять с тела, из-за их сильной хватки. Если нападение против присосавшейся птицы кровососа неудается, делайте другую Силу Атаки против Армор Класса жертвы, чтобы видеть, поражает ли нападение вместо птицы жертву. Предостережение желательно при попытке снять присосавшуюся птицу кровососа.

**Логово/общество:** Птицы кровососы создают гнездовые колонии на чердаках, в подземельях, и рощах деревьев. Хотя они походят на птиц, они висят вниз головой во сне, что указывает на то, что птицы кровососы могут быть близко связаны с летучими мышами вампирами.

Птицы кровососы могут размножаться в неволе, но постоянная поставка крови необходима. Птицы кровососы главным образом убивают людей низкого уровня, животных и детей, так что появление этих хищников на любой цивилизованной территории - всегда причина для тревоги. К счастью, даже группа авантюристов низкого уровня или городской милиции обычно способна пресечь угрозу, всего лишь с небольшими потерями.

**Экология:** Птицы кровососы имеют острое обоняние, могут видеть в темноте, и могут чувствовать источники высокой температуры в пределах 200 футов. Эти чувства информируют птиц кровососов, если живые существа входят в их логово. Существа с естественным AC 3 или лучше, обычно защищены от нападений птиц кровососов, так как их кожа слишком толстая для укуса. Вследствие этого, часто огромные колонии птиц кровососов живут рядом с некоторыми злыми драконами. Персонажи, которые защищают все свое тело специальным кожаным или лучшим доспехом (эти специальные доспехи, стоят в два или три раза больше обычного доспеха) могут благополучно приближаться к птице кровососу. Даже очень маленький промежуток в защите замечается птицей и пахнет существом, и успешная Сила Атаки означает, что существо прорвалось через слабость и захватило ее.

После того, как птица кровосос насытилась кровью, она спит в течение одного дня, плюс один день за каждые 2 единицы крови, которую она выпила (максимальный период сна после потребления 12 единиц крови - семь дней). В течение этого периода отдыха, бесшумные нападавшие могут наложить -2 штраф броску на неожиданность птиц кровососов, так как животные медлительны и остаются сонливыми в течение некоторого времени. Они наиболее уязвимы в это время. В то время как некоторая разновидность птиц кровососов предпочитает человеческую кровь, большинство довольствуется любым большим млекопитающим, подобно коровам, лосям или оленям. Опытные друиды и рейнджеры обычно узнают о возникновении колонии птиц кровососов по загадочно обескровленных и мертвых животных по близости.

Территория колонии птиц-кровососов имеет только милю в диаметре, так что птицы кровососы двигаются дальше после того, как они выпили всю доступную кровь вокруг. Часто, присутствие птиц кровососов обнаруживается лишь много позже после того как колония отбыла, делая очень трудным выследить их.

Птицы Кровососы Джунглей

По слухам, имеется исключительно большое множество птиц кровососов глубоко в густых тропических джунглях. Хотя они - только 2+2 Hit Die существа, они нападают как 8 Hit Die монстры. Подразумевается, что они имеют парализующий яд в наконечниках их острых клювов, который высоко ценится местными племенами. Птицы кровососы Джунглей, как известно, смешивались с гигантскими летучими мышами вампирами. Ни одна этих больших версий никогда не захватывалась и не исследовалась мудрецами, так что больше ничего не известно относительно их силы или слабости. То немногое что о них известно, рассказано каннибалами и охотниками из джунглей.

Птицы

**Число Число Поврежден/ Кол-во**

**Птица Кол-во AC Перемещение HD THAC0 Нападений Нападение Мораль XP**

Бубри 1-2 5 15, Fl 15 (D) 9 11 3 1-6 (x2) /2-16 Устойчивая (11-12) 2,000

Ворон 4-32 7 1, Fl 36 (B) 1-2 hp 20 1 1 Средняя (8-10) 15

Ворон, 2-8 6 1, FL 27 (C) 1-1 20 1 1-2 Устойчивая (11-12) 35

Огромный

Ворон, 4-16 4 3, Fl 18 (D) 3+2 17 1 3-6 Элита (13-14) 175

Гигантский

Ворона

(См. Ворон)

Иблис 4-16 3 12, Fl 12 (C) 4+4 15 4 1-4 (x4) Чемпион (15-16) 650

(обычный)

1,400

(использующий

заклинания)

Кондор 1-2 7 3, Fl 24 (D) 3+3 17 1 2-5 Средняя (8-10) 175

Кровавый 4-15 7 1, Fl 24 (B) 1+1 19 3 1-4/1-4/1-6 Устойчивая (11) 120

Ястреб

Лебедь 2-16 7 3, Fl 18 (D) 1+2 19 3 1/1/1-2 Неустойчивая (6) 65

Нелетающая 2-20 7 18 1-3 1-2 HD: 19 1 1HD:1-4 Средняя (8-10) 1 HD:15

Птица 3 HD:17 2HD: 1-6 2 HD:35

3HD:1-8 3HD:65

Орел, Гигантский 1-20 7 3, Fl 48 (D) 4 17 3 1-6/1-6/2-12 Элита (13) 420

Орел, Дикий 5-12 6 1, Fl 30 (C) 1+3 19 3 1-2/1-2/1 Средняя (9) 175

Сова 1 (2) 5 1, Fl 27 (D) 1 19 3 1-2/1-2/1 Неустойчивая (5-7) 65

Сова, Говорящая 1 3 1, Fl 36 (C) 2+2 19 3 1-4/1-4/1-2 Чемпион (15) 975

Сова, Гигантская 2-5 6 3, Fl 18 (E) 4 17 3 2-8/2-8/2-5 Устойчивая (11-12) 270

Сокол 1-2 5 1, Fl 36 (B) 1-1 20 3 1/1/1 Неустойчивая (6) 65

Стервятник 4-24 6 3, Fl 27 (E) 1+1 19 1 1-2 Неустойчивая (5-7) 65

Стервятник, 2-12 7 3, Fl 24 (D) 2+2 19 1 1-4 Средняя(8-10) 120

Гигантский

Ястреб, Большой 1-2 6 1, Fl 33 (B) 1 19 3 1-2/1-2/1 Средняя (9) 65

Птицы, и волшебной и обычной природы, являются наиболее интересными существами из когда-либо развивавшихся. Их уникальная физиология выделяет их из всех других существ, а их изящество, и красота заработала уважение и обожание в рассказах многих рас.

Бубри

Бубри, гигантский родственник аиста, 12 футов высотой Диета бубри состоит из гигантской кошачьей рыбы и других болотных обитателей. Когда времена скудны, бубри кормится змеями, ящерицами и гигантскими пауками. Случайная зависимость от диеты ядовитыми существами, сделала бубри иммунным ко всем ядам. Когда бубри охотится, он находит заросли высокой болотной травы или подобной растительности и скользит по ней. Встав в охотничью стойку, он остается неподвижным в течение нескольких часов, пока не появится добыча. При использовании этой засады, противники переносят -3 штраф их броскам на неожиданность.

Ворон (Ворона)

Вороны и вороны часто воспринимаются как плохие предзнаменования суеверными фермерами и крестьянами. Они нападают сильными когтями и длинными острыми клювами. Вороны хватают когтями и клюются. Эти птицы 10% вероятны, чтобы напасть на глаза противника. Если нападение успешно, противник теряет глаз. Все птицы этого типа путешествуют стаями. Любая встреченная одинокая особь - фактически разведчик. Как только они видят любое приближающееся существо, разведчики дают предупреждение криком и поддерживают безопасное расстояние, чтобы следить за чужаками. Из-за разведчиков, вороны не могут быть удивлены в течение дня.

Ворон, Гигантский

Гигантские вороны являются, драчливыми и легко обученными (если выращены из неоперившихся птенцов), и часто используются как охрана и посыльные. Так как они все же слишком маленькие, чтобы использоваться как скакуны, но не для маленьких гуманоидов (то есть, народа фейри и героев под эффектами микстуры уменьшения), сила этих птиц достаточна, чтобы нести взрослого халфлинга.

Ворон, Огромный

Огромные вороны имеют злонамеренные наклонности, иногда служа злым владельцам. Не все помощники вороны и консорты зла, жизненные ценности владельца решающий фактор в таких делах.

Иблис

Их тела напоминают таковые аистов, с серым, коричневым или белым оперением на их телах и гладкими черными шеями. Их головы узкие и длинные, с блестяще черным, игла подобным клювом. Иблис говорит языком криков, свистов, и глубоким горловым клекотом. Кроме того, использующие заклинания иблисы, сумели изучить элементарную версию общего языка, что позволяет им говорить с теми, с кем они встречаются. Каждое сообщество - во главе с вожаком, со способностью использовать заклинания. Этот иблис использует 2d4 заклинаний в день, как заклинатель 3-го уровня. Чтобы определить доступные заклинания, бросайте 1d8 и консультируйтесь со следующей таблицей. Выброшенный дубликат, указывают, что заклинание может использоваться больше чем однажды в день.

Бросок Заклинание Бросок Заклинание

1 Заколдованный Звук 5 Гипнотический узор

2 Марево 6 Страх

3 Самоизменение 7 Стена тумана

4 Гипнотизм 8 Шепчущий ветер

Иблисы любят блестящие объекты (такие как драгоценные камни); даже наиболее мудрые и мощные иблисы могут быть подкуплены внушительным драгоценным камнем. Сообщество иблисов состоит из 2d4 хижин, построенных из соломы и обычной болотной травы растущей вокруг сообщества. Осторожность, проявленная иблисами, делает эти хижины трудными в обнаружении. Фактически, только определенный поиск в области рейнджером или кем-то с навыком изучения животных, вероятно, раскроет сообщество.

Все иблисы выделяют масло, которым покрывают свои перья и обеспечивает их +1 премией ко всем инстинктивным защитам против огня и огненных нападений. Любое повреждение, вызванное огнем - или огненным нападением уменьшено на -1 для каждого кубика повреждения.

Злая природа иблисов лучше всего замечена в восхищении проведением их охоты и убийства. Когда иблис определяет путешественников, которые имеют объекты, которые он желает для гнезда, он нападает. Так как иблис хитер, эти нападения часто имеют форму засад.

Кондор

Кондоры имеют размеры от трех до шести футов и имеют размах крыла от 13 до 20 футов. Они редко приземляются, иначе, чем за кормом - они даже спят в полете. Яйца Кондора и их птенцы стоят 30-60 gp. Они могут быть обучены, чтобы действовать как наблюдатели или почтальоны. Гуманоиды маленького или крошечного размера могут обучать их, как воздушных скакунов. Использованные таким образом, они могут нести 80 фунтов, или держа груз в когтях или на себе.

Кровавый ястреб

Кровавый ястреб охотится стаями и любит гуманоидов. Они продолжают нападать на людей, даже если рукопашная схватка повернулась против них. Самцы кровавого ястреба убивают людей не только из-за продовольствия, но также из-за драгоценных камней, которые они используют, чтобы выложить их гнезда, чтобы привлечь самок.

Лебедь

Эти водные птицы имеют тенденцию обитать в области, подобной водоплавающей домашней птицы. Такие области включают реки, водоемы, озера и болота. Стаи лебедей имеют острые чувства. Они - 90%, вероятны, чтобы обнаружить злоумышленников. Имеется шанс 10%, что любое столкновение с лебедями включает одного или большее количество майских лебедей (q.v) в форме птицы.

Нелетающие Птицы

Эти птицы такие страусы, страусы эму и реи. Хотя они разделяют многое из психологической адаптации, которая позволяет другим птицам вставать на крыло и отрываться от земли, они неспособны летать.

Страус самый большой и самый сильный, имеет 8 футов высоты и весит 300 фунтов. Маленький толстый и короткий, плоский окуневидный клюв животного, находится на длинной, неоперенной шее. Страусы способны бежать со скоростью до 40 миль в час. Если вынужден сразиться, страус использует ноги, чтобы пинаться, что причиняет 1d8 единиц повреждения.

Страус эму достигает высоты 6 футов и 130 фунтов веса. В отличие от таковых их больших родственников, крылья страуса эму - рудиментарные придатки, скрытые под грубыми, волосоподобными перьями.

Реа походит на маленького страуса, 3 футов высотой и весом 80 фунтов. Различия между двумя разновидностями находятся в структуре ног и перьев хвоста. Страусы имеют два пальца ноги, в то время как реи имеют три, и страусы имеют изящные, плавные перья хвоста, в то время как реа – гораздо более короткие. Длинные перья по сторонам птицы падают, охватывая чахлые перья хвоста.

Орел

Орел типично нападает с больших высот, пикируя на добычу. Если орел пикирует больше чем 100 футов, пикирующая скорость это двойная обычная летающая скорость и орел ограничен нападением только когтями. Эти быстрые нападения получают +2 премию нападения и двойное повреждение. Орлы никогда не удивлены из-за их исключительного зрения и слуха. Пары орлов образовываются на всю жизнь и, вьют гнездо в одном месте, поэтому легко определить места, где обычно имеются орлы. При случае, в области богатой дичи, 1d8+4 орла встречаются вместо обычного индивидуума или пары. Орлы вообще охотятся на грызунов, рыбу и других мелких животных. Орлы также питаются падалью недавно убитых существ. Орлы никогда не нападают на гуманоидов, хотя маленькие существа подобно брауни должны опасаться охотящегося орла.

Орел, Гигантский

Гигантские орлы имеют 10 футов высоты и имеют размах крыла до 20 футов. Они разделяют окраску и методы сражения их меньших братьев. Однако если гигантский орел пикирует больше чем с 50 футов, это добавляет +4 к Силе Атаки и удваивает повреждение от когтей. Гигантские орлы имеют исключительное зрение и слух и не могут быть удивлены кроме как ночью или в их логовище, и то только 10% времени. Гораздо более социальные, чем обычные орлы, до 20 гнезд может быть найдено в той же самой области, одно гнездо для каждой пары. Гигантские орлы могут быть обучены, и их яйца продают за 500-800 gp.

Сова

Совы охотятся на грызунов, маленьких ящериц и насекомых, нападая на людей, только когда испуганы (или волшебно управляемы). Они имеют 120' инфровидение и учетверенный обычный слух. Они летают в полной тишине, давая их добыче -6 штраф при бросках на неожиданность. Совы не могут быть удивлены в течение часов сумрака и темноты; в течение часов дневного света, их зрение хуже чем у людей, перенося -3 в их броске на неожиданность если обнаружено в месте дневного отдыха. Совы нападают острыми когтями и клювами. Если они нападают с высоты 50 футов или больше, каждое нападение +2 и причиняет двойное повреждение, но никакое нападение клювом не возможно.

Сова, Гигантская

Эти ночные существа обитают в очень диких областях, охотясь на грызунов, больших птиц и кроликов. Они слишком большие, чтобы получить премии полета, но могут лететь в почти совершенной тишине; противники переносят -6 при их броске на неожиданность. Гигантские совы могут быть дружественные к людям, хотя они естественно подозрительны. Родители сразятся со всем, что угрожает их молодняку. Яйца продают за 1,000 sp, а птенцов продают за 2,000 sp.

Сова, Говорящая

Говорящие совы выглядят как обычные совы, но говорят на общем языке и шести других языках (по выбору Данжон Мастера). Их роль должна служить и советовать героям доброй веры в их опасных поисках, которые они делают 1d3 недели, если с ними обращаются любезно при первом столкновении; говорящая сова симулирует сломанное крыло, чтобы видеть, как реагирует партия. Говорящие совы могут обнаруживать добро. Они имеют счет мудрости 21, с соответствующей невосприимчивостью к заклинаниям.

Сокол

Соколы меньше, быстрее и более маневренны, чем ястребы. Эти хищные птицы легко обучены и предпочитаются охотниками вместо ястребов. Обученные соколы продаются за примерно 1,000 gp каждый.

Стервятник

Стервятники - трусы, и будут ждать, пока предназначенная пища не прекратит перемещаться. Если шесть или больше стервятников присутствуют, они могут нападать на слабо перемещающуюся жертву. Если жертва защищает себя, стервятники отступают вне досягаемости, но ждут ее смертного часа. Существа без сознания, мертвые, волшебно уснувшие или обездвиженные их потенциальные пища. Если остающиеся в живых воюющие стороны - далее чем 20 футов от поваленных существ, стервятники садятся и начинают кормиться. Из-за их диеты, стервятники развили естественную сопротивляемость болезням и органическим токсинам.

Стервятник, Гигантский

Гигантские стервятники имеют размеры от 3 до 5 футов. Прирученные гигантские стервятники могут быть обучены, чтобы питаться определенной разновидностью существ (например гуманоидами), следовательно концентрация птиц говорит о присутствии этих существ. Гигантские яйца стервятника и птенцы стоят 30-60 gp.

Стервятники - мусорщики, которые ищут с небес поврежденные или мертвые существа, чтобы кормиться ими. Они имеют от 2 до 3 футов длины с размахом крыла до 7 футов. Скользкие голубовато-черные перья охватывают туловище и крылья; розовая голова лысая.

Ястреб

Ястребы имеют размах крыла до 5 футов. Они нападают в резком падении, пикировании, обычно с высоты 100 футов или больше. Это пикирование, дает им +2 премию нападения, позволяя их когтям причинить двойное повреждение. Ястребы не могут нападать их клювами в течение раунда, в котором они используют пикирующее нападение. После начального пикирования, ястреб сражается резкими ударами клюва, разрывая их противников когтями. Обычная их цель это глаза, и они имеют вероятность 25% нанесения удара в глаз всякий раз, когда клюв ударяет. Противники, ударенные в глаз, ослеплены на 1d10 раундов и имеют шанс 10% потери зрения. Из-за их превосходного зрения, ястребы никогда не могут быть удивлены. Любой злоумышленник, угрожающий гнезду атакован, независимо от размера. Если молодняк найден и обучен экспертом, ястреб может быть обучен охоте. Неоперившиеся юнцы приносят 500 gp, а обученных ястребов продают за 1,200 gp.

Пудинг, Смертельный

Черный Белый Серо-коричневый Коричневый

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/Подземелье Арктика/Равнина Бесплодная Пустыня Любая Топь

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой Любой

ДИЕТА: Любой Любой Любой Любой

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (1-4) 1 (1-4) 1 (1-4) 1 (1-4)

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 8 7 5

ДВИЖЕНИЕ: 6 9 12 6

HIT DICE: 10 9 8+1 11

THAC0: 11 11 13 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-24 7-28 4-24 5- 20

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S-L (3'-8') S-L (3'- 8') S-L (3'-8') S-L (3'-8')

МОРАЛЬ: Специальная Специальная Специальная Специальная

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 1,400 1,400 2,000

Пудинги – жадные, похожие на пудинг, монстры, составленные из колоний клеток, которые убирают мусор и охотятся за продовольствием. Обычно они населяют руины и подземелья. Они имеют способность чувствовать, тепло и анализируют материальную структуру на расстоянии до 90 футов, чтобы определить, является ли она съедобной. Смертельные пудинги нападают на любые животных (включая людей) или растительную материю, если ее видят.

Все смертельные пудинги иммунны к кислоте, холоду и яду. Разряды молнии и удары от оружия делят их на меньшие пудинги, каждый способен напасть точно также как первоначальный пудинг. Огонь причиняет обычное повреждение, так же, как и волшебные снаряды. Пудинги могут просачиваться через трещины, шириной по крайней мере 1 дюйм, и могут путешествовать по потолкам и стенам (падая на жертвы как противная неожиданность) на той же самой скорости как по поверхности пола.

Пудинги воспроизводятся делением. Они приспособлены жить в широком разнообразии климатов.

Пудинги, начинают с 11-30% от максимально возможных хитпоинтов: 3-4 фута в диаметре; с 31-50% полных хитпоинтов, шириной 5 футов; с 51-70% полных хитпоинтов, шириной 6 футов; с 71-90% полных хитпоинтов, шириной 7 футов; и с 91-100% полных хитпоинтов, шириной 8 футов. Если пудинг раздроблен, так что он становится шириной меньше 3 футов, он становится более тонким, но сохраняет свой 3-футовый диаметр. Поскольку пудинги используют все свои отверстия как ротовые (которые покрывают их поверхность), самый маленький пудинг наносит такое же повреждение как и самый большой.

Черные Пудинги

Кислота черного пудинга высоко коррозийная, и причиняет 3-24 единиц повреждения в раунд, любой органической материи, растворяя дерево толщиной 2 дюйма, равное его диаметру за один раунд. Черные пудинги также растворяют металл. Кольчуга распадается за один раунд, латы за два; за каждый волшебный "плюс", чтобы растворить металл требуется один раунд (таким образом латы +3 требуют двух раундов, чтобы распасться из-за их металла, плюс три раунда за наличие +3 волшебной премии, до общего количества пять раундов).

Белые Пудинги

Эти любящие холод существа в 50% случаев принимаются за лед и снег (гарантирующие неожиданность) даже в лучших из условий. Чтобы найти добычу, белые пудинги часто посещают полярные регионы или ледяные места, хотя они могут жить, пожирая любую животную или растительную материю; даже лед обеспечивает их достаточной пищей для существования. Белые пудинги не могут затрагивать металлы, но растворяют животные и растительные материалы за один раунд, причиняя повреждение плоти по удивительной норме.

Серо-Коричневые Пудинги

Приспособленные к жизни в засушливых регионах, эти монстры убирают мусор в бесплодных землях и пустынях и питаются кремнем (песок), если животная и растительная материя недоступна. Они растворяют кожу за один раунд, независимо от положительных волшебных премий. Металлы съедены по норме половина таковой черных пудингов; кольчуга требует два раунда для растворения, латы четыре раунда, с дополнительными двумя раундами за волшебный плюс.

Коричневые Пудинги

Этот тип живет преимущественно в областях топей. Он имеет жесткую кожу, и его нападение менее опасно чем у других типов пудингов. Коричневые пудинги не могут затрагивать металлы, но растворяют кожу и дерево за один раунд, независимо от положительных волшебных премий.

Другие типы пудингов возможны, по выбору Данжон Мастера.

Ракообразное, Гигантское

Гигантский Краб Гигантский Рак

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любое побережье Умеренный/пресноводные реки

ЧАСТОТА: Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Нет Нет

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-12 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 4

ДВИЖЕНИЕ: 9 6, Sw 12

HIT DICE: 3 4+4

THAC0: 17 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8/2-8 2-12/2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Неожиданность Неожиданность

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (8’-15’) L (8’+ длинной)

МОРАЛЬ: Элитная (13) Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 65 175

Гигантские ракообразные – специфические мутации крабов и пресноводного рака. Первые населяют морские регионы, в то время как последние найдены только в пресной воде.

Гигантские Крабы

Гигантские крабы выглядят точно так же как обычные крабы, кроме своего огромного размера. Они имеют самые разнообразные цвета, типа красного, коричневого и серого. Они имеют глаза на стеблях, которые позволяют им заглядывать за углы и выступы. Их тела покрыты большим, хитиновым панцирем. Крабы названы за их удирающий, боковой способ передвижения.

**Бой:** Всегда голодные, крабы предпочитают подкрадываться к их добыче (-3 штраф броску на неожиданность противника) и ловить ее клешнями, расчленяя и поедая ее. Успешное нападение клешнями причиняет 2d4 единиц повреждения. Как только они поймали что-то съедобное, они не прекращают его есть, если они не атакованы. Если краб потревожен во время приема пищи, он пытается удирать с призом, возможно к своему логову.

**Логово/Общество:** Гигантский краб живет на береговой линии, обыскивая берега в поисках продовольствия и входя в воду в поисках рыбы и другой водной жизни. Он хорошо приспособлен к этому роду жизни, так как способен дышать, и воздухом, и водой. Гигантские крабы часто питаются большой мертвой рыбой и другой падалью, выброшенной на берег. Они работают одинаково хорошо, и на земле, и в воде. Гигантские крабы иногда роют норы в песке в течение дня, появляясь только в сумраке и рассвете, чтобы кормиться. В эти времена пляж оживает не только гигантскими крабами, но также и их крошечными родственниками. Гиганты могут охотиться в течение дня и ночи.

Краб существует на самом низшем инстинктивном уровне, и заинтересован исключительно выживанием. Крабы спариваются осенью и самцы пытаются спариться со столькими самками, как они смогут. Самки зарывают яйца в песок. Яйца проклевываются следующей весной; немного головастиков выживают, чтобы достигнуть зрелости. Природа вынудила гигантских крабов стать гибкими едоками, всегда желающими попробовать новые источники продовольствия.

**Экология:** Гигантский краб исполняет полезную экологическую функцию по сохранению побережья, свободным от большой падали, которая иначе долго гнила бы. На берегу, на него охотятся высшие хищники – люди и полулюди, из-за его превосходного мяса и твердого хитинового панциря, который высоко ценится некоторыми для создания доспеха и щитов.

Гигантский Рак

Рак – по существу пресноводный омар. Он имеет хитиновый панцирь, многочисленные ноги, набор глаз на стеблях, и две злые клешни. Гигантский рак – грязно-коричневого или песчаного цвета, в зависимости от цвета речного дна, которое он населяет. Некоторые говорят, что гигантский рак, подобно омару, продолжает всегда расти; некоторые мудрецы даже доказывают, что гигантские раки в действительности те же самые виды как обычные раки, просто чрезвычайно старые экземпляры.

**Бой:** Подобно крабу, рак предпочитает нападать свою добычу из засады (-2 штраф броску на неожиданность противника). Он сидит спокойно на речном дне, ожидая, а затем мчится дальше, чтобы захватить продовольствие в свои клешни. Гигантский рак обычно не представляет опасности для авантюристов, так как он населяет только глубокие реки и проводит все свое время на речном дне. Поэтому он напал бы только на авантюристов, плавающих по речному дну, и то только, если они были бы в пределах его диапазона. Нападение клешнями гигантского рака причиняет 2d6 единиц повреждения. Рак предпочитает тянуть свою добычу назад к своему водяному логовищу и поедать там спокойно. Его панцирь очень жесткий, давая существу AC 4.

**Логово/Общество:** Гигантский рак населяет только широкие и глубокие реки, и кормится почти исключительно живущей на дне рыбой. Из-за своего большого размера, он может легко охотиться на такую рыбу как осетр, карп и большие угри. Он жаден и тратит большинство своего времени охотясь. В целом он редко встречается авантюристам, но он конкурирует с речными рыбаками.

**Экология:** Гигантский рак рассматривается деликатесом другими существами, что возможно объясняет его редкость. Никси особенно высоко ценят мясо гигантского рака. Драконьи черепахи, гигантские хватающие черепахи, мерроувы, гигантские выдры, гары, гигантские пики, и штормовые гиганты – вот только некоторые из монстров, которые охотятся на гигантского рака. Он совсем не является высшим хищником в своей пищевой цепи, и должен сражаться за свое выживание.

Растения, Интеллектуальные

Дерево Подвижное

Палач Келпи Обливакс Дерево

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный или Умеренная Любая Теплая Любой Лес

Субтропический или Тропическая Земля с Дубами

Лес Соленая Вода

ЧАСТОТА: Очень Редкий Очень Редкий Редкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенное Уединенное Колония Уединенное

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День Любое Любое Любое

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Почва, вода, Почва,

воспоминания вода

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Низкий - Средний Средний (8) Очень Высокий

(5-10) (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Любое D Нет Специальное

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтрально Злые Нейтрально Злые Нейтральные

(Злые)

КОЛИЧЕСТВО: 1 1-4 2-12 1 (90%) или

2-4 (10%)

АРМОР КЛАСС: 3/5 3 10 5

ДВИЖЕНИЕ: 0; смотри ниже 9, Sw 12 0 1 (укореняется 3)

HIT DICE: 6,+1 hp 5 1-2 hp 5-10

в год

THAC0: 7 Нет 20 5-6 HD: 15

7-8 HD: 13

9-10 HD: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 0 0 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3 0 0 3-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри Ниже Смотри Ниже Смотри Ниже Внедряет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри Ниже Смотри Ниже Смотри Ниже Смотри Ниже

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже Нет Нет Нет

РАЗМЕР: H-G (20’ + М (6 -7 T (6 " L (12’ +

высотой) высотой) площадью) высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион Элита (13) Средняя (9) Чемпион

(15) (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 420 35 5 HD: 2,000

(+ 1,000 для

каждого добавочного

Hit Die)

**Ползающая Удушающая Гигантская**

**Куча Водоросль Росянка Торни**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Болота или Субтропический Умеренный Теплый, Влажный

Влажные Или Тропический Или Тропический Лес Или

Подземелья Океан Лес Подземелья

ЧАСТОТА: Редкий Обычный Нередкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная Пятно Уединенный Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой День Любой

ДИЕТА: Всеядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Животный (1) Полу (2-4) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: B, T, X J-N, Q, C Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-3 3-12 1-4 2-20

АРМОР КЛАСС: 0 6 7 3

ДВИЖЕНИЕ: 6 0 1 15

HIT DICE: 8-11 2-4 8 4

THAC0: 8 HD: 13 2 HD: 19 13 17

9-10 HD: 11 3-4 HD: 17

11 HD: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 1 6 в цель 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16/2-16 Смотри Ниже 1-3 2-5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Удушье Сокрушает Удушье Стреляет Шипами

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри Ниже Нет Смотри Ниже Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (6’-9’ высотой) L (7’-12’ длинной) М (3’-4’ высотой) М (4’ длинной)

МОРАЛЬ: Фанатик (17-18) Средняя (9) Устойчивая (11) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 8 HD: 6,000 2 HD: 120 2,000 175

(+ 1000 за 3 HD: 175

каждый добавочный 4 HD: 270

Hit Die)

Подобно другим породам опасных растений, они нисколько не беззащитны. Некоторые - неестественные результаты тайных опытов, в то время как другие, возможно, развились естественно.

Дерево Палач

Это дерево названо из-за петлеобразных лоз. Деревья палачи лиственные, походят на толстые дубы с несколькими ветвями и редкой листвой. Узлоподобные сенсорные органы обычно располагаются высоко на стволе. В области, где главные ветви дерева расходятся, имеется отверстие, которое ведет к Заполненному кислотой "животу" существа. Более низкий ствол имеет отверстие для удаления трудно перевариваемых остатков. Молодые деревья могут перемещаться до 6 футов в час, в то время как старые деревья могут перемещаться только на 2 фута в час.

Их мелкие системы корней и небольшое число листьев требуют, чтобы они разнообразили их диету протеином, добычей ловушек дерева. В морозную погоду, сигнальный корень спит, и дерево бездействует.

Дерево палач может выпускать аромат иллюзий по желанию, и оно делает это, когда добыча в 30-80 футах от него. Те, кто вдыхают аромат полагают, что дерево палач обычное дерево, или даже трент, в зависимости от настроения дерева. Зрелые и старые деревья палачи могут говорить, на общем языке.

Нападает дерево, оборачивая петлеобразные лозы вокруг добычи. Хотя каждое дерево имеет 1d4+5 придатков, в любой момент оно может управлять только тремя из них. Требуется 1d8+12 единиц повреждения, чтобы разорвать лозу; это - в дополнение к повреждению, необходимому, чтобы убить дерево. Лозы - AC 5, в то время как главное дерево - AC 3. Когда в контакте с жертвой, дерево причиняет 1-3 единиц повреждения в раунд, поскольку лоза сжимает и поднимает добычу (1,000 фунтов предел) к отверстию в верху ствола. Это требует четырех раундов. Одна попытка в броске Подъема Ворот/Сгибания Брусков может быть сделана, чтобы вырваться на свободу; жертвы, которых подводит бросок, не могут убегать. На пятом раунде после подъема, жертва опущена в живот дерева палача. Жертва переносит 3d4 единиц кислотного повреждения в раунд пока не умрет, и затем переваривается. Спасение из живота невозможно. Много острой растительности окружает вершину отверстия, они указывают внутрь и вниз. Приблизительно три жертвы человеческого размера могут находиться в животе дерева одновременно.

Дерево палач тянет силу из окружающей среды. Оно имеет 5% сопротивляемость магии в десятилетие возраста, до максимума 95%. Однако, дерево уязвимо к элементным нападениям. Молния, которую пропускает магическая сопротивляемость, причиняет двойное повреждение; чрезвычайный холод заставляет дерево впасть в дремоту пока оно не оттает. Темнота также заставляет его замедлить действия, так что оно функционирует в половину эффективности (три нападения в два раунда).

Деревья палачи не имеют никакого интереса к сокровищам и так как они постоянно двигаются, маловероятно, что сокровище может быть найдено около них, хотя периодически они удаляют неудобоваримые изделия.

Возраст: 0-4 года, росток не воюющий, 1 hp/HD, никаких нападений; 5-20 лет, молодое дерево, 2-3 hp/HD; 21-75 лет, зрелое дерево, 4-5 hp/HD; 76-150 лет, старое дерево, 6-7 hp/HD; 151+ лет, древнее дерево, 8 hp/HD.

Келпи

Келпи - масса живой морской водоросли, способной изменить форму, чтобы походить на одетую в зеленое женщину, гиппопотама или зеленую лошадь. Она живет, чтобы топить обманутых дураков, и может телепатически связываться с теми кого хочет схватить.

Когда подходят гуманоидные мужчины, келпи изменяется, чтобы появиться как женщина или лошадь; имитация – гротескная на 95%, обнаружимая при дневном свете. Однажды в день, однако, келпи может использовать обаяние на гуманоидном мужчине, который переносит -2 штраф в инстинктивной защите. Если он будет не в состоянии спасаться, он чувствует келпи как желательную женщину или лошадь, прыгает в воду, и плывет чтобы схватить келпи. Келпи самостоятельно оборачивается вокруг заколдованной жертвы, которая счастливо тонет, получая 2d10 единиц повреждения в раунд пока она на поверхности на воздухе, защищена от утопления, или смерти. Келпи тащит тело в свое логовище, чтобы сожрать.

Жертвы, которые могут дышать водой или которые как-то иначе не тонут, счастливо, переплетаемые келпи, охватывают ее, что ее смущает, хотя она может приветствовать длительную борьбу жертвы.

Келпи в форме женщины или лошади может путешествовать по земле в течение 1-3 часов. Она пробует обаять жертву, прося защитить ее, пока она не возвратится в воду. Он будет делать все, что он может, чтобы защитить его любимую келпи, хотя он может быть разгневан предательством его компаньонов. Эффект этого обаяния заканчивается, только если келпи умирает, освобождая любые, все еще живые, жертвы.

Келпи поддерживают температуру тела, равную таковой их среды. Из-за пропитанных водой форм, они получают только половину повреждения от огня (ничего, если инстинктивная защита удалась).

Имеются различные легенды относительно созданий келпи. Они, как считают, созданы морским богом, чтобы наказать моряков, того времени, когда женщины были моряками; или созданные женской элементной принцессой воды, Olhydra, которая сделала собственный род, иммунным к способностям келпи.

Келпи воспроизводятся, при увеличении в размере до 7 футов, затем разрываясь на две или четыре меньших келпи. Они могут делать это один раз в месяц, если жертвы обильны, и местная рыба не питается ими слишком часто.

Обливакс

Обливакс, или мох памяти, является злым черным мхом со способностью красть воспоминания, и даже запоминаемые заклинания. Он растет в маленьких заплатах и должен иметь солнечный свет, чтобы поощрить воспроизводство спор, хотя и не требует никакого света для роста. Он предпочитает баланс влажного и сухого воздуха, и не может переносить холодных температур.

Мох чувствует интеллектуальных существ в пределах 60 футов; он выбирает одного, предпочитая волшебников, когда нет других заклинателей. Эта жертва должна делать инстинктивную защиту против заклинаний или терять всю память о последних 24 часах. Обливакс продолжает нападать однажды в раунд, пока он не преуспевает и затем не делает больше нападений в течение 24 часов. Если обливакс с украденными воспоминаниями атакован, он формирует из себя часть в крошечную имитацию существа, чьи воспоминания он украл. Этот мшанник остается приложенным к родительскому мху и защищает его, используя украденные заклинания.

Чтобы восстановить украденные воспоминания, жертва должна съесть живого обливакса, что требует один раунд. Если инстинктивная защита против яда успешна, едок восстанавливает все украденные воспоминания и заклинания; если инстинктивная защита терпит неудачу, едок становится очень больным на 3d6 хода. Дополнительные воспоминания и заклинания могут быть получены съеданием обливакса, который недавно питался кем-то еще. Заклинания могут использоваться едоком, но все воспоминания исчезают в пределах одного дня.

Микстура отсутствия последействий (forgetfulness) может быть изготовлена из обливакса, а споры могут использоваться, чтобы делать эликсир, чтобы восстановить воспоминания забывчивых или старцев.

Подвижное Дерево

Также называемое деревом шпионом, это растение, кажется дубом, хотя близкое исследование показывает, что оно имеет лицо и сенсорные органы, которые походят на искаженное человеческое лицо. Но на 90% вряд ли, что "лицо" замечено, если наблюдатель не в пределах 10 футов от подвижного дерева. Существо имеет превосходные чувства, с 120-футовым инфровидением и способностью обнаружить колебания через корни, и воздушное движение через листья.

Подвижное дерево редко перемещается, но оно посылает корни на 90 футов, через свободный дерн, захватывая и удерживая неподвижным любое существо весящее до 1,000 фунтов. Корни не причиняют никакого повреждения. Они слишком сильны, чтобы быть сломанными и не получают никакого повреждения от тупого оружия, и только 1 единицу повреждения от проникающего оружия. Острое оружие может разрубать корни, с которыми обращаются как большими существами с 10 hp каждый; повреждение, причиненное корням не относится к общему количеству хитпоинтов дерева. Подвижное дерево часто позволит шести корням быть разрубленными прежде, чем оно отзовет другие 1d6+6 к безопасности. Корни тянут добычу в рот подвижного дерева, который может сжимать причиняя 3d4 единиц повреждения всему попадающему в него.

Подвижное дерево может потеть и само пропитано водой, так что оно иммунно к огню; оно иммунно к молнии, ядам и газам. Оно также иммунно к большинству других заклинаний, которые определенно не затрагивают растения, включая все затрагивающие разум заклинания. Если атаковано заклинанием, подвижное дерево поглощает некоторую или всю энергию заклинания, и использует ее, чтобы излучить страх в радиусе 10 футов в поглощенный уровень заклинаний. Волшебник должен делать инстинктивную защиту против заклинаний; если спасение терпит неудачу, энергия всего заклинания выкачивается в эффект страха. Иначе, заклинание имеет обычные эффекты, и страх - просто побочный эффект.

Подвижное дерево может управлять до 2d4 обычными дубами в пределах одной мили, используя их, чтобы собирать информацию.

Хотя оно не собирает никакого сокровища, оно может быть заколдовано или иначе убеждено, чтобы охранять сокровище, которое может быть помещено в ствол подвижного дерева. Если действует как охрана для некоторого другого существа, подвижное дерево может создавать барабанный звук, который можно слышать за милю или больше.

Ползающая Куча

Ползающие кучи, или шамблеры, кажутся кучами гниющей растительности. Но они, фактически, интеллектуальная форма растительной жизни, с грубо гуманоидной формой, и мозгоподобным центром управления в области "груди". Шамблер имеет 6-футовый обхват в более низкой половине, сужаясь к приблизительно к 2 футам в "голове".

Ползающие кучи найдены только в регионах сильных ливней и растительности. Мрачные болота, топи и дождевые леса – их любимые области обитания, но некоторые влажные, подземные места также служат логовищами шамблеров. Они - уединенные существа, редко живущие в той же самой области с другими шамблерами - обычно только в областях, где источник продовольствия постоянен, около известных руин, или оставленных золотых рудников.

Шамблеры почти полностью бесшумны и невидимы в их естественной среде; противники переносят -3 штраф броскам на неожиданность. Шамблер часто находится в мелкой трясине, ожидая некоторое существо, которое наступает на него, после чего он нападает. Существа - превосходные пловцы также, и они, как известно, прокрадывались ночью в лагеря ничего не подозревающих путешественников.

Ползающая куча нападает огромными, рукоподобными придатками; попадание в жертву обеими руками в одном раунде запутывает ее в слизистых лозах существа и гниющей растительной материи. Запутанные существа душатся слизью за 2d4 раунда, если шамблер не убит, или жертва не вырывается на свободу успешным броском Подъема Ворот/Сгибания Брусков.

Из-за растительности, которая покрывает, критическое внутреннее тело, ползающая куча иммунна к тупому оружию, и получает только половину повреждения от проникающего и режущего оружия. Существо иммунно к огню, и получает половину или никакого повреждения от холода, в зависимости от того, делает ли оно инстинктивную защиту. Молния фактически заставляет шамблера разрастаться, добавляя 1 фут к его высоте, также как 1 HD и соответствующие хитпоинты, за каждое молниевидное нападение, используемое против него.

Из-за неопределенного местонахождения мозга, шамблер не может быть убит, отрезанием головы или членов. Остающиеся в туловище лозы соединяются вместе, чтобы сформировать новую конечность в пределах одного раунда. Только, когда достаточно ползающей кучи разрубили, она будет наконец умирать. Раненный шамблер нуждается только в отдыхе во влажной куче листвы, чтобы вылечится; он поднимается снова через 12 часов, полностью излеченный и вероятно сердитый.

Начиная с увеличения силы шамблеров от электрических нападений, имеются слухи о ползающих кучах с 20 или более Hit Dice. Так как они часто живут в тех же самых областях, как и will-o'-wisps, может иметься правда о таких слухах, и гигантские шамблеры могут обитать в глубоких, темных болотах и джунглях.

Удушающая Водоросль

Удушающая водоросль - интеллектуальная бурая водоросль, найденная в относительно теплой морской воде. Ковер этих плотоядных растений неотличим от обычной морской водоросли. Пятно удушающей водоросли охватит овальную область 3d4 квадратных фута, на поверхности моря; 3d4 ветви изменяющейся длины (1d6+6 футов) свешиваются вниз из этого пятна.

Любое достаточно близкое существо атаковано, с попаданием указывающим, что ветвь переплела жертву. Любая переплетенная жертва, переносит -2 штраф в Силе Атаки. Каждая ветвь имеет 4d4 силы указывает, и другие ветви добавляют их Силу к общему количеству. Жертва сравнивает свою Силу с удушающей водорослью; Силы от 18/51 до 18/00 округлены до 19. Если жертва более сильная, каждая единица различия в Силе дает шанс 10% спасения, которое может быть предпринято каждый раунд.

Если ветвь более сильная чем жертва, жертва не может убежать, и ветви сжимают жертву на 1 единицу повреждения, в единицу различия Силы. Если оба имеют равную Силу, жертва не может убежать, но и не получает никакого повреждения.

Гигантская Росянка

Гигантская росянка, кажется серовато-зеленой кучей в 3-4 фута, из веревки или тряпки. Воздух вокруг каждый - наполнен мухами и содержит густой аромат приятного сиропа. Предпочитая заброшенные места, росянка имеет только волосоподобные корни, которые ставят ее на якорь в этом месте. Она может медленно тянуть себя по земле, используя липкие усики. Из-за липкой кожи растения, огненные снаряды и нападения причиняют только половину повреждения.

Росянка обнаруживает перемещающихся существ по колебаниям. Когда что-либо перемещается в пределах 5 футов от нее, она набросится на него усиками. Ее тело покрыто сотнями усиков, но максимум шесть могут нападать на каждое существо в диапазоне, в каждом раунде. Усики источают липкие шарики сока. На каждые три усика, которые прилипают жертве, жертва, переносит -1 штраф в Силе Атаки. Сок содержит умеренный фермент, который причиняет 1 единицу повреждения в раунд для каждого усика, ударяющего жертву, независимо от того, прилип усик или нет. Успешный бросок на Открывание Двери ломает усик; каждый усик должен быть проверен отдельно, но один усик в раунд.

Если Сила Атаки росянки неизмененные 20, она ударила рот и нос жертвы, забивая их соком; удушье происходит за 1d3+1 раунда, если сок не удален. Сок может быть смыт уксусом или алкоголем.

Торни

Торни - преданные растительные существа, обученные как охрана людьми почвы. Они покрыты остроконечной корой. Торни нападают сначала укусом; если укус попадает, существо пробует бросать тело на жертву, причиняя 3d4 единиц повреждения успешным попаданием. Торни воспроизводятся, кладя яйцевидные семена в землю. Маленькое дерево вырастает из семени, в конечном счете производя зародыши, которые вырастут в маленькие торни. Торни могут быть обучены, если выращены из зародышей.

Растения, Опасные

**Ползучий Ловушка Рвотное Живая**

**Душитель На Человека Растение Пила**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный Тропические Любая теплая Любая земля

лес холмы или лес земля

ЧАСТОТА: Редкий Очень Редкий Редкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Соцветие Группа Уединенный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: День День Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Солнце, почва Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет J-N (x5), Q Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 1-2 2-20 1-2

АРМОР КЛАСС: 6/5 6 8 4/7/9

ДВИЖЕНИЕ: 1/2 0 0 0

HIT DICE: 25 4-9 5-8 5

THAC0: 7 Нет 5-6 HD: 15 15

7-8 HD: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 8 или больше 0 1 или 1d4+1 1d4+2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 0 0 2-5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Удушает Смотри ниже Смотри ниже Заманивает в

ловушку

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Нет Смотри ниже Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: G (20’-160’ длиной) L-G (4’ в Hit Die) H (20’ высотой) H (15’ радиусом)

МОРАЛЬ: Элита (14) Устойчивая (12) Средняя (8-10) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 18,000 4 HD: 650 5 HD: 270 3 глаза: 270

5 HD: 975 6 HD: 420 4-5 глаз: 420

6 HD: 1,400 7 HD: 650 6 глаз: 975

7 HD: 2,000 8 HD: 975

8 HD: 3,000

9 HD: 4,000

**Желтый Желтый**

**Трехцветный Мускусный Мускусный**

**Шипометатель Ветвь Плющ Зомби**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Тропический Умеренный Умеренный

лес лес или лес или

подземелье подземелье

ЧАСТОТА: Редкий Очень Редкий Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа Группа Уединенный Команда

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой День Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0) Животный (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет B Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 3-12 1-10 1 1 на 2 цветка

АРМОР КЛАСС: 8 9 7 10 или лучше

ДВИЖЕНИЕ: 0 0 0 6

HIT DICE: 4 2+8 3 2 (специальный)

THAC0: Нет 17 17 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 залп 1 2-12 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 0 Нет 1-8 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Роса Смотри ниже Пыльца Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Невосприимчивость Невосприимчивость

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (4’ радиусом) М (5’-8’ высотой) L (20’ площадь) М (4’-7’ высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Средняя (10) Бесстрашное (20) Бесстрашное (20)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 420 650 120

Из многих опасностей дикой местности, эти растения наиболее пугающие. Они питаются животными, возможно как месть природы животным за их привычку к питанию растениями.

Ползучий Душитель

Ползучий душитель, или удушающая лоза, является длинной, толстой лозой со многими лозами отростками, способными к нападению. Лоза оливково-зеленого цвета, и главная виноградная лоза почти толщиной до 1-2 футов. Виноградные лозы отростки имеют гибкие усики, позволяющие им переползать на 5 ярдов в раунд. Они привлечены к свету и высокой температуре.

На каждые 20 футов главной лозы, она имеет 1 hp в HD; лозы отростки имеют 2 hp в 20 футов главной лозы (хитпоинты лозы отростка - в дополнение к таковым главной лозы, а не часть общего количества). В каждой 10-футовой секции главной лозы, имеются четыре лозы отростка. Самый маленький ползучий душитель - длиной 20 футов, имеет 1 hp/HD (25 hp общее количество), и имеет восемь виноградных лоз отростков, каждый с 2 hp. Самый большой ползучий душитель - длиной 160 футов, имеет 8 hp/HD (200 hp общее количество), и имеет 64 виноградных лозы отростка, каждый с 16 hp. Главная виноградная лоза - AC 6, отростки AC 5.

Максимум четыре лозы отростка могут нападать на единственную цель. Они, кажутся, обычной растительностью и могут обычно захватывать ничего не подозревающие жертвы. Жертвы могут вырываться на свободу с успешным броском подъема ворот/сгибания брусков; если бросок терпит неудачу, они быстро притянуты к лозе, которая держит их. Захваченные жертвы переносят 1d4 единиц повреждения в раунд, с шансом 10% в раунд (не совокупным), что ползучий душитель достигает горла. Жертва умирает после одного раунда от удушения.

Ползучий душитель иммунен к огню факела, но получает обычное повреждение от более горячего огня, например, вызванных сжиганием масла; горячий огонь заставит виноградную лозу убегать. Ползучий душитель получает только 1 hp повреждения в кубик холодного повреждения, но холод ошеломляет все его растительные секции, на 1d4+1 раунда. Электрические нападения не причиняют никакого повреждения; вместо этого, они удваивают норму передвижения ползучего душителя на 1d4+1 раунда.

Ловушка На Человека

Этот коварный родственник, намного меньшей летающей ловушки Венеры, привлекает добычу ароматом, захватывая и переваривая жертвы в кислотных выделениях. Это - гигантский кустарник с высокими стеблями фиолетового цвета, и огромными зелеными листьями на уровне земли.

В течение дня ловушка на человека непрерывно выпускает пыльцу; все существа, приближающиеся к ней ближе 60 футов, должны делать успешную инстинктивную защиту против яда или быть привлеченными ароматом. Привлеченные существа, подходят к растению и добровольно залезают в одну из 1d4+1 листьев ловушек на растении. После этого, лист ловушка закрывается, схватывая жертву (никакого шанса спасения). Жертву нельзя вытащить на свободу, пока растение не разрушено. Кислотные выделения быстро уничтожают жертву, повреждение причиняемое в раунд равняется AC жертвы (без премии Ловкости). Независимо от измененного AC, жертва получает по крайней мере 1 единицу повреждения в раунд. Изделия, подвергнутые кислоте должны бросить инстинктивную защиту однажды в раунд против эффектов; все металлические изделия получают +2 премию.

Обаяние ловушки на человека настолько сильное, что однажды подвергнутый ему, приведен в восторг, и требуется 24 часа, чтобы эффект постепенно прошел. Пары от сжигания растения противодействуют эффекту. Из-за мощной привлекательной способности, нектар цветов ловушки на человека - компонент в зелье любви.

Рвотное Растение

Рвотное растение, или шаровидная пальма, кажется, типичной пальмой, за исключением того, что она всегда имеет 1d4+4 шаровидных плодов размером с кокосовый орех, растущих на вершине. Каждый шар голубого, фиолетового или сиреневого цвета, мембранный и тугой.

Проходящий под рвотным растением имеет 20% вероятность, что один из шаров падает. Если имеется твердый грунт вокруг ствола дерева (стукнувшийся об него, сталкиваясь с ним, или залезающий на него) 1d4+1 из вредных плодов падают вниз. Беспорядочно выберите атакованную цель; они - AC 10 против этого нападения. Когда шар ударит, он разрывается, и жидкость тошноты расплескивается по 5-футовому радиусу. Все, находящиеся в 5-9 футах от воздействия, имеют шанс 25%, что жидкость попадает на них. Липкая, грязная жидкость вызовет у существ тошноту и рвоту в течение последующих трех раундов. В дополнение к этому, жертвы - в половине обычной Силы в течение одного часа. Никакая инстинктивная защита не позволяется против любого эффекта жидкости.

Существа, на которых попала жидкость, должны быть вымыты в алкоголе (включая питьевые типы) или они, очень вероятно, привлекут плотоядных существ в области, удваивая частоту и шанс для успеха проверок столкновения. Аромат заметен в пределах 50-футового радиуса, и он сохраняется на 1d4 часов, если не удален как сказано выше.

Живая Пила

Это растение, также называемое отравой лесников, имеет центральный кустарник с несколькими Зеленовато-белыми ягодами, которые являются пухлыми, с восхитительным запахом, съедобными, питательными, и богатыми протеином. Несколько широких, темно-зеленых, ребристых листьев исходят на 5-7 футов из густого центра, который скрывает 1d4+2 жестких, фиолетовых, пиловидных стебля с острыми выступами. Здоровое растение имеет шесть пиловидных стеблей, в то время как поврежденные экземпляры имеют меньше.

Существа, входящие в радиус низко растущего ребра имеют риск нападения. Листья захватывают одну или две жертвы; доспехи игнорируется для этого нападения, хотя ловкость и волшебные премии AC подсчитаны. Жертва должна делать успешную проверку Силы, чтобы освободится.

Существо, пойманное листьями атаковано пиловидными стеблями, даже если жертва вырывается на свободу в том же раунде, в котором она была поймана. Каждое нападение пиловидного стебля причиняет 1d4+1 единиц повреждения однажды в раунд, разрезая на куски жертву, так плоть и кровь кормят живую пилу. Сжатая добыча не получает изменение Ловкости AC, хотя доспехи и волшебная защита применяются.

Пиловидные стебли - AC 4 и требуют 1d8+16 единиц повреждения, для отрубания. Каждый живой лист - AC 7 и требует 1d8+8 единиц повреждения, для отрубания. Эти хитпоинты не относятся к общему количеству Hit Dice центрального кустарника. Центральный кустарник - AC 9, но он полностью защищен от нападения снаружи, когда листья живы. Жертва удерживаемая живыми листьями, может нападать на пиловидные стебли или центральный кустарник, но только с маленьким оружием проникновения. Потерянные листья и стебли вырастают назад за 2d4 недели, если центральное растение не убито.

Шипометатель

Шипометатели - плотоядные, небрежные, белые растения с покрытыми росой, бледно-желтыми цветами. Они имеют в среднем приблизительно 8 футов в диаметре и растут очень близко к земле.

Шипометатели нападают на живые существа, выстреливая шипы. Каждый шип имеет диапазон 30 футов и причиняет 1 единицу повреждения. Так как большое количество шипов выстреливается в область нахождения целей, они поражаются одним или большим количеством шипов автоматически. Повреждение от шипов - 2d4 любому существу в пределах 30 футов, однажды в раунд. Они имеют фактически неистощимые запасы шипов, и растут плотными группами. Так как ливень шипов - их единственная защита, шипометатели часто найдены в глухих местах, типа ям или недоступных пещер, или растущими на кирпичных и каменных стенах.

Листья и центральный стебель шипометателя покрыты сильным липким соком. Те, кто касаются его, быстро прилипают, если они имеют Силу 13 или меньше, пока они не освобождены или не перевариваются. Персонажи с Силой 13 или больше могут вырываться на свободу за 1d4 раунда. Как только жертва поймана росой, шипометатель выделяет пищеварительные кислоты, причиняя 1-3 hp повреждение в раунд.

Шипометатели не очень хорошо горят, но пламя причиняет им обычное повреждение. Открытое пламя погашено после одного раунда а нефтяные ожоги за два раунда.

Трехцветная Ветвь

Темно зеленые стебли этого растения увенчивают ярко оранжевые, ярко желтые и ярко красные трубчатые цветы; другие цветовые комбинации возможны, но редки.

Каждый цветок имеет собственную функцию. Оранжевый стреляет 2d4 покрытыми пыльцой усиками, каждый длиной 3 фута; любое ударенное существо, должно делать успешную инстинктивную защиту против яда или впадать в кому на 1d4 часов. Чувствительные корешки растения сообщают желтому цветку, где найти дремлющую жертву; желтый цветок склоняется над ней и опускается на нее удушая ее липким ферментом, который причиняет 2d4 единиц повреждения в раунд, пока не отмывается (повреждение уменьшено на 1 единицу во флягу воды; полное погружение в воду удаляет весь сок за один раунд). Красный цветок погружает усики в жертву, выпивая жидкости тела по 1d6 единиц повреждения в раунд.

Желтый Мускусный Плющ и Зомби

Желтый Мускусный Плющ - растение, которое нападает на гуманоидов, выпивая Интеллект и превращая их в желтых мускусных зомби. И ползучий и зомби иммунны к обаянию, обездвиживанию, иллюзии, сну и другим затрагивающим разум нападениям.

Плющ - это большое светло-зеленое ползучее растение с листьями подобными плющу, с 1d4 темно-зелеными зародышами, и 2d6 яркими желтыми цветами с фиолетовыми крапинками. Оно может покрывать область до площади 20 футов от единственного выпуклого корня. Повреждение сделанное растению, игнорируется, если корень не атакован, и лоза в конечном счете опять вырастет из главного корня. Плющ имеет приятный, восхитительный аромат когда бездействует.

Плющ бездействуют до подхода существа в пределы 10 футов; тогда самые близкие цветы поворачиваются к добыче и выстреливают мускусную пыльцу. Попавшая в пыльцу жертва должна делать успешную инстинктивную защиту против заклинания или подходить к растению, сопротивляясь всем, кто пробуют предотвратить это. Когда жертва достигает плюща, зеленая луковица вводит корни в голову жертвы, и достает до мозга за два раунда. Жертва теряет 1d4 единиц Интеллекта в раунд после этого.

Жертва уменьшенная до 0 Интеллекта или меньшего количества немедленно умирает; жертва уменьшенная до Интеллекта 1 или 2 становится желтым мускусным зомби под управлением плюща. Если растение умирает перед превращением добычи в зомби Интеллект восстанавливается по 1 единице в день, или заклинание лечения восстановит потерянный Интеллект немедленно. Если материнское растение разрушено, зомби может быть вылечен нейтрализацией яда, сопровождаемой заклинанием лечения и четырьмя неделями полного отдыха.

Только человеческого размера гуманоиды станут желтыми мускусными зомби; плющ может управлять одним зомби на каждые два цветка. Цвет кожи зомби становится желтым а взгляд стеклянным, но все остальное остается прежним, он носит ту же самую одежду и доспехи и владеет любым оружием которое он держал во время преобразования. Он имеет те же самые хитпоинты как прежде, но нападает как 2 HD монстр. Он не может использовать никакие заклинания, ни получать премии за высокие характеристики. Зомби может отходить на 100 футов от плюща. Желтый мускусный зомби - не истинная нежить и не может быть изгнан. Зомби обслуживает плющ приблизительно два месяца, затем отходит от него по крайней мере на 200 футов и умирает; рассада, которая вырастает из его головы, быстро растет, цветет и становится новым плющем.

Рыцарь Смерти

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 9 (10-сторонние кубики)

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 с +3 премией

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 75% (смотри ниже)

РАЗМЕР: М (6'-7' высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 6,000

Рыцарь смерти – страшная кара для паладина или законно доброго воина, проклятого богами его ужасной формой, как наказание за предательство кодекса чести, которого он придерживался при жизни.

Рыцарь смерти походит на неповоротливого рыцаря, обычно выше 6 футов и весящего больше 300 фунтов. Его лицо – это почерневший череп, покрытый высохшей, сгнившей плотью. Он имеет две крошечных, пылающих оранжево-красным точки вместо глаз. Его доспех опален и почернел, как будто он был в огне. Внешность рыцаря смерти настолько ужасающая, что даже кендер, как известно, испугался.

Глубокий, пугающий голос рыцаря смерти, кажется, отзывается эхом от глубин безграничной пещеры. Рыцарь смерти говорит на языке, на котором он говорил в своей прежней жизни, а также до шести дополнительных языков.

**Бой:** Рыцарь смерти сохраняет боевые навыки, которые он имел в прежней жизни. Так как он мало заботится о собственной безопасности и интенсивно ненавидит живых существ, он чрезвычайно опасный противник. Однако, рыцарь смерти сохраняет подобие чести, которой он придерживался как добрый воин и сражается честно: он никогда не нападает на противников из засады, и при этом он не нападет прежде, чем противник не будет иметь возможность подготовить свое оружие. Сдача неизвестна рыцарю смерти, и он будет вести переговоры только, если он чувствует что его противник имеет критическую информацию (типа судьбы прежнего члена семейства).

Рыцарь смерти имеет силу 18(00). Он обычно нападает с мечом; 80% времени, это волшебный меч. Когда волшебный меч обозначен, бросайте 1d6 и консультируйтесь со следующей таблицей:

Бросок Меч Рыцаря Смерти

1 Длинный меч +2

2 Двуручный меч +3

3 Двуручный меч +4

4 Короткий меч быстроты

5 Короткий меч танца

6 Короткий меч выпивающий жизнь

Рыцарь смерти носит тот же самый доспех, который он носил в предыдущей жизни, но независимо от качества доспеха, он всегда имеет AC 0. Хитпоинты для рыцаря смерти определены, бросая 10-сторонние кубики.

Волшебные способности рыцаря смерти делают его особенно опасным. Он постоянно производит страх в 5-футовом радиусе, и он может использовать обнаружение магии, обнаружение невидимок и стену льда по желанию. Дважды в день, он может использовать рассеивание магии. Однажды в день, он может использовать, или *слово силы, ослепнуть*, или *слово силы, убить*, или *слово силы, ошеломить*. Также он может использовать *символ страха* или *символ боли* однажды в день, также как *огненный шар* с 20 кубиками однажды в день. Все его волшебные заклинания функционируют на 20-ом уровне способностей.

Рыцарь смерти не может быть изгнан, но он может быть рассеян заклинанием святого слова. Он имеет власть над нежитью злого жреца 6-го уровня. Его магическая сопротивляемость 75%, а если 11 или ниже бросается на процентном броске, заклинание отражено назад в заклинателя (магическая сопротивляемость повторно бросается, каждый раз как заклинание брошено в рыцаря смерти).

**Логово/Общество:** Рыцари смерти – бывшие когда-то добрые воины, кто, как посчитали боги были виновны в непростительных преступлениях, типа убийства или измены. (Например, Лорд Крина Сот, наиболее известный из всех рыцарей смерти, убил свою жену для того, чтобы он мог продолжать спать с эльфийской девицей.) Рыцари смерти прокляты таким образом, что остаются в своих прежних областях, обычно замках или других цитаделях. Они осуждены вспоминать свое преступление в песне в любую ночь полнолуния; немного звуков столь же ужасающие как пугающая мелодия рыцаря смерти, отзывающаяся эхом в залитой лунным светом сельской местности. Рыцари смерти, вероятно, нападут на любое существо, которое прервет их песню или нарушит границу их области.

**Экология:** Рыцари смерти не имеют никаких психологических зависимостей. Они иногда сопровождаются скелетными воинами, личами и другой нежитью, служащими как их помощники.

Сатир

Сатир Корред

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные лесистые Умеренный лес и

местности сильваны условия сильваны

ЧАСТОТА: Нередкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: I, S, X E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Хаотично Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (2d4) 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 5

ДВИЖЕНИЕ: 18 9

HIT DICE: 5 6+1

THAC0: 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-8 или оружием 3-6 (1d2+4) или оружием с +4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50% 25%

РАЗМЕР: М (5' высотой) S (3' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13) Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 975 1,400

Также называемые фанами, сатиры – раса существ полукозлов, любовников полулюдей. Они символизируют беззаботность природы. Сатиры имеют туловище, голову и руки человека, а задние ноги козла. Человеческая голова увенчана двумя острыми рогами, которые растут через грубые, вьющиеся волосы сатира. Кожа верхнего тела располагается от темно-коричневой до светло-коричневой, с редкими индивидуумами (1%) с красной кожей. Волосы сатира – средние красноватые или темно-коричневые. Рога и копыта черные.

Сатиры имеют собственный язык и могут говорить на эльфийском и общем. Сатиры, живущие около кентавров 80%, вероятный, чтобы быть дружественными с ними и говорить на их языке. Редко (5%), сатиры найдены с корредами.

**Бой:** Сатиры имеют острые чувства, так что они получают +2 премию при бросках на неожиданность. Они могут быть почти бесшумны, и могут смешиваться с листвой, чтобы быть 90% не обнаружимыми; это дает противникам -2 штраф броскам на неожиданность. Сатиры имеют инфравидение на расстоянии 60 футов.

Сатир нападает, бодая острыми рогами. Некоторые (20%) используют +1 волшебное оружие, особенно длинные или короткие мечи, кинжалы или короткие луки. Перед тем, как сразиться, сатир часто играет мелодию на своих трубах, инструменте который только сатир может использовать должным образом. Используя эти трубы, сатир может использовать *обаяние, сон* или *внушение страха*, затрагивая всех в пределах 60 футов, если они не делают успешную инстинктивную защиту против заклинания.

Обычно, только один сатир в группе имеет трубы. Если миловидные женщины (Обаяние 15+) находятся в группе, встреченной сатирами, трубач будет пробовать обаять ее. Если вторгшиеся относительно безобидны, трубач использует сон, и сатиры украдут у всех жертв продовольствие и питье, также как оружие, ценности и волшебные изделия. Если вторгшиеся враждебны, трубач создаст внушение страха. Эффекты труб продолжаются 1d6 часов или пока не рассеяны. Любое существо, которое спасается против труб, не затронуто дополнительной музыкой из тех же самых труб в этом столкновении. Пение барда может аннулировать музыку трубы прежде, чем она вступает в силу.

**Логово/Общество:** Сатиры заинтересованы только в спорте: шалости, играние на трубах, преследование нимф леса, и другие удовольствия. Они обижаются на вторжения и отгоняют любое существо, которое оскорбляет их. Удачливый странник может натыкаться на празднование в лесистой местности, которое будет содержать равное число дриад и фанов плюс 3d8 других существ лесистой местности и 25% шанс 2d6 кентавров. Незнакомцы приглашены, только если они приносят некоторое хорошее продовольствие и питье, особенно превосходную (10+ gp за бутылку) вина. Такое вино может также использоваться, чтобы соблазнить или подкупить сатиров. Если группа включает эльфов, они имеют лучший шанс, быть приглашенными.

Эти празднования длятся всю ночь в теплые месяцы, со вновь прибывшими, пробуждающимися следующим утром с сильной головной болью, минус несколько ценностей, и ни существ лесистой местности (ни их следов) не может быть найдено.

Уклоняясь от атрибутов организованного общества, колония сатиров обычно включает молодняк, насчитывающий 50% взрослых. Сатиры живут в удобных пещерах и полых деревьях. Не имеется никаких женщин сатиров, и мудрецы полагают, что дриады – это женские копии сатира, и что сатиры спариваются с дриадами, чтобы произвести большее количество сатиров и дриад. Сатиры разделяют привязанность дриад к людям противоположного пола, но женщина, заколдованная сатиром могла бы возвращаться после 1d4 недель (шанс 10%).

Сатиры – безобидная, любящая веселье раса. Они редко рискуют отходить больше чем на 10 миль от своих домов, наиболее часто делая это чтобы собрать продовольствие. Они любят оленину и маленькую дичь, но также едят растения и плоды.

**Экология:** Сатиры в лесистых местностях сильваны держат игровые животные поселения на обычных уровнях; они никогда не охотятся к избытку и не грабят растения.

Корред

Этот маленький, любящий танец родственник сатира смотрит очень подобно своим родственникам, но без рогов, и имеет очень плавную бороду и волосы. Запах корреда подобен соснам и свежей земле. Они обычно носят кожу britches, несут большие кожаные подсумки, и владеют дубиной. Они имеют громкие голоса и говорят на собственном языке, плюс языки сатиров, дриад, кентавров и эльфов; несколько даже говорят на друидском.

Корред имеет Силу 18/76. Они швыряют валуны до 100 футов (повреждение 2d8), или используют дубины (1d6 повреждение), ножницы (1d4 повреждение), или кулаки (1d2 повреждение), получая +4 повреждение из-за их Силы.

Корред может соткать свои волосы в запутывающие веревки и ловушки за 1d4 раундов. Такие веревки имеют AC 1, 5 hp, и норму передвижения 3. Любой атакованный веревками должен делать инстинктивную защиту против заклинаний или будет запутан. Веревки иногда охраняют специальные области.

Корред может использовать свой волшебный смех три раза в день; если он не аннулирован пением барда, все в пределах 60 футов должны бросить выше их счета Обаяния или быть ошеломлены на 1d4 раундов. Корред может также использовать следующие способности по желанию, по одной в раунд: *оформление камня, оживление камня, каменная дверь* (телепортируется на 30'), *разрушение камня, превращение камней в грязь и говорить с камнем*.

Корреды не имеют структурированных общин; семейства в обычном клане живут в пределах 5 миль друг от друга. Корреды не допускают посторонних, если это не редкие рейнджеры, друиды и эльфы. Даже они не должны прерывать еженедельный танец корредов. Те, кто прерывают его, должны делать инстинктивную защиту против заклинаний или танцевать сами, теряя 1d4 hp в раунд пока не умрут, не связаны, или пока корреды не прекращают играть и танцевать.

Подсумки корредов содержат волосы, ножницы и другие изделия. Эти изделия превращаются в золото (5d4x10 gp ценность), если опрыскиваются святой водой. Корред добровольно не будет уступать эти подсумки.

Скелет

**Скелет Животное Монстр**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа Группа Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Нет Нет Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет Смотри ниже Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 3-30 (3d10) 2-20 (2d10) 1-6

АРМОР КЛАСС: 7 8 6

ДВИЖЕНИЕ: 12 6 12

HIT DICE: 1 1-1 6

THAC0: 19 20 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (оружием) 1-4 Специальное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

РАЗМЕР: М (6’ высотой) S-M (3’- 5’) L-H (7’-15’)

МОРАЛЬ: Специальная Специальная Специальная

XP ЦЕННОСТЬ: 65 65 650

Все скелеты - волшебно оживленные ожившие монстры, созданные как охрана или воины мощными злыми волшебниками и жрецами.

Скелеты, как кажется, не имеют никаких сухожилий или мускулатуры, которая позволила бы им двигаться. Вместо этого, кости волшебно соединены вместе во время использования заклинания оживление мертвеца. Скелеты не имеют никаких глаз или внутренних органов.

Скелет может быть сделан из костей людей и полулюдей, животных человеческого размера или меньше, или гигантских гуманоидов таких как медвежатники и гиганты.

**Бой:** Гуманоидные скелеты человеческого размера всегда сражаются оружием, обычно ржавым мечом или копьем. Из-за их волшебной природы, они не сражаются так как живые существа и причиняют только 1-6 единиц повреждения, когда попадают. Животные скелеты почти всегда кусаются на 1-4 единиц повреждения, если они очевидно не причинили бы меньшего количества (то есть, скелетные крысы должны причинить только 1-2 единицы и т.д.). Скелеты Монстры, всегда сделаны из гуманоидных существ, используют оружие гигантского размера, которое причиняет то же самое повреждение как и их живые копии, но без любых премий Силы.

Скелеты иммунны ко всем заклинаниям сна, обаяния и обездвиживания. Так как они собраны из костей, холодные нападения также не причиняют скелетам никакого вреда. Факт, что они являются главным образом пустыми, означает, что режущее или проникающие оружие (подобное мечам, кинжалам и копьям) причиняет только половину повреждения когда используется против скелетов. Тупое оружие, с большим наконечником предназначенное ломать и сокрушить кости, причиняет обычное повреждение против скелетов. Огонь также причиняет нормальное повреждение скелетам. Святая вода причиняет 2-8 единиц повреждения в пузырек, ударяющий в скелет.

Скелеты иммунны, к заклинаниям страха, и никогда не проверяют мораль, и обычно волшебно управляются, и сражаются до смерти. Когда скелет умирает, он распадается на части с громким клацканием и скрежетом.

**Логово/Общество:** Скелеты не имеют никакой социальной жизни или интересных привычек. Они могут быть найдены там где имеется волшебник или жрец, достаточно мощный сделать их. Обратите внимание, что некоторые нейтральные жрецы божеств смерти или умирания часто оживляют целые армии оживленных последователей во времена неприятностей. Добрые клерики могут делать скелеты только, если мертвый дал им на это разрешение (или прежде, или после смерти) и если божество клерика дало специальное разрешение сделать это. Иначе, нарушение вечного покоя любого существа или животного это то, что наиболее добрые божества сильно не одобряют.

Скелеты не имеют почти никакого разума, и могут повиноваться только самым простым распоряжениям из одной или двух фраз от их создателей. Скелеты сражаются неорганизованными массами и имеют тенденцию совершенно портить сложные распоряжения. Неслыханно найти больше чем один тип скелета (монстры с животными, животные с людьми) работающий вместе, чтобы защитить подземелье их владельца или башню.

**Экология:** Если кости не разрушены или не разбросаны подальше друг от друга, скелет может быть создан снова с применением другого заклинания оживления мертвеца. Ходят слухи о заклинаниях оживления мертвеца высокого уровня, которые создают скелеты, способные к восстановлению, чтобы продолжить сражаться и после того, как разрушены, не были достоверно подтверждены.

Скелет, Воин

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: A

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1

АРМОР КЛАСС: 2

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: от 9+2 до 9+12

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием (+3 к Силе Атаки)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 90%

РАЗМЕР: М (6'- 7' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 4,000

Прежде мощные файтеры, скелеты воины - ожившие лорды, приведенные в их кошмарное состояние мощными волшебниками или злыми полубогами, которые заманили их души в золотые обручи. Единственная причина, по которой скелеты воины остаются на Главном Материальном плане, состоит в том, чтобы найти и уничтожить обручи, которые содержат их души.

Скелет воин по виду расколотый и желтоватый скелет, покрытый остатками распадающейся плоти. Глаза - черные дыры, содержащие, точки красноватого света. Он одет в почерневшие доспехи и гнилые атрибуты, которые он носил в прежней жизни.

**Бой:** Любой обладающий обручем скелета воина может управлять его действиями, пока владелец остается в пределах 240 футов от воина. Владелец может управлять воином, или активным, или в пассивным способом. При активном управлении, владелец может видеть все, что видит скелет, и он может мысленно приказывать, чтобы он сражался, искал сокровище, или исполнял любые другие действия; однако, сам владелец в это время неспособен использовать заклинания, перемещаться или исполнять любые другие действия пока он в активном управлении. При пассивном способе, владелец может совершать любые обычные действия, но он неспособен видеть через глаза воина; скелетный воин остается инертным, пока владелец находится в пассивном способе. Владелец может переключаться между пассивным и активным управлением по желанию.

Владелец должен иметь обруч воина на своей голове, чтобы управлять им. Если обруч удален с его головы, он больше не может управлять воином; аналогично, если владелец и воин отделены больше чем 240 футами, владелец больше не может управлять воином. Если обруч остается у владельца, он может возобновлять управление в более позднее время. Но если владелец теряет обруч, или случайно, или преднамеренным действием, воин немедленно идет к владельцу на двойной обычной норме передвижения (12), чтобы напасть и уничтожать его. Воин не отдыхает, пока он не уничтожит прежнего владельца, или пока управление не восстановлено. Если воин наденет обруч на свою голову, и воин, и обруч рассыпаются в пыль, чтобы никогда вновь не появиться.

Когда персонаж впервые входит во владение обручем, он вряд ли будет знать, что скелетный воин выслеживает его, если он не признает значение обруча. Чтобы впервые устанавливать управление, персонаж не только должен держать обруч на голове, но он должен быть способен видеть воина и концентрироваться на установлении контроля в течении одного раунда, а затем бросать успешную проверку Мудрости; если проверка Мудрости не удается, он может пробовать снова в последующих раундах. Тем временем, скелет воин продолжает приближаться, делая попытку уничтожить персонажа и завладеть обручем. Если его концентрация нарушена прежде, чем управление установлено - например, если он должен защитить себя от нападения - он должен концентрироваться снова в течение трех раундов. Как только управление было впервые установлено, оно может только быть нарушено только так, как обозначено выше. Чтобы быть эффективным, обруч не может носиться с любым другим головным убором; Например, размещение его в шлеме, аннулирует его свойства, хотя скелет воин все еще знает о местоположении обруча.

Скелеты воины обычно сражаются двуручными мечами, но они могут использовать и другое оружие. Скелеты воины делают все нападения оружием с +3 премией к Силе Атаки; это - врожденная способность, само оружие не волшебно.

Только волшебное оружие может причинить вред скелету воину. Они имеют 90% волшебную сопротивляемость. Простой вид скелета воина заставляет любое существо, с меньше чем 5 Hit Dice, бежать в панике. Скелеты воины не могут быть изгнаны жрецами.

**Логово/Общество:** Скелеты воины обычно найдены в областях, где они умерли в их прежней жизни, или где они были захоронены. Скелет воин обычно имеет большое собрание сокровищ, оставшихся после его приключений. Так как скелет воин озабочен только нахождением обруча, защита сокровища - не приоритетна.

**Экология:** Скелеты воины используются своими владельцами как телохранители, слуги или рабочие. Но скелеты воины всегда стараются завладеть своими обручами, и поэтому ненадежные, злые существа, и другая нежить редко связывается с ними. Скелеты воины не едят, спят и не исполняют любых других психологических функций.

Скелет, Гигант

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Нет

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (2d4)

АРМОР КЛАСС: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 4+4

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1d12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (12’ высотой)

МОРАЛЬ: Бесстрашная (20)

XP ЦЕННОСТЬ: 975

**Гигантские скелеты** подобны более обычным оживленным скелетам, но они создаются комбинацией заклинаний и, таким образом, гораздо более смертельны чем их младшие коллеги.

Гигантские скелеты имеют примерно 12 футов в высоту и на первый взгляд, сделаны из костей гигантов. В действительности, они - обычные человеческие скелеты, которые были волшебно увеличены. Обычно Они вооружаются длинными копьями или косами, которые заканчиваются острыми костяными лезвиями. Редкие индивидуумы будут нести щиты (и таким образом иметь Армор Класс 3), но они далеки от обычных скелетов. Маленький, волшебный огонь в груди каждого гигантского скелета, побочный продукт магии, которая используются для их создания. Этот огонь начинается выше таза и поднимается вверх, облизывая кости воротника. Загадочно то, что никакого горения или обжигания не происходит там, где огонь касается кости.

Гигантские скелеты не говорят никаким способом. Они могут повиноваться простым, устным командам, данным им их создателем, но игнорируют все остальные. Чтобы команда была понята этими скелетами, она должна содержать не больше, чем три разных концепции. Например, "стойте в этой комнате, удостоверьтесь, что никто не входит, и не позволяйте принцу уйти". Это типичная команда, которой эти существа могли бы повиноваться.

**Бой:** В рукопашном бою, гигантские скелеты наиболее часто нападают с костяными косами или копьями. Каждый удар, причиняют 1d12 единиц повреждения.

Однажды в час (6 ходов), скелет может залезать к себе в грудь и вытаскивать сферу огня из огня, который горит в пределах ребер. Эту огненную сферу можно швырять, как будто это Огненный Шар, который причиняет 8d6 единиц повреждения. Поэтому эти существа иммунны, к повреждению, и от волшебного, и от обычного огня, и они будут спокойно использовать это нападение на близком расстоянии.

Гигантские скелеты иммунны, ко всем заклинаниям сна, обаяния, обездвиживания, или подобным затрагивающим разум заклинаниям. Холодные заклинания причиняют им половину повреждения, молния причиняет полное повреждение, а огонь (как уже было упомянуто) не может повредить им. Они переносят половину повреждения от острого или проникающего оружия, и 1 единицу повреждения в кубик от всех стрел, арбалетных болтов, или снарядов. Тупое оружие причиняет им полное повреждение.

Являясь нежитью, гигантские скелеты могут быть изгнаны жрецами и паладинами. Однако они более трудны в изгнании, чем обычные скелеты, и они изгоняются как будто они мумии. Святая вода, вылитая на них, причиняет 2d4 единиц повреждения в пузырек.

**Логово/Общество:** Первые гигантские скелеты, появившиеся в Ravenloft, были созданы ожившими жрицами Radaga в ее логовище в пределах области Kartakass. С тех пор многие другие использовали заклинания и методы, требуемые, чтобы создать этих монстров; таким образом, гигантские скелеты постепенно начинают появляться и в других царствах, где мертвые и ожившие прячутся.

Гигантские скелеты используются как охрана и стражи теми, кто способен создать их. Говорят, что Темные Силы могут видеть все, что находится перед глазами этих грязных автоматов, но не имеется никакого доказательства, подтверждающего этот слух.

**Экология:** Подобно обычным оживленным скелетам, эти ожившие вещи не имеют никакого истинного места в природе. Они созданы из костей умерших, и отвратительны в глазах всех кто верит в святость жизни и совершенство.

Процесс, с помощью которого созданы гигантские скелеты, темный и злой. Пытавшиеся воспроизвести его вне Ravenloft, потерпели неудачу, так что ясно, что он некоторым способом связан непосредственно с Темными Силами. Чтобы создать гигантский скелет, заклинатель должен иметь неповрежденный скелет обычного человека или получеловека. Ночью, когда земля покрыта туманом, он должен использовать оживление мертвеца, создание огня, рост и заклинание сопротивляемости огню на костях. Когда последнее заклинание брошено, кости удлиняются и вырастают, а существо оживает. Создатель должен делать проверку Сил Ravenloft на себе в этом злом акте.

Скорпион

Большой Огромный Гигантский

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Теплая дикая местность Теплая дикая местность Теплая дикая местность

и Подземные Области и Подземные Области и Подземные Области

ЧАСТОТА: Нередкий Обычный Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Рой Рой Рой

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: D D D

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-6 1-4 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 4 3

ДВИЖЕНИЕ: 9 12 15

HIT DICE: 2+2 4+4 5+5

THAC0: 19 15 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/1 1-8/1-8/1-3 1-10/1-10/1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Жалит Ядом Жалит Ядом Жалит Ядом

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (2' длинной) М (4' длинной) М (5'-6' длинной)

МОРАЛЬ: Средняя (8) Средняя (10) Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 420 650

Гигантские скорпионы - порочные хищники, которые живут почти везде включая относительно холодные места типа подземелий, хотя они любят пустыни и теплые земли. Эти существа – гигантские версии обычного 4-дюймового скорпиона, найденного в пустынных климатах.

Гигантский скорпион имеет зеленый панцирь и желтовато-зеленые ноги и клешни. Сегментированный хвост черный, со страшным жалом на конце. Имеется горький запах, связанный со скорпионом, который вероятно прибывает от яда. Они создают расстраивающий царапающий звук, когда перемещаются по полу подземелья.

**Бой:** Гигантский скорпион с 95% вероятностью нападет на любое существо, которое приближается. Существо имеет твердый хитиновый панцирь, который дает ему 3 Армор Класс. Эти монстры нападают, захватывая добычу двумя огромными клешнями, причиняя 1-10 единиц повреждения каждой, одновременно он ударяет своим хвостом, чтобы ужалить. Таким образом, он может сражаться с тремя противниками сразу. Если гигантский скорпион сумел захватить жертву клешней, он автоматически причинит 1-10 единиц повреждения каждый раунд, пока не освобождает жертву. Жертва имеет всего один шанс, чтобы убежать. Если она сможет сделать бросок подъема ворот/сгибания брусков, она избежит когтя. Однако, это должно быть единственное действие персонажа в раунде и оно может быть испытано только однажды в бой. Если жало используется против не пойманной жертвы, для успешного нападения требуется Сила Атаки, но пойманный персонаж автоматически ударен любым нападением жала, направленным на него без требуемой Силы Атаки.

Жало причиняет 1-4 единиц повреждения, и жертва должна спастись против яда или умирает в следующем раунде (яд типа F). Обратите внимание, что скорпионы не иммунны к собственному яду. Если скорпион уменьшен до 1 или 2 хитпоинтов, он войдет в безумие, жаля все в поле зрения, получая две попытки поразить в раунд но только с хвостом. Убитые существа тащатся к норе скорпиона, и там съедены.

**Логово/Общество:** Гигантские скорпионы живут в подземных норах или подземельях. Каждое логовище может (20%) имеет 5d4 яйца скорпиона. Эти животные едят любое живое существо, которое является достаточно неудачливым, чтобы подойти слишком близко к их логовищу. Любое найденное сокровище, прибывает от тел человеческих или получеловеческих жертв, которых принесли сюда, чтобы съесть. Доспех редко найден неповрежденным, так как скорпион конечно использует свои клешни, чтобы разорвать свою добычу.

**Экология:** Эти причудливые насекомые вносят вклад в экосистему, питаясь другими гигантскими версиями насекомых типа пауков и муравьев. Сами они добыча для фиолетовых червей и других огромных, подземных существ. Алхимики и убийцы высоко ценят яд скорпиона из-за его силы.

Большие и Огромные Скорпионы

Часто находимые в подземельях и диких местностях, эти существа - просто меньшие версии гигантского скорпиона. Диапазон цвета от загара до коричневого к черному, и слухи сохраняются о редких белых скорпионах в глубине подземелья. Все нападение с клешнями и жалом хвоста. Если поражено жалом, жертва должна спастись против яда или умирать в следующий раунд. Однако, яд большого скорпиона более слабый, чем обычно (типа A, повреждение 15/0 единиц), давая жертве +2 к его инстинктивной защите. Огромные скорпионы имеют смертельный (тип F) яд и могут полностью обездвиживать жертву в пути, подобно гигантскому скорпиону, но с огромным скорпионом, жертва может все еще сопротивляться. Не необычно видеть скорпионов различных размеров, сражающихся друг с другом.

Сломанный

Обычный Большой

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля

ЧАСТОТА: Редкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой (ночь) Любой (ночь)

ДИЕТА: Разная Разная

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: I, K, М I, K, М (Z)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 3-12 (3d4) 1-4 (1d4)

КЛАСС ДОСПЕХА: 7 (10) 5 (8)

ДВИЖЕНИЕ: 9 9

HIT DICE: 3 5

THAC0: 17 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (или оружием) 1d8 (или оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Регенерация Регенерация

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (4-7' высотой) М (4-7’ высотой)

МОРАЛЬ: Неустойчивая (5-7) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 175 650

Сломанные (или люди животные) – трагичные существа оставшиеся в живых, после научных и волшебных экспериментов. И хотя раньше они были людьми, их тела были смешаны с телами животных, а их природа была навсегда изменена шоком от этого случая. Ходят слухи, что некоторые сломанные – результат неудавшихся попыток воскрешения, перевоплощения или полиморфирования.

Хотя на взгляд первый сломанные более или менее люди, они физически деформированы и искривлены произошедшим с ними несчастным случаем. Характеристики их не человеческой части будут ясно видимы любому, кто их видит. Например, сломанный, который смешан с телом крысы, мог бы иметь ужасающие дикие черты, проволочные бакенбарды, вьющиеся когтистые пальцы, и длинный хвост.

Сломанные знают любые языки, которые они знали как люди, а 10% из них также может говорить с их нечеловеческим семейством. Нередко речь сломанного, сильно акцентирована или произноситься нечленораздельно, из-за уродств его тела.

**Бой:** Сломанные имеют тенденцию быть уединенными существами, и бой с ними редок. Однако, они сильные противники. Сломанные почти всегда благословляются большей, чем человеческая выносливостью, этот факт отражает то, что они всегда имеют по крайней мере 5 хитпоинтов в Hit Die. Таким образом, самый слабый из сломанных имеет по крайней мере 15 хитпоинтов. Кроме того, сломанные излечиваются по очень ускоренной норме, регенерируя 1 хитпоинт каждый раунд.

Сломанный часто будет владеть оружием в бою, причиняя повреждение в зависимости от используемого оружия. Многие сломанные также развили когти или большую силу, которая делает их смертельными в невооруженном бою. Следовательно, все такие существа в рукопашном бою причиняют 1d6 единиц повреждения. Необычно сильные мускулы могли бы давать премии к броскам попадания и повреждения.

Много сломанных имеют другие способности (ночное зрение, острый слух и т.д.) которые получены от их животной половины. Как общее правило, каждое существо будет иметь одну способность такого рода.

**Логово/Общество:** Сломанные имеют тенденцию собираться вместе в группы от 10 до 60 существ. Так как они редко находят участие в человеческих обществах, они разыскивают существ собственного вида, и живут в изолированных областях плотного леса или скалистых пустынях, далеких от людских поселений. Время от времени они нападают на людскую деревню или караван, или для запасов, или при самообороне, или просто из мести из-за реальных или предполагаемых неправильностей. Если возможно, они будут пробовать разыскать своего создателя и уничтожить его за трансформацию, которую он с ними сделал.

Когда общество этих монстров найдено, оно всегда будет племенное по природе. Будет иметься от 10-60 типичных сломанных с одним большим сломанным на каждые 10 индивидуумов. Большие сломанные (описанные ниже) будут действовать как лидеры и часто иметь абсолютную власть над своими подчиненными.

**Экология:** Сломанные – неестественные комбинации людей и животных. Их индивидуальные диеты и привычки в значительной степени диктуются их животной природой. Таким образом, сломанные, имеющие львиные характеристики, были бы плотоядны, в то время как сломанные с телом лошади, будут травоядными. Не имеется никаких известных примеров сломанного, кто был смешан с телом интеллектуального нечеловеческого существа.

Сломанные производят изделия, которые нужны им для выживания. Однако они редко бывают исключительно качественными, и имеют маленький или никакого интереса для посторонних. Иногда, сломанные могут быть захвачены злыми волшебниками или мудрецами, желающими их изучить.

Большие Сломанные

Время от времени, некоторые животные люди являются, физически превосходящими обычные стандарты. И хотя они все еще ужасны на вид, и не могут жить среди людей, они смертельные существа с острым разумом и мощными телами. Однако их искривленные и сломанные души, часто ведут их к насильственным действиям против обычных людей.

Эти существа регенерируют по двойной норме своих родственников (2 хитпоинта в раунд) и причиняют 1d8 единиц повреждения в невооруженном бою. При использовании оружия, они получают от +3 до +5 премии на всех бросках попадания и повреждения. Подобно своим подчиненным, они часто имеют специальные способности, основанные на их животной природе. Однако такие способности, часто являются более многочисленными (1-4 способностей) и даже могут быть лучше чем способности животного, у которого они взяты. Например, большой сломанный, созданный из тела скорпиона, мог бы иметь хитиновый панцирь, который дает ему AC 2, и он мог бы иметь ядовитое жало.

Смещающееся Животное

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные горы

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: (D)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-5 (1d4 +1)

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 15

HIT DICE: 6

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЯ: 2-8 (2d4)/2-8 (2d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: -2 к Силе Атаки противника

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (длина 8’-12’)

МОРАЛЬ: Элитная (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 975

Смещающееся животное – волшебное существо, которое походит на пуму с двумя мощными черными щупальцами, растущими из ее плеч. Очень редкие, они остаются далекими от человеческих обиталищ.

Смещающееся животное имеет сине-черную окраску темной пантеры, и длинное кошачье тело и голову. Самки имеют длину от 8 до 9 футов, и весят 450 фунтов; самцы – длиной от 10 до 12 футов, и весят до 500 фунтов. Они имеют 6 ног. Щупальца заканчиваются грубыми рогатыми гранями, которые могут причинять ужасные раны. Их глаза пылают ярким зеленым огнем, даже после их смерти.

**Бой:** Смещающееся животное – жестокое и дикое существо, которое ненавидит все формы жизни. Очень агрессивное, смещающееся животное нападет на все что видит, используя свои щупальца, чтобы причинить 2-8 (2d4) единиц повреждения своим жертвам.

Их главное преимущество в бою – это их волшебная сила смещения, которая позволяет им, казаться, приблизительно в 3 футах от их фактического местонахождения. Любой нападающий на смещающееся животное делает это с -2 к его Силе Атаки. Кроме того, животные спасаются как файтеры 12-го уровня; добавляя +2 к их броскам кубика.

Чтобы определить истинное положение смещающегося животного и его иллюзии, бросьте 1d10. На 1-5, иллюзия - перед существом, 6-7 налево, 8-9, направо. На 10, иллюзия - позади фактического положения животного. Хотя эта способность волшебна, местонахождение животного не может быть определено рассеиванием или обнаружением магии. Только истинное наблюдение покажет его положение.

Смещающиеся животные не будут использовать свои когти или зубы, если они не в смертельной опасности, или не в бою с очень большим противником. Если они используют их, каждый коготь наносит 1-3 единиц повреждения, а каждый укус наносит 1-8 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Смещающиеся животные плотоядны. Если они не выращивают молодняк, они обычно бегают стаями, создавая просеку дикого разрушения, там где они проходят. Они ненавидят любую жизнь, и иногда будут убивать просто ради удовольствия. Жестокие и порочные, они, однако, никогда не сражаются между собой. Стая – это хорошо-управляемая и высоко эффективная машина убийства. Когда встречаются стаей, смещающиеся животные – смертельная опасность для многих больших существ и как известно, они пожирали целые группы орков, гоблинов и людей. Любое существо, входящее на их территорию рассматривается как потенциальная добыча.

Смещающейся животные спариваются осенью, и детеныши рождаются весной. Спаренная пара смещающихся животных устраивает свой дом в пещере, производя 1-4 детенышей. Детеныши, размером примерно с домашних кошек, рождаются без щупалец и достигают зрелости, хотя и не полного размера, в за 4 месяца. Они остаются в пещере, пока их способности смещения не будут полностью развиты. Это требует двух месяцев, в течение которых детеныши учатся охотиться. Когда это закончено, семейство распадается, и монстры блуждают, присоединяясь к отдельным стаям. При выращивании молодняка, монстры отчаянно защищают свои логовища. Один взрослый всегда остается с детенышами, обычно самка, в то время как другой идет охотиться. Мертвую добычу тащат назад к логовищу, и она будет съедена всем семейством. Логовища усыпаны костями, снаряжением и сокровищами их жертв.

Естественно порочные и почти злые время от времени, смещающиеся животные смертельно ненавидят мигающих собак. Много теорий пытаются объяснять эту вражду. Некоторые мудрецы полагают, что это появляется от антипатии в их характерах – законно добрая мигающая собака была бы естественным врагом существа, столь же дикого и разрушительного как смещающееся животное. Другие доказывают, что это происходит из-за способностей смещения и мигания, которые создают эту антипатию. Они утверждают что, когда эти две способности находятся близко друг от друга, они так или иначе стимулируют возбуждение нервной системы и создают враждебные реакции. Однако столкновения между двумя породами редки, так как они не разделяют одну и ту же территорию.

**Экология:** Смещающиеся животные мало бояться других больших хищников, возможно опасаясь только троллей или гигантов. Некоторые волшебники и алхимики ценят их шкуры из-за использования в некоторых волшебных эликсирах, и предложат за них. щедрую награду Глаза смещающегося животного высоко ценные среди воров считающих что они приносят удачу, и предполагают, что они защитят своего владельца от обнаружения.

Собаки

Дикая Собака Боевая Собака Мигающая Собака Смертельная Собака

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Умеренный Теплые пустыни

Равнины и

подземный

ЧАСТОТА: Обычный Нередкий Редкий Очень Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Уединенный Стая Стая

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любой Любой Любой Ночь

ДИЕТА: Всеядны Всеядны Всеядны Плотоядны

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Полу (2-4) Средний (8-10) Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет (C) Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Законно Добрые Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 4-16 (4d4) Переменное 4-16 (4d4) 5-50 (5d10)

АРМОР КЛАСС: 7 6 5 7

ДВИЖЕНИЕ: 15 12 12 12

HIT DICE: 1+1 2+2 4 2+1

THAC0: 19 19 17 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 2-8 (2d4) 1-6 1-10/1- 10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Сзади Болезнь

75% времени

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет Нет Телепортация Нет

МАГ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (3’ длинной) М (4’-6’ длинной) М (4’ длинной) М (6’ длинной)

МОРАЛЬ: Неустойчивая (5-7) Средняя (8-10) Устойчивая (11-12) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 35 65 270 120

По размеру меньшие, чем волки, внешность дикой собаки изменяется в зависимости от места. Чаще всего она подобна волку, в то время как другие, кажется, объединяют вид волка и шакала.

**Бой:** Дикие собаки сражаются как организованная стая. Они одобряют мелкую дичь, и нападают на людей и человеческие обиталища только во время большого голода. Укус дикой собаки причиняет 1-4 единиц повреждения.

**Логово/Общество:** Дикие собаки имеются почти везде. Они бегают в стаях, во главе с доминирующим самцом. Стая обычно охотится на разнообразную дичь, нападая даже на оленей или антилоп. Щенки рождаются весной. Дикие собаки могут быть приручены, если отделены от их стаи.

**Экология:** Дикие собаки всеядны, и обычно процветают на комбинации охоты и собирания пищи.

Боевые Собаки

Чаще всего это большие мастиффы или волкодавы, они имеют острое чувства обоняния и слух, делающие их незаменимыми при обнаружении злоумышленников. Большинство боевых собак обычно не злые, и редко будут нападать без причины.

Статус боевых собак часто изменялся; некоторые - лояльные и любимые домашние животные, некоторые - сторожевые собаки, другие охотятся на собак, а некоторые обучены для боя.

Мигающие Собаки

**Мигающие собаки** – желтовато-коричневые собаки, которые являются коренастыми и более мускулистыми, чем другие дикие собаки. Они интеллектуальны и применяют ограниченную форму телепортации, когда охотятся.

Нападение мигающих собак хорошо организовано. Они телепортируются туда и сюда без любого очевидного смысла, используя их способности, чтобы поместить себя в лучшее место для нападения. 75% времени они способны напасть на их цели сзади. Собака телепортируется на броске 7 или лучше на 12-стороннем кубике. Чтобы определить, где собака появляется, бросайте 12-сторонний кубик: 1 = перед противником, 2 = левый передний фланг, 3 = правый передний фланг, 4-12 = позади. При мигании, собака будет появляться от 1 до 3 футов от противника и будет способна немедленно напасть.

Мигание - врожденная способность, и животное никогда не будет появляться внутри места, занятого твердым объектом. Если им серьезно угрожают, вся стая исчезнет и не возвратится.

Мигающие собаки интеллектуальны, и говорят на сложном языке лая, тявканья, скуления и рычания. Они обитают на открытых равнинах и избегают человеческих поселений. Логовище будет содержать 3-12 (3d4) щенков 50% времени (1-2 Hit Dice, повреждение/нападение 1-2/1-3 хитпоинтов). Эти щенки могут быть обучены и стоят от 1,000 до 2,000 золотых.

Смертельная собака

**Смертельные собаки** - большие двухголовые собаки, которые различаются по двойному лаю. Смертельные собаки охотятся большими стаями.

Каждая голова независима, и укус наносит 1-10 единиц повреждения. Жертвы должны спастись против яда или получать гниющую болезнь, которая убьет их в 4-24 (4d6) дней. Только заклинание излечения болезней может спасти их. Естественный бросок 19 или 20 на их кубике нападения означает, что противник человеческого размера сбит с ног и нападает с -4, когда способен подняться на ноги снова. Имеется 85% шанс, что смертельные собаки нападут на людей, если их увидят.

Собака, Лунная

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Элизиум и Главный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная или маленькая стая (смотри ниже)

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий до Исключительного (13-16)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально добрые

КОЛИЧЕСТВО: 1 или 2-8 (смотри ниже)

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 30, на двух ногах 9

HIT DICE: 9+3

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: лай, завывание

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Теневой гипнотический узор,

+2 или лучшее оружие, чтобы поразить

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25%

РАЗМЕР: М (3' до плеча)

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 9,000

Часто принимаемые за губительных монстров, лунные собаки – существа живущие на Элизиуме и защитники Сил Добра. Часто они оказываются на Главном Материальном Плане сражаясь со злом везде, где оно себя проявляет.

Лунные собаки выглядят очень похоже на больших волчьих собак. Их странные головы - слегка человеческие во внешности, давая животным очень интеллектуальный взгляд. Передние конечности существ приспособлены к тому, чтобы ходить, и на двух, и на всех четырех ногах. Обычно они темного цвета, в пределах от темно-серого до совершенно черного. Лунные собаки имеют янтарные глаза.

Лунные собаки говорят на собственном языке, а также они могут говорить со всеми собачьими и волчьими. Они могут говорить на общем языке, используя ограниченную форму телепатии.

**Бой:** Горе тем, кто входят в бой с лунной собакой. Эти добрые существа – мощные файтеры и беспощадные противники зла. Их мощный укус причиняет 3-12 единиц повреждения.

Лунные собаки предпочитают нападать своим пронзительным завыванием. Этот лай вреден только для злых существ. Любое злое существо в пределах радиуса 80 футов от лающей лунной собаки затронуто как заклинанием страха, брошенным на 12-м уровне магического использования. Лай дополнительных лунных собак имеет совокупный эффект. Вой также причинит 5-8 единиц повреждения в раунд злым существам в пределах 40 футов. Кроме того, вой причинит настолько интенсивную физическую боль существам их внешних планов злых жизненных ценностей, что они имеют 5% вероятность в воющую лунную собаку, возвратиться к своему плану. Лунные собаки могут скулить, чтобы рассеять иллюзии или лаять для рассеивания зла, однажды в раунд.

Следующие подобные заклинаниям способности (на 12-м уровне использования) доступны лунной собаке по одной, однажды в раунд, по желанию:

Самоизменение, 3 раза в день

Излечение болезней, облизывает, 1 раз в индивидуума в день

Лечение легких ранений, облизывает, 1 раз в индивидуума в день

Танцующие огни

Темнота, 15' радиус

Обнаружение зла, всегда активно

Обнаружение невидимок, всегда активно

Обнаружение магии, всегда активно

Обнаружение ловушек и ям, всегда активно

Улучшенная невидимость

Свет

Зеркальное отражение, 3 раза в день

Не-обнаружение

Оттенки, 1 раз в день

Замедление действия яда, облизывает, 1 раз в индивидуума в день

Стена тумана

Лунные собаки могут становиться эфирными и имеют способность путешествовать в Эфирном и Астральном плане по желанию. Они имеют превосходное зрение, равное удвоенному обычному зрению, включая 60' инфравидение. Объединенное с необычно острым обонянием и слухом, оно предоставляет лунным собакам, приведенные выше способности обнаружения, плюс способность обнаруживать все иллюзии. Нахождение с лунной собакой в течение одного часа или больше снимает обаяние и действует как снятие проклятия.

Когда лунная собака находиться в тени, она способна двигаться специальным способом, эффективно создавая магию, равную гипнотическому узору из теней. Только злые существа будут затронуты. Одновременно каждое доброе существо в пределах области эффективно получит выгоду заклинаний *защиты от зла* и *снять страх*. Лунные собаки не могут нападать или исполнять любое другое действие при создании этого узора теней. Он требует одного полного раунда танца, и простирается на диапазон 50 футов. Лунная собака может рассеивать магию, но выполнение этого немедленно отправит ее на собственный план.

Лунные собаки могут быть повреждены только +2 или лучшим волшебным оружием. Они никогда не удивлены (из-за своих острых чувств) и заставляют противников вычесть 3 из их бросков на неожиданность. Лунные собаки иммунны к заклинаниям страха. Они делают все инстинктивные защиты с +2 премией, и получают повреждение четверть или половину.

**Логово/Общество:** Лунные собаки живут на плане Элизиума. Они – защитники добра и часто будут путешествовать по верхним планам и Главному Материальному плану, чтобы бросить вызов злу.

Лунные собаки дружественны ко всем добрым и нейтральным расам. Но они не долго будут партнерами с кому-либо, потому что они постоянно перемещаются, охотясь на зло.

**Экология:** Лунные собаки часто будут говорить с общинами людей, используя телепатию, чтобы расположить их к добру.

Спрайт

Спрайт Морской Спрайт Пикси

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Луга и Лес Тропический Умеренный

Коралловые рифы Леса

ЧАСТОТА: Редкий Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Сообщество Сообщество

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День Ночь

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Очень (11-12) Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: C (D) R, S, T, X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (Добрые) Хаотично Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 10-100 5-40 (5d8) 5-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 6 5

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 18 (B) 6, Sw 24 6, Fl 12 (B)

HIT DICE: 1 1 1/2

THAC0: 19 19 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием Оружием Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет 25%

РАЗМЕР: S (2' высотой) T (2' высотой) S (2½' высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Элитная (13-14) Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 270 650

Никси Атоми Григи

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Озера Умеренный/Леса Умеренный/Леса

ЧАСТОТА: Редкий Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя Племя Группа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День Ночь Ночь

ДИЕТА: Рыба Травоядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (12) Средний до Очень (8-12) Низкий до Среднего (5-10)

СОКРОВИЩЕ: Q (C) М (X) М (X, Y)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Хаотично Нейтральные Нейтральные (Добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 20-80 (2d4x10) 30-120 (3d4x10) 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 7 4 2

ДВИЖЕНИЕ: 6, Sw (12) 12, Fl 24 (A) 6, прыгают 12

HIT DICE: 1/2 1/2 1/2 +1

THAC0: 20 18 (смотри ниже) 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 2 3 (дротики) или 2 (Мечи)

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием Оружием Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Обаяние Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25% 20% 30%

РАЗМЕР: S (4' высотой) T (1' высотой) T (1½' высотой)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10) Устойчивая (11-12) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 270 270 270

Спрайты - застенчивые и уединенные люди фейри, связанные с другим народом фейри, такими как брауни и лепреконы. Имеется несколько подвидов, включая пикси и никси. Большинство имеют маленькие, полупрозрачные крылья и эльфийские черты.

Обычные спрайты имеют отчетливо эльфийские черты и живут в лугах и лесистых долинах рек. Бескрылые морские спрайты устраивают свои дома на красочных коралловых рифах, живя в гармонии с морскими существами, защищая тонкую экологию рифов, и резвясь в волнах. Естественно невидимые пикси возможно наиболее интеллектуальные и вредные из фейри; они живут в идиллических лесистых местностях и восхищаясь своими шутками изнуряющими путешественников. Никси – водные спрайты, которые живут в пресноводных озерах, и хотя они не испытывают никакого недовольства человечеством, они восхищаются в порабощении мужчин как их вьючных животных. Другие существа сильваны имеющие отношение со спрайтами, включают быстрых атоми и вредных григов, оба обитатели леса.

**Бой:** Спрайты ненавидят зло и уродство, и способны к серьезной воинственности, если их изолированные дома были захвачены орками или чем-нибудь худшим. Они сражаются длинными, тонкими мечами, которые ранят как кинжал человеческого размера, или собственными специальными луками. Луки имеют диапазон половина от человеческого короткого лука и наносят только половину повреждения (1-3 единиц). Наконечники их стрел покрыты специальной мазью, придуманной спрайтами. Любое существо, раненное этими стрелами, независимо от уровня, расы или магической сопротивляемости, должно делать инстинктивную защиту против яда или падать в глубокий длительный сон на 1d6 часов. Обычно спрайты не делают ничего большего, чем отнести свои жертвы подальше от места (часто параллельно конфискуя их оружие), хотя злые существа могут быть убиты.

**Логово/Общество:** Спрайты предпочитают избегать других интеллектуальных существ и живут в тех местах, где они могут иметь много праздников, собраний и сборов. Наиболее часто они собираются залитыми лунным светом ночами для пения и танцев, спрайты земли в долинах рек, а водные спрайты в прибое. Спрайты Земли, живут в лесистых местностях сильваны, они контролируют и защищают леса и изолированные долины рек. Водные спрайты защищают свои водяные территории также хорошо.

Обычные наземные спрайты бессмертны, и никогда не умирают если не убиты. Крошечный размер спрайтов и их опасная окружающая среда сами держат популяцию спрайтов довольно низкой.

Спрайт (стандартный)

Спрайты обычно говорят только на собственном языке, общем языке и эльфийском, но кажется, могут говорить и с млекопитающими лесистой местности и другими существами так или иначе. На расстоянии люди часто принимают спрайтов за бабочек, и предполагается, что большинство лесных существ думает об обычных спрайтах таким же образом.

**Бой:** Спрайты могут стать невидимыми по желанию и обнаруживать добро/зло в пределах 50 ярдов, так что их трудно обмануть, уклоняться или захватить. Когда невидимы, спрайты получают +2 к Силе Атаки против противников, переносящих -4 штраф, чтобы поразить спрайтов.

**Логово/Общество:** Спрайты очень непостоянные, и находят, что даже эльфы слишком серьезно относятся к большинству дел леса.

Только друиды регулярно имеют дело со спрайтами. Некоторые друиды даже получают немного их обучения в компании нескольких спрайтов. Большинство спрайтов любит друидов, из-за их нейтральных жизненных ценностей и за то что их любовь к природе заставляет их видеть лес почти так же как они. В редких случаях, спрайты связываются также и с рейнджерами.

Спрайты живут свободными племенами, выбирая лучшего воина в группе (мужчина или женщина) как группового лидера. Этот лидер признан как тот, кто принимает главные решения и заключает сделки с друидами и эльфами. Но спрайты редко ждут решения своего лидера, часто нападая на злое существо прежде, чем лидер сможет произнести какую-нибудь команду.

**Экология:** Мазь сна спрайтов придумана из лесных грибов. Мазь должна быть оставлена на солнце в течение семи дней. Спрайты используют пустые пни дерева как контейнеры для этого редкого вещества.

Спрайты поддерживают связь с другими племенами спрайтов, так что они знают, кого приглашать на свои частые сборы. Пустынный луг или долина реки никогда не пусты больше чем на десятилетие перед приездом нового клана спрайтов.

Морские Спрайты

Морские спрайты имеют прекрасные, веселые лица, с округленными щеками и широкими, рыбообразными глазами. Их волосы по цвету и структуре как морской водоросли, и достигают длинны до жабер на их шеях, которые позволяют морским спрайтам дышать водой также как воздухом. Их кожа – светло-голубая, гладкая и эластичная. Морские спрайты не имеют никаких крыльев, но паутина растет между их пальцами ног и пальцами. Морские спрайты носят яркие безрукавки из кожи угря, и часто украшает себя украшениями, созданными из сокровищ, найденных в океане.

**Бой:** Приблизительно половина встреченных морских спрайтов несет специальные арбалеты. В руках морских спрайтов, эти арбалеты функционируют подобно легким арбалетам над и под водой. Морские спрайты покрывают свои арбалетные болты сонной мазью спрайтов.

Морские спрайты ненавидят и боятся сагуан, и убивают их, когда они засыпают. Воздушные жители оставлены на близлежащем берегу, если они не вредили, и не пытались вредить коралловому рифу.

Морские спрайты могут становиться невидимыми по желанию и обнаруживать добро/зло в пределах 50 ярдов. Три раза в день, морской спрайт может использовать замедление, прикосновением, на 5-ом уровне способности. Однажды в день, морской спрайт может использовать аэрацию воды как заклинатель 10-го уровня.

Морские спрайты 45%, вероятны, чтобы сопровождаться 1d6 больших плотоядных рыб, типа барракуд. Рыбы действуют как охрана и домашние животные, нападая на любое существо, которое угрожает спрайтам.

**Логово/Общество:** Морские спрайты живут в естественных пещерах в коралловых рифах, или среди больших каверн. Хотя морские спрайты могут дышать воздухом, они редко выходят на землю. Их дома замысловато украшены путаницей морских ракушек, костей, жемчужин, свободно плавающей и красочной любимой рыбой, и артефактами, полученными с затонувших кораблей. Морские спрайты живут в маленьких общинах по четыре или пять семейств. И хотя каждое сообщество во главе со старшим мужчиной, истинная власть часто в руках его супруги.

**Экология:** Морские спрайты едят морские водоросли, маленьких ракообразных и рыбу. Они пасут рыбу и никогда не исчерпывают рифы, на которых они живут. Единственные естественные враги морских спрайтов – это сагуане. Морские спрайты обычно живут в течение нескольких столетий. Они иногда торгуют с морскими эльфами, но никогда не смешиваются с ними социально.

Пикси

Пикси имеют высоту приблизительно 2½ фута. Когда видимы, они походят на маленьких эльфов, но с более длинными ушами. Пикси имеет два серебряных крыла, как у моли. Они носят яркую одежду, часто с кепкой и парой ботинок с длинными и острыми носками. Пикси говорят на собственном языке, общем языке и языке спрайтов.

**Бой:** Пикси несут мечи эльфийского и луки размера. Они используют три типа стрел, и имеют +4 премию к Силе Атаки. Помимо обычных сонных стрел, пикси используют боевую стрелу, которая причиняет 1d4+1 единиц повреждения, и стрелы, которые не наносят никакого физического вреда цели. Пораженные этой стрелой должны делать успешную инстинктивную защиту против заклинания, или переносить полную потерю памяти, которая может быть восстановлена только лечением или ограниченным желанием.

Пикси, однажды в день, может использовать каждую из следующих волшебных способностей, как будто они маги 8-го уровня: *Полиморфирование Себя, Определение Жизненных Ценностей, Рассеивание Магии, Танцующие Огни* и *ESP*. Также однажды в день, они могут делать следующее: стать видимыми пока они хотят этого; создать иллюзии, с аудио и визуальными компонентами; и замешательство причиняемое прикосновением. Их иллюзии не требуют никакой концентрации и действуют пока волшебно не рассеяны. Существо получившее замешательство, должно сделать успешную инстинктивную защиту против заклинания, или переносить его эффекты, пока не применяется снятие проклятия. Также один из 10 пикси однажды в день, может использовать Непреодолимый Танец Отто.

Поскольку пикси обычно невидимы, противники переносят -4 штраф в Силе Атаки. Успешное рассеивание магии против магии 8-го уровня делает любого пикси, в области поражения, видимым на один раунд, после этого они автоматически станут невидимыми снова. Пока невидимы они нападают без штрафа.

**Логово/Общество:** Пикси живут в глубоких лесных пещерах, танцуя на залитых лунным светом полянах под музыку сверчков и лягушек. Они шутники, и они любят сбивать с пути путешественников. Они используют их способности иллюзии, чтобы выполнить это, отсюда и выражение "ведомый пикси" для того, кто потерялся. Они любят пугать дев, ударяя в стену, гасить свечи, и играть в воде.

Пикси любит обманывать скупцов избавляя их от сокровищ, особенно, убеждая их, что что-либо ужасное случится с ними, если они не сделают этого. Пикси не несут никакого сокровища, но иногда имеют запас в своем логовище, чтобы впечатлить посетителей. Пикси используют сокровище, чтобы насмехаться над жадными людьми, а затем сыграть над ними беспощадные шутки, пока они не отказываются от поиска благосостояния пикси. Если жертва не показывает никакой жадности, показывает здравый смысл и юмор относительно их шуток, пикси может позволить этому индивидууму выбрать одно изделие из их запаса.

Пикси живут вместе в сообществе кланов или семейств, которые, кажется, подражают человеческой цивилизации. Каждое семейство имеет фамилию и семейство, и лояльность сообщества очень важна для пикси. Их продолжительность жизни - приблизительно 300 лет.

**Экология:** Пикси едят плоды и нектар. Наиболее известный побочный продукт пикси – это пыль пикси, также известная как порошок исчезновения. Дробление 50 крыльев пикси в прекрасный порошок создает одну дозу порошка исчезновения. Естественно, пикси хмурятся при подобном использовании своих крыльев.

Никси

Никси имеют паутину между пальцами рук и ног, острые уши, и широкие серебряные глаза. Большинство слабые и миловидные, и они слегка бледно-зеленую кожу и темные зеленые волосы. Женщины привлекательны, и часто вплетают раковины и нити жемчуга в свои густые волосы, и они одеваются в скромные обтягивающие покрывала, которые ткут из красочных морских водорослей. Мужчины носят набедренные повязки из тех же самых материалов. Никси могут дышать, и водой, и воздухом; путешествие по земле возможно, но они предпочитают не оставлять свои озера. Никси говорят на собственном и на общем языке.

**Бой:** Если один или большее количество людей проходят в пределах 30 футов от группы никси, никси объединяют свою магию, чтобы создать мощное заклинание обаяния, одно такое заклинание на каждых 10 никси. Жертва должна делать инстинктивную защиту против заклинания с -2 на броске кубика. Прежде, чем заколдованные люди входят в воду, имеется 75% шанс, что рассеивание магии будет ломать обаяние. Как только жертва находится в воде, шанс рассеивания магии снижается до 10%. Никси держат каждого заколдованного раба в течение одного полного года, вынуждая его делать всю их тяжелую работу, но после этого обаяние постепенно проходит, и жертва освобождена. В течение этого порабощения, никси держат заклинание дышать водой на каждом человеческом пленнике. Никси могут использовать это заклинание на любом существе, или рассеивать его, однажды в день; продолжительность заклинания – один день.

Мужчины никси несут кинжалы и охотничьи копья. Охотничьими копьями можно колоть в воде, или они могут быть брошены. Группа из 10 никси может использовать большую рыболовную сеть против противников, кто находящихся вместе с ними в воде. Никси делают одно чистое нападение против AC 10, чтобы поймать в ловушку одно существо человеческого размера, -2 AC для каждой дополнительной жертвы, до пяти полных жертв (и AC 0). Никси иногда используют охранную рыбу в сражении.

Даже с магической сопротивляемостью 25%, никси боятся огня и очень ярких огней, так огненный меч или заклинание света удержит их на расстоянии. Никси пробуют отрицать заклинание Непрерывного Света, вызывая маленькую рыбу, чтобы она кружила вокруг света и затемняла его.

**Логово/общество:** Никси ткут свои дома из живых морских водорослей и их трудно обнаружить (шанс 5% в пределах 20 футов, а дальше невозможно). Никси держит гигантскую рыбу как охрана, или 1-2 гар (20%) или 2-5 пики (8%); их учат повиноваться простым командам. Маленькая яркая, декоративная рыба сохраняется как домашние животные и обучена исполнять сложные приемы. Форель, бас и кошачья рыба пасутся как продовольствие. Никси может также вызвать 10-100 маленьких рыб, которые прибудут за 1-3 раунда.

Племена Никси имеют 20-80 членов, приблизительно треть – молодежь. Семейства имеют 4-8 членов, и племя обычно включает 10-15 семейств, весь связанные через общих предков. Племя никси управляет областью с радиусом 3-5 миль; когда племя становится слишком большим, 2-3 семейства, откалываются формируя новое племя. Никси живут в течение нескольких столетий.

Племена Никси управляются Аквар (водная мать), это наследственный титул, достающийся прямому потомку предка основателя. Она решает главные споры и выбирает наиболее способного воина, на должность Соквара, военачальника, ответственного за охоту и защиту. Аквар учитывает мнение совета старших, чей докладчик называется Луквар, хранитель устной истории племени. Сокровища, ли военные трофеи или результаты работы или удачи, разделены Аквар поровну. Межплеменная конкуренция часто жестокая, и женщины иногда похищаются как невесты, поскольку никси – многоженцы, и имеют 2-3 жен. Никси поклоняется Силам Природы и Воды.

**Экология:** Озера с племенами никси сохраняются чистыми и богатыми рыбой; часто, человеческие рабы работают, чтобы улучшить окружающую среду удаляя хлам и преграды. Артефакты Никси включают драгоценности раковины, жемчуга и опалы, шелк у водных пауков, и микстуры дышать водой.

Атоми

Атоми избегают наиболее вдумчивых существ, но свободно соединяются с григами, и на 20% вероятно будут найденными в их компании. Самые легкие и самые быстрые из всех спрайтов, атоми – меньше 1-фута высотой. Атоми имеют четыре стрекозиных крыла. Их черты эльфийские, их кожа бледная с оттенком зеленого лесистой местности. Одежда Атоми врожденно волшебна, ярка и празднична при одновременном смешивании со средой лесистой местности.

Атоми имеют вдвое больший диапазон слуха чем у людей, и они имеют инфравидение до 90 футов. Их голоса высокие, почти пчелиное гудение. Атоми говорят на собственном языке и часто на языке спрайтов, пикси и некоторого странного общего языка. Также они могут говорить с растениями и животными.

**Бой:** Атоми нападают как файтеры 3-го уровня. Приблизительно 20% атоми несут крошечные арбалеты и копья. Арбалеты Атоми имеют 3-футовый диапазон и причиняют 1d3 единиц повреждения. Копья Атоми причиняют 1d4 единиц повреждения. Оставшиеся атоми вооружены, или копьями (40%), или мечами спрайтов (40%). Атоми имеют следующие волшебные способности, годные к употреблению однажды в раунд как способности 5-го уровня: *Мигание, Невидимость, Проход в Растениях, Говорить с Животными и Вызывание Насекомых*.

Атоми удивлены только на 1; противники переносят -6 штраф броскам на неожиданность. После того как они услышат вторгшегося, скрывшиеся атоми и попытаются вынудить вторгшегося уйти, используя ложные огни, гремящие голоса, и вызванных кусачих насекомых. Повторно вторгшиеся предупреждаются болтами арбалета. Если бой неизбежен, или вторгшиеся – орки, атоми перегруппировываются и нападают. Атоми с копьями летят в и пикируют на удивленных противников (обычно стремление к их posteriors). Нападения Пикирования причиняют двойное повреждение (2d4).

**Логово/Общество:** Атоми живут в верхних ветвях старых твердых деревьев (обычно дубы), одно семейство в дерево. Дом семейства расположен в пустотах дерева, и состоит из ряда крошечных комнат, украшенных стульями из грецких орехов, ковриками сотканными из сосновыми игл, желудевыми блюдами и т.п. Сеть балконов, площадок для приземлений, и веревочных мостов соединяет дома, формируя деревню высоко над этажом леса. Типичная деревня атоми размещает 3d4х10 взрослых и 4d6 детей.

Атоми редко беспокоят посторонних, даже обычных спрайтов (кого они рассматривают как утомительных и слишком серьезных), но иногда они будут помогать заблудившемуся ребенку. О спасенном ребенке хорошо заботятся и его развлекают перед возвращением к внешнему миру.

Концепция домашних животных неизвестна, но атоми часто выращивают грибы "друзья" в их гостиных комнатах.

Атоми имеют свободное лидерство, выбирая вождя, основанного на способности расказывать устные истории и пении.

**Экология:** Атоми травоядны, и находят пищевые привычки своих родственников, довольно отталкивающими. Они больше любят орехи больше плодов, и предпочитают мед, когда они могут обманывать пчел для предоставления им некоторого количества.

Атоми делают совершенные, кусочки на один укус для большинства существ, но иногда станут жертвами злых животных, типа воргов.

Атоми рассматривают магию как силу, связанную с жизнью и очарованы неодушевленными волшебными изделиями. Атоми собирают волшебные изделия и показывают их в своих домах или общинах. Неволшебные сокровища валяются беспорядком и или выброшены или отданы лесным существам, кто ценят такие вещи.

Григи

Григи вредные и непосредственные. Они не совершенно не боятся больших людей и получают большую радость играя с ними.

Григ имеет голову, туловище и руки спрайта, а крылья, антенны и ноги сверчка. Они могут прыгать на большие расстояния. Григи имеют светло голубую кожу, лесные зеленые волосы, и коричневые волосатые ноги. Обычно они носят туники или яркие цветные жилеты с кнопками, сделанными из крошечных драгоценных камней. Григи говорят на языке: атоми, брауни, пикси, спрайтов и общем. Они имеют двойной обычный диапазон слуха и 180-футовое инфравидение. Происхождение григов остается тайной.

**Бой:** Они жестокие (по стандартам спрайтов). Каждый григ несет шесть маленьких дротиков и меч спрайта. Григи получают +2 премию к Силе Атаки с дротиками. Дротики и мечи нанося обычное повреждение, когда используется григами, но только 1 единица повреждения когда используются не григами.

Григи имеют следующие подобные заклинаниям способности, годные к употреблению однажды в раунд на способности 6-го уровня: *Самоизменение, Запутывание, Невидимость, Пиротехника, Подножка* и *Чревовещание*. В лесистых местностях григи передвигаются бесшумно; они удивлены только на 1, в то время как противники переносят -6 штраф броскам на неожиданность. Некоторые григи бросают дротики, в то время как другие прыгают, чтобы напасть, и один скрипач григ (григи никогда не идут без скрипки), играет песню с тем же самым эффектом как Непреодолимый Танец Отто. Все неспрайты в пределах 30 футов от скрипача должны делать успешную инстинктивную защиту против заклинания или танцевать, пока григ не прекращает играть. Григи могут играть в течение часов.

**Логово/Общество:** Григи бродят по лесам в маленьких группах. Они не имеют никаких постоянных домов, но часто спят в членах трентов, или около единорогов (защищающих григов даже до смерти).

Григи осторожны, но доверчивы. Они восхищаются игривыми шутками над большими людьми. Обычные уловки включают кражу продовольствия, разрушение палатки, и использование чревовещания, чтобы делать говорящие объекты. Как только шутка удалась, григи сидят и наблюдают, смеясь над неудачливой персоной. Люди, кто делают из себя дураков, способны мучаться безопасными шутками, пока они не достигают края леса. В той точке, один из григов выходит из укрытия и делает компенсацию подарком, или безопасной безделушкой типа 1d6х100 gp драгоценным камнем (25%) или драгоценной флягой действительно свежего меда (75%).

**Экология:** Григи живут на орехах, ягодах и меде.

Тайновед

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Сообщество

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Гениальный (17-18)

СОКРОВИЩЕ: R

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1 (1-6)

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 (3)

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 10

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЯ: 1-8 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Невидимость, Межразмерная Дверь

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 40%

РАЗМЕР: L (12' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

Тайноведы – раса торговцев, найденная везде, где имеется потенциальная торговля волшебными изделиями. Они появляются как высокие, долговязые, синие гиганты с удлиненными лицами и тонкими пальцами; каждый палец, имеет на одну фалангу больше, чем обычно у большинства гуманоидов. Тайноведы носят простую одежду, хотя попадаются индивидуумы и в более тяжелом доспехе, комбинации кольчуги с пластинами (AC 3).

**Бой:** Для существ их размера, тайновед заметно слаб и не боевит. Они могут защищать себя когда это необходимо, но предпочитают говорить и/или выкупать себя из опасных ситуаций. При входе в область, которая является потенциально опасной (подобно большинству человеческих городов), тайновед, нанимает группу авантюристов как свое окружение.

Тайновед может стать *невидимым*, и может использовать *межразмерную дверь* до трех раз в день, обычно с намерением ухода от боя. Тайновед не чувствует никакого беспокойства относительно отказа от своего окружения в рискованных ситуациях. Также они могут использовать любые волшебные изделия, независимо от ограничений этих изделий. Это включает мечи, палочки, волшебные тома и подобные изделия, ограниченные одному типу класса. Они будут использовать такие изделия если вынуждены драться, и они не могут убежать, но более они часто используют их как товары для обмена с другими.

Тайноведы имеют некоторую форму расовой телепатии, поэтому об ущербе одному тайноведу немедленно известно всем другим тайноведом. Тайноведы не мстят тем, кто травмировал или убил их товарища. Но они отрицательно реагируют на таких индивидуумов, и иметь дело с тайноведами будет почти невозможно пока индивидуум не компенсирует свой поступок.

**Логово/Общество:** Ничего не известно относительно происхождения тайноведов; они прибывают и приходят куда они приглашаются, и найдены во всех известных мирах. Когда они путешествуют, они делают это на кораблях и транспортных средствах других рас. Но обнаружение таких кораблей с тайноведом на борту редко, и подозревается, что тайноведы имеют другой путь путешествия на длинные расстояния.

В наиболее цивилизованных областях, контакт с тайноведом несложен: несколько слов распространенных через местную питейную, через таверны, гильдии и бараки, достаточно, чтобы привести одно из этих существ к заинтересованному лицу. В игровых терминах, имеется базовый шанс 10% в день, обнаружения тайноведа, если герои его активно ищут; случайные увеличения или уменьшения в зависимости от их местонахождения. Тайноведы никогда не устраивают постоянных "магических магазинов".

Запас тайноведов в торговле должен обеспечивать волшебными изделиями, особенно шлемами путешествия между планами, которые позволяют быстрое передвижение с места на место. Высокое качество и универсальность (если высоко оплачены) цены тайноведов делают их доверенными розничными продавцами. Они принимают оплату золотом, или бартером на другие волшебные изделия (как правило большого пальца, затраты должны быть в пять раз выше XP ценности изделия или более высокие).

Тайноведы не несут никакой ответственности за использование изделий, которые они продают. Тайновед будет иметь дело почти с любым. Они часто имеют дело с обеими сторонами в конфликте, заранее зная, что они могли бы уничтожить всех своих потенциальных клиентов в области. Тайноведы не имеют никаких деловых отношений, ни с неоги, ни с существами из других планов, типа гениев, tanar'ri и злодеев. Неизвестно, создают ли тайноведы широкое разнообразие волшебных устройств, или получают их из неизвестного источника.

Имеющие дело с тайноведами находят их прохладными, эффективными и что наиболее важно, не заботящимися о последствиях. Попытка торговаться с тайноведом – это в лучшем случае, рискованное дело. Иногда они проиграют в торговле со смущенной ухмылкой, но также часто обыграют покупателя и выиграют на переговорах. Они не любят угроз, оскорблений или шантажа. Те кто делают это, найдут очень трудным купить надежное снаряжение. Тайновед не будет поднимать свою руку в гневе или мести, ведь имеются более тонкие способы дать ей выход.

**Экология:** Неизвестно, что тайноведы делают с золотом, драгоценными камнями, и магией, которую они собирают. Одна теория говорит, что они нуждаются в таких изделиях для воспроизводства (основание для большого количества похабных тайных шуток), в то время как другие связывают это с производством и приобретением большего количества волшебных изделий. Тайноведы кажутся бесполыми. Никакой молодой тайновед не был виден, и тайноведы строго хранят свои секреты.

Темный Дух

Wraith

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Специальная

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (11-12)

СОКРОВИЩЕ: E

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-12 (2d6)

АРМОР КЛАСС: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 24 (B)

HIT DICE: 5 + 3

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Высасывание Энергии

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Попадание только серебром

или +1 или лучшим

волшебным оружием

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Чемпионская (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000

**Темный дух** - оживший злой дух мощного человека, который стремится поглощать энергию человеческой жизни.

Эти ужасные существа обычно замечены как черные, неопределенные облака в форме человека. Они не имеют никакой истинной сущности, но имеют тенденцию к форме с двумя верхними членами, туловищем и головой с двумя пылающими красными глазами. Эта форма - удобство, рожденное от привычки к наличию человеческого тела.

**Бой:** Прикосновение темного духа повреждает двумя способами. Во-первых, пугающий эффект прикосновения причиняет 1-6 единиц повреждения, даже существам, иммунным к холоду. Во вторых, такое попадание высасывает уровень опыта у жертвы. Это включает хитпоинты и все способности, связанные с этим уровнем, типа использования заклинаний или боевых приемов. Повреждение от холода может быть излечено как обычно, но единицы опыта ушли навсегда и должны быть заработаны снова или волшебно восстановлены.

Темные духи иммунны к обычному оружию. Нападение таким оружием просто проходит через его тело без эффекта. Серебряное оружие причиняет только половину обычного повреждения. Волшебное оружие причиняет полное повреждение, заставляя черный пар выкипать из тела темного духа. Темный дух медленно восстанавливает полные хитпоинты, если оставлен один на по крайней мере на неделю (восстанавливает одну единицу каждые восемь часов). Подобно большинству нежити, темные духи иммунны ко сну, обаянию, обездвиживанию, смертельным и холодным заклинаниям. Они иммунны к отравлению и парализации. Пузырек святой воды причиняет 2-8 единиц повреждения (как кислота) при нанесении удара по телу темного духа. Заклинание оживления умершего уничтожит его, если инстинктивная защита против заклинания не удастся.

Темные духи нападают на людей или полулюдей вместо других существ. Однако, животные будут ощущать их присутствие в пределах 30 футов и отказываться двигаться далее, паникуя если принуждаются. Стая темных духов будет пробовать получить неожиданность при нападении, и будет ждать наиболее выгодного момента, чтобы напасть. Темные духи очень интеллектуальны и имеют тенденцию к нападению на более слабых или отставших членов партии. Любой человек, убитый темным духом становится темным духом с половиной силы под его управлением (например, файтер 10-го уровня станет 5 Hit Die темным духом под управлением темного духа, который убил его).

Это грязное существо не имеет никакой силы при прямом солнечном свете и будет бежать от него. Солнечный свет не может уничтожить темного духа, но существо не может нападать при солнечном свете. Оно избегает ярких (например, непрерывных) световых источников вообще, но будет иногда нападать, если сильно принуждено, чтобы делать это.

**Логово/Общество:** Темный дух - оживший дух мощного, злого человека. Также, они обычно найдены в могилах или местах, где такие мужчины и женщины умерли. Так как такие мужчины и женщины часто захоронены вместе, в случае богатых людей, или с их семействами, темные духи наиболее часто встречаются стаями. Те что умерли или были захоронены одни, могли бы все еще встречаться стаями, потому что человек, умирающий от прикосновения темного духа, становится темным духом под управлением убийцы. Сокровище темного духа - обычно имущество при жизни, теперь захороненное вместе с ним, или сокровище его жертв. Темные духи существуют только, чтобы увековечивать зло, поглощая силу жизни стольких людей сколько возможно. Персонажа, становящегося темным духом, почти невозможно вернуть, требуется специальный квест.

Темный дух не может говорить, кроме как через заклинание говорить с мертвыми. Они, кажется даже не связываются друг с другом, кроме как владелец с рабом для боевой стратегии. Любая попытка говорить с темным духом встречена с презрением, если не с очень мощной партией. В этом случае, темный дух желает только бежать. Темные духи могут быть во власти мощных злых существ, особенно другой нежити, жрецов и волшебников, и сделаны, чтобы служить их желаниям.

**Экология:** Темный дух не имеет никакой надлежащей ниши, не служит никакой полезной цели в природе и не обеспечивает никаких побочных продуктов, которые другие могут использовать. Он не требует никакого питания, убивая только из явной ненависти к жизни. Все природные существа, попробуют избежать присутствия темного духа. Он существует больше на Отрицательном Материальном Плане, чем на Главном Материальном Плане, и таким образом - не естественная часть этого мира.

Тень

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любые руины или

подземные палаты

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Бродячие Группы

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь или Темнота

ДИЕТА: Живые Существа

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-20 (2d10)

АРМОР КЛАСС: 7

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 3+3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Выпивают Силу

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражаются +1 или

лучшим оружием

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Специальный

XP ЦЕННОСТЬ: 420

**Тени** это ожившие существа, которые высасывают силу из своих жертв своим жутким прикосновением.

Тени на 90% необнаружимы везде, кроме самых ярких сред (Непрерывный Свет или его эквивалент), так как они обычно, кажутся, ничем большим, чем их название предполагает. Но в ярком свете они могут быть ясно замечены.

**Бой:** Поскольку тени существуют прежде всего на Отрицательном Материальном Плане, они имеют способность высасывать жизненную силу из своих жертв. Жуткое прикосновение тени причиняет 2-5 единиц повреждения жертве и высасывает одну единицу Силы. Потерянные единицы Силы возвращаются через 2-8 ходов после прикосновения. Если человек или получеловек уменьшен тенью до нулевой Силы или нулевых хитпоинтов, тень выпила его силу жизни, и противник также становится тенью. Недавно возникшая тень вынуждена присоединиться к бродячей группе и вести жизнь зла. Другие живые существа просто падают от усталости (если уменьшены до нулевой Силы) или падают без сознания (если уменьшены до нулевых хитпоинтов), где они оставлены умирать или быть затравленными снова после пробуждения.

Тени иммунны, к заклинаниям сна, обаяния и обездвиживания и незатронуты холодом. Они могут быть изгнаны клериками.

**Логово/Общество:** Тени путешествуют свободно организованными стаями, которые свободно бродят по древним руинам, кладбищам и подземельям. Они специализируются в наведении ужаса на своих жертв.

Тени не имеют никаких лидеров и таким образом проводят большинство своего времени, бесцельно бродя по заброшенным местам. Вопреки популярной вере, тени не копят сокровищ. Фактически, эти земные безделушки только помогают напоминать им об их прежней жизни. Вместо этого, разъяренные тени бросают все сокровища, которые они находят, в какое-то определенное место (часто на дно хорошей и глубокой ямы), где оно находится вне поля зрения банды. Поэтому кажется, что удаление сокровищ теней было бы весьма легким делом (даже привлекательным), если бы не факт, что тени нападают на все живые существа без колебания, независимо от их намерений или угрозы.

**Экология:** Согласно наиболее хорошо осведомленным мудрецам, тени, кажется, были волшебно созданы, возможно как часть некоторого древнего проклятия, наложенного на некоторого давно мертвого врага. Проклятие воздействует только на людей и полулюдей, так что кажется, что оно воздействует на душу или дух. Когда жертвы больше не могут сопротивляться, или из-за потери сознания (хитпоинтов) или из-за физического истощения (единицы Силы), проклятие активизируется, и большинство сущности персонажа перемещается на Отрицательный Материальный План. Только тень их прежней личности остается на Главном Материальном Плане, и трансформация всегда делает жертву ужасно безумной и бесспорно злой.

Все попытки снимать проклятие с захваченных теней потерпели неудачу, таким образом обеспечивая большее количество ключей в природу беспорядка. Заклинание ограниченного желания оказывается только частично успешным возвращая жертву в течение часа, но остается бесполезным постоянно. Есть идея, что полное желание, сопровождаемое заклинанием лечения, могло бы быть способно к восстановлению тени к ее прежнему состоянию, но снова должно быть подчеркнуто, что это - только теория.

К счастью, тени редко оставляют свои логовища, и смелая партия, желающая спасти потерянного файтера или волшебника имеет довольно много времени на это предприятие и спасение их друга, при условии, что никто больше не исследует логовище и не убивает неудачливого героя, пока он в форме тени.

Первоначальное тело жертвы разрушено когда она изменена в тень, или проклятием непосредственно или незащищенным перемещением на Отрицательный Материальный План. В любом случае, убийство тени - просто случай разрушения связи между Главным Материальным и Отрицательным Материальным Планами.

Тренты

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой лес

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Роща

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Фотосинтез

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Q (x5), X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрый

КОЛИЧЕСТВО: 1-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 7-12

THAC0: 13 (7-8 HD),

11 (9-10 HD),

9 (11-12 HD)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Переменное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Никогда не удивлены

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: H (13'-18')

МОРАЛЬ: Чемпион (15-16)

XP ЦЕННОСТЬ: 7 HD: 2,000 (+1000 в Hit Die)

Тренты странно связаны, и с людьми, и с деревьями, объединяя черты обоих видов. Мирные по природе, тренты могут причинять большие повреждения когда разбужены и возмущены. Они ненавидят злые вещи и несдержанное использование огня.

Тренты почти неотличимы от деревьев. Их кожа – толстая, текстурированная, коричневая кора. Их руки скрючены подобно ветвям, а их ноги, сомкнутые вместе подобны стволу дерева. Выше глаз и на голове – множество меньших ветвей, с которых свисают большие листья. Зимой листья трента окрашиваются в осенние цвета, но редко опадают. Тренты очень интеллектуальны и часто говорят на множестве языков, включая их собственный, эльфийский, карликов, общий, и поверхностное знание примерно всех других гуманоидных языков (по крайней мере достаточно, чтобы говорить "Уходи из моих деревьев!").

**Бой:** Боевые способности трентов изменяются в зависимости от их размера. Молодые тренты (13 или 14 футов) имеют 7 или 8 Hit Dice и причиняют 2-16 единиц повреждения в нападение. Тренты средних лет (15 или 16 футов) имеют 9 или 10 Hit Dice, соответственно, и причиняют 3-18 единиц повреждения в нападение. Старые тренты (17 или 18 футов) имеют 11 или 12 Hit Dice и причиняют 4-24 единиц повреждения в нападение.

Из-за их жесткой, подобной коре кожи, тренты имеют превосходный Армор Класс против, почти любого оружия. Их единственная слабость – это огонь. Любые огненные нападения против трента получают +4 к попаданию, и +1 к повреждению. Кроме того, тренты спасаются против всех огненных нападений с -4. Эта слабость к огню также применяется и к оживляемым деревьям, управляемым трентом.

Тренты имеют способность оживить обычные деревья. Один трент может оживить до двух деревьев. Чтобы искорениться обычному дереву требуется один раунд. После этого оживленное дерево может передвигаться по норме 3 в ход и сражаться как взрослый трент (12 Hit Dice, два нападения, 4-24 единиц повреждения в нападение). Трент должен быть в пределах 60 ярдов от дерева, которое он пытается оживить. Оживленные деревья теряют способность передвигаться, если ожививший их трент, выведен из строя или перемещается больше чем на 60 ярдов от них.

Тренты (независимо от размера) и управляемые трентами деревья могут причинять структурное повреждение при нападении на здания или укрепления.

**Логово/Общество:** Тренты живут в маленьких общинах, обычно среди старых лесов твердого дерева (дуб, клен, красное дерево и т.д.). В лесах тренты редко показывают себя, предпочитая не взаимодействовать с большим количеством преходящих форм жизни (все с продолжительностью жизни 500 лет или меньше). Люди и полулюди имеют только небольшой шанс определения трента, пробующего гармонировать с деревьями. Рейнджеры имеют справедливый шанс определения трента (10% за каждый уровень).

Тренты нетерпимы ко злу, особенно, когда это огонь и экстравагантное разрушение деревьев. Они страстно ненавидят орков и гоблинов, и имеют тенденцию быть подозрительными к любому несущему топор.

Тренты безразличны к сокровищам, и обычно размещают все такие изделия где-нибудь вне поля зрения, например под большим камнем. Иногда трент может быть убежден уступить его сокровища, но только когда некоторая великая добрая воля была выполнена этим великодушием.

**Экология:** Тренты, подобно всем деревьям, получают пропитание через фотосинтез. Тренты часто спят в течение долгих периодов времени (где-то от нескольких дней до нескольких лет) в течение которого их короткие корни укореняются в земле, собирая воду и полезные ископаемые из почвы. Воспроизводство – через стебли ветвей, которых тогда женские тренты защищают и заботятся, пока стебли не вырастают.

Продолжительность жизни трента не известна, но это по крайней мере несколько тысяч лет. Когда они становятся старше, тренты станут медленнее и менее проворными, засыпая на более длительные периоды и говоря о меньшем количестве вещей, которые существуют сейчас и о большем количестве вещей, которые были. В конечном счете старый трент не будет пробуждаться, укореняясь в том месте, где он спит и проживая остальную часть своей жизни как обычное дерево.

Троглодиты

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземный и Горный

ЧАСТОТА: Обычный

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: A

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 10-100

АРМОР КЛАСС: 5

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 2

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-2/1-2/2-5 или 2-8 оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри Ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри Ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высотой)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: Обычный: 120

Охрана: 175

Подвождь: 270

Вождь: 650

**Троглодиты -** воинственная раса плотоядных гуманоидных рептилий, которые живут в естественных подземных пещерах и в трещинах и щелях гор. Они ненавидят человека, больше других существ и часто совершают кровавые набеги на человеческие общины в поисках продовольствия и стали.

Тело троглодитов высотой приблизительно 6 футов, покрытое грубыми жесткими пластинками, и имеет зубастую голову ящера. Самцов легко отличить от самок по плавниковому гребню, который бежит поперек их голов и вниз их шей. Цвет обоих полов изменяется из-за способности троглодита изменять цвет кожи, но сероватый коричневый наиболее обычный. Большинство троглодитов носит немногим больше, чем кожаный пояс с оружием, с возможно небольшой мешок полусвежего мяса. Лидеры украшают свои пояса, кусками стали, признаками силы в культуре троглодитов. Троглодиты имеют превосходное инфровидение (90-футовый диапазон). Они говорят на собственном языке и ни на каком другом.

**Бой:** Пятьдесят процентов троглодитов используют свои зубы и когти. Остальные 50% используют оружие: мечи (5%), каменные боевые топоры (10%), каменные утренние звезды (10%), или два троглодитских охотничьих копья (25%). Из специального примечания - троглодитское охотничье копье. Эти большие дротики предоставляют +3 премию к Силе Атаки когда брошены троглодитом; они причиняют 2d4 единиц повреждения. Эта премия отражает большой навык троглодитов с этими дротиками. Приблизительно 25% троглодитов несет два таких дротика сразу.

Троглодиты предпочитают засады фронтальным нападениям. Их любимая тактика, выбрать часто используемую горную или подземную дорогу и затем использовать их способность хамелеона гармонировать с окружающими камнями. Когда вероятная цель проходит мимо, троглодиты швыряют в них охотничьи копья (это нападение дает противникам -4 штраф к их броскам на неожиданность, но только для первого раунда). После второго залпа, троглодиты бросаются на свои несчастные жертвы.

Когда троглодиты возмущены или заняты в рукопашной схватке, они выделяют масло, которое пахнет чрезвычайно отвратительно для всех людей и полулюдей. Если их подводит инстинктивная защита против яда, они теряют 1d6 единиц Силы. Эта потеря остается в силе в течение 10 раундов.

**Логово/Общество:** Троглодитов живут кланами, каждый клан во главе с вождем (обычно самый большой и наиболее внушающий страх троглодит). Множество подвождей также присутствует, выбранные из тех троглодитов, что наиболее сильны в сражении. Ранг свободный и обычно повод для ссор. Большинство вождей руководит ими только пока сильны, и у клана достаточно еды.

На каждые 10 встреченных троглодитов, имеется один лидер с 3 Hit Dice. На каждых 20 имеются два подвождя, каждый с 4 Hit Dice. Группы в 60 или более, всегда включают вождя клана. Вождь 7 футов высотой, имеет 6 Hit Dice, и сопровождается 2d4 охраной с 3 Hit Dice каждый.

Троглодиты обычно устанавливают их логовище около человеческого или получеловеческого поселения. Это позволяет им захватывать, и поселенцев и их домашний скот. Само логовище - обычно большая пещера или каверна с множеством меньших комнат, примыкающих к ней для женщин и детенышей. Логовища Троглодитов содержат множество женщин, равное 100% мужчин. Женщины имеют 1+1 Hit Dice и сражаются до смерти защищая потомство. Число детенышей приблизительно 50% мужского населения и они не боеспособны.

Троглодиты ценят сталь прежде всего остального, и используют ее, чтобы делать охотничьи копья и как показатель богатства. На себе троглодиты не несут, ничего стоящего, но их логовища могут содержать значительные сокровища, накапливающиеся после их набегов. Часто это богатство небрежно рассыпано вокруг, смешано с полусъеденным продовольствием, или засунуто в какой-нибудь глухой угол.

Безлунными ночами, партии из 50 или большего количества троглодитов, устраивают набег, в поисках стали и продовольствия. Эти нападения обычно нацелены на человеческие поселения, где троглодиты могут использовать их инфровидение и их способности хамелеона с максимальным преимуществом.

**Экология:** Строго плотоядные, троглодиты предпочитают человеческую плоть всем другим, но они не будут смущаться пожирать фактически все, что они смогут поймать, включая членов других кланов троглодитов. Немного существ охотятся на троглодитов, из-за их вкуса, так как считают их даже более мерзкими, чем их аромат.

Тролль

Тролль Двухголовый Пресноводный Соленая вода

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Озера/реки Любое побережье

ЧАСТОТА: Нередкий Очень редкий Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа Группа Группа Группа

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь Любое День Ночь

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Средний (8-10) Низкий (5-7) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Q (D) Q (D) Qx4 (C) (D)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злой Хаотично Злой Хаотично Злой Хаотично Злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-12 1-3 1-6 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 4 3 2

ДВИЖЕНИЕ: 12 12 3, Sw 12 3, Sw 12

HIT DICE: 6+6 10 5+5 6+12

THAC0: 13 11 15 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 4 3 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 5-8/5-8/5-12 5-8/5-8/1-12/1-12 2-5/2-5/3-12 1-4/1-4/9-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Регенерация Регенерация Регенерация Регенерация

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (9') L (10') L (8') L (10')

МОРАЛЬ: Элитная (14) Чемпион (15-16) Элитная (14) Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 3,000 650 1,400

Пустынный Спектральный Гигантский Ледяной

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая пустыня Любой лес Любая земля Арктический

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Племя Племя

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое Ночь Любое Любое

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Очень высокий (11-12) Низкий (5-7) Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: C C C Q (D)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой Хаотично злой Хаотично злой Хаотично злой

КОЛИЧЕСТВО: 1 (10% 1-6) 1 1-12 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 0 4 8

ДВИЖЕНИЕ: 12 12 12 9

HIT DICE: 7+7 8 8 2

THAC0: 13 13 13 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 3 1 оружие 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-6/2-6/3-10 3-6/3-6/3-10 2d6+7 1-8/1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность Нет Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Регенерация Смотри ниже Регенерация Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (9') L (10') L (10') L (8')

МОРАЛЬ: Фанатичная (17-18) Чемпионская (15) Фанатик (17-18) Устойчивая (11)

ЦЕННОСТЬ XP: 1,400 1,400 1,400 175

Тролли – это неприятные плотоядные и они могут быть найдены во всех климатах, от арктических пустошей до тропических джунглей. Большинство существ избегает этих животных, так как тролли не знают никакого страха и непрерывно нападают когда голодны. Их структура кажется тонкой и хилой, но они обладают удивительной силой. Их руки и ноги длинные и неловкие. Ноги большие трехпалые, и широкие, мощные руки с острыми когтями. Прорезиненная кожа троллей окрашена мховым, зеленым, пятнисто-зеленым, и серым или гнилым серым. Корчащаяся, похожая на волосы, масса вырастает из их черепов и обычно она зеленовато-черная или железно-серая в цвете. Их унылые, глубоко посаженные черные глаза обладают 90-футовым инфравидением. Самки легко отличимы от самцов; они больше и более мощные.

Тролли ходят вертикально, но сутулятся вперед ослабевающими плечами. Походка троллей неровная и, при быстром беге, руки свободно свисают и волочатся по земле. При всей своей неуклюжей внешности, тролли очень проворны. Они - мастерские верхолазы, и могут залезать даже на отвесные утесы с 80% шансом успеха. Тролли имеют плохой слух, но их обоняние превосходно.

Тролли не имеют никакого собственного языка, используя "троллий язык", гортанная путаница общего языка, а также языка гигантов, гоблинов, орков и хобгоблинов. Троллий язык очень различается, и тролли из одной области - только 25% вероятны, чтобы быть способным говорить с троллями из другой области.

**Бой:** Тролли нападают двумя когтистыми лапами и зубами, и они могут нападать на нескольких противников. В редком случае, если тролль владеет оружием, он нападает с +8 премией повреждения. Тролли регенерирует по удивительной норме. Через три раунда после первой крови, существа восстанавливают 3 хитпоинта в раунд пока полностью не излечиваются. Тролли, уменьшенные до 0 или меньше хитпоинтов падают на землю, выведенные из строя, но не убитые. Выведенные из строя тролли продолжает регенерировать и встают, чтобы сражаться, как только они приобретают положительное число хитпоинтов.

При использовании острого оружия, возможно отрезать тонкие члены от тролля (необходим естественный 20 с острым оружием). Отрезанные члены продолжают сражаться после отрезания от тела (руки хватают, головы кусают и т.д.). Нападения отрезанными членами - в обычных возможностях, чтобы поразить. Отрезанные члены сражаются до конца сражения, а затем приползают назад и снова соединяются с телом, как только сражение закончено. Члены, неспособные достигнуть тела, умирают в пределах 24 часов, но это имеет небольшие последствия так как тролли начинают регенерировать потерянные части тела (включая голову) в пределах недели. Если тролль расчленен и рассеян, самая большая часть выживает и регенерирует. Другие умирают в пределах одного дня, если они не могут воссоединяться с этой частью. Только огонь и кислота причиняют постоянное повреждение троллю. Эти формы нападения уничтожают его регенеративную способность. Тролль уменьшенный до 0 или меньшего количества хитпоинтов и погруженный в кислоту или сожженный огнем, убит.

Тролли не имеют никакого страха смерти, и начинают бой, дико молотя и кусая своих противников, кто бы ни был самым близким. Они иногда (25%) бросают камни перед схваткой с их жертвами. Брошенные камни имеют максимальный диапазон 20 ярдов, весят от 10 до 20 фунтов, и причиняют 1d8 единиц повреждения. Если находятся перед большим естественным или волшебным огнем, тролли пробуют найти некоторый путь вокруг огня. Тролли объединяют голодный аппетит с ограниченным интеллектом, так что они часто отвлекаются и прерывают преследование 50% времени, чтобы подбирать продовольствие, брошенное бегущей добычей.

**Логово/Общество:** Тролли могут выживать во всех климатах, но предпочитают плотные леса и подземелья, так как яркий солнечный свет вреден для их глаз; тролли не переносит никаких боевых штрафов из-за этого. Они обычно устраивают свои логовища в пещерах, используя большие валуны, чтобы блокировать вход. Внутри пещеры тролля - множество грубых гнезд, сделанных из соломы и травы, плюс рассеянные кости и сокровище их жертв. Если не имеется никаких пещер в области, тролли самостоятельно выроют тролье логово и закрывают его отверстие прутьями и листьями. Трольи логова обычно строятся около деревьев и на 90% не обнаружимы. Любой, кто наступает на тролье логово на 75% вероятно, провалится в покрытую листвой дверь и упадет в логово под ней.

Тролли живут в маленьких стаях от 3 до 12 троллей во главе с доминирующей самкой, действующей как шаман/вождь. Она использует заклинания священника на 7-ом уровне; сферы типично включают Обаяние, Предсказание, Солнце (только Темнота) и Погода. Лидерство сохранено только в бою, так что поединки из-за статуса довольно часты. Часто тролли разрывают друг друга на части, но эти сражения никогда не фатальны. Однако, это традиция троллей, чтобы отбросить голову проигравшего на большое расстояние от места сражения, и часто проигравшие должны сидеть и ждать в течение недели, пока не отрастет их новая голова.

У старшей самки немного обязанностей. Она ведет троллей ночью за едой, бегущих вприпрыжку, нюхая воздух в поисках добычи. Если запах найден, тролли ураганно атакуют, стараясь добраться туда первыми, и испуская громкий крик, как только добыча найдена. Взамен являющийся лидером охоты, шаман получает право выбора супругов в стае. Самки рождают единственного тролля однажды каждые пять лет.

Тролли постоянно голодны, пожирая все, от простых личинок, до медведей и людей. Их логовища часто располагаются около человеческих поселений или около проторенных дорог, но не из-за того, что тролли организуют сопротивление несущим огонь людям. Блуждающие тролли, в поиске нового логовища, путешествует ночью и спят днем. Голодные от ходьбы, эти стаи, при случае, нападают и пожирают целые гуманоидные деревни.

**Экология:** Тролли охотятся на всех кроме наиболее мощных существ. Они уважают и боятся драконов, но они ненавидят гигантов добрых жизненных ценностей и часто с ними воюют. Зеленая кровь троллей используется, чтобы произвести противоядия и лечащие микстуры. Кровь из одного тролля, стоит 400 gp, может дать три таких микстуры.

Гигантский Двухголовый Тролль

Этот свирепый гибрид тролль/эттин имеет пятнистую зеленовато-коричневую кожу, и их одежда - обычно изъеденные молью тряпки или шкуры животных. Двухголовые тролли используют троллий язык, как свой. Хотя они только частично эттины, эти монстры сохраняют многие из способностей троллей. Они регенерируют подобно троллям, но только 1 хитпоинт в раунд, но разъединенные члены не могут снова прижиться (их более толстые члены не отрубаются на броске 20). Двухголовые тролли нападают двумя когтями и двумя укусами. Оба нападения укуса - против одного противника, но когти могут быть направлены против различных противников. Тролль, хотя и редко, может владеть оружием с +6 премией повреждения. Подобно эттинам, двухголовые тролли удивлены только на 1. Эти существа живут во влажных, подземных пещерах и могут быть найдены, ведя группы своих меньших родственников троллей.

Пресноводный Тролль (Скраг)

Эти имеющие жабры тролли, также называемые скрагами или речным троллями, являются наиболее неприятными из всех троллей. Речные тролли, как их название и подразумевает, путешествуют по воде в поисках жертв. Их руки тонкие и хилые, но их рты широки и имеют множество острых как иглы клыков. Их цвет располагается от голубо-зеленого до маслинового. Скраги имеют все способности обычных троллей, но они регенерируют только когда погружены в пресную воду. Скраги могут выходить из воды на один час, и часто ходят по берегу в поиске добычи. Речные тролли пожирают все, что они поймают, но предпочитают гуманоидов и очень любят карликов.

Скраги – хитрые охотники и часто несут с собой несколько безделушек. Они кладут драгоценные камни около края воды и ждут кого-то, кто позариться на них, чтобы утащить его вниз. Другие ловушки включают закапывание в песок, в мелкой воде, и ожидание когда кто-то наступит на них, или запутывая рули маленьких лодок. Речные тролли иногда гнездятся под мостами или около лодок или паромов, требуя пошлину в обмен на проход. Пошлина разная, но в среднем эквивалент одной коровы в неделю, на тролля. Домашний скот и дети часто исчезают, когда речные тролли селятся рядом. Шаманы Скраги также имеют доступ к Элементным (водным) заклинаниям.

Морской Тролль (Морской Скраг)

Подобно пресноводным скрагам, морские скраги могут дышать воздухом в течение одного часа и имеют все способности обычного тролля, кроме того что они регенерируют только когда погружены в соленую воду. Большие, зеленые и горшкообразные, морские скраги толстокожие и трудно обнаружимые. Мягкие волосы, цвета морских водорослей, свисают до их плеч. Их ноги широкие и перепончатые, помогающие им плавать. В то время как их члены короче и более слабые чем таковые обычного тролля, их рты большие и заполнены сотнями острых как иглы зубов. Морские скраги могут существовать на рыбе и ракообразных, но жаждут человеческой плоти. Они создают свои логовища в мелких океанских пещерах или под городскими доками. Они появляются из своих пещер ночью, поднимаясь по сходням на корабли в поисках моряков, или охотятся на пирсах за прогуливающимися парами или одинокими пьяницами. Их нападения быстрые и тайные; обычно они охотятся стаями от четырех до шести, но иногда, несколько дюжин может нападать на большой корабль. Морские скраги шаманы также имеют доступ к Элементным (водным) заклинаниям.

Пустынные Тролли

Пустынные тролли – обычно загорелые, но могут изменять свой цвет от обесцвеченного загара до пятнистого коричневого камня, причиняя -2 штраф броскам на неожиданность противников. Их острые чувства и животная хитрость уменьшают возможность их удивить до 1/10. Подобно обычному троллю, пустынные обычно нападают двумя когтями и укусом.

Пустынные тролли иммунны к обычному огню, высокой температуре и холоду. Они не регенерируют кислотное повреждение, повреждение от волшебного огня, или оружия огненного дыхания. Кроме того, они переносят повреждение от обычной воды, которое не может быть восстановлено. Обычная вода причиняет 1d4 единиц повреждения в пузырек, 2d4 единицы во флягу, и 4d4 единиц в мех. Графин бесконечной воды, нацеленный непосредственно на пустынного тролля (требуется успешная Сила Атаки) причиняет 25 единиц повреждения в раунд. Очищенная вода (включая обычную и святую воду) причиняет двойное повреждение. Микстура приятной воды причиняет 6d6 единиц повреждения и тролль должен сделать инстинктивную защиту против яда или умереть.

Эти тролли более жесткие и более стойкие чем их более обычные коллеги, но они также более уединенные. Они прячутся на границах обжитых областей, подстерегая путешественников и загрязняя источники чистой воды.

Призрачный Тролль (Тролль Темный Дух)

Призрачные тролли, формируется только в темноте, замученные памятью о жизни. Они пытаются убить все живые существа, с которыми они встречаются. Походя на обычных троллей во всех отношениях кроме цвета, их реактивная черная кожа и волосы делает их легко отличимыми от других троллей. Призрачные тролли имеют те же самые нападения как и обычные тролли и могут делить их среди нескольких противников. Необходимо серебро или волшебное оружие, чтобы напасть на них, делая заключительное успокоение призрачного тролля даже более хитрой задачей.

Будучи ожившими, призрачные тролли могут быть изгнаны жрецами, как если бы они были призраки (спектры). Отмечено, что гуманоид, убитый призрачным троллем становится им непосредственно через три дня, если надлежащая церемония похорон не была выполнена жрецом религии жертвы. Призрачные тролли исчезают в прямом солнечном свете. Они не получают повреждение от солнечного света, они просто исчезают из вида и вновь появляются в том же самом месте в сумерках. Даже захваченные без сознания, или пойманные во временном стазисе, избежали постоянного заключения таким образом.

Гигантские Тролли

Гигантские Тролли – отвратительные гибриды тролля и гиганта с холмов. Они походят на обычных троллей во всех отношениях, кроме своего неестественного размера. Их кожа красновато-коричневая, и они имеют красноватые глаза.

Несмотря на их горшкообразную внешность, гигантские тролли очень сильны и причиняют повреждение подобно гиганту с холм, когда они используют свое любимое оружие нападения – большую острую дубину, сделанную из ствола дерева или домашней древесины. Эти дубины причиняют 2d6+7 единиц повреждения. В тех редких случаях, когда гигантский тролль не имеет никакого оружия, кроме его когтей, он причиняет 1d6+1 единицу повреждения; как и со всем троллями, нападения когтями могут быть разделены среди различных противников по мере необходимости.

Вместо использования своих когтей, безоружные гигантские тролли, более вероятно, захватят добычу среднего размера в свои большие руки и будут владеть борющейся жертвой как дубиной, колотя новую цель этим телом. Сверьтесь с правилами рукопашного боя в Руководстве Мастера Подземелья для руководящих принципов.

Гигантские тролли, сражающиеся со многим маленькими и среднего размера противниками, в первую очередь попробуют захватить и зашвырнуть воинов на близлежащие деревья, получая большее количество времени, чтобы иметь дело с более мягкими, более слабыми врагами. Обратите внимание, что подобно гигантам с холмов, гигантские тролли могут ловить снаряды 25% времени, если в они досягаемости, и могут швырять валуны, которые причиняют 2d8 единиц повреждения.

В отличие от обычных троллей и их более близких родственников, гигантские тролли никогда не нападают укусом. Это следствие того, что они намного более высокие чем пища, которую они любят больше всего (гуманоидов, конечно), и они находят трудным согнутся вперед с гибкостью, которую имеют обычные тролли. Также, голова гигантского тролля, больше чем любая другая часть анатомии гибрида, и является почти идентичной голове гиганта с холм, за исключением того, что их кожа красновато-коричневая. Гигантский тролль также не имеет бритвенно острых зубов обычного тролля, которые очень многих пугают.

Гигантские тролли регенерируют повреждение как обычные тролли, но по норме 2 хитпоинта в раунд. Они не могут снова прикрепить отрубленные члены. Прежде чем гигантский тролль может быть убит ему должно быть причинено, по крайней мере 10 единиц огненного повреждения. Если это условие не выполнено, и гигантский тролль уменьшен до одного хитпоинта, дальнейшее повреждение не имеет никакого эффекта, кроме как предотвращая регенерацию.

Они имеют очень острое обоняние и 90-футовое инфровидение. Гигантских троллей боятся во всем мире, не только за их ужасную способность восстанавливать причиненное им повреждение, но они также обладают мощью и силой гигантов с холм (внушающих собственный страх). Эта комбинация – слишком смертельная, и даже хуже, ведь гигантские тролли путешествуют в свободных племенных группах по 1d12 членов. Они редко встречены по одному. Логовища гигантских троллей всегда содержат 2d6 обычных троллей, действующих как простые лакеи (и иногда продовольствие) для своих больших родственников.

Гигантские тролли найдены почти в любом климате. Гигантские тролли находятся в добрых отношениях с сильными племенами гигантов с холмов, у которых они служат как отборные персональные охранники для правящего руководителя.

Ледяной Тролль

Ледяной тролль меньший, более интеллектуальный родственник обычного тролля, и вероятно, результат волшебного экспериментирования. Он близко походит на своего более обычного родственника, но имеет полупрозрачную, очень холодную кожу. Ледяные тролли известны своей хитростью, это злые существа, которые держат людей и полулюдей как домашний скот. Поскольку ледяные тролли нуждаются в воде, чтобы регенерировать, они никогда не оставляют свои озера и реки, и создадут сложные ловушки, чтобы соблазнить свою добычу.

Ледяные тролли организованы и достаточно интеллектуальны, чтобы знать свои слабости, и редко начинают сражение в неудобных для себя условиях. В отличие от их больших и менее интеллектуальных родственников, они не несутся в бой вслепую, но будут пробовать выбрать более слабых противников одного за другим, надеясь захватить живую добычу. Ледяные тролли вообще нападают с когтями по 1d8 хитпоинтов повреждения каждый, но как известно, в редких случаях используют и оружие (10%), с дополнительной +4 премией к повреждению из-за Силы. Нападения могут быть направлены против различных противников.

Регенеративные способности ледяных троллей не столь большие как у обычных троллей. Ледяной тролль должен быть погружен в воду, чтобы быть способным восстановить 2 хитпоинта в рукопашный раунд. Существа часто держат свое тело в мелком водоеме, чтобы иметь это преимущество.

Из-за тонкой, ломкой природы ледяного тролля, возможно отрубить один из членов существа острым оружием, при естественной Силе Атаки 20 острым оружием. Отрубленные члены также восстанавливают 2 хитпоинта в ход, пока они погружены в воду. Если отрубленный член не в контакте с водой, он продвинется на 30 футов в поиске воды, всегда перемещаясь к ней, если она находится в диапазоне. Огонь и кислота – это единственные формы нападения, которые отрицают регенерацию ледяного тролля.

Из-за физиологии ледяного тролля, огненные нападения удваивают повреждение. Ледяные тролли не затронуты холодными заклинаниями, и из-за своей волшебной природы, они могут быть поражены только волшебным оружием или снарядами.

Ледяные тролли живут группами по 7-12 в арктических и субарктических регионах, около открытой воды. Поскольку они меньшие и менее эластичные, чем их большие родственники, они развили более высокое чувство сотрудничества, чтобы остаться в живых. Каждая группа имеет лидера, обычно наиболее интеллектуального. Лидеры ответственны за охрану групповых ценностей и хорошее питание.

Ледяные тролли живут около обжитых областей, надеясь подстеречь и захватить людей и полулюдей. Ледяные тролли часто будут ставить ловушки и приманки для авантюристов, используя сокровище, которое они захватили у ранее захваченных групп. Поселения также обеспечивают более обычный домашний скот, который, хотя и менее предпочтителен, чем человеческая плоть, рассматривается съедобным во время голода. Ледяные тролли устраивают свои логовища около рек или озер. Здесь ледяные тролли соберут все свои сокровища, также как 5-20 человеческих или получеловеческих пленников. Эти заключенные хорошо сохраняются, они питаются зерном и овощами, так чтобы ледяные тролли никогда оставались слишком долго без продовольствия.

Ледяные тролли спариваются весной и рождают одного ледяного тролля младенца в конце осени. Когда племя ледяных троллей становится слишком большим, оно раскалывается, одна группа уходит, чтобы найти новое логовище. Ледяные тролли, которые живут в арктических регионах часто, охотятся на remorhaz, и даже будут охотиться на уединенного ледяного гиганта. Кровь ледяного тролля часто используется при изготовлении мечей жгучего мороза, и колец сопротивляемости холоду.

Тролли Духи

Тролль дух – это одиозная мутация призрачного тролля. Несколько школ мысли полностью отделяют это существо от призрачного вида, представляя свидетельство, что тролль дух является извращенным волшебным гибридом троллей и невидимых призраков. Тролль дух невидим; персонажи, способные видеть невидимые объекты увидят, что он будет очень подобным троллю, слегка короче и с такими же особенностями. Тролль дух может быть поражен только волшебным оружием. Огонь причиняет полное повреждение, но он неуязвим к холодным нападениям. Он регенерирует, как и тролль, и по той же самой норме.

Он нападает с клыками и двумя острыми когтями, против трех различных противников, если он хочет. Повреждение, причиненное клыками (2d4+2) – обычное повреждение, за исключением того, что тролль дух добавляет повреждение к собственным хитпоинтам в действительности – это лечение! Повреждение, причиненное когтями тролля духа (1d4+2) отберет не только хитпоинты у жертвы но также и ее Силу. Единицы Силы, потерянные таким образом восстановлены за 2d4 хода. Если Сила персонажа уменьшена до 0, он умирает. Если Сила уменьшена до 1 или 2 единицы, герой впадает в кому, пробуждаясь только тогда, когда (и если) восстанавливает достаточные хитпоинты, чтобы поднять Силу к 3 или больше. Тролль дух имеет острое обоняние и превосходное, 120 футовое, инфровидение.

Умертвие

Wight

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая Земля

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Одиночный

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Смотри ниже

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: B

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 2-16 (2d8)

АРМОР КЛАСС: 5

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 4+3

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1- 4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Высасывание Энергии

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Попадание только серебром

и +1 или лучшим

волшебным оружием

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: М (4’-7’)

МОРАЛЬ: Элитная (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

В далеком прошлом, слово "wight", предполагало просто "человек". Поскольку столетия прошли, тем не менее, оно стало связанным только с этой нежитью, которая типично обитает в курганах и катакомбах.

На расстоянии, умертвия могут легко приниматься за любого члена гуманоидной расы. После более близкого знакомства, однако, их истинная природа становится очевидной. Как нежить, умертвия - кошмарные отражения их прежней собственной личности, с жестоким огнем в глазах, мумифицированной плотью по искривленному скелету, и руками, которые заканчиваются острыми когтями.

**Бой:** Умертвия - жестокие и смертельные противники. Если атакованы, они иммунны к любому оружию, которое не сделано из серебра или не очаровано некоторым способом.

Умертвие нападает зубами, когтями и мощными ударами, причиняя 1-4 единиц повреждения с каждым успешным ударом. В дополнение к этому физическому вреду, умертвие способно питаться жизненной силой противников. Каждый удар умертвия высасывает один уровень из жертвы, сокращая Hit Dice, премии класса, заклинания и т.д. Таким образом, волшебник 9-го уровня ударенный умертвием, теряет 1-4 хитпоинта и становится волшебником 8-го уровня; он имеет заклинания и хитпоинты волшебника 8-го уровня, и он сражается как волшебник 8-го уровня.

Люди, убитые энергией, выпивающей силы умертвия, обречены ожить снова как умертвия под управлением своего убийцы. В их новой форме, они имеют свойства и способности обычного умертвия, но половину своих уровней опыта, способностей класса и Hit Dice. Если умертвие, которое "создало" их, убито, они будут немедленно освобождены от его управления и получат часть его силы, приобретая обычный 4+3 Hit Dice своего вида. Как только персонаж становится умертвием, восстановление почти невозможно, требуя специального квеста.

Умертвия не затронуты сном, обаянием, обездвиживанием или холодными заклинаниями. Кроме того, они не повреждены нападениями парализации или ядами.

Умертвия могут быть захвачены и побеждены индивидуумами, хорошо подготовленными к сражению с ними. Физический контакт со святой водой смертелен для умертвия и каждый пузырек, вылитый на них создает ожоги на 2-8 единиц повреждения. Кроме того, заклинание оживления умершего становится мощным оружием если используется против умертвия. Такая магия немедленно фатальна для существа, уничтожая его.

Умертвия не могут выносить яркого света, включая солнечный свет, и избегают этого любой ценой. Однако, важно обратить внимание, что умертвия не повреждены солнечным светом, как вампиры.

**Логово/Общество:** Подобно другой нежити, которая заражает мир, умертвия живут в курганах, катакомбах, и других могильных местах. Они презирают свет и места, которые имеют яркие живые вещи. Как правило, умертвие исходит ненавистью и злобой, пытаясь утолить свою ненависть к жизни, убивая всех с кем он сталкивается.

Хотя умертвия часто найдены в маленьких группах, фактически они уединенные существа. Все без исключения, встреченные группы умертвий будут состоять из одного лидера и множества младших существ, которых оно создало, чтобы служить себе. В этих случаях, лидер группы может легко пожертвовать некоторыми или всеми помощниками, чтобы добиться собственного выживания или победы.

**Экология:** Подобно всей нежити, умертвия существуют, и на Главном Материальном и на Отрицательном Материальном Планах одновременно. Эта мощная связь с отрицательным миром и дает им их внушающую страх высасывающую уровни способность. Далее, эта способность, которая обеспечивает их пропитанием.

Поскольку они не живые существа и не имеют никакого законного места в нашем мире, многие животные могут ощущать присутствие умертвия. Собаки будут рычать или выть с тревогой, лошади откажутся входить в область, в которой обитают умертвия, птицы и насекомые будут становиться тихими, когда существо проходит около них. Кроме того, их присутствие постепенно заставит растительность вокруг их логовищ, увядать и умирать, отмечая область как грязную.

Халфлинги

Мохнатоногие Высокорослые Крепкие

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Пасторальный Холмы, леса Холмы, горы

ЧАСТОТА: Нередкий Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Сообщество Сообщество Сообщество

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День День

ДИЕТА: Всеядный Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Очень (11-12) Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: K (B) K (B) K (B)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Добрые Законно Добрые Законно Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 2-12 (2d6) 2-12 (2d6) 2-12 (2d6)

КЛАСС ДОСПЕХА: 7 (10) 6 (10) 6 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 6 (9) 6 (9) 6 (9)

HIT DICE: 1-6 хитпоинтов 1-6 хитпоинтов 1-6 хитпоинтов

THAC0: 20 20 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6 (оружие) 1-6 (оружие) 1- 6 (оружие)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: +3 с луками +3 с луками +3 с луками

и пращами и пращами и пращами

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: S (3) S (4') S (3)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Устойчивая (11-12) Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 35 35 35

Халфлинги – трудолюбивая раса мирных граждан. Их общины подобны человеческим, хотя они обычно содержат много нор домов в дополнение к наземным домам.

Халфлинги имеют в среднем 3 фута роста, румяный цвет лица, с песчаными к темно-каштановыми волосами, и глаза цвета орешника или голубые. Их платье часто красочно, но пригодно к эксплуатации, и они любят носить кепки или туники. В дополнение к их собственному языку, много халфлингов также говорят на общем языке, гномьем, гоблинском и орочьем.

**Бой:** Халфлинги сражаются с большой свирепостью при защите добра или своих домов. Они очень искусны, и с пращей, и с луком (получая +3 премию ко всей Силе Атаки) и используют это оружие к большому преимуществу в сражении. Их тактика часто вовлекает маневры, завлекающие нападавших в открытую местность, где они могут быть подвергнуты залпу огня из укрытия.

Когда халфлинги собираются сражаться, они надевают стеганный или кожаный доспех. Халфлинги обычно вооружается короткими мечами и одноручными топорами. Кроме того, две трети халфлингов будут нести или пращу или короткий лук.

Все халфлинги выше обычного уровня будут иметь Армор Класс 6, а те кто 3-го или 4-го уровня носят кольчугу над их кожей (AC 4). Халфлинги высшего уровня имеют 10% шанс за каждый уровень наличия магического оружия или доспеха.

Поскольку все халфлинги естественно стойкие к магии и ядам – они спасаются на 4 уровня выше их фактического уровня. Кроме того, халфлинги чрезвычайно ловки в бесшумном движении и маскировке. В бою, их противники получают -5 на их броске на неожиданность. В естественных ландшафтах халфлинги рассматриваются невидимыми, когда они скрываются в растительности.

**Логово/Общество:** Деревни халфлингов вообще будут иметь около 30-300 (30d10) индивидуумов, живущих в них. На каждых 30 халфлингов в специфическом сообществе будут иметься два файтера 2-го уровня и жрец 3-го уровня. Если встречены больше 90 халфлингов, будет иметься дополнительный лидер 3-го уровня. Если встречены больше 150, также будут иметься следующие дополнительные воины халфлинги в группе: один файтер 9-го уровня, два файтера 4-го уровня и три файтера 3-го уровня. Далее, сообщество 150 халфлингов будет иметь жреца 5-го уровня.

Веселые и беззаботные, халфлинги получают большое удовольствие от простых ремесел и природы. Их пальцы, хотя и короткие, являются очень ловкими, создавая объекты великой красоты. Халфлинги избегают воды и крайних температур, предпочитая жить в умеренных пасторальных сельских местностях. Они хорошо ладят с людьми и получают +2 премию ко всем броскам реакции, вовлекающим NPC людей.

**Экология:** Халфлинги иногда охотятся, но предпочитают хлеб, овощи и плоды, со случайным фазаном на стороне. Они имеют среднюю продолжительность жизни 100 лет.

Высокорослый

Более высокие (4'+) и более тонкие халфлинги со светлой кожей и волосами, высокорослые несколько редки среди народа халфлингов. Высокорослые вообще говорят на языке эльфов в дополнение к ранее приведенным и очень наслаждаются их компанией. В бою, высокорослые часто едут на пони и несут копья или маленькие рыцарские копья. Высокорослые с Силой 17 или больше могут повышаться до 6-го уровня, боевых характеристик. Они живут в среднем 180 лет. Подобно эльфам, высокорослый может находить секретную дверь при броске 1 на 1d6. Все высокорослые получают +2 премию к броскам на неожиданность когда они передвигаются по лесному или лесистому ландшафту.

Крепкие

Эти халфлинги короче и коренастее, чем более обычные мохнатоногие. Крепкие получают большое удовольствие от драгоценных камней и прекрасной каменной кладки, часто работая как ювелиры или каменерезчики. Они редко смешиваются с людьми и эльфами, но наслаждаются компанией карликов и часто хорошо говорят их языке. Подобно карликам, крепкие имеют инфравидение (60'), шанс 75%, обнаружить наклон коридора, и шанс 50% определения направления в подземелье. Крепкие со счетом силы 17 или лучше могут подниматься до 9-го уровня боевых характеристик. Их связи с карликовым народом дополнили их боевую тактику, и многие крепкие используют молотки и утренние звезды в бою. Крепкие также не имеют никакого страха воды а многие фактически превосходные пловцы. Крепкие могут доживать до 140 или больше лет.

Химера

Химера Горгимера

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой умеренный Любой умеренный

до тропического до тропического

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или прайд Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: F F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 6/5/2 5/2

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 18 (E) 12, Fl 15 (E)

HIT DICE: 9 10

THAC0: 11 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 6 5

DAMAGE/ATTACK: 1-3/1-3/1-4/1-4/ 1-3/1-3/2-8 (2d4)

2-8 (2d4)/ /2-12 (2d6)/

3-12 (3d4) 3-12 (3d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Оружие Дыхания Оружие Дыхания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L (5’ высотой по плечо) L (5’ высотой по плечо)

МОРАЛЬ: Элита (13-14) Элита (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 5000 6000

Как была создана химера – это темная тайна, лучше всего если она останется неизвестной. Химера имеет заднюю часть большого, черного козла, а переднюю часть огромного, желтовато-коричневого льва. Ее тело имеет коричнево-черные крылья как у дракона.

Монстр имеет три головы: козла, льва и жестокого дракона. Голова козла черная как смоль, с пылающими янтарными глазами и длинными красными рогами. Голова льва имеет коричневую гриву и зеленые глаза. Голова дракона покрыта оранжевыми чешуйками и имеет черные глаза.

Химера говорит на ограниченной форме грязного языка красных драконов. Однако как правило, она будет останавливаться чтобы говорить, только с теми существами, кто более мощны чем она сама.

**Бой:** Ее несколько голов и мощное телосложение делают химеру смертельным противником в бою. Монстр предпочитает удивлять своих жертв, часто нападая на них с неба. Она может нападать 6 раз каждый раунд, разрывая когтями на передних конечностях, бодая двумя рогами, и кусая головами льва и дракона. Если она желает делать это, то голова дракона вместо укуса может выпускать поток пламени длиной приблизительно 5 ярдов. Огонь дракона причиняет 3-24 (3d8) повреждения единиц, хотя инстинктивная защита против оружия дыхания сократит повреждение на половину. Химера будет всегда пытаться дышать, если ее противники находятся в диапазоне. Если больше чем 1 химера встречается, они нападут вместе.

Армор Классы раздроблены следующим образом: Дракон, AC 2 (фланг); Лев, AC 5 (фронт); Козел, AC 6 (тыл).

**Логово/Общество:** Химера, является гибридом, который объединяет особенности льва, козла и дракона в своем логове, обществе и экологии. Из драконьей части своей природы химера предпочитает пещеры как логовища. Части дракона и льва кажется воюют друг с другом, поскольку некоторые химера драконоподобна в своем предпочтении одиночества, в то время как другие живут маленькими прайдами. Даже если они спариваются, то потомство очень редко.

Монстр всеяден. Голова козла будет поедать самые жесткие растения и кустарник и получит пищу из большинства бесплодной растительности, в то время как головы льва и дракона могут быть удовлетворены только плотью. Химера охотится один раз каждые 3 или 4 дня, используя свою силу и ограниченный интеллект, чтобы получить преимущество над теми за кем охотится. Имея жадный аппетит, она иногда бродит по территориям такого размера, как 20 квадратных миль.

Являющаяся хаотично злой в природе, химера любит вытягивать жилы из людей, эльфов, карликов и халфлингов. Она даже с удовольствием нападет на других монстров в поиске продовольствия. Любой входящий на ее территорию становится добычей, и с ним будут обращаться соответственно.

Химера не может сопротивляться желанию напасть на группы путешественников или монстров и по другой причине: ее природа дракона жаждет сокровищ, которые могла бы нести ее добыча. Хотя она не имеет никакого земного их использования, химера соберет монеты ее противников в кучу и будет лежать на них подобно дракону. Однако ее запас ничтожен по сравнению с запасом истинного дракона, и состоит главным образом из медных и серебряных монет, возможно с некоторыми драгоценностями и несколькими волшебными изделиями.

**Экология:** Химера заполняет нишу, и всеядного, и высшего хищника в своей экосистеме. Она очень приспособляема. В течение времени, когда ее добыча недостаточна или не существует, химера может обойтись растительной диетой.

Горгимера

Горгимера имеет заднюю часть горгона, переднюю часть льва, а тело и крылья красного дракона. Подобно химере, она имеет головы этих трех существ.

Монстр может нападать когтями, укусом головами льва и дракона, и бодать головой горгона. Вместо обычного нападения, головы горгона и дракона могут использовать оружие дыхания. В то время как нападение дракона подобно нападению химеры, дыхание горгона окаменяет любого пойманного в области поражения. Голова горгона может использовать оружие дыхания дважды в день создавая конус шириной 1 фут во рту, 3 фута длиной и на конце 3 фута шириной. Горгимера будет всегда использовать одно из ее оружия дыхания, если ее противники в пределах 10 футов. Спасение против окаменения позволит жертве избежать эффектов дыхания горгона.

Голова горгона может видеть, и Астральные и Эфирные планы, и ее оружие дыхания простирается туда.

Подобно ее родственнице химере, горгимера также может говорить на ограниченной форме языка красных драконов.

Хобгоблины

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая не Арктика

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: Любое

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: J, М, D, (Qx5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой

ЧИСЛО ОСОБЕЙ: 2-20 (2d10)

АРМОР КЛАСС: 5 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 1+1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6 1/2’ высокий)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: Хобгоблин 35

Под-главарь 65

Главарь 120

**Хобгоблины** - жестокая раса гуманоидов, ведущая бесконечные войны с другими гуманоидами. Они интеллектуальны, организованы и агрессивны.

Типичный хобгоблин - большой гуманоид примерно 61/2’ высоты. Их волосы имеют диапазон от темно красновато-коричневого до темно серого. Их лица показывают темную красную или красно-оранжевую кожу. Большие мужчины имеют синие или красные носы. Глаза Хобгоблинов являются или желтоватыми или темно коричневыми, в то время как их зубы желтые. Их предметы одежды имеют тенденцию быть ярко окрашенными, часто ярко красными как кровь. Любая кожа всегда окрашена в черный цвет. Вооружение Хобгоблинов сохраняется полированным и ухоженным.

Хобгоблины имеют свой собственный язык и часто говорят с орками, гоблинами и плотоядными обезьянами. Примерно 20% их может говорить на общем языке людей.

**Бой:** Хобгоблины в типичной группе будут оснащены древковым оружием (30%), утренними звездами (20%), мечами и луками (20%), копьями (10%), мечами и копьями (10%), мечами и утренними звездами (5%), или мечами и кнутами (5%).

Хобгоблины одинаково хорошо сражаются при ярком свете или в полной темноте, имея инфровидение диапазоном 60 футов.

Хобгоблины ненавидят эльфов и всегда нападают сначала на них.

**Логово/общество:** Хобгоблины - кошмарные пародии на расы гуманоидов, которые имеют военное общество, организованное в племенные группы. Каждое племя сильно озабочено своим статусом. Случайные встречи с другими племенами кончаются устной перебранкой (85%) или открытым сражением (15%). Племена Хобгоблинов найдены почти в любом климате или подземном царстве.

Типичное племя хобгоблинов будет иметь между 20 и 200 (2d10x10) взрослых воинов. Кроме того, на каждых 20 хобгоблинов мужчин будет иметься лидер (известный как сержант) и два помощника. Они имеют 9 хитпоинтов каждый, но все еще сражаются как 1+1 Hit Die монстры. Группы из более чем 100 - во главе с подруководителем, который имеет 16 хитпоинтов и Армор Класс 3. Большая сила подруководителя дает, ему +2 при повреждении, и позволяет ему бороться как 3 Hit Die монстр. Если хобгоблины встреченные в своем логовище, они будут во главе с руководителем с AC 2, 22 хитпоинтами, и +3 единицы повреждения в нападение, который борется как 4 Hit Die монстр. Руководитель имеет 5-20 (5d4) подруководителей, действующих как его телохранители. Лидеры и руководители всегда несут оружие в обеих руках.

Каждое племя имеет отличительный боевой штандарт, который несут в бой, чтобы вдохновить отряды. Если племенной руководитель ведет сражение, он будет нести штандарт с собой, иначе он будет держатся одним из его подруководителей.

В дополнение к воинам, существующим в племени хобгоблинов, будет иметься половина от этого числа женщин и в три раза больше детей чем взрослых мужчин.

Почти 80% всех известных логовищ хобгоблинов - подземные комплексы. Остальные 20% являются поверхностными деревнями которые укреплены рвом, забором, 2 воротами, и 3-6 башнями охраны. Деревни часто строятся на месте разрушенных поселений гуманоидов и могут включать защитные особенности, уже существующие в руинах.

Деревни Хобгоблинов обладают артиллерией в виде 2 тяжелых катапульт, 2 легких катапульт и баллисты на каждых 50 воинов. Подземные комплексы могут охраняться от 2-12 плотоядных обезьян (60%).

Они имеют большой опыт по части горной промышленности и могут начинать новое строительство, создавая наклонные проходы и изменяя стены 40% времени.

**Экология:** Хобгоблины чувствуют себя выше гоблинов или орков и могут действовать как лидеры для них. В таких случаях, " меньшие расы " используются как пушечное мясо. Наемники Хобгоблинов могут работать на мощных или богатых злых гуманоидов.

Коалинты

Эта морская разновидность хобгоблинов подобна наземной, останавливающейся разнообразие во многих отношениях. Коалинты живут в мелкой пресной или соленой воде и строят их дома в пещерах.

Их тела приспособились к морской окружающей среде через развитие жабр. Их перепончатые пальцы и пальцы ног дают им норму передвижения 12 при плавании. Их тела гладкие и лоснящиеся чем таковые хобгоблинов, и они имеют светло зеленую кожу. Они говорят на необычном диалекте языка хобгоблинов.

Они имеют тенденцию иметь колющее оружие подобно копьям и древкам. Коалинты столь же неприятны как хобгоблины, захватывают каждую вещь, на которую они натолкнутся, особенно на водного гуманоида и получеловеческие расы. Они не переваривают водных эльфов.

Элементалы, Общая Информация

Элементалы – это мыслящие существа, которые могут обладать телами, сделанными из одного из четырех основных элементов, которые составляют Главный Материальный План – воздух, земля, огонь или вода. Они обычно проживают на Внутреннем Плане Элементов и будут встречены на Главном Материальном плане, только если они вызваны волшебными средствами. (См. Руководство Планов для большего количества информации по природе различных элементных планов.) Каждый элементал должен принять панцирь в Главном Материале, сделанный из основного элемента, который он представляет. И как только этот панцирь разрушен, элементал возвратится к его родному плану. Хотя имеются намного более мощные, и более интеллектуальные жители элементных планов, с обычным элементалом легче всего войти в контакт, и поэтому он наиболее часто вызываемый.

Их волшебная природа дает элементалам большую защиту от нападений на Главном Материальном Плане. Элементалы не повреждены любым неволшебным оружием или волшебным оружием меньше, чем +2 премии. Существа до четырех Hit Dice и без любых волшебных способностей также не могут повредить элементалу. (Волшебные способности включают такие характеристики как: оружие дыхания, яды, паралич или даже иммунитет к обычным нападениям оружия.) Орки, например, являются бессильными против наколдованного элементала, если конечно они не обладают оружием с +2 или лучшей премией.

Хотя элементалы наслаждаются защитой от многих неволшебных нападений на Главном Материальном плане, подобно всем внешнеплановым и наколдованным существам, элементалы затронуты заклинаниями защиты от зла. Элементал не может ударять существо, защищенное этим заклинанием и должен отскочить от границ заклинания. Однако элементал может нападать на существа, защищенные заклинанием, пока он их не касается. Например, огненный элементал мог бы поджигать землю вокруг существа и ждать пока пламя распространиться.

Каждый из четырех типов обычного элементала имеет собственные специфические силы и слабости, способы нападения и метод передвижения, в зависимости от плана его происхождения. Они будут охвачены индивидуально, элементным типом, на следующих нескольких страницах. Однако все обычные элементалы разделяют одну главную характеристику. Они в основном глупы. Этот низкий интеллект делает элементала трудным, чтобы сопротивляться волшебному вызову. Но даже обычный элементал достаточно разумен, чтобы знать, что он не любит удалятся от своего домашнего плана и находиться на Главном Материальном Плане.

**Вызывание Элементала:** Имеются три основных способа вызвать элементала на этот план, и сила наколдованного элементала зависит от метода его вызова, это:

Наколдовать заклинанием 8, 12, 16 или 21-24 Hit Dice

Наколдовать посохом 16 Hit Dice

Наколдовать вызывающим устройством 12 Hit Dice

Очевидно, тип заклинания волшебника или священника использующегося, чтобы войти в контакт с элементалом, произведет размер существа на этом плане. (См. Руководство Игрока для специфических особенностей.) Также, рост наколдованного элементала (в футах) равен его Hit Dice, так что метод вызывания элементала на Главный Материальный план также определит его размер.

Использование индивидуумом любого заклинания, посоха или устройства в контакте с элементными планами производит уникальный вызов. Этому уникальному вызову будут отвечать жители специфического плана только однажды в день. Поэтому, каждый из методов вызывания элементалов: заклинание, устройство и посох – могут использоваться одной персоной, чтобы вызвать только одного из любого определенного типа обычного элементала в день. Если посох используется, четыре раза за один день, например, все четыре типа элементалов должны назваться однажды.

Единственное исключение к этому – это персонаж, использующий больше чем один метод вызова элементалов. Например, колдун может вызвать, несколько элементалов одного и того же типа равного числу методов которые он или она использует. Это означает что персона с устройством и посохом может вызвать двух земных элементалов. Однако, персона с двумя посохами может вызвать только одного элементала любого определенного типа в один день.

**Управление Элементалом:** Поскольку элементал будет разъярен при вызывании на этот план, концентрация при наколдовывании существа действительно жизненна. При запросе элементала, персона должна остаться полностью сконцентрированной и сосредотачивать все свое внимание на управление появляющимся. Любое отвлечение вызывателя, или умственное, или физическое, кончится неудачей управления элементалом, когда он прибывает на Главный Материальный План. Элементалы, являющиеся безудержными и действующими по собственным желаниям, называются свободными. Если партия удачлива, свободный элементал немедленно возвратится к своему плану. Однако, это происходит только в 25% случаев.

В большинстве случаев (75%), свободный элементал немедленно нападет на персону или партию, которая наколдовала его, попутно уничтожая все, что стоит между ним и его врагами. Не имеется никакого способа получить контроль над элементалом, как только он потерян, и не имеется ничего, что объекты гнева элементала могут сделать, кроме как защищаться. Элементал страшно ненавидит находиться далеко от своего домашнего плана – это единственная гарантия, что наколдованный элементал может полагаться на это, если элементал управляет дикой местностью. Поскольку нахождение на Главном Материальном Плане болезненно для любого обычного элементала, свободный элементал будет всегда возвращаться к его плану происхождения через три хода после того, как управление потерянно, разрушено ли существо, ответственное за вызов его далеко от его элементного местожительства или нет.

Всегда имеется 5% шанс в раунд, пока элементал находится на Главном Материальном Плане (начиная со второго раунда), что существо будет ломать контроль и нападать на персону, вызвавшую его. Также, если персона ранена, убита или теряет концентрацию при управлении элементалом, существо станет свободным. Элементал сначала нападет на персону, вызвавшую его, а затем уничтожит любое живое существо до которого он может добраться, пока он все еще находиться здесь, то есть в течение трех ходов после того, как контроль потерян. Затем существо возвратится домой, во Внутренний План. Свободный элементал может быть отослан к домашнему плану, если на него брошено заклинание отпускания, но в этой ситуации имеется только 50% шанс успеха этого заклинания.

Успешно управляемый элементал останется Главном Материальном Плане только на продолжительность заклинания, которое его вызвало, и он может управляться с расстояния до 30 ярдов за каждый уровень, вызвавшей его персоны. Если элементал под контролем, он может быть изгнан вызывателем, когда его задача выполнена.

**Перехват Контроля Над Элементалом:** Контроль над наколдованным элементалом может быть перехвачен у вызвавшей его персоны, специально используя рассеивание магии для перехвата волшебного контроля над существом (не на элементала непосредственно и не на управляющую им персону). Большинство обычных правил для рассеивания магии применяется (Руководство Игрока p. 148). Однако, когда имеют дело с контролем над элементалом, бросок 20 персоной, делающей попытку заклинания означает, что весь контроль был рассеян, и существо - теперь свободно.

Если контроль над элементалом перехвачен, существо будет следовать за пожеланиями новой, управляющей им, персоны, как будто он или она вызвали его первым. Если рассеивание магии терпит неудачу, элементал будет немедленно усилен к его максимуму 8 хитпоинтов в кубик и способность колдуна управлять элементалом будет очень увеличена, делая любые новые попытки перехватить контроль над существом невозможным. Также, элементал признает персону, стремившуюся взять его под свой контроль как угрозу. Если персона, в настоящее время руководящая существом теряет контроль, элементал немедленно нападет на персону, попытавшуюся перехватить контроль над ним – даже перед нападением на персону, его вызвавшую.

Элементал, Воздух/Земля

Воздух Земля

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой воздух Любая земля

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Воздух Земля, металл или драг. камень

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 2

ДВИЖЕНИЕ: Fl 36 (A) 6

HIT DICE: 8, 12 или 16 8, 12 или 16

THAC0: 8 Hit Dice: 13 8 Hit Dice: 13

12 Hit Dice: 9 12 Hit Dice: 9

16 Hit Dice: 5 16 Hit Dice: 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-20 4-32

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражается +2 оружием или лучше Поражается +2 оружием или лучше

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: от L до H (8' до 16' высотой) от L до H (8' до 16' высотой)

МОРАЛЬ: 8-12 Hit Dice: Чемпион (15-16) 8-12 Hit Dice: Чемпион (15-16)

16 Hit Dice: Фанатик (17) 16 Hit Dice: Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 8 Hit Dice: 3,000 8 Hit Dice: 2,000

12 Hit Dice: 7,000 12 Hit Dice: 6,000

16 Hit Dice: 11,000 16 Hit Dice: 10,000

Воздушных элементалов можно наколдовать в любой открытой области, где присутствуют порывы ветра. Обычный воздушный элементал кажется аморфным изменчивым облаком, когда он отвечает на его вызов на Главный Материальный План. Они редко говорят, но их язык можно слышать в высоком вопле торнадо или низком стоне полночьного шторма.

**Бой:** В то время как воздушные элементалы не очень материальны для жителей других планов кроме его собственного, они могут ударять противника сильным, сосредоточенным взрывом воздуха что, подобно гигантскому невидимому кулаку, наносящему 2-20 единиц повреждения. Чрезвычайно быстрая норма с которой эти существа могут передвигаться, делает их очень полезными на обширных полях битвы или в долгом воздушном бою. Фактически, мастерство воздушного элементала в его естественном элементе дает ему сильное преимущество в бою над землей. В воздушных сражениях, они получают +1 к попаданию и +4 к повреждению, которое они причиняют.

Наиболее страшная сила воздушного элементала – это его способность сформировать вихрь по команде. Используя эту форму, воздушный элементал кажется обрезанным, перевернутым конусом с диаметром основания 10 футов и диаметром вершины 30 футов. Рост вихря зависит от Hit Dice элементала. Воздушный элементал 8 Hit Dice произведет вихрь в 40 футов высотой; элементал 12 Hit Dice производит вихрь в 60 футов высотой; и элементал 16 Hit Dice производит вихрь в 80 футов. Требуется один полный ход, чтобы сформировать и рассеять этот конус.

Если этот вихрь продолжается один рукопашный раунд, он уничтожает и убивает все существа менее 3 Hit Dice в области его конуса, и наносит 2-16 единиц повреждения всем существам, которые он будет не в состоянии убивать прямо. Если, из-за верхних преград, вихрь будет не в состоянии достигать своего полного роста, он может убивать только существа ниже 2 Hit Dice и наносить 1-8 единиц повреждения всем другим в его конусе.

Земной Элементал

Земных элементалов можно наколдовать в любой области земли или камня. Этот тип обычного элементала появляется на Главном Материальном Плане как очень большой гуманоид, сделанный из любых типов грунта, камней, драгоценных металлов и драгоценных камней, из которых он наколдован. Он имеет холодное, невыразительное лицо, а его два глаза искрятся подобно блестящим, многогранным драгоценным камням. Хотя он имеет ротовое отверстие на лице, земной элементал будет редко говорить. Их голоса можно услышать в тишине глубоких туннелей, грохоте землетрясений, и размоле камня о камень.

Хотя земные элементалы путешествуют очень медленно, они неустанны в выполнении назначенной им задачи. Земной элементал может путешествовать через твердую землю или камень без штрафа движению или ловкости. Однако, эти элементалы не могут путешествовать через воду: они должны или обойти вокруг тела воды на своем пути или пройти под ним, путешествуя в земле. Земные элементалы предпочитают последнее, поскольку это держит их перемещение, более или менее, на прямой линии к их цели.

**Бой:** Земные элементалы будут всегда пробовать сражаться на земле и очень редко будут пойманы без этого преимущества. Из-за их близкого родства к камням и земле, эти элементалы наносят 4-32 единиц повреждения (4d8) всякий раз, как они ударяют существо, которое опирается на землю.

Конструкциям с фундаментом в земле или камне, земные элементалы наносят большое повреждение, делая их чрезвычайно полезными для армий штурмующих укрепление. Например, укрепленная дверь, которая могла бы требовать, нескольких раундов разрушения используя обычные методы, может быть легко разбита земным элементалом. Они могут даже сравнивать маленький дом за несколько раундов.

Эффективность земного элементала против существ в воздухе или воде ограничена; повреждение, нанесенное кулаками элементала воздушным целям или целям перемещающимися по воде, уменьшено на 2 единицы в кубик (к минимуму 1 единица повреждения в кубик).

Элементал, Огонь/Вода

Огонь Вода

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая сухая земля Большие области воды

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Любое горючее Любая жидкость

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 2

ДВИЖЕНИЕ: 12 6, Sw 18

HIT DICE: 8, 12, или 16 8, 12, или 16

THAC0: 8 Hit Dice: 13 8 Hit Dice: 12

12 Hit Dice: 9 12 Hit Dice: 9

16 Hit Dice: 5 16 Hit Dice: 7

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 3-24 5-30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражается +2 оружием или лучше Поражается +2 оружием или лучше

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: L до H (8' до 16' высотой) L до H (8' до 16' высотой)

МОРАЛЬ: 8-12 Hit Dice: Чемпион (15-16) 8-12 Hit Dice: Чемпион (15-16)

16 Hit Dice: Фанатик (17) 16 Hit Dice: Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 8 Hit Dice: 2,000 8 Hit Dice: 2,000

12 Hit Dice: 6,000 12 Hit Dice: 6,000

16 Hit Dice: 10,000 16 Hit Dice: 10,000

Огненных элементалов можно наколдовать в любой области, содержащей большое открытое пламя. Чтобы обеспечивать огненного элементала адекватным панцирем пламени на Главном Материальном Плане, огонь для элементала должен иметь диаметр, по крайней мере, шесть футов и достигать минимум четырех футов вверх.

На Главном Материальном Плане, огненный элементал появляется как высокий язык пламени. Всегда будет казаться, что огненный элементал, имеет два подобных рукам придатка, по одному с каждой стороны его тела. Эти руки, кажется, втягиваются в огненное тело существа, а затем появляются из его сторон секундой позже. Единственные лицевые особенности огненного элементала – это две больших пылающих заплаты блестящего голубого огня, которые, кажется, функционируют как глаза для элементала. Подобно всем обычным элементалам, огненные элементалы редко говорят на Главном Материальном Плане, хотя их голоса можно услышать в потрескивании и шипении большого огня.

**Бой:** Поскольку они обижаются при вызове на этот план, огненные элементалы – жестокие противники, которые нападут на своих врагов немедленно и жестоко, испытывая радость во время сжигания слабых существ и объектов Главного Материала в пепел. В бою, огненный элементал набросится с одним из его членов, нанося 3-24 единицы повреждения. Любой огнеопасный объект, ударенный огненным элементалом должен спастись против волшебного огня с -2 или немедленно начинать гореть.

Огненные элементалы имеют некоторые ограничения на их действия на Главном Материальном Плане. Они неспособны пересечь водные или невоспламеняющиеся жидкости. Часто, быстрое ныряние в близлежащее озеро, или поток – это единственная вещь, которая может спасать мощную партию от неминуемой смерти от огненного элементала. Также, так как их естественные характеристики дают им некоторую врожденную сопротивляемость огненным нападениям, существа со врожденными использующими огонь способностями, подобно красным драконам, получают меньшее количество повреждения от нападения огненного элементала. Элементал вычитает 1 единицу из каждого кубика повреждения, которое оно наносит этому существу (к минимуму 1 единица повреждения в кубик).

Водные Элементалы

Водных элементалов можно наколдовать в любой области, содержащей большое количество водной или водянистой жидкости. По крайней мере одна тысяча кубических футов жидкости требуется, чтобы создать панцирь для водного элементала. Обычно большой водоем служит для этой цели, но несколько больших бочонков вина или эля будут служить точно также.

Водный элементал появляется на Главном Материальном Плане как высокая, украшенная гребнем волна. Руки элементала кажутся меньшими волнами, протянутыми с каждой стороне от его главного тела. Отлив и прилив рук, возрастает в более длинным или коротким, когда элементал шагает. Два шара глубокого зеленого цвета из фронта волны, служат элементалу как глаза. Подобно всем другим обычным элементалам, водные элементалы, редко говорят на Главном Материальном Плане, но их голоса можно слышать в крушении волн о скалистые берега и завывании океанской бури.

**Бой:** В бою, водный элементал – опасный противник. Он предпочитает сражаться в большом теле воды, где он может постоянно исчезать ниже волн и внезапно появляться позади своего противника. Когда элементал ударяет, он набросится огромной волнообразной рукой, нанося 5-30 единиц повреждения.

Водные элементалы – также серьезная угроза кораблям, которые пересекают их путь. Водный элементал может легко опрокинуть маленькое судно (одна тонна корабля в Hit Die элементала) и останавливать или замедлять почти любое судно (одна тонна корабля в хитпоинт элементала). Судно не полностью остановленное элементалом, будет замедлено на процент, равный соотношению тонн корабля к хитпоинтам напавшего элементала.

Хотя водный элементал наиболее эффективен в больших областях открытой воды, он может быть призван служить в сражении на сухой земле, близко к телу воды, из которой он возник. Однако, движение водного элементала на земле сильнее всего ограничено из любого типа элементала: водный элементал не может перемещаться на расстояние более 60 ярдов от воды, из которой он наколдован, и 1 единица повреждения, вычитается из каждого кубика повреждения, которое они причиняют из воды (к минимуму 1 единица повреждения в кубик).

Элементалы, Водная Семья

Нереида Водный Дух

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропическая или умеренная вода Любая вода

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Чистая Вода Смотри ниже

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (12) Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: X I, O, P, Y

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотичные (Любые) Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА: 10 4

ДВИЖЕНИЕ: 12, Sw 12 12

HIT DICE: 4 3+3

THAC0: 17 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 0 0

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 0 0

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Топят

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50% Нет

РАЗМЕР: М (4'-5' высотой) L (10'+ длинной)

МОРАЛЬ: Устойчивая (11) Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 975 420

Эти существа из Элементного Плана Воды, иногда называемые "сладкие", являются непредсказуемыми и игривыми; половина хаотично нейтральна, а другие имеют тенденцию к добру или злу. Используя маскировку, нереиды ведут моряков к гибели.

Нереиды прозрачны в воде на 95% необнаружимы, кроме как пена и золотая морская водоросль. После контакта с воздухом, они принимают человеческую форму, обычно как чувственные молодые женщины с длинными золотыми волосами, жемчужно-белой кожей, и искрящимися зелеными глазами. Их голоса и песни прекрасны. Нереида всегда несет белый платок, или в своих руках или на голове и плечах, и слегка одета в белое и золотое. Если она встречается только с женщинами, нереида появляется в мужском облике, но женщина имеет 65% шанс видеть через маскировку. Все мужчины, видящие нереиду, неспособны к нанесению ей вреда (никакая инстинктивная защита).

**Бой:** Нереиды могут плевать ядом на 20 футов, ослепляя цель на 2d6 раундов, если они попадают; яд может быть смыт водой. Сила Атаки, инстинктивные защиты и AC ослепленной жертвы ухудшены на 4, пока эффекты постепенно не проходят.

Нереиды могут управлять водой в пределах 30 футов; они могут использовать волны, чтобы замедлить движение до 1/4 обычного, увеличивать возможность потопления на 10%, или создавать крушение с ревом, который оглушает персонажей в пределах 60 футов на 3d4 раундов, если предосторожности не предприняты. Также нереиды могут формировать воду в форму напоминающую водного духа, и заставлять его сражаться как 4 HD монстр и причинять 1d4 единиц повреждения.

Нереида на 85% вероятно будет иметь домашнее животное для защиты, с равными возможностями: гигантского угря, гигантской выдры, гигантской ядовитой змеи, гигантского осьминога, гигантского кальмара, дельфина, гигантской пиявки или луча жала.

Если нереида делает успешную инстинктивную защиту против яда, она может течь подобно воде, избегая повреждения от оружия или захвата. Поцелуй нереиды заставляет человека утонуть, если он не делает успешную инстинктивную защиту против оружия дыхания, с -2 штрафом. Если он выживет, он входит в экстаз.

Нереида защищает свой платок любой ценой, поскольку он содержит сущность нереиды; если он разрушен, нереида распадается в бесформенную воду. Владение платком нереиды дает персонажу контроль над существом, которое примет команды, чтобы избежать повреждения платку. Истории сообщают о несчастных нереидах, следующих за кораблями мощных противников, укравших их платки. Нереида будет спать с хозяином и делать все за исключением насильственного действия, чтобы вернут свой платок души.

**Логово/Общество:** Нереида, найденная на Главном Материальном Плане, или убежала, или была выслана из своего домашнего плана. Хотя обычно уединенная, маленькая группа нереид с теми же самыми жизненными ценностями иногда живет вместе, во главе со старшей.

Загрязненная вода выпивает энергию жизни нереид, и даже добрые нереиды могут нападать на тех, кто загрязняют их логовища. Нереиды не ценят металлы, но запасают любое волшебное сокровище, которое они получают. Нереида не имеет никаких целей или амбиций, она просто играет в воде.

**Экология:** Платки нереиды могут стоить баснословные суммы, но редко проданы и вообще очень редки. Тот, кто держит платок, может использовать порабощенную нереиду как гида на плане Воды.

Водный Дух

Эти странные существа из плана Воды враждебны, когда встречаются на Главном Материальном Плане, поскольку они обычно волшебно предотвращаются от ухода домой. Если общение достигнуто, иногда с существом может быть заключена сделка.

Водные духи, кажутся, обычной водой; и обнаружение невидимок показывает что-то неправильное, но не природу угрозы. Когда водный дух обнаруживает живых существ, он принимает змеиную форму (это требует двух раундов). Он нападает как 6 HD существо; пораженный, должен делать успешную инстинктивную защиту против парализации, или затягиваться в воду. Каждый раунд, проведенный в воде требует другой инстинктивной защиты; неудача указывает на смерть, от утопления, которая выпускает энергию, которую потребляет водный дух. Водный дух, который входит в контакт с обычным водным элементалом, имеет 50% шанс получить над ним контроль.

Водные духи получают только 1 hp повреждения от проникающего и рубящего оружия. Получают половину повреждения от огня, ничего, если они делают успешную инстинктивную защиту. Интенсивный холод действует как заклинание замедления на водных духах. Если уменьшен до 0 hp или меньше, водный дух разрушен, но он восстанавливается за два раунда. Очищающее воду заклинание немедленно убьет одного водного духа.

Элементал, Воздушная Семья

Сильфида Воздушный Слуга

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Большие высоты или верхушки дерева Любой (смотри ниже)

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Ветер

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16) Полу (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Qx10, X Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный (Добрый) Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 9 3

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 36 (A) Fl 24 (A)

HIT DICE: 3 16

THAC0: 17 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 0 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 0 8-32 (8d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Поражается +1 оружием или лучше

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50% Нет

РАЗМЕР: М (4'-5' высотой) L (8' высотой)

МОРАЛЬ: Элита (14) Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 9,000

Сильфиды – красивые, гуманоидные женщины с крыльями как у стрекоз. Их крылья – длиной 4-5 футов и прозрачные, ясные или с некоторым радужным цветом. Их длинные яркаие волосы могут быть любого "обычного" цвета, или голубые, фиолетовые или зеленые. Они носят волнистые, diaphanous одежды которые акцентируют их крылья или волосы.

Сильфиды связаны с воздушными элементалами и нимфами, возможно происходя как гибрид между нимфами и воздушными слугами. Они говорят на общем языке и собственном музыкальном языке. Сильфиды дружественные, и могут (20%) оказывать дружескую поддержку авантюристам и оказывать им помощь в обмен на покровительство.

**Бой:** Сильфиды защищаются только волшебными способностями. Сильфида может использовать заклинания как волшебник 7-го уровня, и обычно предпочитает заклинания элемента воздуха. Кроме того, сильфида может стать невидимой по желанию и вызывать воздушного элементала однажды каждую неделю.

**Логово/Общество:** Сильфиды редко касаются земли в низменностях. Они любят путешествие, и редко найдены одни около своего дома.

Гнезда Сильфид высоко индивидуалистические, некоторые сформированы из любых доступных материалов, другие – сложные окуневидные гнезда в высоких деревьях или врезанные в горы. Сильфиды предпочитают простое и легкое имущество, храня как сокровище только драгоценные камни и волшебные изделия. Они часто обменивают богатство на обстановку, типа светлых драпировок, шелков и подушек.

Имеется 1% шанс что в доме сильфиды находиться яйцо или ребенок. Все сильфиды женщины и спариваются с гуманоидными мужчинами, предпочитая эльфов, но иногда принимая супруга халфлинга или человека. Через три месяца после акта, сильфида кладет жемчужное яйцо в специальном гнезде, и вызывает воздушного элементала, чтобы он охранял его. Шестью месяцами позже, яйцо проклевывается в девочку младенца с зачаточными крыльями. Ребенок растет по той же самой норме как человеческий ребенок, получая волшебные способности в возрасте пяти лет, и полный полет к возрасту 10.

Сильфида имеет врожденную способность левитации; крылья нужны только, чтобы обеспечить толчок. Если крылья сильфиды повреждены, она может только скользить или парить. Антиволшебные нападения могут останавливать сильфиду, отрицая ее силу левитации. Сильфиды живут до 1,000 лет, сохраняя свои юные тела в течение всей жизни.

Каждые 28 лет, все сильфидыы собираются на великую встречу, чтобы торговать, обменятся новостями, возобновлять дружбу, и приветствовать молодых сильфид.

**Экология:** Сильфиды обычно держатся на расстоянии от более мирских гуманоидных рас, но свободно общаются с нимфами и дриадами. Воздушные монстры иногда питаются ими, но большую опасность для них представляют злые гуманоидные мужчины, пытающиеся захватить их для своих темных целей.

Воздушный Слуга

Это существо – форма воздушного элементала живущая на плане элемента Воздуха, также как на Эфирном и Астральном планах, и может быть вызван на Главный Материальный план клериками.

Обычно они невидимы, если встречены на своем домашнем плане, они походят на безногих гуманоидов из искрящегося голубого дыма, с пустыми глазами, щелью для рта, и длинными четырехпалыми руками.

Воздушные слуги пробуют избежать боя на своих родных планах. Они имеют Силу 23 и нападают захватывая и сдавливая противников, причиняя повреждение при попадании, и в каждом следующем раунде, пока жертва не вырывается на свободу. Герой с исключительной Силой получает процентный шанс, равный проценту от исключительной Силы. Существа с 18/00 Силой и выше легко вырываются на свободу. Существа с большим количеством хитпоинтов, чем у воздушного слуги могут аналогично вырываться из его хватки. Воздушные слуги оштрафуют броски на неожиданность противников на -5 когда невидимы.

Клерик, вызывавший воздушного слугу, будет атакован, если он не под защитой от зла, потому что слуги обижаются на вызывание. Иначе, слуга выполнит любую службу для клерика, кроме сражения, с максимально возможной скоростью. Если слуга не может завершить свою миссию, он станет безумным и возвратится, чтобы убить клерика.

Воздушные слуги – странники, притянутые к областям чрезвычайной погоды. Если пойманы в шторме, имеется 5% шанс, что он будет разорван пополам; это – единственный способ, которым они могут воспроизводиться.

Воздушные слуги должны питаться ветрами их домашних планов по крайней мере однажды в месяц, или переносить 1d8 повреждение за каждый день более 30, что они обходятся без пищи.

Элементал, Земная Семья

Печ Песчаная Камбала

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Подземный Умеренный или Тропический/

Песчаный или Подземный

ЧАСТОТА: Редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Темнота Любой

ДИЕТА: Всеядный Полезные ископаемые

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Исключительного (8-16) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: Смотри ниже Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Добрые Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 5-20 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 3

ДВИЖЕНИЕ: 9 12, Br 6

HIT DICE: 4 4

THAC0: 17 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием +3 2-16

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Нет

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25% Нет

РАЗМЕР: S (4' высотой) L (10' диаметр)

МОРАЛЬ: Средняя (10) Неустойчивая (7)

УРОВЕНЬ/XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 420

Печи – существа из плана элемента Земли, хотя некоторые имеют обширные шахты в самых глубоких областях Главного Материального Плана. Они живут в темных местах и работают по камню.

Печ тонок и имеет длинные руки и ноги. Их широкие руки и ноги превосходны для крепления и использования инструментов для обработки камня. Они имеют бледную, желтоватую кожу и красные или красноватые каштановые волосы. Их плоть – почти столь же твердая как гранит. Их глаза большие и не имеют никаких зрачков. Печ имеет инфравидение до 120 футов.

**Бой:** Печи используют пики и специальные молотки (обращаются как боевые молотки) для работы и вооружения, и обычно оборудуются и тем и другим. Печ имеет Силу 18/50.

Каждый печ может использовать четыре заклинания оформление камня и четыре заклинания говорить с камнем в день. Четыре печа могут собираться вместе, чтобы использовать заклинание каменной стены как маг 16-го уровня. Восемь вместе могут использовать заклинание снятия окаменения. Групповые заклинания могут быть брошены, но однажды в день любой группой. Печ иммунен к окаменению.

При сражении с каменными монстрами типа каменных големов, горгулов или galeb duhr, печ способен одним ударом превратить их в щебень, поскольку их знание камня дает им отличную способность нападения против таких существ, даже с неволшебным оружием. Каждый успешный удар наносит максимальное повреждение.

**Логово/Общество:** Печи – в основном добрые и мирные существа, которые хотят быть оставленными в покое. Они ненавидят яркий свет и открытые небеса, и они быстро просят, чтобы другие затушили свои огни. Их логовища построены с многочисленными ловушками так, чтобы каменные стены могли быстро останавливать вторгшихся. Их логовище содержит 10-40 индивидуумов, с равным числом женщин и мужчин, и молодняком равным 20-50% женщин.

**Экология:** Домашний план печей очень враждебен, так что многие из них перемещаются на Главный Материальный План, в поисках лучшей жизни. Здесь они имеют мало врагов. Печи не запасают большие количества сокровищ; они добывают полезные ископаемые для того чтобы торговать с другими за продовольствие или услуги. Иногда они создают простые, скромные декоративные объекты для каждодневного использования. Логовище печа могут содержать 50-100 торговых драгоценных камней плюс 5-30 блюд, и посуда обработанная из камня и сырого металла. Эти изделия не очень ценны, составляя в среднем 150 gp каждый.

Песчаная Камбала

Эти существа составлены из кремня и порождены на элементном плане Земли. Они напоминают кучи песка и могут изменять цвет, чтобы смешаться с фоном. Песчаные камбалы имеют ту же самую температуру как и их среда, и иммунны ко сну, обаянию, обездвиживанию, и другим затрагивающим разум заклинаниям или нападениям. Они имеют территории с границами, распознаваемыми только ими.

Камбалы не агрессивны, если не спровоцированы, но охраняют свои территории от вторгшихся. Если кто-либо входит в их территорию, камбала рефлексивно ринется вверх, захватывая в ловушку 1-2 человеческого размера противников; противники получают -2 штраф броскам на неожиданность когда атакованы подобным образом. Если камбала поражает свои цели, они неспособны нападать или защищаться в течении 1d4 раундов. Камбалы также нападают, рубя жесткой псевдорукой. Если по крайней мере 10 галлонов воды выливают на песчаную камбалу, она затронута, как будто заклинанием замедления, и ее нападения причиняют только половину обычного повреждения.

Песчаные камбалы не имеют никакого общества, и их жестоко защищают свою территорию обычно устраняя сотрудничество, даже с другими членами их собственной расы. Они живут на полезных ископаемых, но презирают органическую материю, всегда перемещаясь на несколько сотен ярдов от любого места, где они убили вторгшегося.

Песчаная камбала растет, пока не достигает полного размера, 10 футов в диаметре, а затем воспроизводится. Зародыши камбалы отделяются от своего родителя, когда они длиной приблизительно 2 дюйма, и территория взрослого, может роиться тысячами этих существ. Когда младенец вырастает по крайней мере до 6 дюймов в диаметре он должен, или перемещатся чтобы найти свою собственную территорию, или родитель охотится и убивает его. Группа незрелых песчаных камбал формирует поверхность с бесчисленными крошечными бугорками, о которые могут спотыкаться неосторожные.

Песчаные камбалы имеют мало влияния на экосистему, поедая только немного полезных ископаемых в любом участке земли. Карлики иногда ищут их в надежде найти рядом богатые залежи минералов. Они, как считают, превосходные компоненты для миномета, но они сами и много друидов возражают против такого использования.

Элементалы, Огненная Семья

Саламандр Огненная Змея

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Специальный Огонь

ЧАСТОТА: Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Всеядный Огонь

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14) Полуинтелектуальны (2-4)

СОКРОВИЩЕ: F Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-5 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 5/3 6

ДВИЖЕНИЕ: 9 4

HIT DICE: 7+7 2

THAC0: 13 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-12, 1-6 (оружием) 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нагревание 1-6 Парализуют

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: поражается +1 или лучше Иммунны к огню

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (7' длинной) S (2'-3' длинной)

МОРАЛЬ: Элита (13) Устойчивая (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 120

Саламандры – уроженцы Элементного Плана Огня, и таким образом они процветают в горячих местах. Эти жестокие, злые существа прибывают на Главный Материальный План по причинам, известным только им самим.

Голова и туловище саламандра медного цвета и имеет человекоподобную внешность. Большинство времени (80%), он – мужчина, с огненной бородой и усами. Женская версия имеет текущие, светящиеся красные волосы. Обе формы имеют пылающие желтые глаза, которые иногда переключаются к флуоресцентному зеленому. Все формы несут блестящее металлическое копье, походящее на высоко полированная сталь.

Более низкое туловище – как у большой змеи, с оранжевой штриховкой окраски, переходящей в темно-красный на конце хвоста. Все тело охвачено тонкими придатками, которые, кажется, не сгорают но никогда не используются.

**Бой:** Обычно саламандр нападает своим металлическим копьем, которое причиняет 1d6 единиц повреждения плюс такое же количество из-за высокой температуры копья. Одновременно, он может наброситься и обматываться вокруг противника своим змееподобным хвостом, сжимая на 2d6 единиц повреждения, плюс дополнительные 1d6 единиц повреждения от высокой температуры тела. В то время как негорючие существа не страдают от повреждения высокой температуры саламандра, они все еще подчинены к повреждению сжатия и копью.

Саламандры могут быть затронуты только волшебным вооружением или существами волшебной природы или таковыми с 4+1 или большим количеством Hit Dice. Они непроницаемы ко всем огненным нападениям. Сон, обаяние и заклинания обездвиживания неэффективны против них. Холодные нападения причиняют дополнительную 1 единицу повреждения в кубик повреждения. Голова и верхнее тело саламандра имеет AC 5, в то время как более низкое тело - AC 3.

Если существо встречено в яме лавы или в ревущем огне, то любимая тактика саламандра, это захватить своих противников и швырять их в огонь. Жертва естественно получила бы повреждение от контакта с саламандром, затем получила бы еще больше, внутри ревущего пожарища.

**Логово/Общество:** Саламандры жители Элементного Плана Огня. Они прибывают на Главный Материальный План по причинам, известным только им самим, хотя ходят слухи, что мощные волшебники и жрецы некоторых религий могут вызвать их в течение короткого времени. Саламандры ненавидят холод, предпочитая температуры в 300 градусов или больше; они могут переносить более низкие температуры всего несколько часов. Их логовища – обычно имеют температуру, по крайней мере, 500 градусов. Любое сокровище, найденное там - вида, который может пережить эту высокую температуру, типа мечей, доспеха, жезлов, других железных изделий и драгоценных камней. Вещи горючей природы, типа пергамента и дерева, мягкие металлы типа золота и серебра, или жидкости, быстро выкипают, и никогда не найдены в логовищах саламандра.

Из-за противного расположения и склонности ко злу, саламандры уважают только силу, или способность сопротивляться их огню или способности наносить большое повреждение. Остальные имеют дело с болезненной, медленной, сжигающей смертью. Ходят слухи, что они имеют некоторый вид деловых отношений с ифритами.

Когда встречаются на Главном Материальном Плане, саламандры могут быть найдены, играя в лесных огнях, потоках лавы, огненных ямах, и других областях чрезвычайно высокой температуры. Они обычно появляются на Главном Материальном Плане для некоторой цели, и в середине задачи они не прерываются.

**Экология:** Сукровица этих светящихся существ полезна в создании микстур сопротивляемости огню, а металл из их копий может использоваться, чтобы создать кольца сопротивляемости огню.

Огненная Змея

Некоторые мудрецы говорят, что огненные змеи – это личиночные саламандры. Огненные змеи, цветов в оттенках от кроваво-красного до оранжевого, всегда найдены в огне. Некоторые большие постоянные огни содержат 1d6 этих существ, хотя в меньших, временных огнях подобно огненным ямам и масляным шарам, может иметься, только одна змея. Единственное сокровище, которое имеют змеи – это драгоценные камни, которые они часто накапливают.

Так как их цвет соответствует их среде, они могут легко удивлять противников (-4 штраф броскам на неожиданность противников). Их укус причиняет 1d4 единицы повреждения и вводит умеренный яд, который парализует жертву на 2d4 ходов, если инстинктивная защита против яда не успешна.

Элементал, Комозитный

Буря Скриаксит

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой воздушный Субтропическая пустыня

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой

ДИЕТА: Смотри ниже Смотри ниже

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий до Среднего (5-10) Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: K Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Нейтральные Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1 3-18

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 -5

ДВИЖЕНИЕ: Fl 24 12, 18, или 24

HIT DICE: 9-12 16+16 или 24+24

THAC0: 9-10 HD: 11 5

11-12 HD: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16 2-20/2-20

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Вихрь, Молния Песчаная Буря, Рассеивает Магию

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Поражается +2 оружием или лучше; Поражается +2 оружием или лучше;

Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет 50%

РАЗМЕР: G (50' диаметр) L (10' высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (15-16) Фанатик (17-18)

XP ЦЕННОСТЬ: 9 HD: 6,000 16+16 HD:

10 HD: 7,000 16,000

11 HD: 8,000 24+24 HD:

12 HD: 9,000 24,000

Буря – это живой шторм, который появляется как темное штормовое облако сравнительно небольшого размера. Человеческие или скотские особенности могут часто быть замечены в форме облака бури. Серебряные вены простираются по существу и несут электрические импульсы, которые поддерживают энергию шторма.

Бури не имеют никакого языка, которому люди могут научиться. Они могут говорить с воздушными и водными элементалами и их семьей, и джинами, через тонкие ветряные буфеты и дождь. Несколько, возможно 10%, могут сказать несколько слов на общем языке. Их голоса очень мягкие и свистящие, с намеком преступного намерения позади слов.

Бой: Бури территориальны и рассматривают любое нарушение их воздушного пространства прямым вызовом. Они питаются влажностью из животных и часто охотятся в и вокруг своих территорий. Они имеют множество врожденных способностей, которые они могут использовать, чтобы делать жизнь других существ несчастной. Если иначе не определено, все специальные способности используются, как будто буря это волшебник 9-го уровня. Буря может делать два нападения каждый раунд, одно с использованием ее ветряных способностей и одно с использованием ее силы молнии.

Однажды в раунд, буря может использовать стену ветра или порыв ветра, или может нападать сильным ветряным ударом на 2-16 единиц повреждения. Альтернативно, она может создавать маленький вихрь, который является коническим по форме, 10 футов в диаметре в основании, и 30 футов в диаметре наверху. Вихрь может быть высотой до 50 футов, и должен соединяться с главным телом бури.

Буре требуется один полный раунд, чтобы создать вихрь, который может охватывать область 100 квадратных футов в раунд. В пределах этой области, он автоматически уничтожает и убивает все существа с меньше чем 2 Hit Dice, и причиняет 2d6 единиц повреждения всем существам, которых он будет не в состоянии убить прямо.

Бури могут также использовать их силу над воздухом, чтобы оштрафовать метательные атаки на -6, или сбивать летающие существа, причиняя падающее повреждение летающим существам, которые будут не в состоянии делать успешную инстинктивную защиту против парализации.

Буря также может использовать разряд молнии однажды в раунд, по одной жертве. Разряд молнии причиняет один кубик повреждения в Hit Die бури. Жертва нападения молнии может делать инстинктивную защиту против заклинаний; если успешно, жертва получает только половину повреждения. Разряд молнии бури – подобен заклинанию волшебника 3-го уровня в других отношениях, имея длину 80 футов, поджигая горючие, расплавляя металлы, и разрушая барьеры. Исключительно голодная или встревоженная буря может использовать молнию, чтобы уничтожить целое здание, чтобы достать находящихся внутри существ.

Бури могут также использовать пугающий ветер, чтобы затронуть противников, причиняя повреждение как заклинание ледяного прикосновения, 1d4 единиц повреждения и потерю 1 единицы Силы, если жертва не делает успешную инстинктивную защиту против заклинаний. Это нападение требует место или электрического нападения или другого ветряного нападения.

Буря может производить до 20 галлонов дождя в раунд, если она концентрируется и воздерживается от других нападений в то время как идет дождь. В то время как осадки обычно равномерно распределяются повсюду в ее области, буря может концентрировать осадки, чтобы заполнить яму, вымывать мосты или иначе вредить своим жертвам.

Бури иммунны, к ветру, газу и водным нападениям, и получают только половину повреждения от электрических или холодных нападений. Они иммунны ко всему оружию меньше чем +2 Очарования.

**Логово/Общество:** Имеется много предположений относительно происхождения этих существ, очевидно связанных с элементалами и семьей джинов. Бури составлены из всех четырех основных элементов, огня, земли, воздуха и воды; огонь в форме молнии, земля в их серебряной "циркулирующей системе" воздух в их ветрах, и вода в форме дождя. Они могут быть вызваны случайно, когда заклинатель пробует вызывать элементала, особенно из воздуха или воды. По выбору Данжон Мастера, когда сталкиваются с Вызыванием, заклинателю можно давать 10%-50% шанс, чтобы вызвать бурю. Эти существа также могут быть привлечены заклинанием вызывания подходящей погоды, с 1% (не совокупным) шансом появления, каждый раз как заклинание брошено.

Некоторые мудрецы полагают, что эти существа – jann, который был поврежден некоторым способом и не может сохранить человеческую форму. Безотносительно от их происхождения, они разводятся и воспроизводятся как штормы. Хотя "самец" и "самка" верно не описывают различные типы бурь, имеются два пола. При проживании штормы различных полов встречаются, они имеют краткую, бурную встречу, причиняя великое пожарище, которое может длиться больше чем неделю. Ураганы или торнадо произведены нерегулярно из их массы, нанося ущерб окружающей области.

Когда шторм наконец ломается, две бури оставляют область, а после себя они оставляют 1d4 форм бурь младенцев. Этот младенцы штормы, иногда упоминаемые как истерики, часто путешествуют вместе, пока они не достигают зрелости, через один год после рождения. Молодые штормы имеют 6 Hit Dice каждый, и помимо создания дождя, могут использовать только силу порыва ветра.

Большинство бурь весьма естественно, кажется, имеют очень бурные расположения. Их голод к животной жизни идет вне их потребности во влажности, содержащейся в животных телах. Некоторые мудрецы размышляют, что их физическая форма, или возможно некоторый случай в их истории, заставили их ненавидеть животную жизнь. Весьма возможно, что электрические импульсы, произведенные животными умственными способностями причиняют буре боль.

Бури могут быть связаны со скриакситами, живыми песчаными бурями пустынь некоторых миров. Никакая буря, как известно, не встречалась с скриакситом, и их отношениями, и возможные взаимодействия полностью неизвестны.

**Экология:** Бури питаются влажностью, найденной в животных телах. Хотя они неспособны причинить вред живым существам, высасывая их влажность, они парят близко к земле после сражения, чтобы высосать воду из мертвых противников, также как и любую воду, которую они, возможно, потеряли в течение сражения. Они иногда найдены падальщиками после больших сражений между людьми. Удаляя воду из трупа, они делают его нежизнеспособным, и невозможным возвратиться к жизни через заклинание оживления умершего, хотя воскрешение и другие заклинания работают как обычно.

Когда буря убита, серебряные дожди падают вниз из ее формы. Если они тщательно собраны, этот остаток обеспечивает массу серебра эквивалент 3d6 серебряных частей. Хотя и ценные как драгоценный металл, серебро может также использоваться как компонент в создании палочки молнии или активирования связанного с погодой заклинания. Частицы серебра также полезны для создания другого погодного или элементного волшебного изделия.

Гении и элементалы – враги бурь; они часто нападают на них, и бури отвечают им тем же. Однако, некоторые гении, особенно джины и мариды, держат бурь как домашних животных, обучая их как охранять и нападать.

Бури могут быть весьма разрушительными для местной экологии, если раздражены, и могут причинять большие повреждения ветром, дождем и другими формами нападения. Живые Штормы никогда не найдены внутри зданий или подземелий.

Скриаксит

Скриакситы, также называемые черными штормами или живыми песчаными бурями, являются наиболее страшными существами во многих пустынях. Духи возмездия вызванные тысячелетия назад древними богами, черные штормы объединяют элементы земли и воздуха с опасной эффективностью. Они, к счастью, активны очень редко. Они говорят на языке воздушных элементалов и собственном языке, языке воя и вопля, который пугает большинство, слышащих его людей.

Подобно очень большим версиям пыльных демонов, созданных заклинанием волшебника, черные штормы соберут песок и пыль пустыни и закружат его, создавая 10 футовые конические формы. В покое, скриаксит, кажется, рассеянной ветром кучей черной пыли. Как стая, они создают самый большой ужас, производя сильные ветры и жестокую песчаную бурю, которая может разрушить человека за минуты.

**Бой:** Скриакситы перемещаются производя большой вихрь ветра, который продвигает их на высокой скорости. Если имеются 1-6 скриакситов вместе, их скорость 12; 7-12 скриакситов имеют скорость 18; если имеется 13 или большее количество скриакситов, их скорость 24. Вихрь скриаксита создает песчаную бурю в 200-ярдовом радиусе вокруг них; пойманные в этом шторме, переносят 1 единицу повреждения в раунд за одного скриаксита (так если имеются 12 скриакситов в стае, жертвы получают 12 единиц повреждения в раунд).

В пределах этой песчаной бури, стая скриакситов постоянно рассеивает магию как волшебник 16-го уровня.

Каждый скриаксит может формировать свои ветры в бритвенно острые удары плетью, причиняя 2d10 единиц повреждения при успешном ударе.

Хотя они были первоначально были вызваны из элементного плана Воздуха, они слились с землей, и теперь их дом Главный Материальный План. Таким образом, они не могут быть посланы к элементному плану святым словом или подобной магией. Никакая известная магия не может управлять ими, хотя они восприимчивы к охране от воздушных элементалов.

Каждая стая скриакситов - во главе с Великим Скриаксом, большинство членов стаи злые. Это существо имеет 24+24 Hit Dice и получает +4 премию к нападению и повреждению.

**Логово/Общество:** Скриакситы высоко интеллектуальные, но чрезвычайно злые элементалы, комбинации элементов воздуха и земли. Они ненавидят все и не боятся ничего, но просто восхищаются разрушениями. Они питаются ужасом и разрушением; как только они причинили достаточно катастроф, они спят в течении 1d3 столетий. В спящем состоянии, они не могут быть затронуты любым способом любым живущим. Они снова пробуждаются когда становятся голодны. Они рассматривают людей, полулюдей и гуманоидов как игрушки, с тем же самым садистским отношением как человеческий ребенок, играющий с мухой. Они могут развлекать себя, слушая сделку людей с ними, но люди не имеют у себя ничего интересного, что можно было бы предложить им.

**Экология:** Скриакситы кормятся эмоциями ужаса и страха, который они производят в тех, кого они уничтожают и убивают.

Арктическая Буря

Это – подвид бури, найденный только в арктических регионах и некоторых из более холодных умеренных странах. И хотя они подобны бурям в большинстве отношений, их специальные способности отличаются. Они не могут использовать вихрь или способности разряда молнии обычной бури. Вместо этого, они могут: или заставлять снег падать, или использовать заклинания ледяного шторма. Арктическая буря обычно использует форму ледяного шторма, но вместо этого может использовать дождь со снегом. Она может создавать очень холодный снег, причиняя 9d4+9 единиц холодного повреждения всем кто находиться под ней. Жертвы, делающие успешную инстинктивную защиту против заклинаний, переносят только половину повреждения от нападения.

Подобно обычной буре, арктический подвид может делать только два нападения в раунд, одно использующее силу ветра, типа порыва ветра или стены ветра, и одно используя холодную силу, типа ледяного шторма или снега. Также она может заменять электрическое нападение на любое из своих обычных нападений, причиняя повреждение как заклинание электрошока на 1d8+9 единиц повреждения.

Черное Облако Мести

Этот живой шторм, обычно найденный в пустынях, объединяет элементы огня и воздуха. Он развязывает огненный дождь, который причиняет 7d10 единиц повреждения всем находящимся под ним, хотя успешная инстинктивная защита против оружия дыхания позволяет половину повреждения. Затем он раздувает огонь, и он будет продолжать гореть пока имеется топливо.

Эльфы

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Субтропический Лес

ЧАСТОТА: Нередкие

ОРГАНИЗАЦИЯ: Любая

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий до Супер (14-20)

ДИЕТА: Всеядные

СОКРОВИЩЕ: Индивидуум: N; G, S, T в логове

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрые

КОЛИЧЕСТВО: 20-200

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 (10)

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 1+1

THAC0: 19 (18)

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-10

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: + 1, чтобы поразить с луком или мечом

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 90% Сопротивляемость к Сну и Обаянию

РАРАЗМЕР: М (5'+ высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

ЦЕННОСТЬ XP: 420

Хотя их жизни охватывают несколько человеческих поколений, эльфы на первый взгляд кажутся хилыми, когда сравниваются с человеком. Однако эльфы имеют множество специальных талантов, что более чем восполняет их слегка более слабое сложение.

Высокие эльфы, наиболее обычный тип эльфов, являются несколько короче чем люди, редко вырастая выше 5 футов высотой. Мужчины эльфы обычно весят между 90 и 120 фунтами, а женщины весят между 70 и 100 фунтами. Большинство высоких эльфов темноволосые, а их глаза – красивого глубокого зеленого оттенка. Они имеют инфравидение до 60 футов. Черты эльфов тонки и точно очерчены.

Эльфы имеют очень бледный цвет лица, что является странным, потому что они проводят много времени на открытом воздухе. Они имеют тенденцию быть тонкими, почти хрупкими. Их бледный цвет лица и небольшой рост – это результат телосложения, которое является более слабым чем у человека. Поэтому эльфы, всегда вычитают 1 единицу из их начального счета Конституции. Хотя они не столь крепкие как люди, эльфы намного более проворны, и всегда добавляют 1 единицу к их начальному счету Ловкости. Эльфийская одежда имеет тенденцию быть красочной, но не резкой. Они часто носят пастельные цвета, особенно голубые и зеленые. Однако поскольку они живут в лесах, высокие эльфы часто носят зеленовато-серые плащи, чтобы предоставить им быстрый камуфляж.

Эльфы узнали, что очень важно понять существа, и добрые и злые, что считают лес своим домом. Из-за этого, эльфы могут говорить на языках гоблинов, орков, хобгоблинов, гноллов, гномов и халфлингов, в дополнение к общему языку и их собственному высоко развитому языку. Они будут всегда показывать интерес во всем, что позволит им говорить, и будут учиться у своих соседей.

**Бой:** Эльфы – осторожные файтеры и всегда используют их силы с преимуществом, если это возможно. Одна из их самых больших сил – это способность проходить через естественную среду, лес или леса, бесшумно и почти невидимо. Перемещаясь спокойно и смешиваясь с растительностью для укрытия, эльфы часто будут удивлять персону, или партию (противники имеют модификатор неожиданности -4). Пока они не нападают, эльфы, скрывающиеся в лесу могут быть определены только кем-то или чем-то со способностью видеть невидимые объекты. Военная ценность этого умения – огромна, и эльфийские армии, всегда будут посылать разведчиков, чтобы шпионить за врагом, так как такие шпионы редко бывают пойманы или даже замечены.

Хотя их телосложение слабое, отряды эльфов будут чрезвычайно сильны, такие сильные, что фактически они имеют устойчивость 90% ко всем заклинаниям обаяния и сна. И даже если их естественная сопротивляемость этим заклинаниям терпит неудачу, они получают обычную инстинктивную защиту от этого, вряд ли эльфы будут падать жертвами этих заклинаний очень часто.

Эльфы живут в дикой местности, так что оружие используется всегда от конфликтов с враждебными существами вокруг их лагерей, до таких мирских задач как охота на обед. Строгое обучение эльфов с луком и мечем, в дополнение к их большой ловкости, дает им естественную +1 премию попадания при сражении коротким или длинным мечем, или при использовании лука любого вида, кроме арбалетов. Эльфы особенно опытны в использовании лука. Из-за их проворства, эльфы могут перемещаться, стрелять из лука, и перемещаться снова, все в том же самом раунде. Их лучники чрезвычайно подвижные, и поэтому опасные.

Из-за ограниченного использования лошадей в лесном бою, эльфы обычно не едут верхом. Эльфы предпочитают сражаться как пехотинцы и вообще вооружаются также. Большинство эльфов носит пластинчатый, колечный доспех или кольчугу, и почти все высокие эльфы несут щиты. Хотя эльфы имеют естественные премии, когда они используют луки и мечи, их группы несут разнообразное оружие. Состав оружия группы эльфов: копье 30%; меч 20%; меч и копье 20%; меч и лук 10%; лук 15%; двуручный меч 5%.

Эльфийские файтеры и мультиклассовые файтеры имеют 10% шанс за каждый уровень, обладать волшебным изделием его или ее класса. Этот процент совокупный и может применяться к каждому главному типу волшебного изделия, которое герой использовал бы в каждом классе в случае мультиклассовых героев. (Например, файтер/жрец уровня 4 или 5 имел бы 40% шанс иметь волшебное изделие, полезное для файтеров и 50% шанс наличия изделия, полезного для жрецов.) Кроме того, если выше 4-го уровня, эльфийские маги получают тот же самый процентный шанс получить изделия, но получают 2-5 волшебных изделий, полезных для них, если сделан успешный бросок.

На каждых 20 эльфов в группе, будет иметься файтер 2-го или 3-го уровня (50% шанс любого). На каждую партию из 40 эльфов, и в дополнение к файтеру более высокого уровня, будет иметься маг 1-го или 2-го уровня (снова, 50% шанс любого). Если 100 или большее количество эльфов встречено, следующие дополнительные персонажи будут присутствовать: два файтера 4-го уровня; один маг 8-го уровня; и файтер 4-го уровня/маг 4-го уровня/вор 4-го уровня. Наконец, если более чем 160 эльфов встречены, они будут во главе с двумя файтер 6-го уровня/маг 6-го уровня/вор 6-го уровня. Эти два чрезвычайно мощных лидера будут иметь двух слуг каждый файтер 4-го уровня/маг 5-го уровня, и файтер 3-го уровня/3-го уровня маг/3-го уровня вор. Все они в дополнение к общему количеству эльфов в группе.

Эльфийские женщины равны своим мужским коллегам во всех аспектах войны. Фактически, некоторые группы эльфов будут содержать единицы женщин файтеров, едущих на единорогах. Это происходит редко (шанс 5%), и только 10-30 эльфийских дев будут встречены в такой единице. Однако, ходят легенды о разрушении создаваемом этими необузданными эльфийскими женщинами среди врагов эльфов.

**Логово/Общество:** Эльфы высоко ценят свою индивидуальную свободу и их социальная структура основана на независимых группах. Эти маленькие группы, обычно состоящие из не больше 200 эльфов, признают власть королевского повелителя, который в свою очередь предан королю или королеве. Однако, законов и ограничений в эльфийском общество очень немного по сравнению с человеческим обществом и практически нет, когда сравнивается с обществом карликов.

Эльфийские лагеря всегда хорошо скрыты и защищены. В дополнение к большому количеству постов наблюдения и системе ловушек поставленных вокруг лагеря, высокие эльфы типично устанавливают 2-12 гигантских орлов как охрана их лагерных стоянок (65% времени). На каждых 40 эльфов, встреченных в лагере, будут иметься следующие эльфы высокого уровня, также как лидеры, отмеченные выше: файтер 4-го уровня, клерик 4-го уровня, и файтера 2-го уровня/маг 2-го уровня/вор 2-го уровня. Файтер 4-го уровня/маг 7-го уровня, файтер 5-го уровня, файтер 6-го уровня, и клерик 7-го уровня будут также присутствовать. Женщины, найденные в лагере будут равняться 100%, дети 50% от мужчин.

Поскольку эльфы живут в течение нескольких сотен лет, их взгляд на мир радикально отличается от большинства других мыслящих существ. Эльфы не уделяют много важности краткосрочной прибыли, и при этом они не спешат закончить свои проекты. Люди считают это отношение фривольным; эльфы просто не понимают, зачем всегда куда-то спешить.

Эльфы предпочитают окружать себя вещами, которые принесут им радость более чем длительный период времени, вещи подобные музыке и природе. Компания их собственного вида также очень важна для эльфов, так как они находят, что трудно разделить свой опыт или их взгляд на мир с другими расами. Это – одна из главных причин, почему эльфийские семейства так близки. Однако дружба также то, что очень ценно, даже друзья других рас остаются друзьями навсегда.

Хотя они иммунны к нескольким определенным заклинаниям, эльфы очарованы магией. Не определенными заклинаниями, конечно, но самой концепцией магии. Сотрудничество гораздо более вероятно от эльфа, предлагая ему неясное, даже ничего не стоящее, (но интересное) волшебное изделие, чем два мешка золота. В конечном счете, их радикально отличная перспектива отделяет эльфов от остальной части их мира. Эльфы находят карликов слишком строгими за их приверженность строгим кодексам неприятного порядка. Однако эльфы признают мастерство карликов как то, что можно похвалить. Эльфы имеют немного более высокое мнение о людях, хотя они считают богатство и мимолетную власть расы людей, как грустную. В конце, после нескольких сотен лет, все эльфы оставляют мир, который они разделяют с карликами и людьми, и отбывают к таинственной земле, где они живут свободно остальную часть их чрезвычайно длинной жизни.

**Экология:** Эльфы производят прекрасную одежду, красивую музыку и блестящую поэзию. Именно по этим вещам другие культуры знают народ леса лучше всего. Однако в своем мире в пределах леса, эльфы держат под контролем темные силы зла, и существ, которые разграбили бы лес, а затем двигались дальше чтобы разграбить другой. По одной этой причине эльфы незаменимы.

Серые Эльфы (Фейри)

Серые эльфы имеют, или серебряные волосы и янтарные глаза, или бледные золотые волосы и фиолетовые глаза (фиолетовые глаза известны как глаза эльфов фейри). Они одобряют яркие предметы одежды белого, золотого, серебряного или желтого, и плащи глубокого синего или фиолетового. Серые эльфы редчайшие из эльфов, и они имеют мало общего с миром вне своих лесов. Они очень высоко ценят интеллект, и, в отличие от других эльфов, посвящают много времени изучению и размышлению. Их трактаты по природе поразительны.

Серые эльфы ценят их независимость от того что они считают развращающим влиянием внешнего мира, и отчаянно сражаются, чтобы поддержать свою изоляцию. Все серые эльфы несут мечи, а большинство носят кольчуги и несут щиты. Из скакунов, серые эльфы будут ехать на гиппогрифах (70%) или грифонах (30%). Ездовые грифоны будут иметь 3-12 грифонов для охраны в их лагерях, вместо гигантских орлов.

Лесные Эльфы

Также называемые эльфами сильванести, лесные эльфы – дикое ответвление эльфийского семейства. Они слегка более темные в цвете лица чем высокие эльфы, их цвет волос располагается от желтого до медно-красного, и их глаза светло-коричневые, светло-зеленые или ореховые. Они носят одежду темно-коричневого и зеленого, светло-коричневого и russets цветов, чтобы гармонировать со своей средой. Лесные эльфы очень независимы и оценивают силу по интеллекту. Они избегут контакта с незнакомцами 75% времени.

В сражении, лесные эльфы носят проклепанную кожу или колечный доспех, и 50% их группы будет оборудовано луками. Только 20% лесных эльфов несут мечи, а 40% используют только копья. Лесные эльфы предпочитают нападать из засады на своих врагов, используя их способность скрываться в лесу, пока их противники не близко. В большинстве случаев (70%), лагеря лесных эльфов охраняются 2-8 гигантскими совами (80%) или 1-6 гигантских рысей (20%). Эти эльфы говорят только на эльфийском и языках некоторых лесных животных и трентов. Лесные эльфы больше склонны к равновесию, чем к добру, и не гнушаются убийством людей, натыкающихся на их лагеря, чтобы поддержать в тайне их местонахождение.

Полуэльфы

Полуэльфы имеют человеческую кровь, и имеют особенности и эльфийских и человеческих родителей. Они немного более высокие чем обычные эльфы, вырастая до 5½ футов и веся до 150 фунтов. Хотя они не получают естественные премии меча или лука от их эльфийских родственников, но они имеют обычное эльфийское инфравидение.

Полуэльф может свободно путешествовать между эльфийскими и человеческими поселениями, хотя иногда это будет проблемой. Однако продолжительность жизни полуэльфа их самый большой источник печали. Так как полуэльф живет больше 125 лет, он или она переживет любых человеческих друзей или родственников, но будет стареть слишком быстро, чтобы стать реальной частью эльфийского сообщества. Много полуэльфов компенсируют это, часто путешествуя между этими двумя обществами, наслаждаясь жизнью, как она есть; беря лучшее из обоих миров. Полуэльфы могут говорить на общем языке, эльфийском, гномьем, халфлингском, гоблинском, хобгоблинском, орочьем и гнолльем.

Эльфы, Водные

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный/Мелкая Соленая Вода

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группы

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий до гениального (14-18)

СОКРОВИЩЕ: K, Q, (I, O, X, Y)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Добрые

КОЛИЧЕСТВО: 20-120

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 (9)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Sw 15

КУБИКИ ПОПАДАНИЯ: 1+1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8 (оружием)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: +1 с копьями и трезубцами

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 90% ко сну и обаянию

РАЗМЕР: М (6'+ высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Ниже бушующих волн диких береговых линий живут морские эльфы, водные родственники эльфов лесистой местности в поведении и перспективе.

Водные эльфы живут в течение многих столетий, и их глаза часто показывают результаты такого большого возраста. Иначе, морские эльфы показывают небольшое свидетельство старения. Они имеют разрезы жабер с обеих сторон их горла, и зеленовато-серебряную кожу. Их волосы – обычно волокнистые и изумрудные, зеленые до синего в цвете. Мужчины обычно носят короткие волосы, но женщины позволяют своим волосам достигать целых 4 футов в длину. В отличие от водяных, водные эльфы имеют ноги и обычно носят одежду, которую ткут из подводных растений и тростников. Их платье весьма запутанно, наиболее часто зеленое, черное и коричневое, которое ткут в тонком, циркулирующем станке. Морские эльфы говорят на эльфийском, сагуане, и странно акцентированном общем языке.

**Бой:** Морские эльфы – мирная культура. Это редкий случай, чтобы видеть, что водный эльф начинает атаку, и еще более редко для полной группы, чтобы готовиться к войне. Морские эльфы оставят свои дома, чтобы идти бороться только когда все их сообщество находится в опасности, или против великих врагов. Однако когда они вынуждаются к войне, водные эльфы впечатляют всех противников своей жестокой храбростью и умением.

Если бы они имели выбор поля битвы, водные эльфы предпочли бы сражаться в покрове морских водорослей, или на рифах, где их естественная окраска и навыки невидимости могут давать им шанс скрыться от их врагов. Они могут стать столь же невидимыми в морской водоросли, как их родственники лесистой местности могут в лесах, налагая -5 штраф броску на неожиданность своих противников. Морские эльфы наслаждаются способностью беспрепятственно перемещаться через морскую водоросль, давая им огромные преимущества в маневренности. В то время как они испытывают недостаток инфравидения их наземных родственников, они могут ясно видеть на удивительных расстояниях. Водный эльф может пересчитать отряды врага на расстоянии до 1 мили.

Их привилегированное оружие – трезубец и копье. Они используются для охоты также как для боя. Трезубцем и копьем морские эльфы владеют так хорошо, что получают +1 премию к их Силе Атаки при их использовании. Также они будут использовать боевые сети против своих врагов. Это оружие другой руки свяжет противника, если владелец выбрасывает успешное нападение против AC 6. (Из-за их большой Ловкости, водные эльфы не переносят штраф Силе Атаки для сетей.) Половина времени, только оружие жертвы (включая естественное оружие, подобно зубам акулы) будет запутано в сети. В остальную часть времени, жертва поймана. Запутанная жертва должна или разорвать сеть (бросок сгибания брусков) или распутывать себя (проверка Ловкости с -3 штрафом) чтобы освободится. Волшебные жесты невозможны в сети.

В некоторых мирах, морские эльфы неспособны использовать заклинания. Причины для этого неизвестны, но имеется легенда среди этих неволшебных морских эльфов, что дроу украли у них эту способность, многие века назад.

Подобно их поверхностным копиям, водные эльфы демонстрируют сильную сопротивляемость заклинаниям сна и обаяния. Водные эльфы также имеют 90% устойчивость против заклинаний Очаровать Существо. И даже если их естественная сопротивляемость к заклинаниям сна и обаяния терпит неудачу, водные эльфы все еще получают обычную инстинктивную защиту.

В бою, лидерство разделено согласно размеру военной партии. На каждых 20 эльфов в группе, имеется дополнительный файтер 3-го уровня. На каждых 40 эльфов, имеется дополнительный файтер 4-го уровня. В отряде насчитывающем более 100, будет иметься файтер 8-го уровня и два лейтенанта 5-го уровня (в дополнение к файтерам 3-го и 4-го уровня описанным выше). Боевая единица в более 160 эльфов сопровождается файтером 9-го уровня и вором 6-го уровня, в дополнение к их первоначальному числу.

Морские эльфы оказывают дружескую поддержку дельфинам и нанимают их как компаньоны и товарищи по оружию. В любой партии по крайней мере из 20 морских эльфов, имеется 50% шанс, что он будет сопровождаться 1d3 дельфинами. Однако дельфины - компаньоны, и они не являются ни пушечным мясом, ни домашними животными. Когда угрожает опасность, дельфины присоединяются к бою как желающие союзники.

Тактика Сражения морских эльфов отличается от одной группы к другой, но обычные стратегии включают следующее: ураганная атака из под противника. Это особенно эффективно против нежелательных посетителей с поверхности, непривычных к нападению снизу. Если эльф начал это нападение с покрова морской водоросли, он мог бы затем убегать, чтобы скрыться прежде, чем его противники смогли бы среагировать.

На берег обычно выходят больше чем один эльф. Морские эльфы могут выживать на земле в течение нескольких минут, хотя и в состоянии все возрастающего дискомфорта. Но многие из их противников, подобно акулам, не могут. Несколько эльфов могут пытаться бороться противником на берегу вытаскивая его из океана.

**Ловушки.** Покровы морской водоросли и коралловые рифы – превосходные области организации всего диапазона пружинных ловушек, сетей, и возможно волшебных ловушек, разработанных и построенных поверхностными эльфами взамен товаров. Хищники часто решали искать более легкую добычу после столкновения с защитами группы морских эльфов.

**Логово/Общество:** Маленькие общины 3d100+100 обычных жителей – обычно среди водных эльфов. Эти общины часто найдены в густых покровах водорослей в защищенных водах, хотя водные эльфы могут устраивать дома в пещерах в основаниях лагуны и коралловых рифах. Общины морских эльфов поддерживают контакт друг с другом через сложную и неэффективную систему блуждающих герольдов/посыльных, путешествующих от одной группы к другой, подобно почтовым курьерам, передающим устные сообщения. В каждом сообществе, имеется несколько типов лидеров, как было сказано ранее, управляемых главным файтером 10-го–12-го уровня, с персональной охраной из восьми эльфов файтеров 7-го уровня. Волшебное оружие несет, или лидер, или один из его охранников.

Водные эльфы – антиобщественная раса. Они избегают воздушных жителей также как других рас, которые живут ниже волн. Их города обычно вырезаются из камня под покровом морских водорослей, фактически невидимых для неэльфов. Герой имеет ту же самую возможность найти сообщество морских эльфов, как он может обнаружить секретную дверь.

Столь же независимые, как и любящие свободу эльфы имеют много разных общин, они живут в даже большей изоляции от остальной части подводных рас, с которыми они предпочли бы не иметь дело. Хотя водные эльфы видят, что ничто не неправильно с водяными, тритонами и другими добрыми подводными расами, эльфы не видят никаких причин вовлекать себя в проблемы таких преходящих народов. Это – часть эльфийской философии, позволять другим идти по их пути с минимумом вмешательства; водные эльфы предпочли бы это, если другие получали пользу.

Те водные эльфы, кто желают иметь дело с неэльфами, очень оскорбляются, если неэльфы выражают какой-либо недостаток доверия слову морского эльфа. Водный эльф, дающий обещание, выполнит свое обязательство или умрет. Если он убит прежде, чем он успел его выполнить, вся его группа будет работать, чтобы выполнить его обещание. С другой стороны, водные эльфы не принимают обещания от неэльфийских персонажей. Морские эльфы знают, что они – единственная раса готовая с честью выполнить обязательства своих мертвых членов. И кроме того, только эльфы живут достаточно долго, чтобы гарантировать, что они будут иметь время, чтобы выполнить клятву.

Дельфины – одни из немногих существ кого морские эльфы искренне любят. Имеются 3d6+2 дельфинов, плавающих около групп водных эльфов, обеспечивая одну из немногих подсказок относительно того, где расположены эльфийские города. Водные эльфы также любят наземных эльфов. Сомнительно, что эти две расы имеют близкие отношения, хотя спаривания между наземными и водными эльфами производят эльфов с кожей высоких эльфов, но с зеленоватыми волосами. Поскольку они скрывают разрезы жабер, которые открываются, когда они ныряют под воду, эти эльфы могут дышать, и воздухом, и водой. Отношения и способности этих гибридов зависят от того, были ли они выращены в лесу, или в богатых покровах бурой водоросли, с индивидуумами чувствующими склонность (65%) следовать за образом жизни своих матерей.

Морские эльфы имеют перспективу в мире, которая происходит от долгой жизни среди бесшумной естественной красоты. Даже с волшебной помощью, позволяющей им дышать воздухом, водные эльфы чувствуют себя неуверенно выше волн, так что очень немногие видели леса, о которых высокие эльфы говорят с таким энтузиазмом. Но имеется мало водных эльфов, кто не хотели бы получить невозможную поездку на сушу, чтобы непосредственно увидеть чудеса леса.

Морские эльфы ненавидят сагуан. Это не очень неожиданно, так как почти каждая подводная раса, за исключением извращенных ixitachitls, ненавидит морских дьяволов. Но морские эльфы имеют страсть к конфликту с сагуанами, которая удивляет даже их самих. Водные эльфы оставляют свои защищенные группы ради военных партий, если они имеют причину подозревать, что сагуане останавливаются поблизости. Если партия морских сагуан сталкивается с эльфами, те или другие почти всегда нападают, если они превосходят численностью ненавидящих их противников. Водные эльфы также считают своим долгом убить любых больших акул на своей территории.

Морские эльфы не имеют никаких других главных врагов, но они ненавидят живущих на поверхности рыбаков, из-за большого числа морских эльфов, пойманных в ловушку в сетях, или по ошибке убитых как сагуане этими неосведомленными людьми.

Морские эльфы имеют легенды, которые говорят относительно далеких подводных эльфов, кто узнали как превращаться в морских выдр или дельфинов. Имелись поисковые партии, вдохновленные этими рассказами, но никакие такие эльфы не были когда-либо найдены.

**Экология:** Каждая группа морских эльфов самостоятельна, добывая свою бурую водоросль и охотничью рыбу когда это необходимо.

Морские эльфы убирают мусор. Они очарованы идеей магии, но они понимают, что эльфы земли больше приспособлены, чтобы иметь с ней дело. Они часто торгуют редкими или декоративными изделиями, которые они нашли с высокими эльфами в обмен на металлическое оружие и инструменты, которые они не могут создать под водой.

Водные эльфы – ценные источники информации относительно стран на дне моря. Их партии падальщиков раскрыли артефакты и лакомые кусочки знания из обширного собрания подводных руин и затонувших кораблей. Купцы морские эльфы помнят истории других рас назад вне воображения текущего поколения. Уловка может заставить их поведать эту информацию.

Маленти

Имеется связь между водными эльфами и их ненавистными врагами, сагуанами, которую никакая раса открыто не подтверждает. Если морские эльфы присутствуют в пределах мили или менее от лагерной стоянки сагуан, то приблизительно один из каждой сотни рожденных сагуан походит на водного эльфа скорее чем на морского дьявола. Большинство этих уродцев, известных как маленти, были съедены своими родителями. Но если маленти позволяют дожить до взрослой жизни то только потому что его физическая похожесть на водного эльфа, в комбинации с его сагуанианским воспитанием и отношением, делает его идеальным шпионом в эльфийских общинах. Действительно, маленти часто развивают способность ощущать присутствие и положение любых водных эльфов в пределах 120 футов, неоценимый навык для шпиона или разведчика для сил вторжения сагуан.

Мало водных эльфов верят в существование маленти, поскольку это позволяет выдвигать некоторые тревожные версии относительно происхождения сагуан.

Однако маленти существует, и они идентичны водным эльфам практически во всем. Но тем не менее, они стареют намного быстрее, их продолжительность жизни только 170 лет или около этого. Хотя сами морские эльфы практически не могут обнаружить шпионов маленти, дельфины могли бы (20%) ощущать этих подменышей. Маленти, понятно, не любят дельфинов.

Это возможно для сагуан и маленти, чтобы размножаться, потомство от этого союза – маленти. Таким образом, целые общины сагуан исчезли, и их заменили маленти. Эти необычно редкие группы походят на водных эльфов почти во всем (кроме продолжительности жизни, известных языков, и других очевидных аспектов), но они столь же злые как их родители сагуане. Они часто сражаются в том же стиле, и они поклоняются тем же самым злым Силам как и сагуане.

Эльфы, Дроу

Дроу Драйдер

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Подземные пещеры и города Подземные пещеры и города

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Кланы, группы Группы

ВРЕМЯ АКТИВНОСТИ: ------- Любое подземелье, ночь над землей -------

ДИЕТА: Всеядный Смотри ниже

ИИНТЕЛЛЕКТ: Высокий до Супер (13-14) Высокий (14-20)

СОКРОВИЩЕ: Nx5, Qx2 Nx2, Q

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой Хаотично злой

КОЛИЧЕСТВО: 50 1 или 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 (10) 3

ДВИЖЕНИЕ: 12 12

HIT DICE: 2 6+6

THAC0: 19 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 или 2 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием 1-4 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже 15%

РАЗМЕР: М (5’ высотой) L (9’ высотой)

МОРАЛЬ: Элита (14) Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: Жрецы: 975 Преобразованные маги: 3,000

Другие: 650 Преобразованные жрецы: 5,000

Это страшные, злые существа которые когда-то были частью сообщества эльфов, и которые ранее бродили по всемирным лесам. Теперь эти темные эльфы населяют черные пещеры и вьющиеся туннели под землей, где они вынашивают страшные планы против рас, которые все еще живут под солнцем, на поверхности зеленой земли.

Дроу имеют черную кожу и бледные, обычно белые волосы. Они короче и более стройные чем люди, редко достигая больше 5 футов в высоту. Мужчина дроу весит между 80 и 110 фунтами, а женщина между 95 и 120 фунтами. Дроу имеют точно точеные особенности, и их пальцы, и пальцы ног длинные и тонкие. Подобно всем эльфам, они имеют более высокую Ловкость и пониженную Конституцию, чем люди.

Одежда дроу обычно черная, функциональная, и часто обладает специальными свойствами, хотя и не излучает магию. Например, плащи и обувь дроу действуют, как будто они – эльфийские плащи и обувь, за исключением того, что владелец имеет только 75% шанс остаться необнаруженным в тенях или удивлять врагов. Материал из которого делают плащи дроу, не легко режется и огнестойкий, давая плащу +6 премию к инстинктивным защитам против огня. Эти плащи и обувь соответствуют, функционируют и созданы только для эльфийского размера. Любая попытка изменять плащ дроу имеет 75% шанс распутывать материал, делая его бесполезным.

За столетия которые они провели в подземелье, дроу узнали языки многих интеллектуальных существ подземелья. Помимо их собственного языка, экзотического варианта эльфийского, дроу говорят, на общем языке и на подземном торговом языке, используемом многими расами под землей. Они хорошо говорят на языке гномов и других эльфов.

Дроу также имеют собственный бесшумный язык, составленный из движений рук и языка тел. Эти жесты могут передавать информацию, но не тонкое значение или эмоциональное содержание. Если в пределах 30 футов от другого дроу, они могут также использовать сложные выражения лица, движения тела, и положения, чтобы передать значение. Вместе с их ручными жестами, эти выражения и жесты составляют бесшумный язык дроу, потенциал для выражения равняется обычным разговорным языкам.

**Бой:** Мир дроу – тот, в котором жесткие конфликты являются частью каждодневной жизни. Тогда не должно быть удивительно, что большинство встреченных дроу, или один или в группе, всегда готовы сражаться. Дроу, встреченные вне города, по крайней мере, файтеры 2-го уровня. (См. примечание Общества ниже.)

Дроу носят точно изготовленный и не обременяющий их черный кольчужный доспех. Это чрезвычайно сильная броня сделана из специального сплава стали, содержащей адамантит. Специальный сплав, когда изготавливается доспешниками дроу, выдает броню, которая имеет те же самые свойства как кольчуга от +1 до +5, хотя она не излучает магию. Даже самые непритязательные файтеры дроу, в действительности имеют кольчугу +1, в то время как высокоуровневые дроу обычно имеют более точно созданную и более мощную броню. (Доспех обычно имеет +1 на каждые четыре уровня опыта, носящего его дроу.)

Темные эльфы также несут маленькие щиты (баклеры), сделанные из адамантита. Подобно доспеху дроу, эти специальные щиты могут быть + 1, +2 или даже +3, хотя, только наиболее важные файтеры дроу имеют баклеры +3.

Большинство дроу несет длинный кинжал и короткий меч из адамантитового сплава. Эти кинжалы и мечи могут иметь от +1 до +3 премии, и знать дроу может иметь кинжалы и мечи +4 премии. Некоторые дроу (50%) также несут маленькие арбалеты, которые могут держаться в одной руке и будут стрелять дротиками на 60 ярдов. Дротики причиняют только 1-3 единиц повреждения, но темные эльфы обычно покрывают их ядом, который делает жертву бессознательной, если она не выбрасывает успешную инстинктивную защиту против яда, с -4 штрафом. Эффекты длятся 2d4 часов.

Несколько дроу несут адамантитовые палицы (от +1 до +5 премии) вместо клинков. Другие несут маленькие охотничьи копья, покрытые тем же самым ядом как и дротики. Они имеют диапазон 90 ярдов с короткой премией диапазона +3, +2 в среднем, и +1 в длинном.

Дроу могут Передвигаться Бесшумно, и имеют превосходное инфравидение (120 футов). Они также имеют то же самое интуитивное чувство относительно своего подземного мира, как и карлики, и могут обнаруживать секретные двери с тем же самым шансом успеха как и другие эльфы. Темный эльф может быть удивлен противником только на броске 1 на 1d10.

Все темные эльфы получают обучение в магии, и способны использовать следующие заклинания однажды в день: танцующие огни, огонь фейри и темнота. Дроу выше 4-го уровня может использовать левитацию, определение жизненных ценностей, и обнаружение магии однажды в день. Жрецы Дроу могут также использовать обнаружение лжи, ясновидение, предложение и рассеивание магии однажды в день.

Возможно – это обычное использование магии в обществе дроу, и дало темным эльфам их невероятную сопротивляемость. Дроу имеют базовую сопротивляемость магии 50%, которая увеличивается на 2% за каждый уровень опыта. (Мультиклассовый дроу получает премию только от класса, в котором они имеют самый высокий уровень.) Все темные эльфы спасаются против всех форм волшебного нападения (включая устройства) с +2 премией. Таким образом, дроу 5-го уровня имеет базовую 60% магическую сопротивляемость, и +2 премию к инстинктивным защитам против заклинаний, которые проходят мимо его магической сопротивляемости.

Дроу, встреченные в группе, всегда имеет лидера более высокого уровня чем остальная часть партии. Если 10 или большее количество дроу встречаются, их ведет файтер/маг по крайней мере 3-го уровня в каждом классе. Если встречены 20 дроу, то, в дополнение к файтеру/магу более высокого уровня, имеется файтер/жрец, по крайней мере, 6-го уровня в обоих классах. Если их более 30, до 50% - это жрецы, а лидер, по крайней мере, файтер 7-го уровня/жрец 8-го уровня, с файтером 5-го уровня/ магом 4-го уровня как помощником, в дополнение к другим лидерам высокого уровня.

Темные эльфы имеют одну большую слабость – это яркий свет. Поскольку дроу уже очень долго живут под землей, редко рискуя появляться на поверхности, они больше не способны выносить яркий свет любого вида. Дроу в пределах радиуса заклинания *Света или Непрерывного Света* имеют 90% шанс быть замеченным. Кроме того, они теряют 2 единицы Ловкости и нападают с -2 штрафом внутри области этих заклинаний. Герои, подчиненные заклинаниям, брошенным дроу затронутым заклинанием *Света или Непрерывного Света*, добавляют +2 премию к их инстинктивным защитам. Если дроу нападает на цель, которая находится в области поражения заклинания *Света или Непрерывного Света*, они переносят дополнительный -1 штраф в их Силе Атаки, и цели волшебных нападений дроу спасаются с дополнительной премией +1. Эти штрафы совокупные (то есть, если и дроу и их цели находятся в области поражения света заклинания, дроу переносит -3 штраф в Силе Атаки, а цели получают +3).

Из-за серьезных отрицательных эффектов сильного света на дроу, они имеют 75% вероятность оставить область яркого света, если они не находятся в сражении. Световые источники подобные факелам, фонарям, волшебного оружия, или заклинания типа огня фейри, не влияют на дроу.

**Логово/Общество:** Очень давно, темные эльфы были частью эльфийской расы, которая бродила по всемирным лесам. Тем не менее, не намного позже чем они были созданы, эльфы оказались разорваны на конкурирующие фракции – одна последовала по пути зла, другая следовала идеалам добра (или по крайней мере нейтральным). Последовала большая гражданская война между эльфами, и эгоистичные эльфы, следующие путем зла и хаоса ушли в глубины земли, в холодные темные пещеры и глубокие туннели подземелья. Эти темные эльфы и стали дроу.

Дроу больше не желают жить на поверхности земли. Фактически, очень немногие из тех существ что живут на поверхности когда-либо видели дроу. Но темные эльфы обижаются на эльфов и фейри, которые прогнали их и строят козни против тех существ, что живут при солнечном свете.

Дроу, живут в великолепных темных мрачных городах в подземелье, которые видели немного людей или полулюдей. Они строят их здания полностью из камня и полезных ископаемых, вырезанных в сверхъестественных, фантастических формах. Те немногие поверхностные существа, которые видели город темных эльфов (и возвратились, чтобы сообщить об этом) сообщают, что – это материал из которого сделаны кошмары.

Общество дроу разделено на много противостоящих благородных домов и торговых семейств, все борющиеся за власть. Фактически, все дроу несут брошки с символом торговца или группы дворян, с которой они соединены, хотя они скрывают и не показывают их часто. Дроу полагают, что управлять должен самый сильный; вся их твердая классовая система, с длинным и сложным списком титулов и прерогатив, основана на этой идее. Они поклоняются темной богине, называемой некоторыми Lolth, и ее жрицы занимают очень высокие места в обществе. Так как большинство жрецов дроу женщины, женщины имеют тенденцию заполнять почти все позиции большой важности.

Файтеры Дроу проходят строгое обучение пока они молоды. Те из них, кто не проходят требуемые испытания, убиты при заключительном испытании. Именно поэтому файтеры темные эльфы меньше 2-го уровня редко замечены вне города дроу.

Дроу часто используют гигантских ящериц как грузовых животных, и часто берут медвежатников или троглодитов как слуг. Города Дроу – это приюты для злых существ, включая живодеров разума, и дроу в союзе со многими из злых жителей подземелий. С другой стороны, они постоянно находятся в войне со многими из их подземных соседей, включая карликов или темных гномов (свирфнеблинов), которые живут близко к городу дроу. Темные эльфы часто держат рабов всех типов, включая прошлых союзников, не сумевших соответствовать ожиданиям дроу.

**Экология:** Дроу производят необычное оружие и одежду с квазиволшебными свойствами. Некоторые писцы и исследователи говорят, что это странное свечение вокруг городов дроу делает ремесла дроу специальными. Другие теоретизируют, что это их прекрасное мастерство дает уникальные признаки их чудесно сильным металлам и превосходной ткани. Безотносительно от причины, ясно, что дроу обнаружили некоторый способ делать свою одежду и оружие без использования магии.

Прямой солнечный свет полностью уничтожает ткань, обувь, оружие и доспех дроу. Когда любое изделие, произведенное ими подвергнуто солнечному свету, начинается необратимый распад. В пределах 2d6 дней, изделия теряют свои волшебные свойства и распадаются становясь полностью ничего не стоящими. Артефакты Дроу, защищенные от солнечного света, сохраняют свои специальные свойства в течение 1d20+30 дней перед становлением обычными изделиями. Если изделие дроу защищено от прямого солнечного света и подвергнуто свечению подземелья дроу в течение одной недели из каждых четырех, оно сохранит свои свойства неопределенно долго.

Сонный Яд Дроу, используемый в их дротиках и охотничьих копьях, высоко ценится купцами на поверхности. Однако, этот яд теряет свою потенцию немедленно когда подвергнут солнечному свету, и остается эффективным только 60 дней после того, как он подвергнут воздуху. Яд Дроу остается мощным в течение года если сохраняется в нераскрытом пакете.

Драйдеры

Эти странные существа имеют голову и туловище дроу, а ниже тело и ноги гигантского паука. Драйдеры созданы темной богиней дроу. Когда темный эльф с необычными способностями достигает 6-го уровня, богиня может заставить его или ее пройти через специальное испытание. Неудачливые станут драйдерами.

Драйдеры способны использовать все заклинания, которые может использовать однажды в день обычный дроу. Они также сохраняют любое волшебство или умение клерика, которое они имели до трансформации. Большинство драйдеров (60%) были жрецами 6-го или 7-го уровня прежде чем они были изменены, все другие драйдеры были магами 6-го, 7-го или 8-го уровня.

Драйдеры всегда сражаются как 7 Hit Die монстры. Они часто используют мечи или топоры, хотя многие несут луки. Драйдеры могут кусать на 1d4 единиц повреждения, и укушенные должны спастись против яда с -2 штрафом или быть парализованы на 1-2 ходов.

Поскольку они потерпели неудачу, в испытании своей богини, драйдеры – изгои из собственных общин. Драйдеры обычно найдены одни или с 2d6 огромными пауками (шанс 10%), скорее чем с дроу или другими драйдерами. Они – сильные агрессивные существа, которые одобряют кровь перед всем другим типом продовольствия. Они неустанно преследуют свои жертвы, ожидая удобного шанса, чтобы ударить.

Ящерица

Огненная Гигантская Рогатая Подземная

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая теплая земля Любая теплая земля Тропические холмы Любой подземный

И горы

ЧАСТОТА: Очень редкий Нередкий Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День День День

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животное (1) Нет (0) Нет (0) Нет (0)

СОКРОВИЩЕ: B, Q (x10), S, T Нет J-N, Q, C (Магия) O, P, Q (x5)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 2-12 (2d6) 1-8 1-6

КЛАСС ДОСПЕХА: 3 5 5 5

ДВИЖЕНИЕ: 9 15 6 12

HIT DICE: 10 3+1 8 6

THAC0: 11 17 13 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 1 3 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/2-16 1-8 2-12/2-12/3-18 2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА: Смотри ниже Нет Нет Нет

МАГИЧ. СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: G (30') H (15') G (40') H (20')

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12) Средняя (8-10) Средняя (8-10) Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000 175 975 650

Огненные Ящерицы

Огненные ящерицы походят на бескрылых красных драконов и иногда называются "ложные драконы". Они серого цвета с красными и коричневыми пятнами и красноватыми животами. Птенцы светло-серые в цвете, и темнеют когда стареют.

**Бой:** Огненные ящерицы нападают комбинацией когтей и укуса. Одновременно они могут выдыхать огненный конус шириной 5 футов во рту, 10 футов на конце, и длиной 15 футов, который причиняет 2-12 единиц огненного повреждения (половина, если инстинктивная защита против оружия дыхания сделана). Огненные ящерицы иммунны к огненным нападениям.

**Логово/Общество:** Огненные ящерицы предпочитают подземные логовища, но выходят каждый две недели, чтобы охотиться на свежую дичь. Добыча оттаскивается назад к логовищу для неторопливой трапезы; остатки формируют найденное сокровище. Огненные ящерицы – перемещаются медленно и спят 50% времени. Их логовища могут иметь 1-4 яйца (10% шанс, рынок оценивает 5,000 gp каждое). молодняк немедленно уходит, чтобы охотиться самому. Блестящие объекты привлекают огненных ящериц; драгоценные камни и металлы формируют большую часть сокровища, найденного в их логове.

**Экология:** Огненные ящерицы - возможно наследственный тип дракона или ответвление от общего предка. Реальные драконы избегают этих "ложных драконов", которые живут около 50-100 лет. Яйца огненной ящерицы стоят 5,000 gp, молодняк 7,500 gp.

Гигантские Ящерицы

Эта ящерица относительно обычная, хотя и большая, и живет в топях и болотах. При счет нападения 20, жертва гигантской ящерицы поймана во рту и переносит двойное повреждение (2-16 единиц). Гигантская ящерица причиняет 2-16 единиц повреждения каждый раунд после этого. Гигантские ящерицы - ленивые охотники и имеют тенденцию нападать на все съедобное, что перемещается. В то время как их большой размер защищает их от большинства хищников, он делает их роскошным пиром для черных драконов, которые также живут в их болотах. Гигантские ящерицы иногда приручаются лизардменами, использующими их как скакуны, вьючные животные и продовольствие. Их логовища могут быть домом для широкого диапазона ящериц, от яиц до столетних взрослых.

Рогатые Ящерицы

Эта огромная, агрессивная ящерица получила свое имя из-за своих рогов. В то время как эти рога напоминают таковые минотавра, рога самца не используются в бою скорее, они, как полагают, они являются средством привлечения супруга. Рогатая ящерица нападает острыми когтями и зубами. Они имеют большой опыт по части засад; другие переносят -5 при броске на неожиданность. При Силе Атаки 20, ящерица хватает свою жертву челюстями и может автоматически причинять 3-18 единиц повреждения, каждый раунд после этого до спасения жертвы или ее смерти. Жертва неспособна напасть в следующий раунд. Рогатые ящерицы найдены в тропических холмах и горах около медных и красных драконов.

Подземные Ящерицы

Эта агрессивная ящерица способна бегать по стенам и потолкам с помощью ее ног присосок. При Силе Атаки 20, ящерица зажимает свою жертву в челюстях и удваивает повреждение (4-24 единиц). Жертва автоматически переносит дополнительные 2-12 единиц повреждения каждый раунд после этого. Эти ящерицы никогда не оставляют свои пещеры добровольно. Некоторая разновидность – альбиносы; они избегают света и нападают с -1 при дневном свете или его эквиваленте. Другая разновидность имеет язык длиной до 20 футов. Любая человеческого размера или меньшая, захваченная языком добыча будет подтянута ко рту, и кусается в следующем раунде, если бросок сгибания брусков не сделан.

Не Упорядочено

Дракониан, Псевдодракон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренные или субтропические леса и пещеры

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Q (x10)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные (добрые)

КОЛИЧЕСТВО: 1 (50% шанс 1-8 в гнезде)

КЛАСС ДОСПЕХА: 2

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 24 (B)

HIT DICE: 2

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3 + специальное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ядовитое Жало

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Способность Хамелеона

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 35%

РАЗМЕР: T (1½’ длинной)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Псевдодраконы – это один из видов маленьких летающих ящеров, которые населяют дикие густые лесистые области. Эти игривые, мягкие существа имеют волшебные способности, которые они могут разделять с другими, так что они часто ищутся как компаньоны.

Псевдодраконы походят на миниатюрных красных драконов. Они имеют прекрасные чешуйки и острые рога и зубы. Окраска псевдодракона красно-коричневая в противоположность темно красной у красных драконов. Его хвост – длиной приблизительно 2 фута (более длинный чем сам псевдодракон), колючий и очень гибкий.

Псевдодраконы общаются через ограниченную форму телепатии. Если он выбирает человеческого компаньона, то он может передать то, что он видит и слышит на расстоянии до 240 ярдов. Псевдодраконы могут издавать животные шумы типа мурлыканья (удовольствие), шипения (неприятная неожиданность), щебета (желание) или рычания (гнев).

**Бой:** Псевдодракон может наносить порочный укус своими маленькими, драконьими челюстями, но его главное оружие – это его имеющий жало хвост. Существо может перемещать его с ослепляющей скоростью и наносить им удары с +4 к Силе Атаки. Любое раненное существо должно спастись против яда или входить в состояние оцепенения, которое продолжается 1-6 дней. Жертва кажется полностью мертвой, но после этого времени, персонаж или пробудится невредимым (шанс 75%) или умрет (шанс 25%).

Псевдодраконы имеют подобную хамелеону способность, которая позволяет им изменять их окраску, чтобы смешиваться с их средой. Они могут смешиваться с любым типичным лесным фоном с 80% шансом быть необнаруженным существами, которые не могут видеть невидимые объекты. Псевдодраконы имеют 60 футовое инфравидение, и могут видеть невидимые объекты.

Псевдодраконы высоко магически стойкие и могут передать эту магическую сопротивляемость своему человеческому компаньону через физический контакт (псевдодракон находит приятным сидеть на макушке или обвиться вокруг плеч и спины).

**Логово/Общество:** Эти живущие в лесу существа устраивают свои логовища в пустотах больших деревьев или в больших пещерах.

Очень редко псевдодракон будет брать человека или получеловека своим компаньоном. Некоторые представляют этих псевдодраконов как домашних животных человека; псевдодракон убедится, что исправил это недоразумение. Имеются два способа стать компаньоном псевдодракона; один это использовать магию, чтобы его вызвать (найдите заклинание помощника). Другой путь состоит в том, чтобы найти псевдодракона на приключении и убедить его стать его компаньоном. Псевдодракон, который ищет компанию, будет преследовать кандидата бесшумно в течение нескольких дней, читая его мысли через телепатию, судя о его добрых или злых делах. Если кандидат найден добрым, псевдодракон явится человеку как путешествующий компаньон, и будет наблюдать за реакцией человека. Если человек кажется приведен в восторг, и обещает очень хорошую заботу о нем, псевдодракон примет ее. Если нет, то он улетит.

Индивидуальность псевдодракона была описана некоторыми как подобная кошке. Псевдодракон желает служить, при условии, что он хорошо питается, за ним ухаживают, и он получает большое количество внимания. Время от времени псевдодракон кажется высокомерным, требовательным и менее чем желающим помочь. Чтобы получить полное сотрудничество, компаньон должен баловать псевдодракона и заставлять его чувствовать, что он наиболее важная вещь в его жизни. Если с псевдодраконом плохо обращаются или его оскорбляют, он оставит своего компаньона, или даже хуже, сыграет с ним шутку, когда она наименее всего ожидается. Псевдодраконы особенно ненавидят жестокость и не будут служить жестоким хозяевам.

**Экология:** Псевдодраконы всеядны, но предпочитают есть мясо. Их диета состоит в основном из грызунов и маленьких птиц со случайными листьями, плодами и ягодами. В дикой местности, псевдодраконы живут уединенной жизнью, защищая маленькие персональные запасы в своих гнездах. Они собираются, чтобы спариться однажды в год, ранней весной, когда сборы множества псевдодраконов обычны. После спаривания, самцы и самки разделяются; самки откладывают, пестрые коричневые яйца от четырех до шести, которые проклевываются в разгар лета; самки растят молодняк. Зимой псевдодраконы впадают в анабиоз; молодняк оставляет гнездо весной, чтобы спариться.

Псевдодраконы имеют продолжительность жизни 10-15 лет. Подобно драконам, они любят яркие блестящие объекты. Яйца Псевдодракона могут быть перепроданы за 10,000 золотых частей, в то время как птенец стоит целых 20,000 золотых частей.

Драгон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Теплый умеренный до тропического/Холмы и Пустыни

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Сумрак и рассвет

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: B, S, T

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 (в полете)/ 2 (на Земле)

ДВИЖЕНИЕ: 15, Fl 9 (E)

HIT DICE: 9

THAC0: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/3-18

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Рев

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (5’ по плечо)

МОРАЛЬ: Чемпион (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000

Обладая некоторыми из наиболее опасных качеств льва и латунного дракона, драгон – порочный и смертельный охотник, и угроза многим, путешествующим в более теплых климатах.

На расстоянии, драгон выглядит подобно гигантскому льву, за исключением пары маленьких латунного цвета крыльев, которые растут из плеч существа. После более близкого осмотра, другие различия между драгоном и его кошачьим предком, также станут очевидными. Драгон покрыт толстыми пластинками, латунного цвета, подобно латунному дракону, а его грива намного более толстая и сделана из более грубых волос чем у льва. Животное также обладает огромными когтями и клыками, и большими глазами, обычно латунного цвета подобно его пластинкам. Драгоны не имеют собственного языка. Вместо этого, они говорят на языке латунных драконов и сфинксов.

**Бой:** Обычно драгоны нападают сначала передними когтями, причиняя 1d8 единиц повреждения с каждым ударом, а затем ужасными челюстями, причиняя 3d6 единиц повреждения. Этого обычно достаточно, чтобы убить большинство существ встречающихся драгону. Однако, если драгон находится в бою с особенно смертельным противником, или ранен в сражении с меньшим противником, он будет использовать свой смертельный рев.

Рев драгона причиняет слабость (как от страха) всем существам в пределах 120 футов от монстра, если они не бросают успешные инстинктивные защиты против парализации. Те существа, что спасаются, не затронуты, но не спасшиеся, теряют 50% их Силы на 2d6 раундов. Еще хуже то, что любое существо в пределах 30 футов от драгона, когда он ревет, оглушено на 2d6 раундов. Спасение не возможно против оглушительного аспекта рева драгона, и все затронутые существа не могут слышать любой звук и сражаются с -1 штрафом в Силе Атаки (из-за дизорентации).

Рев драгона – подобен оружию дыхания дракона, и поэтому он может использоваться только однажды каждые три раунда. Существа в пределах диапазона рева драгона должны бросать инстинктивные защиты против страха, каждый раз как они его слышат. Однако если существо оглушено, оно не может слышать рев драгона, и не нуждается в спасении против него, пока 2d6 раундов временной глухоты не закончены.

Хотя крылья драгона полезны только в течение коротких периодов времени, непрерывно удерживая существо в воздухе только в течении 1-3 ходов, в сражении драгон используют свои крылья очень эффективно. Если любые существа пытаются ураганно атаковать драгона или окружить его, драгон просто поднимется за воздух и найдет более удачное положение. Драгон предпочитает не сражаться в воздухе, поскольку он очень медлительный и не маневренный, по сравнению с обычными летающими существами. Он может сражаться когтями и укусом, и даже его ревом, когда он в воздухе, так что он остается почти столь же смертельным в воздухе как и на земле.

**Логово/Общество:** Драгоны предпочитают жить в скалистых предгорьях и пустынях. Они находят большие, естественные пещеры для своих логовищ и хранят в них маленькие количества сокровищ, обычно полученного у убитых авантюристов, свободными кучами вокруг их скалистых домов. Их территории обычно очень большие, поскольку обычно они населяют пустынные области.

Они не могут переносить компанию других драгонов, и существа найдены в парах только в течение их краткого любовного сезона, поздно осенью. Драгоны кладут яйца, подобно их рептилийным предкам, и только одно яйцо произведено в год любым драгоном. Самка растит этого молодого драгона в течение одного года, после этого времени, даже мать будет недружелюбна к ее детенышу, если они встречаются. Мужские драгоны всегда ненавидят друг друга.

Фактически, драгоны наряду с очень немногими существами, рассматриваются угрозой всем мыслящим расам. Однако больше всех остальных, драгоны желают быть оставленными одни, чтобы охотиться.

**Экология:** Драгоны предпочитают стадных животных подобно козлам, тем более, что они не сопротивляются так отчаянно как люди. Он нападает на человека или получеловека для продовольствия только, если никакая другая дичь не доступна.

Драгоны не обязательно агрессивны к незнакомцам, и в репутация бессмысленных существ пожирателей беспомощных путешественников – больше от невежества, чем из-за хорошо исследованных фактов. Драгон почти всегда будет нападать на любое существо, которое вторгается в его логовище или угрожает его территории. Это означает, что авантюристы, которые натыкаются на пещеры драгона или поселенцы, решающие построить жилище на территории драгона, часто провоцируют жестокое и немедленное нападение. Существа, не угрожающие логовищу драгона или просто проходящие через его территорию, обычно оставлены в покое. Хотя интеллект у драгона низок, он может понять разницу между безопасным путешественником, и потенциально неприятным поселенцем.

Слон

**Слон (Африканский) Мамонт Мастодонт Олифант**

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Субтропические и Субарктические Субарктические Умеренный,

Тропические равнины равнины Субарктические

джунгли и равнины равнины и тундра

ЧАСТОТА: Обычный Очень редкий Очень редкий Редкий

(Обычный) (Обычный)

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо Стадо Стадо Стадо

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Рассвет, сумрак, День Любой День

раннее утро и

Ранний вечер

ДИЕТА: Травоядный Травоядный Травоядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу (2-4) Полу (2-4) Полу (2-4) Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные Нейтральные Нейтральные Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 1-12 1-12 1-12 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 5 6 4

ДВИЖЕНИЕ: 15 12 15 15

HIT DICE: 11 13 12 8+4 (10+5)

THAC0: 9 7 9 8+4 Hit Dice: 11

10+5 Hit Dice: 9

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 5 5 5 4

DAMAGE/ATTACK: 2-16/2-16/ 3-18/3-18/ 2-16/2-16/ 3-12/3-12/

2-12/2-12/2-12 2-16/2-12/2-12 2-12/2-12/2-12 3-12/3-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет Нет Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет Нет

РАЗМЕР: L (11’ высотой) от L до H L (10’ высотой) L (8’-10’ высотой)

(10’ к 14’ высотой)

МОРАЛЬ: Неустойчивая (7) Неустойчивый (7) Неустойчивая (7) 8+4: Неустойчивая (7)

10+5: Средняя (10)

XP ЦЕННОСТЬ: 4,000 6,000 5,000 8+4 Hit Dice: 2,000

10+5 Hit Dice: 4,000

Слоны имеют толстые, мешковатые шкуры, покрытые редкими и очень грубыми пучками седых волос. Наиболее известная особенность слона – это его хобот, который он использует как хватательный член.

**Бой:** Слон может делать до пяти одновременных нападений в сражении. Он может наносить 2-16 (2d8) единиц колющего повреждения каждым из его двух клыков; 2-12 единиц повреждения сжатия – хоботом; и 2-12 единиц растаптывающего повреждения каждой из его передних ног. Никакой единственный противник не может получить больше двух этих нападений в любой момент. Однако, слон может сражаться против шести человеческого размера противников одновременно.

Существа размером больше людоеда не подчинены к нападению хобота слона. Также, слон никогда не будет пытаться хватать что-нибудь, что могло бы повредить его хоботу – подобно объекту, покрытому острыми шипами. Слоны очень боятся огня.

**Логово/Общество:** Слоны мирные травоядные, которые путешествуют стадами. Стадо составлено из и мужских и женских слонов, и их молодняка. Если встречено стадо из 10 или больше слонов, то в группе будет иметься 1-4 слонят, от 20% до 70% зрелости. В стаде, существует свободная иерархия, со старшими самцами в свободном положении господства.

Иногда, старший самец будет изгонять конкурентов из стада. Побежденный слон оставляет группу, в это точке он становится сильным "холостяком". Слоны холостяки встреченные одни с 90%, вероятностью нападут, и будут иметь не менее 6 хитпоинтов в Hit Die.

**Экология:** Слоны обычно захватываются и обучаются, когда молоды. Они хорошие вьючные животные, но также часто используются на войне, как скакуны и живые тараны.

Клыки Слона стоят от 100 до 600 сотен золотых частей каждый, или около 4 gp за фунт. В областях, густонаселенных слонами, существенная торговля слоновой костью будет обычна.

Мамонты

Этот предок слона был обычен в течение Плейстоценна. Мамонты покрыты более толстыми, шерстяными волосами, чем современный слон, и они значительно больше. Мамонты намного более агрессивны чем слоны и нападут при меньшем количестве провокации. Поскольку они более тяжелые, клыки мамонта стоят на больше 50%, чем клыки слона. Мамонты редки когда встречаются вне Плейстоценна, и будут найдены только на субарктических равнинах.

Мастодонты

Подобно мамонту, мастодонт – предок слона, который был обычен в Плейстоценне, когда они бродили от Субарктики до тропических равнин. Они большие современного слона, более волосатые, и несколько больше в длину. Встреченные вне Плейстоценна, мастодонты редки, и найдены только на субарктических равнинах.

Олифанты

Олифант – современный мастодонт, с косматыми волосами и клыками заворачивающимися криво вниз. Хобот олифанта слишком короток, чтобы использоваться в бою. Это ограничивает до четырех число противников человеческого размера, на которых олифант может нападать одновременно. Олифанты более интеллектуальны чем слоны и не разделяют неблагоразумный страх своих родственников к огню. Они также очень агрессивны, и когда должным образом обучены и питаются, олифанты вырастут до больших размеров (10+5 Hit Dice), чем их дикие копии. Эти обученные олифанты превосходны для боевой службы и имеют мораль 10. Клыки олифанта стоят от 100 до 400 золотых частей каждый, или около 4 gp за фунт, но они меньшие чем у слона.

Эттеркап

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Густой Лес

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный или пара

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 5

THAC0: 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/1-8

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: западни (смотри ниже)

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6' высотой)

МОРАЛЬ: Элитная (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 650

Эттеркапы – уродливые двуногие существа, которые очень хорошо уживаются со всеми типами гигантских пауков. Эти существа низкого интеллекта чрезвычайно жестокие, очень хитрые, и искусные в установке ловушек – смертельных ловушкек, подобно паукам, которые часто живут вокруг них.

Эттеркапы имеют шесть футов высотой, даже с их согнутой походкой и сутулыми плечами. Они имеют короткие, веретенообразные ноги, длинные руки, которые достигают почти их лодыжек, и большие горшкообразные животы. Руки эттеркапов имеют большой палец и три длинных пальца, которые заканчивают бритвенно острыми когтями. Их тела покрыты пучками густых, проволочных, черных волос, а их шкура темная и толстая. Головы Эттеркапов почти конские по форме, но они имеют большие рептилийные глаза, обычно кроваво-красного цвета, и большие клыки, высовывающиеся вниз с каждой стороны рта. Сам рот большой, усаженный очень острыми зубами.

Эттеркапы не имеют формального языка. Они говорят с помощью комбинации высокочастотных шумов, воплей и насильственных действий.

**Бой:** Если вынужден сражаться, эттеркап сначала ударит когтями, причиняя 1-3 единиц повреждения каждым ударом. Затем существо попробует укусить своего противника, причиняя 1d8 единиц повреждения зубами и мощными челюстями. Успешное нападение укуса позволяет монстру ввести в жертву мощный яд из желез над клыками эттеркапа.

Яд, выделенный эттеркапом очень ядовит и очень подобен яду гигантских пауков. Получившее его существо, должно немедленно бросить инстинктивную защиту против яда. Неудавшийся бросок означает, что существо умирает в пределах 1d4 ходов, когда токсин парализует сердце жертвы.

Много авантюристов никогда не получают шанса поднять меч против эттеркапов из-за хитрых ловушек, которые они используют для защиты. Эттеркапы предпочитают нападать из засады на неосторожных путешественников и вести их в ловушки скорее, чем сражаться с ними лицом к лицу.

Подобно паукам, эттеркапы имеют шелковые железы на животе. Тонкие, сильные нити серебристого шелкоподобного материала, который эти железы выделяют, используются эттеркапами, чтобы создать сложные ловушки, составленные из сетей, проводов подножки, удавок и чего-нибудь еще, что монстры могут делать из нитей. Часто ловушки разработаны так, чтобы они обездвижили, наткнувшихся на них авантюристов. Если дело обстоит так, эттеркапы никогда не смущаются сначала нападать на этого персонажа, пробуя отравить жертву прежде, чем она убежит. Разные эттеркапы предпочитают разные проекты ловушек, так что встречи с различными эттеркапами каждый раз должны озадачить авантюристов новым ловушками.

**Логово/Общество:** Эттеркапы предпочитают жить в самой глубокой части леса, около дорожек, по которым часто проходит дичь или путешественники. Гнезда существ сделаны из структуры нитей, заполненных гниющими листьями и мхом. Логовища часто располагаются на земле, но могут быть найдены и на больших, крепких деревьях. Никакое сокровище не было найдено в логовищах эттеркапа, но иногда изделия, выроненные авантюристами, попавшими в ловушки эттеркапа, найдены поблизости.

Хотя обычно только один эттеркап встречен в любое время, в редких случаях, пара эттеркапов может быть найдена вместе. Эти встреченные пары всегда супруги, хотя самка и самец, кажутся, идентичными. Молодняк эттеркапов оставлен, как только они рождены, так что взрослые никогда не встречены с молодняком.

**Экология:** Эттеркапы едят любое мясо, независимо от типа существа. После захвата жертвы, эттеркап отравляет ее, так что она не может убежать; как только существо мертво, эттеркап немедленно пожирает как много из трупа насколько это возможно. Как правило, эттеркап может потреблять полного оленя или большого гуманоида за один присест. Все остающееся после эттеркапа, оставлено мусорщикам.

Часто (40%), 2d4 пауков некоторого чудовищного типа найдены, сотрудничающими с эттеркапом. Эттеркап использует любые доступные, гигантские паутины, когда он создает свои ловушки. Существа, убитые эттеркапом в паутине гигантского паука разделены с пауком вместо пожирания полностью эттеркапом.

Яд Эттеркапа высоко ценен, частично из-за его чрезвычайной токсичности, а частично, потому что его довольно трудно получить. Железы яда эттеркапа содержат только одну унцию яда в любое время, но эта унция стоит до 1,000 gp на открытом рынке.

Глаз Ветра

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Пропасть (любимый)

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Неизвестна

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: Fl 24 (B)

HIT DICE: 3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-6/1-6/1-4 или глаз ветра рвутся

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Слезы

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (15' размах крыла)

МОРАЛЬ: Устойчивая (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 650

Глаза ветра – неприятные жители Пропасти. Они послушны, лояльны и глухи – совершенные слуги для темных богов и их наиболее мощных фаворитов.

Тело глаза ветра - жирный, овальный шар, покрытый спутанным черным мехом. 5-футовое по ширине тело поддерживается парой жестких крыльев как у летучей мыши пять футов в длинну. Каждое крыло снабжено набором трех бритвенно острых когтей. Крысиный хвост 8-футов в длину свисает с задней части тела. Хвост заканчивается маленькой, острой шпорой. Он не имеет никаких ног, и его никогда не видели на земле.

Тело - имеет одно, выпирающее 4-футовой ширины глазное яблоко. Глазное яблоко черное с кроваво красным зрачком. Мерзкая голубая жидкость непрерывно сочится из глаза, пропитывая его мех. Большие жесткие веки разбрасывают эту жидкость вокруг существа. Зловоние невероятно. Оно выделяет кислый запах, который обжигает чувствительные ткани в носах и ртах других существ.

**Бой:** Глаз ветра имеет две главных формы нападения. Наиболее обычная форма это использование когтей и хвоста, чтобы ударить своих противников. Он может или нападать на них, или парить и рубить. Его вторая форма нападения – это бомбить своих врагов большой слезой, выжитой из большого глазного яблока жестким веком. Он имеет удивительный контроль над выпуском слезы – он имеет тот же самый шанс поразить слезой как и у рукопашных нападений. Глаз ветра выпускает слезу, когда он в пределах 100 футов от цели. Он может делать это нападение в парении или пикировании.

Слеза глаза ветра – это шар ядовитой голубой жидкости диаметром один фут. Сила Атаки определяет избежала ли цель слезы. Если слезы попадает, то жертва или успешно бросает инстинктивную защиту против яда, или переносит 2d6 единицы повреждения (успех означает только 1d6 единиц повреждения). Слезы могут расплескиваться на любое существо в пределах десяти футов от цели. Сила Атаки для нападения всплеска сделана с -2 штрафом. Если кто-то ею окроплен, инстинктивная защита против яда должна бросаться; те, кто терпят неудачу, переносят 2d4 единицы повреждения, в то время как те, кто преуспевают, переносят 1d4 единиц повреждения.

Слеза сворачивается в прорезиненную глыбу через 2d6 часов после выпускания. Точное время зависит от влажности, температуры и т.д. Любой обрабатывающий затвердевшую слезу должен бросить успешную инстинктивную защиту против яда или переносить 1 единицу повреждения.

Глаза ветра имеют чрезвычайно острое зрение, которое позволяет им видеть с совершенной точностью до 25 миль. Также они имеют инфравидение до 120 футов. Как и их слезы, они иммунны ко всем холодным формам нападения.

**Логово/Общество:** Глаза ветра – сверхествественные существа, которые существуют только, чтобы служить их темным хозяевам. Если оставлены без распоряжений, то они станут вялыми и расслабленными. Это не должно быть признаком того, что они уже никому не опасны. Эта апатичность – выражение их скуки, но ничто так не уменьшает скуку глаза ветра как разрывание на части невинных существ.

Глаза ветра не имеют никакого общества. Они не имеют культуры. Их простой язык состоит из пронзительного писка. Они понимают другие разговорные языки, но не могут на них говорить. В Пропасти они найдены только на слоях, на которых можно летать. Их устойчивость к холоду также делает их жителями любых ледяных слоев.

**Экология:** Глаза ветра – бесполые существа, они не часть природы. Они убивают даже, когда им не приказывают, а просто для удовольствия. Глаза ветра могут быть встречены на луне, где не имеется никакого воздуха, чтобы дышать и никакой воды, чтобы пить. Принимается, что они не нуждаются в воздухе или воде. Они, как замечено, ели; это принято больше всего, кто изучили их, что они поддерживаются магией. Более мощные существа Пропасти не имеют никаких приступов растерянности относительно закуски глазом ветра, если один из них рядом, но они – не естественная добыча любого существа.

Кошмар

Кошмар Большой Кошмар

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Городской Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Свободная группа Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь Любой

ДИЕТА: Эмоции Эмоции

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5) Высокий (14)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично Злые Хаотично Злые

КОЛИЧЕСТВО: 1-4 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 -2

ДВИЖЕНИЕ: 12 12, Fl 18 (B)

HIT DICE: 4 16

THAC0: 17 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1-4

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 2-12/2-12/2-12/2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Страх Управление эмоциями

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Невидимость

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 10% 40%

РАЗМЕР: S (2’ высотой) М (7’ высотой)

МОРАЛЬ: Фанатичная (18) Фанатичная (18)

XP ЦЕННОСТЬ: 975 13,000

Кошмары (буквально "страхи") созданы из остатков обычных кошмаров, смешаны с остаточными волшебными энергиями, и бессознательно принесены к жизни сильными эмоциями большой группы людей. Наиболее часто они найдены в больших городах, которые имеют большое количество магов, жрецов, и других заклинателей. Обычные кошмары бродят по улицам ночью, не ища ничего больше чем создать опустошение. Большие кошмары, с другой стороны, являются комбинацией малых кошмаров, и могут быть найдены везде, хотя они более редки чем обычные кошмары.

Обычные кошмары появляются как горбуны, горбатые существа, мрачного и жестокого вида. Их шкура пятнистая и деформирована подобно поверхности человеческого мозга. Существо поддерживается двумя главными щупальцами, которые действуют как ноги, и горсткой других щупальцевидных членов. Массивные горизонтальные челюсти увенчивают его нижнюю часть, а верхняя часть животного имеет 1-5 глаз, обычно цвет плавящегося золота. Цвет шкуры кошмара - болезненная радуга оттенков, подобно свету, отраженному от нефтяного пятна. Имеется матово голубые и чернокожие тела, бледно-красные и ярко красные к голове, и смертельно зеленые и желтые к животу.

**Бой:** Горизонтальные челюсти кошмара, находящиеся внизу его живота – главная форма нападения существа, причиняющая 1d4 единиц повреждения для обычных кошмаров, 2d6 единиц для больших кошмаров. Кошмар использует свои челюсти не чтобы есть, а скорее чтобы сеять ужас в сердца тех, кто являются свидетелем его диких и кровавых нападений. Те, кто являются свидетелем нападения или укуса кошмара, должны делать успешную инстинктивную защиту против заклинаний или быть поражены страхом (как заклинание того же самого названия). Этот страх действует 1d4 раундов для обычных кошмаров, и 2d6 раундов для больших кошмаров. Эта форма страха применяется только, когда существо нападает. Простое рассматривание обычного кошмара не внушает страх.

Большой кошмар имеет дополнительную способность влиять на эмоции, подобно *эмоции* заклинанию волшебника 4-го уровня. Диапазон этого нападения: 100 ярдов, может затрагивать область 20-футов на 20-футов, и предназначенная жертва должна делать успешную инстинктивную защиту против заклинаний с -2 или быть затронутой. Только отрицательные эмоции страха, ненависти, безнадежности и печали могут быть брошены большим кошмаром. Большой кошмар может использовать это заклинание и сохранять свою невидимость.

Обычные кошмары убиваются прямым солнечным светом, хотя они не имеют никакого страха этого, и не ищут защиты с прибывающим солнцем, не смущаются рисковать этим, если они все еще живы после восхода солнца. Обычные кошмары могут использовать инстинктивную защиту против заклинаний против солнечного света, созданного магическими заклинаниями, типа Непрерывного Света, в дополнение к их обычной магической сопротивляемости. Большие кошмары не затронуты солнечным светом.

**Логово/Общество:** Обычные кошмары убиты утренним светом. Имеются случаи, когда несколько обычных кошмаров объединяются, чтобы создать большого кошмара, который, будучи иммунным к эффектам солнца, является намного более интеллектуальным. Больший кошмар стремится вдохновлять даже более сильные эмоции, которые затем он может использовать, чтобы остаться в живых. В то время как обычные кошмары не путешествуют далеко от их точки происхождения, большие кошмары могут предпринять длинные поездки, соблазняемые сильными эмоциональными состояниями.

В то время как обычный кошмар просто крадется через вечерние тени и туманы, ища собрание жертв, чтобы терроризировать их, и таким образом обогатить себя их эмоциями, большой кошмар любит нападать когда он невидим, играя эмоциями других, усиливая уже имеющиеся эмоциональные состояния, и вводя смертных существ в безумие от ужаса и страха. В то время как большой кошмар не уничтожается дневным светом, он предпочитает работать ночью, и стремится отступать в скрытое логовище в течение часов дневного света, предпочтительно некоторую заброшенную область типа старого дома, пещеры или подземной структуры.

**Экология:** Обычные кошмары созданы эмоциями больших масс людей, а большие кошмары объединением меньших кошмаров. Сырье для таких существ может быть найдено в любом городском поселении, и когда имеется дополнительная напряженность в воздухе, кошмары появляются ночью. Города под осадой, городки, разделенные конкуренцией или гражданскими войнами, угнетенный народ, и поселения размякшие под беспощадной летней высокой температурой – все это возможные основания для размножения кошмаров. Охрана и отряды стражи – обычно больше чем достаточны чтобы иметь дело с обычными кошмарами, поскольку эти кошмары нападают на все что движется. Но чтобы иметь дело с более опасными большими кошмарами нужно быть волшебником или подобным индивидуумом высокого уровня, кто может противостоять нападению кошмара и уничтожать его.

Не печаталось

Рыбы

**Насекомые #AP AC MV HD THAC0 Att Dmg/Att Мораль XP**

Акула 3-12 6 Sw 24 От 3 до 8 3-4 HD: 17 1 3-4 HD: 2-5 Средняя (10) 3 HD: 65

5-6 HD: 15 5-6 HD: 2-8 4 HD: 120

7-8 HD: 13 7-8 HD: 3-12 5 HD: 175

6 HD: 270

7 HD: 420

8 HD: 650

Акула, Гигантская 1-3 5 Sw 18 От 10 10 HD: 11 1 Устойчивый (11) 10 HD2,000

до 15 11-12 HD: 9 10-11 HD: 4-16 11 HD: 3,000

13-14 HD: 7 12-13 HD: 5-20 12 HD: 5,000

15 HD: 5 14-15 HD: 6-24 13 HD: 6,000

14 HD: 7,000

15 HD: 8,000

Барракуда 2-12 6 Sw 30 От 1 до 3 1-2 HD: 19 1 2-8 Устойчивый (11) 1 HD: 15

3 HD: 17 2 HD: 35

3 HD: 65

Гар, Гигантский 1-6 3 Sw 30 8 13 1 5-20 Средняя (10) 2,000

Драконья рыба 1 4 Sw 6 2 19 1 1-6 Неустойчивая (5) 270

Жалящий Луч 1-3 7 Sw 9 1 20 1 1-3 Неустойчивая (5) 120

Карп, Гигантский 1-4 6 Sw 18 От 8 до 12 8 HD: 13 1 2-20 Средняя (9) 8 HD: 3,000

9-10 HD: 11 9 HD: 4,000

11-12 HD: 9 10 HD5,000

11 HD6,000

12 HD7,000

Квиппер 5-50 8 Sw 9 1/2 20 1 1-2 Неустойчивая (6) 7

Кошачья рыба, Гигантск. 1 7 Sw 18 От 7 до 10 7-8 HD: 13 1 3-12 Средняя (9) 7 HD:2,000

9-10 HD:11 8 HD:3,000

9 HD:4,000

10 HD5,000

Луч Манты 1 6 Sw 18 От 8 до 11 8 HD: 13 1 3-12 или 2-20 Элитная (13) 3,000

9-10 HD:11 4,000

11 HD: 9 5,000

6,000

Минога 1-2 7 Sw 12 1+2 19 1 1-2 Неустойчивая (7) 65

Минога, Гигантская 1-4 6 Sw 9 5 15 1 1-6 Средне (9) 270

Минога, Земляная 2-12 7 12 1+2 19 2 1 hp/раунд Неустойчивая (7) 120

Морской Конек, Гиган. 1-20 7 Sw 21 От 2 до 4 2 HD: 19 1 1-4, 2-5 Средняя (10) 2 HD: 35

3-4 HD: 17 или 2-8 3 HD: 65

4 HD: 120

Острый Луч 1-3 7 Sw 12 4 17 1-12 1-4 Неустойчивая (5) 975

Пика, Гигантская 1-8 5 Sw 36 4 17 1 4-16 Средняя (8) 175

Пиранья 5-50 8 Sw 9 1/2 20 1 1-2 Неустойчивая (6) 7

Пиранья, Гигантская 2-20 7 Sw 15 2+2 16 1 1-6 Средняя (10) 65

Угорь, Гигантский 1-4 6 Sw 9 5 15 1 3-18 Средняя (8) 175

Угорь, Морской 1 6 Sw 9 От 6 до 8 6-7 HD: 13 1 6 HD: 2-8 Средняя (9) 420

8 HD: 12 1 7 HD: 3-12 650

1 8 HD: 4-16 975

Угорь, Дикий 10-60 8 Sw 15 1-1 20 1 1 Неустойчивая (6) 120

Угорь, Электрический 1-3 9 Sw 12 2 16 1 1-3 Неустойчивая (7) 65

Гигантские рыбы – разнообразные группы существ с изменяющимися способностями нападения и защиты. Многие из этих существ способны глотать свои жертвы целиком. Глотающиеся жертвы получают обычное повреждение укуса. Жертвы получают 1 единицу повреждения в раунд от пищеварительных соков рыбы и имеют 5% совокупный шанс в раунд удушения. Чтобы вырваться из живота рыбы, жертва может прорубаться на свободу оружием с острым краем. Жертва может быть спасена, разрубая или разрывая рыбу с внешней стороны. Когда рыба теряет 50% хитпоинтов, жертва вырывается на свободу.

Барракуда

Первай признак того, что барракуда находится в области, может быть внезапная боль в стопе, так как этот плавающий мародер может откусить несколько пальцев ноги. Они найдены в теплых соленых водах.

Карп, Гигантский

Гигантский карп нападает кусая на 2-20 единиц повреждения острыми, изогнутыми зубами. Дополнительно, если нападение причиняет 12 или большее количество единиц повреждения, карп глотает свою жертву.

Кошачья рыба, Гигантская

Гигантская кошачья рыба кусает на 3d4 единиц повреждения. Она глотает добычу, если ее Сила Атаки на 4 единицы больше, чем необходимо. Рыба может использовать свои усы как оружие, мотая своей головой назад и вперед. Эти усы выделяют токсин, который причиняет 2d4 единиц повреждения. Спасение против яда ограничивает повреждение 1d4 единицами. Два дополнительных противника могут быть атакованы, если они в пределах диапазона усов.

Драконья Рыба

Укус драконьей рыбы причиняет 1-6 единиц повреждения. Однако, большинство авантюристов наступает на этих существ. При наступании 1d6 спинных зубцов рыбы, проникают через ботинок, причиняя 1 единицу повреждения за штуку перед обламыванием в ране. Яд из спинного хребта замедленного действия, и существа, получившие токсин должны делать инстинктивную защиту против яда с -4 или умирать. Если успешно, персонаж переносит -2 штраф на всей Силе Атаки в последующие 1d12+4 часов.

Угорь, Электрический

При нападении угорь разряжает разряд электричества с радиусом 15 футов. Существа меньше чем в 5 футах от угря переносят 3d8 единиц повреждения, существа на расстоянии от 5 до 10 футов, получают 2d8 единиц, а все остальные в диапазоне переносят 1d8 единиц. Угорь должен перезаряжаться в течение часа между нападениями. Он иммунен к электрическим эффектам.

Угорь, Гигантский

Гигантские угри не имеют никакого электрического нападения разряда. Вместо этого, они нападают зубами. Так как они ударяют с удивительной скоростью, гигантские угри получают +1 премию к броскам на инициативу.

Угорь, Морской

Морские угри имеют электрический разряд с диапазоном 15 футов; существа меньше чем в 5 футах от угря переносят 6d6 единиц повреждения, на расстоянии от 5 до 10 футов, получают 4d6 единиц, а все другие в диапазоне переносят 2d6 единиц. Жертвы должны бросить, инстинктивную защиту против парализации или быть ошеломлены в течение множества раундов равного повреждению, которое они выдержали от электрического удара. Этот угорь, также, является иммунным к электрическим эффектам.

Угорь, Дикий

Укус дикого угря ядовитый; жертвы, подводящие инстинктивная защита против яда умирают в 1d4 раунда. Дикие угри дома в, и пресной и соленой воде, на глубине от 25 до 40 футов. Каждая колония имеет логовище, состоящее из центральной пещеры, грубо длиной 30 футов и шириной 20 футов и высотой. Пол центральной пещеры покрыт маленькими камнями, монетами, и драгоценными камнями, которые угри убрали мусор. Излучение от этой центральной пещеры - ряд 6-футовых в диаметре туннелей, которые в свою очередь ведут к сети 6 к 8-дюймовых в диаметре отверстий. Они - дома индивидуальных угрей, которые составляют колонию. Дикие угри отчаянно защищают их логовища, особенно центральная пещера, где их растет молодняк.

Гар, Гигантский

Гар нападает зубами, причиняя 8d4 на единиц повреждения. На счете 20, гар глотает его целиком жертв. В среднем, гигантский гар может глотать объект длиной до 5 футов. Гигантские гары найдены в глубоких, пресноводных озерах и реках.

Минога

Кормятся миноги, кусая свои жертвы, и закреплясь своим сфинктер-подобным ртом. После того, как прикрепилась, минога высасывает 2 хитпоинта в Hit Die крови на следующих и последующих раундах. Морские миноги особенно восприимчивы, к огню, делая их инстинктивные защиты против огненных нападений с -2 штрафом.

Минога, Наземные

Наземные миноги кормятся также, как и водные. После того, как прикрепилась (попадание на 1 единиц повреждения), она высасывает кровь в течение трех раундов, если не убита или удалена, по 1 единице повреждения в раунд. Кроме того, пока она прикпеплена персонаж, каждая минога обременяет индивидуума; это эквивалентно потере 1 единицы Ловкости в прикрепленную миногу.

Манта

Если Сила Атаки манты 2, или более высокая чем число необходимое чтобы поразить, она глотает свою добычу. Луч манты может глотать одно человеческого размера существо или три маленького размера существ. Если противники нападают на ее тыл, она использует свое жало на 2-20 единиц повреждения; жертвы должны спастись против парализации или быть ошеломлены в течение 2-8 раундов.

Пика, Гигантская

Из-за ее скорости и естественного камуфляжа, противники пики переносят -2 штраф броску на неожиданность. Гигантская пика населяет глубокие, пресноводные озера.

Пиранья

Пираньи путешествуют в стаях 5-50. Имеется шанс 75%, что по крайней мере одна нападет на любое существо, которое плавает или пробирается около стаи. Если они нападают, и кровь идет, свя стая впадает в неистовство и каждая пиранья нападает дважды в рукопашный раунд. До 20 пираний может нападать на одного человеческого размер индивидуума одновременно.

Пиранья, Гигантская

Гигантские пираньи ведут себя подобно их меньшим копиям, но только 10 может нападать на одного человеческого размер индивидуума одновременно. Гигантские пираньи иногда называются едоками неба; однажды в раунд они могут ураганно атаковать на полной скорости и прыгать из воды на высоту до 10 футов; они часто используют это нападение на водную домашнюю птицу, которые летят низко над водой, но они иногда используют ее против людей.

Острый Луч

Любое существо, ступающее на острый должно спастись против яда или умирать. Наступить на острый луч равняется одному нападению; если бы существо упало на острый луч, оно перенесло бы 2-8 спинных нападений. Если атакована, она отплывает.

Квиппер

Квипперы – пресноводные пираньи, которые живут в более холодных водах.

Морской Конек, Гигантский

Нападает морской конек ударом головы, но морской конек, обученным как скакун может использовать его длинный} хвост, чтобы сжимать и ограничить врагов. Захваченный противник может освобождать себя броском на открывание двери, сделанным с -1 штрафом. Хвост гигантского морского конька настолько длинен, что он может нападать на того же самого противника его головы удар, или того, на которого его наездник нападает. Сжатие не причиняет никакого повреждения, но морской конек может все еще бодать беспомощную жертву.

Акула

Акулы нападают беспощадно в аромате крови, которую они могут обнаружить за милю. Аромат крови и острых ощущений убивающегося посылает акул в кормящее безумие. Так как акулы подплывают, пробуют вкус плоти, и отступают, 10 нормального размера акул могут нападать на человеческого размера противника.

Акула, Гигантская

Огромный megalodons (гигантские акулы) никогда не достигают безумия, так как они могут глотать большинство целиком существ на Силе Атаки на 4 больше чем минимальное число, необходимое чтобы поражать.

Жалящий Луч

Если существо наступает в жалящий луч, он набросится с его спинным хребтом хвоста. Существо должно спастись против яда или быть парализовано на 5-20 ходов.

Галеб дар

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая гора

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Семейство

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: Q (x3), X

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: -2

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: 8-10

THAC0: 8 HD: 13

9-10 HD: 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16, 3-18, или 4-24

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 20%

РАЗМЕР: L (8’-12’ высотой)

МОРАЛЬ: Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 8 HD: 8,000

9 HD: 9,000

10 HD: 10,000

Галеб дар - любопытное валуно-подобное существо с придатками, которые действуют как руки и ноги. Эти интеллектуальные существа очень большие и медлительные. Они живут в скалистых или горных областях, где они могут чувствовать земную силу и управлять камнями вокруг них.

Типичный галеб дар - от 8 до 12 высоких футов{\*ног\*}. При не перемещении это напоминает часть ландшафта, в котором это живет.

Бой: Галеб дары - довольно уединенные существа, предпочитая жить с несколькими их собственного вида, и ни одним любого другого вида, включая земных элементалов. Когда приближается, галеб дар может избегать столкновения, исчезая в землю. Если преследуется или иначе раздражен, однако, галеб дар не смущается сражаться со вторгшимся.

Галеб дар может использовать следующие заклинания как маги 20-го уровня, однажды в день: *перемещение грунта, оформление камня, проход сквозь стену, превращение камней в грязь и каменная стена*. Они могут использовать оформление камня по желанию.

Они могут оживить 1-2 валуна в пределах 60 ярдов их (AC 0; MV 3; HD 9; Дамба 4d6) как трент управляет деревьями. Галеб дар переносит двойное повреждение от холодных нападений и спасается с -4 штрафом против этих нападений. Они не повреждены молнией или обычным огнем, но переносят полное повреждение от волшебного огня (хотя они спасаются с +4 премией против огненных нападений).

Логово/Общество: Галеб дар, предположительно выходец из элементного плана Земли, иногда встречается в маленьких группах семейств в горных регионах Главного Материального Плана.

Не известно, как (или где) галеб дар воспроизводится, но "молодой" галеб дар иногда был встречен - о тех экземплярах встреченный являющийся меньшим размером чем обычные.

В то время как галеб дар, кажется, не имеет никакой видимой культуры, над землей, они, как известно, собирают драгоценные камни, которые они находят через их способность прохода сквозь стены. Они иногда имеют маленькие волшебные изделия в их владении, очевидно полученные от тех, кто напали на них, чтобы получить их драгоценные камни.

"Музыка" галеб дара часто обеспечивает первое свидетельство, что эти существа находятся рядом, и обычно единственным свидетельством, поскольку необщительный галеб дар быстр, чтобы пройти в землю, когда они чувствуют колебания приближающихся посетителей.

Сидя вместе в группах, галеб дар согласовывает их гравийные голоса в естественные мелодии; некоторые мудрецы размышляют, что эти мелодии могут причинять или предотвращать землетрясения. Другие доказывают, что низкий грохот, произведенный этими существами - форма предупреждения другим в группе, но не имеется никакого заключительного свидетельства любой версии.

Экология: Галеб дар не имеет никаких естественных врагов, других чем те, кто жаждут драгоценных камней, которые они собирают. Галеб дар ест камень, предпочитая гранит другим типам, и презирая любой осадочный тип. Камни, которые они едят, станут частью огромных существ; такая потребность пищи имеет место только однажды каждые два или три месяца.

Помимо драгоценных камней, которые они несут с собой, галеб дары, вероятно, будут знать, где много других драгоценных камней, также как жилы драгоценных металлов, типа золота, серебра, и платины, хотя галеб дар, кажется, не имеет никакого интереса в этих полезных ископаемых для себя. Несколько мощных магов были способны заключить сделку с галеб даром на эту информацию. Это - трудное соглашение, чтобы осуществить, поскольку галеб дары - отважные файтеры, и обычно не имеют никакой трудности в возможности избежать из любого вреда, если они склонны сделать это. Далее, галеб дары территориальны, и были бы раздражены при любой попытке использовать это знание в их близости.

Некоторым странным способом, чувство галеб дара, ответственное за меньшие камни и валуны вокруг них, почти таким же способом, которым трент чувствует ответственным за деревья в его окрестностях. Путешественник, кто нарушает область около галеб дара, делает это подвергая себя опасности.

Гаргантюа

Рептилийный Гаргантюа Гуманоидный Гаргантюа Гаргантюа Насекомый

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический и субтропический Тропический и субтропический Тропический, субтропический,

Острова Острова, джунгли, и и умеренный

Горы Горы

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенная или спаренная пара Уединенная или спаренная пара Уединенная или спаренная пара

АКТИВНОЕ ВРЕМЯ: Ночь Любой Любой

ДИЕТА: Специальный Всеядный Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низко (5-7) Низко (5-7) Низко (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично нейтральный Хаотично нейтральный Хаотично нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-2 1-2 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА: 2 4 6

ДВИЖЕНИЕ: 18, Sw 12 21 6, Fl 36 (E)

HIT DICE: 50 35 20-30

THAC0: 5 5 5

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 2 1

DAMAGE/ATTACK: 3-30/3-30/6-60 4-40/4-40 3-30

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Растоптать Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЙ DEFENSES: Regeneration Regeneration Regeneration

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: G (100’-200’ высокий) G (80’-100’ высокий) G (60’ длина)

МОРАЛЬ: Элита (14) Элита (14) Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 43,000 28,000 20 HD: 14,000

30 HD: 24,000

Гаргантюа - верно чудовищные виды, и в размере и свирепости. Были ли они возвратами к другому веку, отклонением от естественных процессов, или результатом сумасшедших волшебных экспериментов неизвестно.

Гаргантюа появляются во многих различных формах, но больше всего походит на гигантских гуманоидов, насекомых и рептилий. Из этих трех типов, наиболее обычный также самый большой и наиболее опасный: рептилийный гаргантюа.

Рептилийный гаргантюа настолько огромен что для него карлики фактически все остальные существа. Некоторый рептилийный гаргантюа двигается на всех четырех лапах. Больше всего, однако, являются двуногим, поддерживаемыми двумя массивными ногами, конкурирующими с шириной самых больших стволов дерева. Тело существа толстое и большое. Скалистые пластинки - обычно темный зеленые с черными акцентами - покрывают его от головы до пальцев ног. Его гладкий живот - более легкий оттенок зеленого. Некоторые редкие типы имеют пятнистые пластинки в оттенках коричневого, серого и желтого.

Его руки почти человеческие, хотя каждый из его четырех, длинных пальцах заканчиваются крючковатым когтем. Его ноги плоские и широкие, с перепончатыми пальцами ног. Пальцы ног также заканчиваются крючковатыми когтями, но они короче и более толстые чем те на его пальцах. Костяной горный хребет простирается от основы его шеи, вниз по его спинному хребту, и распространяется длины его огромного хвоста.

Голова рептилийного гаргантюа несколько маленькая в пропорции его тела. Она имеет два явных глаза, обычно золотые или ярко-красные. Его ноздри - поток с его головой, а его уши - близнец треугольные выступы, походящие на крошечные крылья. Его рот широк рубящий, что почти делит пополам его голову и утыкан рядами длинных клыков.

Рептилийный гаргантюа не может говорить, но это испускает оглушительные рев, который звучит подобно реву слона быка, усиленного тысячекратно. Он может дышаать, и воздухом и водой.

Бой: Хотя он имеет некоторую степень интеллекта, действия рептилийного гаргантюа - наряду с действиями большинства гаргантюа - являются действиями бессмысленных скотов, согнутых на разрушении для пользы разрушения. Он нападает когтями на задних ногах, передними когтями, и укусами его мощных челюстей. При перемещении вертикально, он может растаптывать жертвы на 10-100 (10d10) хитпоинтов повреждения. Он непрерывно бьет о землю своим массивным хвостом, махающим на 90 футов позади него и к каждой стороне. Любое существо в пределах диапазона хвоста должно делать успешную инстинктивную защиту против смерти или переносить 8-80 (8d10) хитпоинтов повреждения.

Волнующийся рептилийный гаргантюа почти забывает о его среде, сокрушая все и каждого в его дорожке. Земля дрожит под его весом, когда он идет. Так как дрожащая земля всегда предвещает его появление, он никогда не может удивлять свою добычу. При плавании, рептилийному гаргантюа подобно препятствуют, поскольку его появлению всегда предшествуют, циркулируя воды или огромные волны. Дополнительно, его огромный размер делает легким определить от расстояния. Кроме того, визжащие рев, который сопровождают его каждое действие, делают его фактически невозможным игнорировать.

Жесткая шкура рептилийного гаргантюа дает ему Армор Класс 2, формируя сильную защиту против серьезных физических нападений. Когда он переносит повреждение, существо может регенерировать 4 хитпоинта в раунд.

К счастью, рептилийный гаргантюа редко беспокоит людей. Но их воспоминания долгие, и их аппетит мести почти безграничен. Люди, нападающие на рептилийного гаргантюа, нарушают их логовища, или иначе вызывают существа, окажется неуклонно преследуемым - даже если это означает, что гаргантюа должен пересечь тысячи миль океана. Голод этого существа для мести редко удовлетворяется, пока он не полностью разорил деревни его нападавших. Иногда, целые провинции будут разрушены.

Вернейший способ вызывать гнев рептилийного гаргантюа состоит в том, чтобы угрожать его потомству. Взрослый гаргантюа имеет замечательные умственную связь с их молодняком, позволяя им определить их молодняк с точностью до точки в неограниченном диапазоне.

Несмотря на их репутацию как бессмысленные уничтожители, рептилийный гаргантюа фактически обладает простой эмпатией, которая позволяет им к ощущать эмоции и желания других, хотя и на примитивном уровне. Они, кажется, инстинктивно знают, какие существа принесут им вред, и направят свои нападения соответственно.

Логово/Общество: Несколько рептилийных гаргантюа делает их дом на дне субтропических океанов. Больше всего, однако, живет на отдаленных тропических островах, далеких от цивилизованных стран. Такие острова рассеяны повсюду по океану Kara-Tur, с большинством их неотмеченным на карте. Наиболее известное исключение - Остров Гаргантюа, один из Внешних Островов от юго-западного оконечности Wa. Этот остров населяется полностью гаргантюа различных типов.

Исследователи в арктических областях Kara-Tur однажды нашли молодого рептилийного гаргантюа, замороженного в блоке льда. Исследователи построили массивные сани, чтобы буксировать их открытие назад к цивилизации. Лед начал таять по пути, восстанавливая существо. Гаргантюа разрушил тающий ледяной блок, сокрушил его пленителей, и ушел в горы.

Любой грот или пещера, которая обеспечивает защиту, секретность, и достаточное место к дому рептилийным гаргантюа, могут служить как его логовище. Отчаянно территориальный, рептилийный гаргантюа и его семейство обычно требует области нескольких квадратных миль как их персональная собственность, защищая их против любого и всех вторгшихся. Так как их глаза чувствительны к яркому свету, существа проводят большинство дня, спящими в их логовищах, становясь активными ночью, чтобы искать продовольствие и патрулировать их территорию. Их грозовые рев делают их присутствие известным всем. Рептилийный гаргантюа не собирает сокровище или любые другие изделия.

Рептилийный гаргантюа живые несколько сотен лет. Они выбирают супругов в пределах нескольких лет достигающей зрелости, и остаются с ними остальную часть их жизни. Женский рептилийный гаргантюа рождает одного детеныша однажды в столетие. Рождение рептилийного гаргантюа отмечено, разрушающими грозами, которые качают небеса по территории его родителей в течение 101 дней.

Незрелый рептилийный гаргантюа имеет приблизительно 20-40 высотой футов. Он также имеет 10 HD (THAC0 11) и норму передвижения 12 (Sw 9). Когти детеныша причиняют 1-10 хитпоинтов повреждения, а его укус причиняет 2-24 (2d12) хитпоинтов повреждения. Его хвост - не почти столь же огромный как взрослый - охватывает землю в дуге, достигающей 20 футов позади и к обеим сторонам, причиняя 3-18 (3d6) единиц повреждения всем жертвам, кто подводят их спасение против смерти.

Экология: Рептилийный гаргантюа всеяден. Он прежде всего ест растения, глотая целые деревья в одном большом глотке. Но он также любит жить добычей всех видов. Он может даже обедать на полезных ископаемых, драгоценных камнях и других неорганических веществах во времена недостаточной растительности и дичи.

Рептилийные гаргантюа избегают компании других существ. Они особенно ненавидят другие типы гаргантюа, которые иногда конкурируют с их рептилийными родственниками за ту же самую территорию.

Рептилийный гаргантюа имеет два свойства, полезных для людей:

Лепесток любого цветка, который растет в следе рептилийного гаргантюа, может служить как компонент для микстуры роста. Такой цветок должен расти естественно в следе; он не может быть посажен там человеком или другим интеллектуальным существом.

Как отмечено выше, грозы происходят, когда рептилийный гаргантюа рожден. Если мертвое существо любого вида ударено разрядом молнии из такого шторма, разряд действует как заклинание воскрешения.

Гуманоидный Гаргантюа

Гуманоидный гаргантюа - наименее интеллектуальный тип. Они походят на гигантских людей, несколько антропоидными лицами, со сгорбленными плечами, длинными руками и покатыми челюстями. Длинные, скользкие волосы свисают с их плеч, хотя несколько гуманоидных гаргантюа полностью лысые. Они имеют от 80 до 100 футов высотой и иногда покрыты черным, коричневым или золотым мехом. Их цвет кожи располагается от бледно-розового и грязно-желтого до полностью черного. Они имеют тупые носы, огромные уши, и яркие глаза, которые являются обычно коричневыми или красными. Одноглазый гуманоидный гаргантюа также, по слухам, существует.

Гуманоидный гаргантюа не имеет никакого языка их собственного, но из-за их сильной эмпатии к людям, они способны постигать короткие фразы человеческих языков 25% времени. Движения и другие действия гуманоидного гаргантюа типично сопровождаются грозовым ревом и хрюканием.

Существо нападает двумя кулаками на 4-40 (3d10) хитпоинтов повреждения каждый. Он редко использует оружие или инструменты, так как его тупые пальцы управляют этими объектами с трудностью. Однако, сообщения существуют о гуманоидных гаргантюа, владеющих деревьями подобно дубинам. Существа также могут делать растаптывающие нападения на любого (или что-нибудь) кто прибывает под ногами, причиняя 10-100 (10d10) единиц повреждения. Гуманоидные гаргантюа регенерируют хитпоинты по 4 в раунд.

Подобно рептилийному гаргантюа, гуманоидный гаргантюа обладает простой эмпатией, которая позволяет им к ощущать основные эмоции и желания других. Если не голодны, они имеют тенденцию избегать существ, кто не причиняют им никакой вред, при активном разыскивании и преследовании тех кто со враждебными намерениями.

Гуманоидные гаргантюа, живут в долинах, в соответственно размерных пещерах в отдаленных, зубчатых горах, или на их собственных островах, далеких от цивилизованных регионов. Они не собирают{ никакого сокровища, проводя большинство их времени за едой и сном.

Они живут в течение нескольких столетий, и выбирают супруга на всю жизнь. Однажды каждая сотня лет или около того, женский гуманоидный гаргантюа рождает 1-2 ребенка. Незрелый гуманоидный гаргантюа - приблизительно 20-30 высокие футов. Он имеет 8 HD (THAC0 13) и норму передвижения 15. Его кулаки причиняют 1-10 единиц повреждения каждый. Он не может делать растаптывающие нападения.

Эти монстры мирно сосуществуют с другими существами в их окружающей среде, но гуманоидный гаргантюа конкурирует отчаянно с другими гаргантюа, и сильные конфликты часто кончаются. Много таких конфликтов продолжаются, пока один из гаргантюа не мертв.

Гуманоидный гаргантюа ест все типы дичи и растительности, предпочитая оленей, медведей, лошадей и подобную дичь.

Гаргантюа Насекомый

Взрослый гаргантюа насекомый походит на огромную моль. Их тела покрыты прекрасным мехом, обычно серым или черным, а их крылья переносят красочные узоры в блестящем голубом, красном, желтом и зеленым. Их движения и другие действия сопровождаются проникновением, визжанием, которое звучит подобно сирене предупреждения.

Гаргантюа насекомый начинает жизнь как гигантское яйцо, которое проклевывается, чтобы показать гигантскую личинку. Эта личиночная форма имеет 20 HD. Как личинка, гаргантюа насекомый может стрелять нить шелка кокона в диапазоне 60 футов. Этот шелк исключительно прочный и липкий, твердо держащийся независимо от того, что он поражает. С этой шелковистой нитью, личинка может запутывать и обездвиживать жертвы. Нить может быть разорвана тремя способами: 20 единиц повреждения от острого оружия, успешное "сгибание брусков/подъем ворот" бросок, или монстрами 10 HD или больше.

Личиночный гаргантюа насекомый растет по феноменальной норме, увеличиваясь на 1 HD в неделю. После достижения 25 HD, личинка прядет кокон и входит в коконовую стадию. Это остается коконом на 2-8 (2d4) недель, наконец появляясь как огромная моль с 30 HD. В этой форме, существо больше не может прясть шелк. Однако, махая своими крыльями, она может создавать огромную бурю, шириной 60 футов и распространяющуюся на 240 футов вперед. Чтобы остаться безопасным, каждый и все в пределах дорожки шторма должно быть единогласно поставлены на якорь (например, привязаны к валуну). Снятые с якоря жертвы должны делать инстинктивную защиту против смерти с -4 штрафом. Те, кто подводят их инстинктивную защиту, унесены назад на 10-40 футов, перенося 1d6 хитпоинты повреждения за каждые 10 унесенные футов.

Гаргантюа Насекомый устанавливает логовища в долинах и пещерах теплых, горных регионов. Они живут в течение нескольких сотен годы. Самки кладут единственное яйцо каждое десятилетие, но имеется только шанс 20% , что любое данное яйцо является плодородным.

Эти подобные моли существа едят все типы дичи и растительности. Они предпочитают деревья тутовых пород, и всего за несколько часов, голодный гаргантюа насекомый может съесть полную рощу их.

Шелк личинок гаргантюа насекомых можно ткать в ткань, из которой волшебные одежды созданы.

Гении

Джин Дао Ифрит Марид Джанн

CLIMATE/TERRAIN: Air Earth Fire Water Any Земля

ЧАСТОТА: Очень редкий Редкий Очень редкий Очень редкий Очень редкий

ORGANIZATION: Caliphate Khanate Sultanate Padishate Amirate

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День День День День DIET: Omnivore Omnivore Omnivore Omnivore Omnivore

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Низкий до Очень Очень (11-12) Высокий до гениального Очень до Высокого (8-14)

(5-12) (13-18) Исключительный (11-16)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет Нет Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрый Нейтрально злой Нейтральный Хаотично нейтральный Нейтральный

(Законно злой) (Добрый)

КОЛИЧЕСТВО: 1 1 1 1 1-2

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 3 2 0 2 (5)

ДВИЖЕНИЕ: 9, Fl 24 (A) 9, Fl 15 9, Fl 24 (B) 9, Fl 15 (B), 12, Fl 30 (A)

Sw 24 (B), Br 6 HIT DICE: 7+3 8+3 10 13 6+2

THAC0: 13 11 11 7 15

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-16 (2d8) 3-18 (3d6) 3-24 (3d8) 4-32 (4d8) 1-8 + Сила Премия

Или Оружие

+ Сила Премия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет 25% 20%

РАЗМЕР: L (10 1/2’ высокий) L (8’-11’ высокий) L (12’ высокий) H (18’ высокий) М (6’-7’ высокий)

МОРАЛЬ: Элита (13-14) Чемпион Чемпион Чемпион (16) Чемпион

(15-16) (15-16) (15)

XP ЦЕННОСТЬ: 5,000 5,000 8,000 16,000 3,000

Дворянин: 11,000 (+1,000 в добавленный Hit Die)

Гении прибывают из элементных планов. Там, среди их собственного вида, они имеют их собственные общества. Гении иногда встречены на Главном Материальном плане и часто вызываются определенно, чтобы исполнить некоторую службу для мощного волшебника или жреца. Все гении могут путешествовать на любой из элементных планов, также как Главных Материальных и Астральных планов. Гении говорят на собственном языке и языке любых интеллектуальных существ, которых они встречают, через ограниченную форму телепатии.

Джин

Джины - гении из элементного плана Воздуха. Должно быть отмечено, что "джины" - множественная форма их названия, в то время как "джин" единственная.

Бой: Волшебная природа джинов позволяет им делать любое из следующего однажды в день: создать питательное продовольствие для 2d6 людей и создать воду или создать вино для 2d6 людей; создать потребительские товары (до 16 кубических футов) или создать деревянные изделия (до 9 кубических футов) постоянной природы; создать металл, до веса 100 фунтов с короткой продолжительностью жизни (тяжелее металл меньшее количество времени, которое он продолжается; золото имеет относительный срок существования 24 часа, в то время как сталь джина продолжается только один час); создать иллюзию как волшебник 20-го уровня с и видимыми и слышимыми компонентами, которые длятся без концентрации пока не касается или волшебно не рассеяны; использовать *невидимость, газообразная форма* или *лететь как ветер*.

Однажды в день, джин может создавать вихрь, на котором он может ехать или даже направлять по желанию на расстоянии. Вихрь - конусообразная спираль, около 10 футов поперек в основании, 40 футов поперек наверху, и до 70 футов в высоту (джин выбирает измерения). Его максимальная скорость - 18, с классом маневренности A. Основа вихря должна касаться воды или твердой поверхности, или он распадется. Требуется полный ход для вихря, чтобы сформироваться или распасться. В течение этого времени, вихрь не причиняет никакого повреждения и не имеет никакого другого эффекта. Вихрь продолжается пока концентрируется джин на нем, и перемещающийся по прихоти существа.

Если вихрь ударяет не-воздушное существо с меньше 2 Hit Dice, существо должно делать инстинктивную защиту против оружия дыхания каждый раунд контакта с вихрем, или сбито с ног, разбито и убито. Более выносливые существа, также как воздушные или воздушные существа, получают 2d6 единиц повреждения в раунд контакта с вихрем.

Джин может ехать на его вихре и даже брать пассажиров, кто (подобно джину) не переносят никакого повреждения от ветров. Вихрь может нести джина и до шести человеческого размера или трех компаньонов размера джина.

Воздушные существа или нападения получают -1 штраф броскам попадания и повреждения против джина, кто также получает +4 премию к инстинктивным защитам против газовых нападений и воздущных заклинаний.

Джинов почти невозможно захватить физическими средствами; джин, кто превзойден в бою обычном, возьмется за полет и использует его вихрь к разрушению тех, кто его преследуют. Гении открыто высокомерны к тем формам жизни, которые нуждаются в крыльях, или искусственных приспособлениях чтобы лететь и использует иллюзию и невидимость против таких врагов. Таким образом, захват и порабощение джинов лучшие решены Данжон Мастером на разовом основании. Это стоит отмечать, однако, что хороший владелец будет типично поощрять джина к дополнительному усилию и более высокому выполнению, в то время как требовательный и жестокий владелец поощряют противоположность.

Джины способны нести до 600 фунтов, пешком или в полете, без утомления. Они могут нести двойной груз в течение короткого времени: три хода, если пешком, или один ход при полете. Для каждых 100 фунтов ниже максимума, добавьте один ход к времени, что джин может идти или лететь прежде утомления. Уставший джин должен отдохнуть в течение часа перед выполнением любой дополнительной напряженной деятельности.

Логово/Общество: Родная земля джинов - элементный план Воздуха, где они живут на летащих островах земли и камня, где-нибудь от 1,000 ярдов до нескольких миль поперек. Они переполнены зданиями, внутренними дворами, садами, фонтанами и скульптурами, сделанными из элементного огня. В типичном поселении джинов имеется 3dl0 джинов различных возрастов и способностей, также как 1d10 джаннов и 1d10 элементных существ низкого интеллекта. Все управляются местным шейхом, джином максимальных хитпоинтов.

Социальная структура общества Джинов основана на правлении халифом, обслуживаемым различной знатью и должностными лицами (визири, беи, эмиры, шейхи, шерифы и малики). Халиф управляет всеми состояниями джинов в пределах путешествия на два дня, и советуется с шестью визирями, кто помогают поддерживать баланс поселений.

Если поселение атаковано большой силой, посыльный (обычно самый молодой джин) послан к следующему поселению, которое посылает помощь и посылает еще двух посыльных, чтобы предупредить следующие поселения; этим способом вся нация будет предупреждена.

Благородные Джины

Некоторые джины (1%) "благородны" и способны предоставить три желания их владельцам. Благородные джины не исполняют никакие другие услуги и, после предоставления третьего желания освобождены от рабства. Благородные джины столь же сильны как ифриты, с 10 Hit Dice. Они сражаются нанося 3d8 единиц повреждения, и вихрь который они создают причиняет 3d6 хитпоинтов повреждения.

Дао

Дао - гений из элементного плана Земли. В то время как они вообще найдены на этом плане (хотя даже они имеются нередкие), дао любит прибывать на Главный Материальный План, чтобы работать на Зло. Дао говорят на всех языках гениев, также как общем языке и языке земных элементалов.

Бой: Волшебные способности дао позволяют им использовать любые из следующих волшебных способностей, по одной, однажды каждый в день: *самоизменение, обнаружение добра, обнаружение магии, газообразная форма, невидимость, фальшивое обнаружение, проход сквозь стену, спектральная сила и каменная стена*. Они могут также выполнять ограниченное желание других (извращенным способом) однажды каждый день. Дао может использовать *камень в грязь* три раза в день и *рытье* шесть раз в день. Дао исполняет всю магию как 18th-level заклинатели

Дао может нести до 500 фунтов без утомления. Двойной вес причинит утомление через три хода, но для каждых 100 фунтов веса менее 1,000, дао может добавлять один ход к продолжительности его способности переноса. После утомления, дао должен отдохнуть в течение одного часа. Дао может двигаться через землю (не обработанный камень) на норной скорости 6. Они не могут брать живых существ с ними, но могут благополучно нести неодушевленные объекты.

Дао не поврежден связанными землей заклинаниями, но святая вода имеет двойной обычный эффект на этих монстров.

Логово/Ощество: До живу в Великая Мрачной Впадине на их собственном плане и в глубоких пещерах, кавернах или кистах на Главном Материальном Пане. Дао создает карманы элементной материи на их собственном плане, изгибая эти карманы к их желанию и желанию. Лабиринтный город дао содержит 4d10 дао, также как 8d10 элементных и не-элементных рабов. Каждый лабиринтный город управляется атаманом или гетманом, которому советует сенешаль. Лояльность атамана лабиринтного города к Великой Мрачной Впадине всегда сомнительна, но сенешали выбраны ханом дао, и их лояльность к нему постоянна.

Хан дао живет в центре великого лабиринтного города названного Великой Мрачной Впадиной. Земля в пределах впадины, как считают, больше чем большинство Главных Материальных континентов. Великая Мрачная Впадина связана со всей манерой элементных карманов, так что хан может вызывать любые силы, в которых он нуждается. Население дао во впадине неизвестно, как - число рабов, что постоянно работают в туннелях и востанавливают повреждение, вызванное землетрясениями, которые часто колеблют его.

Дао ненавидит рабство столько, сколько ифриты и даже больше склонны к преступному намерению, и мести чем их огненные коллеги.

Экология: Дао управляет процветающим делом торговли, которую управляет желание большего количества власти и доступа к драгоценным камням. Высоко в их списке ненависти - большинство других гениев (кроме ифритов, с тем, кого они торгуют, обработанные металлы из полезных ископаемых). Они также имеют немного использования для других элементных существ; ценность дао эти единственные, если они могут эксплуатировать их некоторым способом.

Ифрит

Ифриты (сингулярный: ифрит) - гении из элементного плана Огня. Они - враги джинов и нападают на них всякий раз, когда они встречаются. Должным образом вызванный или захваченный ифрит может быть вынужден служить на максимум 1,001 дней, или он может быть сделан, чтобы выполнить три желания. Ифриты не желают служить и стремяться извращать намерение их владельцев, твердо придерживаясь буквы их команд.

Ифриты, как считают, сделаны из базальта, бронзы и твердого огня. Они - массивные, твердые существа.

Бой: Ифрит способен следует однажды в день: предоставляет до трех желаний; использовать *невидимость, газообразная форма, обнаружение магии, увеличивает, полиморфирование себя и огненная стена*; создать иллюзию с и визуальными и звуковыми компонентами, которые будут длиться без концентрации пока волшебно не рассеяны или не касается. Ифрит может также *создать пламя* или использовать *пиротехнику* по желанию. Ифриты иммуны к обычным огненным нападениям, и даже нападение волшебным огнем переносит -1 штраф на всех бросках попадания и повреждения.

Ифриты могут нести до 750 фунтов пешком или в полете, без утомления. Они могут также нести двойной вес на ограниченный срок: три хода пешком или один ход наверх. Для каждых 150 фунтов веса до 1500, добавьте один ход к или идущему или летающему разрешенному времени. После утомления, ифрит должен отдохнуть в течение одного часа.

Логово/Общество: Ифриты позорны из-за их ненависти к рабству, желание мести, жестокая природа, и способности обманывать и ввести в заблуждение. Первичный дом ифритов - их великая цитадель, легендарный Город из Латуни, но имеются много других застав ифритов повсюду на плане Огня.

Застава ифритов - приют для 4dl0 ифритов и управляется как военная станция, чтобы наблюдать или беспокоить другие на плане. Эти заставы управляются маликом или вали максимальных обычных хитпоинтов. Имеется шанс 10%, что застава также обеспечивает временный дом для 1d4 джаннов или 1d4 дао (единственные, другие ифриты гениев допускают). Силы Заставы обычно направляются против вторжений из элементного плана Воздуха, но они могут быть направлены против любых путешественников, считающих подходящими для угроз, грабежа и злоупотребления.

Ифриты нейтральны, но имеют тенденцию к организованному злу. Они управляются великим султаном, живущим в Городе из Латуни. Ему советуют огромное количество беев, эмиров и маликов относительно действий в пределах плана, и шестью великих паши, кто имеют дело с делом ифритов на Главном Материальном Плане.

Город из Латуни - огромная цитадель, которая является домом для большинства ифритов. Он парит в горячих регионах плана и часто граничит с морями магмы и озерами пылающей лавы. Город сидит на полушарии золотой пылающей латуни приблизительно 40 миль в диаметре. От верхних башен повышаются минареты великого бастиона Дворца Султана. Обширное богатство, как считают, находится во дворце султана. Город имеет население ифритов, которое далеко превосходит численностью Великие города Главного Материального плана. Султан владеет энергией Великой Мощи, в то время как многие из его советников родственные к Малым Силам и Полу-Силам.

Экология: Огненные элементалы имеют тенденцию избегать ифритов, кого они чувствуют, репрессивными и авантюристическими. Джины ненавидят их, и имелись многочисленные столкновения ифритов и джинов. Ифриты рассматривают большинство других существ или как врагов или слуг, вид, которых не вызовет любовь к ним других гениев.

Марид

Мариды, как считают, живут в океане, имея потоки для мускулов и жемчужины для зубов. Эти гении из элементного плана Воды наиболее мощны из всех гениев. Они также наиболее индивидуалистические и хаотические из элементных рас, и только редко соизволят служить другим.

На их собственном плане они редки; мариды путешествуют так редко на Главный Материальный план, что многие полагают, что мариды будут существа легенд только.

Бой: Мариды эквиваленты как 26th-level заклинателей, и могут использовать любые из следующих волшебных способностей, по одной, дважды каждый в день: *обнаружение зла, обнаружение добра, обнаружение невидимок, обнаружение магии, невидимость, жидкая форма (подобно газообразной форме), полиморфированию себя и очищение воды*. Мариды могут использовать любое из следующего до семи раз в день: *газообразная форма, понижение уровня воды, разделение вод, стена тумана или дышать водой (используемое на других, длительность до одного полного дня).* Однажды в год марид может использовать, *изменение действительности*.

Мариды могут всегда создать воду, который они могут направить в мощную струю длиной до 60 ярдов. Жертвы, ударенные сильной струей получают 1d6 единиц повреждения и должны делать успешную инстинктивную защиту против оружия дыхания или быть ослеплены на 1d6 раундов. Мариды также имеют врожденную способность к хождению по воде (как кольцо).

Марид может нести 1,000 фунтов. Двойной вес причиняет утомление за три хода. Для каждых 200 фунтов менее 2,000, добавьте один ход к времени, которое марид может нести прежде чем утомится. Утомленный марид должен отдохнуть в течение одного часа.

Плавает Марид дыша водой - дома в любой глубине, и имеет инфравидение. Они не повреждены водными заклинаниями. Холодные заклинания предоставляют им +2 премию к инстинктивным защитам и -2 к каждому кубику повреждения. Огонь причиняет +1 в кубик повреждения, с инстинктивными защитами с -1 штрафом. Пар не вредит им.

Логово/Общество: Мариды живут в свободной империи, управляемой падишахом. Каждый марид кладет некоторую придворную должность; они все шахи, атабеи, беглербеи или муфтии по крайней мере. Часто имелся несколько одновременный "отдельные истинные наследники" к трону падишаха через эры.

Около 2d10 домашних хозяйств маридов и расположены вокруг свободно сгруппированных элементных карманов, содержащих потребности жизни марида. Большие группы маридов собираются для охот и турниров, где индивидуальное усилие тяжело подчеркнуто.

Мариды - рассказчики чемпионы, хотя большинство их рассказов подчеркивает их собственное мастерство, и умаляет других. При разговоре с маридом, нужно пытаться поддержать продвижение беседы без непрерывного отклонения для одного рассказа или другого, при не оскорблении марида. Мариды рассматривают это страшным оскорблением если малое существо оскорбит марида.

Мариды являются, в равной мере отчаянно независимыми и чрезвычайно самовлюбленными. Они легко не вынуждены исполнить действия; даже если убеждены через лесть и взяточничество, чтобы повиноваться, они часто отклонятся от их предназначенного курса, чтобы искать некоторое другое приключение, которое обещает большую славу, или инструктировать малых существа о красоте маридов. Большинство магов, искусных в Вызывании и Колдовстве полагает, что мариды будут большим количеством неприятностей чем, они стоят, что объясняет большой недостаток изделий управления маридами (в противоположность воздействия на ифритов и джинов).

Мариды могут путешествовать на Эфирный план, в дополнение к тем планам, на которые все гении могут путешествовать.

Экология: Мариды допускают их родственников гениев, вынося джанн и джинов подобно бедным родственникам, в то время как они испытывают неприязнь к ифритам и дао. Их отношение к остальной части мира подобно; большинство существ из других планов рассматривается малыми существами, не пригодными, чтобы не быть обеспокоенными если одни страны в зале пира в несвоевременное время.

Джан

Джанны самые слабые из элементных гуманоидов, известных все вместе как гении. Джанны сформированы из всех четырех элементов и должны поэтому тратить большинство их времени на Главном Материальном плане. В дополнение к разговору общем языке и общем языке гениев, джанны могут говорить с животными.

Бой: Джанны часто носят кольчужную броню (шанс 60%), давая им эффективный AC 2. Они типично используют большие ятаганы, которые причиняют 2d8 повреждение маленьким и средним существам, и 4d4 единиц повреждения большим противникам. Они также используют композитные длинные луки. Мужские джанны имеют исключительный счет Силы; процентные кубики броска для их Силы. Для женских джаннов, процентные кубики бросаются и вычитают 50; что - нибудь более чем 0 указывает, что процентная Сила равняется этому числу, в то время как что - нибудь ниже указывает 18 Силы.

Джанны могут использовать один следующие волшебные способности каждый раунд: *увеличение или уменьшение*, дважды в день; *невидимость* три раза в день; *создание еды и воды* однажды в день как жрец 7-го уровня; и *эфирность* (как доспех) однажды в день на максимум один час. Джанны исполняют в способности 12-го уровня, кроме как отмечено.

Логово/Общество: Джанны одобряют несчастные пустыни и скрытые оазисы, где они имеют, и секретность, и безопасность. Общество Джаннов очень открыто, и мужчины, и женщины расценены, как равные. Племя составлено из ld20+10 индивидуумов и управляется шейхом и одним или двумя визирями. Исключительно мощным шейхам дают титул эмира, и во времена потребности, они собираются и командуют большими силами джаннов (и иногда союзническими людьми).

Много племен джаннов кочевые, путешествующий со стадами верблюдов, козлов или овец от оазиса до оазиса. Эти странствующие джанны кажутся человеческими во всех отношениях, и часто принимаются за них, если они не атакованы. Джанны сильны и храбры, и они не принимают любезно оскорбление или повреждение. Территория племени джаннов может простираться на сотни миль в любом направлении.

При путешествии, мужские джанны, живут в больших, красочных палатках с их женами и женившимися мужскими детьми, и их семействами. Женатые дочери уходят, чтобы жить с их новыми мужьями. Когда семейство в конечном счете становится достаточно большим, что оно больше не может проживать удобно в палатке, новая палатка построена, и сын берет его жену и семейство с ним в этот новый дом. В постоянных оазисах, джанны живут не только в палатках, но также и в изящно стилизованных структурах, построенных из материалов, принесенных с любого из элементных планов.

Джанны способны жить в воздушных, земных, огненных или водных окружающих средах до 48 часов. Это включает элементные планы, на которые любой джан может путешествовать, даже беря с собой до шести индивидуумов, если они держат руки в круге с джаном. Неудача возвращаться к Главному Материальному плану в пределах 48 часов причиняет 1 единицу повреждения в дополнительный час джанну, пока джанн не умирает или не возвращается к Главному Материальному плану. Путешествие на другой элементный план возможно, без повреждения, если по крайней мере два дня проведены на Главном Материальном плане немедленно до путешествия.

Экология: Джанны подозрительны к людям, ненавидят полулюдей и не переваривают гуманоидов. Джанны принимают джинов, но избегают дао, ифритов и маридов. Они иногда оказывают дружескую поддержку людям или работают с ними за желательную награду, подобно мощным волшебным изделиям.

Одна этическая доля джаннов с другими кочевниками - культурное требование на рассмотрение с гостями с честью и уважением. С невинными посетителями (включая людей) обращаются гостеприимно в течение их пребывания, но однажды могло бы ожидаться, чтобы возвратить покровительство.

Лидеры Джаннов

Лидеры Джаннов имеют 17-18 Интеллекта, и 10% имеет 19 Силы. Шейхи имеют до 8 Кубиков Попадания, эмиры до 9. Визири имеют 17-20 Интеллекта и следующие волшебные способности, каждые три раза годные к употреблению в день на 12-м уровне использования заклинание способности: *предзнаменование, обнаружение магии и предсказание*.

Гифф

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Взвод

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (7)

СОКРОВИЩЕ: Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 11-20

КЛАСС ДОСПЕХА: 6 (2)

ДВИЖЕНИЕ: 6

HIT DICE: 4

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 2 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЯ: 1-6 +7 или оружием +7

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: удар головой

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Может обращаться к другому гиффу

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 10%

РАЗМЕР: L (9’ высокий)

МОРАЛЬ: Элита (14)

XP ЦЕННОСТЬ: 420

Гиффы - раса мощных мускулискых наемников. Они цивилизованные, хотя и испытывают недостаток магов среди собственной расы. Гиффы нанимаются различными группами повсюду во вселенной как наемники, телохранители, двигатели и обычные пехотинцы.

Гифф гуманоиден, с коренастыми, плоскими, цилиндрическими ногами и гуманоидным туловищем, руками и пальцами. Его грудь широкая и поддерживает голову гиппопотама с естественным шлемом из гибких, хитиновых пластин. Гифф имеет цвета в пределах от черного к серому и богатому золоту, и многие имеют красочные татуировки, которые оставляют их тела таблицей путаницы прошлых побед. Гиффы говорят на собственном языке и Общем языке.

Бой: Гиффы военно-склонный, и организовывают себя в команды, взводы, компании, корпуса и большие группы. Число гиффов во взводе изменяется согласно сезону, ситуации и уровню вовлеченной опасности. Гиффов "взвод" нанимается, чтобы защитить действие азартной игры, может числом два, в то время как взвод, нанятый, чтобы вторгнуться в illithid цитадель может быть числом более сотни.

Гордость гиффа самостоятельно на их навыках с оружием, и любой гифф несет множество мечей, кинжалов, палиц, и подобных инструментов на руках, чтобы иметь дело с нарушителями спокойствия.

Истинная любовь гиффа в вооружении - огнестрельное оружие. Любой гифф имеет шанс 20% наличия аркебузы и достаточно дымного порошка для 2d4 выстрелов. Вопросы оружия осечки немного к гиффу (случайные несчастья ожидаются), вспышка, шум и повреждение - это то, что больше всего впечатляет их.

Даже невооруженные гиффы - мощные противники. Они столь же сильны как гиганты с холмов (+7 повреждения из-за Силы). Они проберутся в ссору только для чистого развлечения этого, бросая различные воюющие стороны с обеих сторон вокруг, чтобы оказаться победителями. Как только оружие обнажено, гифф рассматривает все ограничения законченными и сражается до смерти.

Вершина головы гиффа и морда покрыта металлом с толстыми, хитиновыми пластинами, достаточно гибкими, чтобы разрешить движение, но предоставляя существу естественный шлем. Гифф может ураганно атаковать используя удар головой, причиненяя 2d6 единиц повреждения.

Долгий наем гиффов как наемников, и привел их к созданию сложных комплектов доспеха (AC 2). Они включают полные шлемы с другими монстрами на гребнях, инкрустированных слоновой костью и костью по большим пластинам. Ремонт Доспеха - главное хобби среди гиффов.

Наконец, гифф несколько магический стойкий. Они глубоко подозрительны к магии, фокусникам и волшебным устройствам.

Логово/Общество: Гиффы обоих полов служат во взводах, и оба сражаются одинаково хорошо. Молодежь Гиффов нежно растится, пока они не станут достаточно стары, чтобы пережить взрыв аркебузы, затем введены в должность полностью во взвод. Каждый гифф, мужчина, женщина и молодой гифф, имеет ранг в пределах общества, которое может быть изменен только кем-то более высокого ранга. В пределах этих рангов - под-ранги, и в пределах тех под-рангов - цветные маркировки и значки. Гифф высшего ранга отдает аспоряжения, другие повинуются. Это не имеет значения, если распоряжения глупы или даже убийственны - следование им - цель гиффа во вселенной. Квази-мистическая вера среди наемников гиффов подтверждает, что все вещи имеют свое место, и гифф должен следовать за распоряжениями.

Наемники Гиффы обычно оплачены в дымном порошке, хотя они часто примут другое оружие и доспех. Это - вполне система бартера, но нанимать одного гиффа в течение одной стандартной недели требует семи зарядов дымного порошка (один в день).

Гиффы - жестокие файтеры, несмотря на их несколько смешную внешность и манию оружия. Они охотно не будут, однако, сражаться другими гиффами. Если вынуждаются в такую ситуацию на поле битвы, обе группы удаляются на, по крайней мере, день питья и разбора в рангах. Имеется шанс 10%, что один взвод присоединится к другому в этом случае, но более вероятно что он оставит их нанимателя и будет искать работу в другом месте.

Экология: Гиффы живут приблизительно 70 лет, но не стареют изящно. Когда гифф становится старше и начинает замедляться, им овладевает идея о доказательстве себя перед молодежью и собой, обычно в сражении. В результате, имеется очень, очень немного старых гиффов.

Гиз

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Бесплодные плоскогорья и горы

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День или ночь

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (10)

СОКРОВИЩЕ: М (I)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злые

КОЛИЧЕСТВО: 10-100

КЛАСС ДОСПЕХА: 8

ДВИЖЕНИЕ: 10

HIT DICE: 3

THAC0: 17

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 или 2

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием или 1d4/1d4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Появление

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М

МОРАЛЬ: Устойчивая (12)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Гизы - раса гротескных гуманоидов, которые, кажутся, специфическая смесью эльфа и рептилии. Они чрезвычайно измождены и долговязые, с длинными долговязыми руками и веретенообразными ногами. Их руки имеют три пальца без противопоставленных больших пальцев, все же они способны использовать инструменты и владеть оружием. Их пальцы и пальцы ног заканчиваются острыми когтями. Если бы могли бы заставить гиза вставать прямо, он имел размеры бы близко к 7 высоким футам. Однако, большинство гизов, кажется, не больше, чем 5 высокие футов, поскольку они всегда стоят сутулясь в плечах и постоянно сутулятся.

Бой: Если возможно, гиз нападает в массе, обычно начинающейся с псионическего нападения одним из их лидеров. Тогда полные ураганные атаки партии быстро в рукопашный бой. Их главная ураганная атака часто выполняется, прыгая до 20 футов в одном гигантском прыжке, чтобы схватиться с их врагами. Когда они используют этот прыжок, это дает им +2 премию нападения на первом раунде боя.

Гиз обычно вооружается большими, зло выглядящими копьями, которые имеют гигантские, бритвенно острые оловки из полированного обсидиана (1d6-1 повреждение). Хотя эти копья напоминают колющее оружие, они используются прежде всего, чтобы рубить или расколоть. Гиз часто доспех самостоятельно, и особенно их уязвимые задние части, с доспехом inix-панциря (AC 6) их собственного изготовления.

Резюме Псионик: Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/защита Счет PSPs

5 2/3/10 ВТОРОЙ, MT/M-, TW, МБ 16 80

Гизы имеют следующие псионические способности:

Наука-Телепатия: башня железной воли, проекция силы. Преданность: id инсинуация, укол разума, входить в контакт, пустая память, ментальный барьер.

Наука-Психокинетика: телекинез. Преданность: оживление объекта, оживление тени, баллистическое нападение, управление телом, огнем управление.

Обратите внимание: Только лидеры, командующие 25 или большее количество гизов имеют псионические способности. Псионики, внесенные в список выше представительские из этих лидеров, но их способности изменяются очень. Гиз с большим количеством Hit Dice имеет соответственно большие способности.

Логово/Общество: Гизы живут в племенных организациях. Индивидуум с наиболее мощными псиониками вообще действует как лидер. Все другие социальные позиции распределены в его удовольствии.

На каждых двадцать пять гизов, будет иметься лидер 5 HD, на каждых пятьдесят, лидера 6 HD, и на каждое племя в 100 или больше 7 HD лидер. В дополнение к наличию хитпоинтов и чисел THAC0, соответствующих к их HD, эти лидеры будут иметь псионические способности приблизительно равные псионику эквивалентного уровня.

Некоторые из этих лидеров - жрецы. В то время как немного известно о религии гизов, шаманы до 4-го уровня, как известно, сопровождают и иногда ведут племена гизов. Также имелись сообщения о волшебников гизов (дефайлеры), оцениваемые на 6-ом уровне. Даже если истинный, 6-ой уровень был бы необычен для гиза, но волшебники до 4-го уровня были сообщены надежными свидетелями.

Не много известно относительно репродуктивного цикла гизов. Известно, что они - кладут яйца; самки кладут приблизительно 1d6 яйца в гнездо. Ходят слухи, что гиз использует инкубаторы, содержащие сотни (некоторые говорят тысячи) гнезд.

Экология: Горные гизы живут в подземных логовищах, требуя специфического каньона или долины как их территория. Гизы населяющие плоскогорья имеют тенденцию организовывать их общество больше по линиям кочевого охотничьего клана, идя туда, куда дичь ведет их. Они не смущаются нападать на человеческие или получеловеческие группы, поскольку они рассматривают людей и полулюдей как поставку продовольствия выбора, предпочитая их другой плоти. Они даже нападут на три-криина, если они достаточно голодны, но насекомые являются на вкус плохими, и обычно избегают налетчиков гизов.

Гизы, Пираты

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Дикие пустоши

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Корабль/Военная

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный (15-16)

СОКРОВИЩЕ: (N)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Законно злой

КОЛИЧЕСТВО: 20-40/ Как корабль которым командуют

КЛАСС ДОСПЕХА: 0

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 7-11

THAC0: Специальный

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: Разное

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: Оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’-7’ высотой)

МОРАЛЬ: Чемпион (16)

XP ЦЕННОСТЬ: Специальный

Когда гизианки, под их освободителем, Гизом, освободили себя от ярма рабства живодера разума, это ответвлении расы сбежало не на Астральный план, но на тайное место.

Высокие, изнуренные существа, пираты Гизы появляются как почти скелетные гуманоиды с шкурой, изменяющейся от грязного серого, чтобы грязно желтого. Длинные, темно-каштановые волосы текут вниз их задних частей и по декоративным, ограненному оружию и доспеху, который они предпочитают использовать.

Бой: Пираты Гизы могут работать как файтеры, маги, или файтер/маги, с ограничениями 11 в каждом классе. Как правило, капитаны файтеры с самым высоким уровнем на корабле. Это освобождает всех магов (одно- и мультиклассовых) для перемещения между измерениями или боевой обязанности.

Клерики Гизы иногда встречены также (ограничение 11-й уровень). Редко, файтер/клерик встречен, почти всегда как капитан своего корабля.

При сближении с противником, пираты используют заклинания и любое вооружение которым корабль обладает. В рукопашной схватке, они используют разнообразное оружие, с преобладанием мечей.

Работая с маленьких баз, скрытых на астероидах, пираты стремятся захватывать любой корабль, который является большим, быстрее или лучше вооруженным чем их. Они лихорадочно пытаются захватывать любые сделанные эльфами корабли, которые появляются на их пути (смотри ниже). В результате, много эльфийских армад отправляют большие щедрости главам пиратов Гизов.

Самая большая ярость пиратов сохранена для иллифидов, однако. Гизийские пираты не экономят никакой расход, чтобы убить всех живодеров разума, которых они находят. Никакой Гизийский пират когда-либо не использует захваченный корабль иллифидов.

Снаряжение корабля, разное, но эти числа - общая директива:

1 Капитан (файтер с самым высоким уровнем или файтер/клерик)

1 Помощник (файтер/маг с самым высоким уровнем или клерик)

1 Руководитель Спеллджаммер или Варлок (маг с самым высоким уровнем)

Остальная часть команды равномерно разделена среди трех обычных возможностей класса.

Логово/Общество: Пиратская философия проникла во все аспекты жизни. Самые сильные получают то, что они хотят. Каждый корабль очень важен для своей команды, поскольку это - первичный фактор в определении иерархии в поселении. Это объясняет постоянный поиск пиратами лучших кораблей. Каждое поселение управляется силой с его лучшего корабля, или коалицией лучших кораблей.

Чрезвычайные изоляционисты, Гизийские пираты живут без других рас - они могут даже пробовать совершить геноцид на расе, которая живет слишком близко к ним. По всем, несмотря на являющийся пиратами, эти Гизы ведут структурированный, милитаристский образ жизни.

Каждый взрослый член этой расы обладает следующими волшебными способностями, каждые три раза годные к употреблению в день: астральное заклинание, изменение плана и ESP. Все функционируют как заклинание того же самого названия (брошеные заклинателем с самым низким уровнем возможный). Эти свойственные способности также позволяют пиратам на управлять кораблями с помощью ряда шлемов. Эти способности функционируют только в диких пустошах, не во флогистоне.

Наиболее опасный аспект этой расы - комбинация вышеупомянутых способностей, свойства главных и младших шлемов перемещения между измерениями, и уникальной органической структуры эльфами сделанных кораблей. Когда Гизийский пират - следит шлемом за эльфами сделанного кораблем (остаток, и т.д.), он может использовать его изменение плана и способности астрального заклинания чтобы переместить весь корабль, и все его содержимое, на Астральный план (это исчерпывает астральное заклинание этого пирата и способности изменения плана в течение дня). Это дает пиратам запасной выход, и это позволяет им ждать на известных морских трассах, астрально скрытыми, перед возвращением к Главному Материальному плану, чтобы начать атаку. Гизийские пираты могут использовать только эльфами сделанные корабли меньше 50 тонн таким образом.

Этот специальный маневр работает только в диких пустошах, а не во флогистоне. Это - конечно причина, по которой Гизийские пираты никогда не преследуют добычу в этото среднее.

Экология: Гизийские пираты плотоядны, чисты и просты. Они не заботятся, в каком состояние, за исключением портящегося, мясо находится. Некоторые из пиратских банд также участвуют в каннибализме.

Гизианки

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Астрал или главный

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Диктатура/монархия

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный до гениального (15-18)

СОКРОВИЩЕ: Индивидуумы Р; Логовище H

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Любое зло

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (далеко от логовища)

КЛАСС ДОСПЕХА: В зависимости от доспеха

ДВИЖЕНИЕ: 12, 96 на Астральном плане

HIT DICE: В класс и уровень

THAC0: В класс и уровень

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: В класс и уровень

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: В тип оружия

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Возможное использование заклинания, возможное волшебное оружие

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: М (6’ высокий)

МОРАЛЬ: Средняя к элите (8-14)

XP ЦЕННОСТЬ: В класс и уровень

Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/защита Счет Силы{\*власти;мощи\*} PSPs

= HD За каждый уровень Весь/весь Int 1d100+150

Гизианки - древняя раса, произошедшая от людей. Они живут на Астральном плане, но будут часто оставлять этот план, чтобы воевать с другими расами. Они заняты в длительной войне с гиззераи.

Гизианки - настоятельно гуманоид во внешности. Они имеют приблизительно человеческий рост, но имеют тенденцию быть намного больше изможденными и с длинными членами. Они имеют грубую, желтую шкуру и блестящие черные глаза, которые немедленно предают их жестокость. Подобно многим получеловеческим расам, их уши имеют острый концы и зазубрены в задней части. Платье для гизианки - всегда сложное дело. Их причудливый доспех и оружие войны украшены перьями, бусинками, драгоценными металлами и драгоценными камнями.

Гизианки говорят на собственном языке, и не на каких других.

Бой: Гизианки имели долгие годы для совершенствования искусства войны. Их существование засвидетельствует об их мастерстве сражения. Каждый индивидуальный гизианки имеет класс и уровень, от которого получены такие вещи как THAC0, Армор Класс, использование заклинания и т.д.

Класс Уровень

01-40 Файтер 1-20 3-ий

41-55 Маг 21-30 4-ый

56-80 Файтер/маг 1-40 5-ый

81-85 Иллюзионист 41-60 6-ой

86-00 Рыцарь 61-80 7-ой

81-90 8-ой

91-95 9-ый

96-98 10-ый

99-00 11-ый

Доспех для каждого гизианки изменяем согласно классу. Маги и иллюзионисты имеют AC 10. Файтеры и маги файтера имеют отличающийся доспех: от AC 5 до AC 0 (6-1d6). Рыцари имеют AC 0.

Гизианки имеет Hit Dice согласно своему классу и уровню, и их хитпоинты брошены как обычно. Их THAC0 определен классом и уровнем, также. Файтеры, файтер/маги и рыцари могут получать больше чем одно нападение в раунд - другие гизианки имеют одно нападение в раунд.

Рыцари Гизианки - злые защитники веры, кто принимают веру таинственной королевы лича гизианки. Рыцари Гизианки очень мощны и высоко уважаемые в их обществе. Рыцари Гизианки имеют все способности, и силы человеческого паладина но они обращены ко злу (например обнаружение добра вместо обнаружения зла, управление нежитью вместо изгнания нежити, и т.д.).

Маги Гизианки, файтер/маги и иллюзионисты получат все заклинания, доступные на их уровне опыта. Заклинания должны быть определены беспорядочно, имея в виду, что они являются существами природы заклинаний наступления разрушения, должен быть одобрены.

Оружие использоваемое солдатами гизианки и доспех, подобный людям, однако они обычно высоко украшаются и стали почти религиозными артефактами. Гизианки вероятно показал бы большую заботу о его оружии и доспех, чем он будет к его супругу. Половина файтеров гизианки, файтера/магов или рыцарей, которые прогрессируют до 5-го уровня, получают волшебный двуручный +1 меч, остальные, используют обычные двуручные мечи. Файтеры Гизианки 7-го уровня и выше 60%, вероятны, чтобы нести длинный меч +2. Рыцари 7-го уровня и выше будут всегда нести серебряный меч - двуручный меч +3 что, если используется астральный, имеют шанс 5% в попадание обрубания серебряного шнура противника (см. Астральный План, DMG, страница 132), но разум заложенные (mind barred) индивидуумы свободны от этого. Высший лидер логовища будет нести специальный серебряный меч, который является +5 со всеми способностями оружия обезглавливателя, которое также воздействует на разум заложенные (mind barred) индивидуумы.

Гизианки охотно не будет никогда позволять серебряному мечу попадать в руки негизианки. Если специальный серебряный меч попал в чьи-то руки, очень мощные мародерствующие партии будут сформированы, чтобы возвратить меч. Неудача возвращать один из этого высоко ценящегося оружия, конечно означает мгновенную смерть со всем гизианки, вовлеченным в руках их беспощадной королевы лича.

Все гизианки имеют естественную способность к изменению плана по желанию. Они будут редко путешествовать куда-нибудь кроме как назад и вперед с Астрального плана на Главный Материальный план.

Логово/Общество: История обеспечивает некоторую информацию относительно гизианки - их раса является, и древней и уединенной. Мудрецы полагают, что они однажды были люди, которые были захвачены живодерами разума, чтобы служить как рабы и рогатый скот. Живодеры разума обращались с их человеческими рабами, безжалостно и люди предоставили кров глубокому негодованию к иллифидам. В течение столетий эти люди увеличили свою ненависть, но не могли вызвать силу, необходимую чтобы вырваться на свободу. Так что они ждали много лет, развивая их мощь в тайне, ожидая возможность изобрести против их хозяев. Наконец, женщина огромной мощи появилась среди них, с именем Гиза. Она убедила людей, поднятся против их жестоких хозяев. Борьба была долгая и страшная, но в конечном счете люди освободились. Они заработали свою свободу и стали гизианки, (что, на их языке, означают сыновья Гизы).

Это астральное продвижение существ через уровни точно как человек было бы. Однако, никогда не имелось гизианки, который прогрессировал вне 11-го уровня опыта и очень немного продвижения вне 9-го. Когда прогрессирует гизианки до 9-го уровня, он проверен королевой личем. Это испытание вовлекает выживание в одиночку на одном из более низких планов в течение множества недель. Неудача весьма очевидно кончается смертью. Гизианки, которые достигают 12-го уровня опыта, немедленно притянуты из Астрального плана в присутствие королевы лича, где их сила жизни вытянута, чтобы накормить голод жестокой полу-богини.

Гизианки живут в огромных замках на Астральном плане. Они декоративно украсили замки, избегаются всеми другими обитателями на Астральном плане, кроме гизианки, позореные, будучи неприветливыми к незнакомцам.

Цитадель гизианки будет управляться высшим лидером. Этот лидер будет файтер/маг 10th/8th уровень или 11th/9th уровень. Высший лидер - бесспорный повелитель замка с властью жизни и смерти над всеми, кто живут там. Типичный лидер будет оборудован 2-8 случайными волшебными изделиями в дополнение к оружию, описанному выше.

Все замки имеют свиту из 20-80 рыцарей 9-го уровня, которые служат как отборные отряды ударные высшего лидера. Они фанатично лояльны. Будет также иметься до 1,000 гизианки меньшего статуса.

Гизианки, имея способность к изменению плана по желанию, часто путешествует на Главный Материальный план. Эти походы между планами часто ведут к формированию подземных логовищ, обычно устраиваемыми поверхностными набегами, хотя их ненависть более часто направляется против живодеров разума. Вне войны с гиззераи, эти набеги проводятся в значительной степени для извращенного удовольствия убийства.

Типичное логовище гизианки на Главном Материальном плане будет содержать следующее:

Один высший лидер Файтер 11-го уровня или 7th/8th-level файтер/маг

Два капитана Файтер 8-й уровня и 7th/6th-level файтер/маг

Один рыцарь 8-ой уровень

Два варлока Маги 4th/7th уровень

Три сержанта Файтеры 4th/7th уровень

Два’гиша' Файтер/маги 4th/4th выравнивается

20-50 ниже уровней Определенные беспорядочно используя таблицу выше, 1st-3rd уровней

На Главном Материальном плане, гизианки имеет договор с группой красных драконов. Эти гордые существа будут действовать как скакуны и компаньоны для гизианки. Когда сталкивается на Главном Материальном плане и вне их логовища, группа гизианки будет типично состоять из следующего:

Один капитан Файтер 8-й уровня

Один варлок маг 4-го - 7-го уровня

Пять более низких гизианки Файтеры 1st-3rd уровня

Такая группа будет иметь двух красных драконов как скакуны, транспортирующие между четырьмя и шестью гизианки на дракона. Драконы сразятся за безопасность и благосостояние гизианки, но непосредственно не будут рисковать своими жизнями, убегая, когда сражение обращено против них. Что гизианки предлагает красным драконам взамен этих услуг, неизвестно.

Интересный аспект общества гизианки - очевидное обязательство между военными лидерами и их подчиненными. Это обязательство позволяет лидеру давать его коротким людям, почти бессмысленные команды (по человеческим стандартам) и фактически передавать сложные и требовательные сообщения. Хотя они не имеют никакого фактического, влияния в течение рукопашного раунда, это часто ведет к более эффективным засадам и нападениям, и позволяет сложным военным решениям быть переданным быстро.

Экология: Гизианки имеют подобную экологию с экологией людей. Однако, Астральный план не предлагает тот же самый тип окружающих сред как Главный Материальный план, так что их культурные группы - очень различны. В обществе, где фермеры и торговцы ненужны, более уникальные, специализированные группы развились.

G " lathk: g " lathk, (по общему признанию почти труднопроизносимый в человеческих языках) - эквивалент фермеров. Из-за бесплодности Астрального плана, гизианки вынуждены выращивать продовольствие в обширных, искусственных камерах. Они полагаются на разнообразие грибов и других растений, которые требуют, чтобы никакой солнечный свет не рос. G " lathk - также специалисты в водной растительной жизни, иногда создавая гигантские водные сады.

Mlar: Не весь использующий магия гизианки когда-либо достигает мощи и само-дисциплины, необходимой чтобы стать волшебниками. Некоторое использование их волшебные таланты в области архитектуры и строительства. Mlar - такие индивидуумы, сосредотачивая их творческие энергии к проектированию и строительству зданий и структур, используемых в ежедневной жизни в обществе гизианки. Mlar развили их работы в художественную форму.

Hr'a'cknir: Астральный план имеет много странных энергий, перемещающихся через него. Некоторые из этих энергий очевидны для чувств, типа высокой температуры и света. Другие так легко не наблюдаются. Имеются много психических и странных астральных энергий, которые люди вообще не знают. Будучи психически знающей расой, однако, гизианки не может только ощущать эти энергии, но и использовать их также. Hr'a'cknir - сборщики этих энергий. Они подобны mlar, в этом они используют врожденные волшебные способности, чтобы исполнить их ремесла.

Больше чем люди, гизианки - охотники и хищники. Они будут типично участвовать в набеге и разграблении по-видимому для радости, они происходит от этого. Вероятно, что долгие столетия порабощения их расы заставили гизианки измываться над более слабый чем сами.

В отличие от людей, тем не менее, гизианки никогда не воюют среди себя. Раскол гизианки и гиззераи (q.v). Является самой близкой вещью, которую гизийские расы знали в гражданской войне. Гизианки никогда не борется против гизианки. Это - неписьменное правило гизийского общества и никогда не нарушено. Это, также, может быть результом порабощения расы.

Гиззераи

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Лимбо

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Монархия/диктатура

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Исключительный гению (15-18)

СОКРОВИЩЕ: Индивидуум П; Логовище H> 02

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 2-8 (далеко от логовища)

КЛАСС ДОСПЕХА: Переменный

ДВИЖЕНИЕ: 12, 96 в Лимбо

HIT DICE: В класс и уровень

THAC0: В класс и уровень

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: В класс и уровень

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: В оружие напечатают

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 50%

РАЗМЕР: М (6'tall)

МОРАЛЬ: Средняя до устойчивой (8-12)

XP ЦЕННОСТЬ: В класс и уровень

Уровень Dis/Sci/Dev Нападение/защита Счет Силы{\*власти;мощи\*} PSPs

= HD За каждый уровень Весь/весь = Int 1d100+150

Гиззераи - монашеские, хаотично нейтральные копии гизианки (q.v).. Две расы разделяют протяжение времени в истории; гиззераи - меньшее и более подавляемое ответвление первоначальных людей, что воительница Гиза помогла избежать рабства тысячелетнего живодеров разума назад.

Гиззераи очень подобны во внешности их родственникам гизианки, хотя они имеют тенденцию выглядеть намного больше людьми. Их особенности главным образом незамечательны, с неопределенно благородным лицом. Их тон кожи - таковой человеческой кавказской плоти. Платье Гиззераи просто, нося функциональную одежду и тоны консерватора одобрения.

Бой: Гиззераи неукрашен и безжалостно прямо с их боем и магией. Их сильная сопротивляемость магии, кажется, восполняет их вообще низкую, боевую способность.

Класс Уровень

(Добавьте 3 если вор)

01-55 Файтер 01-10 1-ый

56-75 Файтер/маг 11-20 2-ой

76-95 Маг 21-30 3-ий

96-00 Вор 31-45 4-ый

46-60 5-ый

61-75 6-ой

76-90 7-ой

91-96 8-ой

97-00 9-ый

Доспех для каждого гиззераи изменяем согласно классу. Маги имеют AC 10. Файтеры и маги файтера имеют отличающийся доспех от AC 5 до AC 0 (6-1d6). Воры имеют AC 7.

Гиззераи имеет Hit Dice согласно их классу и уровню, и их хитпоинты бро обычно. Их THAC0 определен в зависимости от класса и уровня, также. Файтеры и файтер/маги могут получать больше чем одно нападение в раунд - другие гиззераи имеют одно нападение в раунд.

В редких случаях, гиззераи будет прогрессировать как вор. Эти воры, кажется, имеют некоторое значение для странной религии гиззераи. Хотя они, как известно, они станут лидерами в любой способности, эти воры - исключение из максимального уровня 9-го, часто прогрессируют до 12-го уровня опыта. Только, какой роль эта играют воры неизвестно.

Файтеры Гиззераи по крайней мере 5-го уровня используют серебряные мечи. Это волшебное оружие - двуручные мечи +3 и, если используется в Астральном плане, имеют шанс 5 % отрубания серебряного шнура противника после выигрыша попадания (см. Астральный План, DMG, страница 132), хотя разум заложенные (mind barred) индивидуумы иммунны. Это оружие имеет мощную религиозную ценность для гиззераи, и они охотно не будут никогда позволять им попадать в руки посторонних. Если это случается, гиззераи будет идти на большые жертвы, чтобы возвратить оружие.

Весь гиззераи имеет врожденную силу к изменению плана на любой план. Это редко делается кроме путешествования назад и вперед на Главный Материальный план, где гиззераи имеет несколько крепостей.

Логово/Общество: Гиззераи был первоначально потомство расы людей, которые были освобождены из рабства живодеров разума великой женщиной воином по имени Гиза. Эти мужчины и женщины однако, не захотели следовать за путями Гиза после того, как они восстали против своих работорговцев. Вместо этого, они подпали под влияние и обучение мощного волшебника, кто объявил себя королем - и позже, богом этих людей. Гиззераи тогда отделили себя от гизианки, начиная великую расовую войну, которая длится долгие тысячелетия без уменьшения.

Гиззераи могут прогрессировать как файтеры, маги, или файтер/маги и воры. Они будут редко достигать уровней выше 7-го и, в любом случае, никогда не будут прогрессировать вне 9-го. Гиззераи поклоняются мощному и древнему волшебнику, как если бы он был бог (он - нет), и разрушены прежде, чем они имеют достаточно силы, чтобы стать угрозой их правителю.

Если сталкивается вне их логовища, гиззераи будет обычно в следующих числах:

Один высший лидер Файтер 9-й уровня или 4th/7th-level файтер/маг

Один капитан Файтер 6-й уровня или 4th/4th-level файтер/маг

Два варлока Маги 3rd-5th уровень

Три сержанта Файтеры 3rd-5th уровень

Три’zerths' Файтер/маги 3rd/3rd выравнивается

20-50 малых{\*меньших\*} гиззераи Равномерно распределенный между тремя возможными классами{\*занятиями\*} и 1st-3rd выравнивается

Вор, если он есть (шанс 10%), заменит одного из более низкого гиззераи уровня и будет 6th-10th уровень.

Гиззераи живет прежде всего на плане Лимбо. Они имеют могущественные крепости в том плане хаоса и их позиции очень сильны. Как правило, одна из этих крепостей содержит приблизительно 3,000 гиззераи во главе с единственным высшим лидером. Этот лидер имеет абсолютный контроль над гиззераи, включая силы жизни и смерти.

Обездвиживание гиззераи только несколько крепостей на Главном Материальном плане, но них - особенно сильные строения, со стенами адамантита, повышающегося как огромные приземистые башни с пыльных равнин. Каждые здания приблизительно 500 гиззераи, включая высшего лидера.

На Лимбо, однако, присутствие гиззераи очень сильно. Живя в городах типично 100,000 или больше, гиззераи наслаждается полной мощью по себе на иначе хаотическом и непредсказуемом плане. Один известный пример этого - город Shra'kt'lor. Этот большая столица гиззераи составлена из приблизительно 2,000,000 гиззераи, живущих в великой мощи. Shra'kt'lor служит, и как столица и как штаб для всех гиззераи военных вопросов. Самые большие генералы и дворяне расы встречаются здесь, чтобы планировать стратегию гиззераи борьбы, и с гизианки, и с живодерами разума. Имеется вероятно никакая сила на Лимбо, которая могла бы с готовностью угрожать власти Shra'kt'lor или его многих жителей.

Одно из главных побуждений среди гиззераи - их война с гизианки. Этими ответвлениями первоначальной расы Гиза завладевают с этой войной истребления. Они часто нанимают наемников на Главном Материальном плане, чтобы помочь им в борьбе против гизианки. Злая, разрушительная природа гизианки делает наем наемников, чтобы сразиться ими относительно простой задачей.

Легенда о Зерфимоне:

В знаниях гиззераи имеется центральная фигура, которая уважается прежде всех других - Зерфимон. Гизианки полагает, что он будет великим богом, который был однажды человеком. Согласно знаниям гиззераи, когда первоначальная раса вырвалась на свободу от живодеров разума, это был Зерфимон, который выступил против Гизы, говоря, что она ненавистна и непригодна вести людей.

Там последовало великое сражение и люди были разделены этими двумя силами. Те которые хотели поддерживать Гизу, стали гизианки. Те что поддержали Зерфимона, стали гиззераи.

Зерфимон умер в сражении, но в его жертве, он освободил гиззераи от Гизы. Гиззераи полагают, что когда-нибудь Зерфимон, в его новой благочестивой форме, возвратится и возьмет их к месту на другом плане.

Зерфы специальны среди гиззераи, действуя как фокусы к сведению Зерфимона. Гиззераи полагает, что, когда Зерфимон возвращается для них, он сначала соберет всех зерфов и будет вести их в их новый рай. Можно сказать, что зерфы - центр религии гиззераи. К сожалению, они не свободны от религиозного преследования.

Волшебник король (чей имя не известно) который управляет по высоко суеверному гиззераи, очень хотел бы уничтожить легенду о Зерфимоне. Волшебник король полагает, что эта легенда бросает вызов его власти, и очень вероятно это делает. Однако, он никогда не был способен избавить гиззераи от этой легенды, и он теперь вынужден допустить ее.

Группы Рраккмы: Хотя гиззераи - не упрямая или чрезмерно сильная раса, они все еще имеют тенденцию поддерживать сильную вражду и ненависть к расе иллифидов, которые первоначально поработили гизийскую расу так много тысяч лет назад. В соответствии с человеческими сроками, которые могут быть, очень долгое время, чтобы поддержать недовольство, но гиззераи видит живодеров разума как причина раскола Гизийской расы и многого из затруднений, которые гиззераи вынуждены выносить. Таким образом большая рраккма (в языке гиззераи) группы часто сформируется, чтобы охотиться на живодеров разума. Эти группы типично состоят из 30-60 воинов гиззераи во главе с эквивалентом гиззераи сержанта. На грубо три месяца, эти группы будут бродить по внешним и внутренним планам, ища группы иллифидов и уничтожая их полностью. Группы рраккмы очень популярны в обществе гиззераи, и рассматривается честью служить в одной из них.

Крепости гиззераи на Главном Материальном плане имеют тенденцию быть очень большими делами с большими, непроницаемыми стенами. Везде, где стоят крепости, они уничтожают пейзаж на мили. Никакие растения или животные, живые в пределах многих миль от крепостей и земли не уменьшены до пустоши вокруг них. Не известно,является ли эффект только реакция земли на материал "внешнего плана" из которого замки построены, или если маги гиззераи волшебно производят эффект, чтобы держать материальные существа далеко от этих крепостей.

Наиболее вероятная цель этих крепостей на Главном Материальном плане состоит в том, чтобы держать счет на гизианки. Гиззераи, не являющийся особенно боеспособной или сильной расой, не имеет никакого желания победить Главный Материальный план подобно гизианки. Однако, гиззераи понимает, что, если их враги имеют сильную связь с Главным Материальным планом, они станут более мощными и таким образом будут одержат верх над ними. Гиззераи тщательно контролирует продвижение гизианки, и лидерство, скоординированные, сосредоточенный удар в сильный единицы гизианки, таким образом препятствуя их способности расширяться и расти на Главном Материальном плане.

В течение этих нападений, гиззераи преднамеренно не будет нападать на естественных обитателей Главного Материального плана (люди, полулюди, гуманоиды и т.д.), но они никогда не будут жертвовать хорошо-запланированным нападением на гизианки только, чтобы сохранить жизнь. У гиззераи, всегда цель оправдывает средства.

Подобно гизианки, гиззераи действительно не имеет никакой части в Войне Крови (q.v). из злодеев. Они редко рискуют выбираться на более низкие планы, и только для вопросов абсолютной важности. Гиззераи находит кровожадную, разрушительную природу злодеев, очень неприятной, так что они не будут типично иметь дело с этими существами по любой причине. Они сосуществуют с slaadi, и гиззераи, по слухам, имеет ментальные способности вне, тех что описанны здесь.

Экология: Поскольку, пока люди знали способности путешествовать планы, они задались вопросом в естественной силе гиззераи, чтобы блуждать с плана на план по желанию. Хотя человек и гиззераи - не, естественные враги, сражения часто происходят между двумя расами, частично благодаря желанию некоторых людей захватить живого гиззераи для изучения. До настоящего времени, никакое такое существо не было захвачено.

Крыло мрака

Моль Темный Червь

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой, Полуплан Тени Леса

ЧАСТОТА: Редкий Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь/темнота Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животное (1) Животное (1)

СОКРОВИЩЕ: Нет Нет

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 1 1

ДВИЖЕНИЕ: 2, Fl 18 (D) 10

HIT DICE: 5+1 10

THAC0: 15 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 3 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-3/1-3/1-8 2-16

ССПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Феромон Кислота

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Замешательство Щетина Ядовитая

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет

РАЗМЕР: М (8’) М (6’)

МОРАЛЬ: Средне (8-10) Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400 5,000

Существо обычно называло, крыло мрака - взрослая стадия темного червя (смотри ниже). Эти огромные моли живут на полуплане Тени. Их тела и крылья покрыты мерцанием, геометрические узоры черного и серебряного. Они имеют большие, папоротник-подобные черные антенны, наклонные с белыми и восьмью ногами каждое оканчивающееся жемчужным когтем.

Бой: мерцающие маркировки крыла мрака делают его трудной целью. Любое существо, рассматривающее моль прямо сверху или снизу должно успешно спастись против заклинаний или быть в замешательстве, как заклинание мага 4-го уровня, на 5-8 (1d4+4) раундов. Маркировки также обеспечивают превосходный камуфляж, и моль - 50%, необнаружима в темноте, сумерках или лунном свете. Успешно камуфлираванные крылья мрака не могут причинять замешательство.

При нападении в темноте или около темноты, крыло мрака получает -2 премию к ее броску на неожиданность. Крылья мрака обычно нападают пикируя. Это дает им + 2 премия нападения и позволяет им захватить и уносить жертвы меньше 3 футов высотой, и весящих меньше 61 фунта. Такие жертвы надежно удержаны в восьми когтях моли, в то время как моль нападает на каждый раунд с +4 премией нападения и +2 премией, чтобы повреждения. При сражении с существами, слишком большими чтобы уносить, парениями моль, резкими и молотящими с ее двумя передними когтями.

В течение второго и каждого последующего раунда боя, моль испускает мощный феромон, который может привлекать другие крылья мрака и может причинять слабость любым не-насекомым. Эффект слабости имеет 25-футовый радиус, и незащищенные существа должны успешно спастись против яда или терять 1 единицу Силы каждый раунд, который они остаются в области поражения. Существа, кто успешны с их начальным спасением, не спасаются снова, если подвергание продолжается. Многократные крылья мрака не требуют многократного спасения. Потерянные единицы Силы восстановлен по курсу 1 в ход, в течении 1d4 часов после остановки подвергания. Существа уменьшенные до 0 Силы, теряют сознание, пока они не восстанавливают по крайней мере 1 единицу Силы.

Имеется шанс 20% каждый раунд, что дополнительные 1d4 крыльев мрака достигнут конца любого раунда, когда один или большее количество крыльев мрака испускают этот сильный аромат. Если они прибывают, они будут участвовать в сражении с любым противником.

Логово/Общество: моль Крыла мрака - недолгие, уединенные охотники. Они используют разнообразие феромонов, чтобы отразить конкурентов и находить супругов. Они формируют группы, но только чтобы нападать на большую добычу, и затем только когда оттянуто к драке боевым феромоном. Когда два крыла мрака того же самого пола встречаются, они бегут, если не имеется боевой феромон в воздухе.

Экология: моль Крылья мрака живут только 4-9 (1d6+3) недель. В это время они ищут супругов и едят жадно. Загруженные яйцами самки (шанс 1/2) используют трупы маленького размера или больших существ как инкубаторы для их яиц. Яйца проклевываются через 12 дней, растя 1d6+4 маленьких темных червей. Труп не может быть возрожден, если заражение паразитами не удалено заклинанием излечения болезней сначала. Если не убиты, молодые черви полностью пожирают тело, когда они появляются.

Темный Червь

Эти уроженцы полуплана Тени походят на гигантских гусениц. В бою, они ударяют мощными жвалами, и любой, кого кусает червь должен бросить успешную инстинктивную защиту против яда, с -3 штрафом, или переносить двойное повреждение от ядовитого укуса. Главное и верхнее тело покрыт ядовитой щетиной, которая причиняет 1d4 единиц повреждения любому, чья голая кожа входит в контакт с ними. Успешная инстинктивная защита против яда требуется, чтобы избежать паралича на 1d4 раунда после контакта. В конце этого времени, жертва умирает, если нейтрализация яда или заклинание замедления действия яда не используются. Шанс нападавших, поражаемый спинными хребтом является равным 10% случев их базового Армор Класса (прежде, чем модификаторы Ловкости и Щита применяются). Нападение на голову червя уменьшает шанс контакта на 20% (но только один персонаж может нападать на голову одновременно). Жвала этого червя привлекательны и стоят от 1,000 до 3,000 золотых частей за набор.

Горгон

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Умеренный или тропический/дикая местность или подземелье

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Группа

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животное (1)

СОКРОВИЩЕ: (E)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 2

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 8

THAC0: 13

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: L (8’ высокий)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 1,400

Горгоны - жестокие, быко-подобные животные, устраивающие свои логовища в тоскливых пещерах или дикой местности. Они агрессивны по природе и обычно нападают на любое существо или персону, с которой они встречаются.

Чудовищные черные быки, горгоны имеют шкуры из толстых металлических пластинок. Их дыхание - вредный пар, который вздымается дальше большими струями из широких ноздрей быка. Горгоны передвигаются на двух копытах, когда это необходимо, но обычно они принимает четырех-копытную позицию. Несмотря на их большой размер, они могут двигаться через даже густые леса с невероятной скоростью, поскольку они просто растаптывают кустарники и раскалывают меньшие деревья. Горгоны не говорят ни на каких языках, но освобождают рев гнева всякий раз, когда они встречаются с другими существами.

Бой: Четыре раза в день горгоны могут делать нападение оружия дыхания (их любимое средство нападения). Их дыхание вылетает в обрезанный конус, шириной пять футов в основе и шириной 20 футов в конце, с максимальным диапазоном 60 футов. Любое существо пойманное в этом конусе, должно бросить инстинктивную защиту против окаменения. Те, кто терпят неудачу, превращены в камень немедленно! Зрение горгонов простирается в Астральные и Эфирные планы, также, как и эффекты их оружия дыхания.

Если необходимо (то есть, если их оружие дыхания терпит неудачу) горгоны участвуют в рукопашной схватке, ураганно атакуя вперед, чтобы поставить порочный удар головой или рогами бодать. Горгоны сражаются с неограниченной свирепостью, рубя и растаптывая всех, кто бросают вызов им, пока сами они не убиты.

Логово/Общество: Полагают, что горгоны могут фактически пожирать живые статуи, которые они создают оружием дыхания. Разбивают ли их плоские железные зубы и распыляют камень, или их слюна возвращает жертву в плоть, в то время как они едят - вопрос для догадки.

Их первичная добыча олени и лоси, но горгоны не будут смущаться добавлять другие мясо к их диете когда голодны. Их обоняние остро и как только они преуспевают, горгоны преследуют добычу и 75% вероятно выследят их жертву успешно. Как только их жертва - в поле зрения, горгоны освобождают крик гнева и затем ураганно атакуют. Если так или иначе уклоняется, горгон преследует неустанно, в течение дней если необходимо, пока добыча или не падает от истощения или не поймана в смертельном дыхании горгона.

Горгоны имеют бесполезно для сокровища, следовательно золото и драгоценные камни часто оставлено окаменевшими на статуе существа, что однажды носил их. Иногда горгон в его поспешности будет пожирать кое-что ценное; изделия будут позже оставлены в экскрементах горгона, где-нибудь около входа в его логовище.

Горгоны обычно встречены группами по три или четыре - один мужской бык с двумя или тремя самками. Телята горгоны подняты самками до возраста двух лет, тогда молодые быки выпускаются, чтобы идти собственным путем. Самки остаются с доминирующим быком.

Приблизительно 25% времени только один горгон встречается. Одинокие горгоны - всегда самцы холостяки в поиске самок.

Лес вокруг логовища горгона - обычно перекрещивающаяся сеть троп и дорожек, которые они сделали. Иногда имеются поляны, где травы были растоптаны в сражении, и возможно разрушенные остаетки статуи, могут быть найдены.

Экология: Горгоны не имеют никаких естественных врагов других чем сами. Горгоны быки часто призываются защитить их положение против горгонов холостяков. Эти сражения обычно не фатальные, но даже горгон может быть срублен хорошо-нацеленным рогом. Единственное другое известное существо, которое охотиться на этих жестоких хищников - человек.

Кровь Горгона, должным образом подготовленная, может запечатывать область против эфирного или астрального вторжения; их порошкообразные пластинки - компонент в чернилах, для создания свитка защиты от окаменения.

Кроме того, шкура горгона может быть превращена, со значительной работой и некоторым волшебным искуством, в прекрасный набор чешуйчатого доспеха. Этот доспех обеспечит владельца +2 премией ко всем инстинктивным защитам против окаменения или заклинаний со словом "окаменение".

Грелл

Рабочий Философ Патриарх

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой Любой Любой

ЧАСТОТА: Редкий Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Улей Улей Улей

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой

ДИЕТА: Плотоядный Плотоядный Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10) Исключительный (15-16) Супер-гений (19)

СОКРОВИЩЕ: U W H

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтрально злой Нейтрально злой Нейтрально злой

КОЛИЧЕСТВО: 1-10 1-2 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 5 (0) 10

ДВИЖЕНИЕ: Fl 12 (D) Fl 12 (D) 0

HIT DICE: 5 7 9

THAC0: 15 13 11

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 11 11 0

DAMAGE/ATTACK: 1-4(x10)/1-6 1d4(x10)/1-6 0

Или оружием Или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Волшебные изделия Волшебные изделия Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет Нет Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет Нет Нет

РАЗМЕР: М (4’ диаметр) М (4’ диаметр) G (30’ диаметр)

МОРАЛЬ: Элита (13-14) Чемпион (15-16) Фанатик (17)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 5,000 9,000

Грелл - внушающий страх плотоядный, который напоминает гигантский мозг с порочным клювом и 10 повисшими щупальцами, длиной каждого 6 футов. Некоторые греллы - холостяки, в то время как другие живут в единицах семейства. "Цивилизованный" грелл - улей или существо колонии, много подобно муравью или пчеле, но гораздо более интеллектуальный, высокомерный и опасный.

Грелл составляет сверхъестественный язык птица-подобных пронзительных криков и щебет, объединенный с подобными щупальцам движениями и ограниченной телепатией с другим греллом. Другие существа не могут изучать язык греллов, и они не соизволили бы, чтобы изучить язык "малых существ" (синоним слова "продовольствие" на их языке).

Бой: Наиболее обычная стратегия грелла состоит в том, чтобы использовать ее естественную способность левитации скрываясь в верху больших камер. Он может тогда бесшумно опускаться на жертву, которая переносит -3 штраф броскам на неожиданность когда атакована таким образом.

Грелл рабочий нападает всеми 10 щупальцами; каждым, который поражает скручивает противника (скручивание, можно разрывать с успешным броском ворот подъема/сгибания брусков). Для каждого попадания, жертва должна бросить инстинктивную защиту против паралича, с +4 премией, или быть парализованной на 5d4 раундов. С двумя щупальцами, захватывающими добычу, грелл может поднимать ее к потолку и пожирать добычу когда желательно. Грелл автоматически поражает парализованную добычу каждый раунд.

Грелл Солдат часто использует оружие, включая копье наконечник и рыцарское копье молнии. Копье наконечник - острый металлический наконечник, который прикреплен к кончику щупальца и удержан там всасыванием; оружие причиняет 1d6 повреждения, если используется, чтобы рубить 2d6 если используется, чтобы наколоть. Жертвы, пораженные копьем наконечником должны делать инстинктивную защиту против паралича, как будто поражены щупальцем. Рыцарское копье молнии наносит 3d6 единиц электрического повреждения, когда поражают им, хотя успешная инстинктивная защита против заклинаний дает половину повреждения. Рыцарское копье молнии начинает с 36 зарядами; оно может использоваться один раз в раунд.

Любой удар щупальца (AC 4) делает его непригодным, но не вычитает никакие хитпоинты из общего количества грелла. Грелл регенерирует потерянное или поврежденное щупальце через 1-2 дня, и иммунен к электрическим нападениям.

Стратегия и тактика используется греллами в их сражениях, и они могут нападать на больше чем одного противника каждый раунд. Они достаточно интеллектуальны, чтобы разместить их нападения щупальца выгодным способом. Они используют их клювы только против парализованной добычи.

Логово/Общество: Греллы имеют отличную иерархию. Каждый улей - во главе с патриархом, который отдает распоряжения философам, которые направляют солдат и рабочих в их каждый день задачи. Улей занимает подземный комплекс, или путешествует на корабле.

Возможно, все греллы отвечают перед таинственным Императором греллов огромной мощи, кто может объединять всех греллов по обычной причине; побеждать царство, территорию или даже мир.

Грелл спаривается, но однажды в его 30-40-летней продолжительности жизни. Самка позже кладет 2d4 яйца. Молодняк рожден активным и самостоятельным, но с только 1 Hit Die. Они получают 1 Hit Die каждые два месяца, пока они не достигают взрослой жизни.

Экология: Высокомерные и порочные, греллы охотятся на их территории до истощения, а затем двигаются в более плодородные места.

Парализующий яд грелла не может быть извлечен из тела существа, но части тела монстра могут использоваться для заклинаний или изделий, имеющих отношение, к левитированию или электричеству.

Солдат/Рабочий: Они - обычные греллы, которые формируют большую часть улья или мародерствующих партий. Иногда, грелл станет отлученным от его товарищей; они станут холостяками. Холостяки не несут никакого оружия, не собирают никакого сокровища, и избегают солнечного света.

Философ: Этот грелл служит как посредники между патриархами и рабочими/солдатами. Некоторые ведут малых греллов в бою, и там - один философ на каждых 10 меньших встреченных греллов. Некоторые философы (20%) носят мощные кольца защиты, дающие им AC 0. Приблизительно 10% философов может использовать заклинания как волшебники 2-го уровня.

Патриарх: Каждый улей имеет патриарха, огромная, сидячая масса плоти, которая направляет меньших греллов. Если патриарх получил корабль, он может врыть его многие щупальца в корабль и оживлять его, даже заставить его лететь к другим мирам.

Гремлины

Гремлин Фремлин Галтрит Клещ Снайад

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любая земля Любая земля Любая земля Подземный Подземный

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий Очень редкий Редкий Нередкий

ORGANIZATION: Pack Pack Pack Tribe Family

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь День Ночь Любой Любой DIET: Omnivore Herbivore Blood Omnivore Omnivore

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Средне (8-10) Средне (8-10) Низко (5-7) Низко (5-7)

СОКРОВИЩЕ: Q, X X Q K (C) J (I)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой Хаотично нейтральный Хаотично злой Законно злой Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-6 1-4 1-4 6-24 1-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 6 2 8 -4

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (B) 6, Fl 12 (B) 6, Fl 18 (B) 3 21

HIT DICE: 4 3+6 2 hp 1-1 1-1

THAC0: 17 17 20 20 20

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1 1 1 1 Нет

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 1-4 1-2 1-3 Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет Нет Кровь высасывает Нет Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: +1 оружие +1 оружие Нет Нет Смотри ниже

Нуждающийся, чтобы поразить Нуждался поражать

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 25% Нет Нет Нет Смотри ниже

РАЗМЕР: T (18 ") T (1’) T (6 ") T (2’) T (2’)

МОРАЛЬ: Неустойчивый (5-7) Неустойчивый (5-7) Средне (8-10) Средне (8-10) Средне (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 650 270 65 35 65

Часто принимаемые импы, гремлины - маленькие, воздушные гоблиноиды. Имеются много множеств гремлинов, и большинство хаотические и вредные. Их цвет кожи располагается от коричневого до черного к серому, часто в пятнистой смеси. Их уши очень большие и острые, давая им шанс 65%, чтобы слышать шум. Пара подобных летучей мыши крыльев позволяет им лететь или скользить. Гремлины никогда не носят одежду или украшение.

Бой: Гремлины ничего не стоят в реальном бою; при каждой возможности они бегут скорее чем сражаются лицом к лицу. Что гремлины любят делать, лучше всего - причинять неприятности. Чем более сердиты их жертвы, тем более счастливы гремлины. Их любимая тактика должна устроить ловушку, чтобы оскорбить противников и возможно даже причинять им, повредить ценное владение или повредить что-то любимое. Если противник повреждается также, это только прекрасно. Например, гремлин может устанавливать провод подножки через дверной проем, который сбивает с ног хрупкую вазу на голову жертвы. Здание, наполненное стаей гремлинов может быть уменьшено до кучи щебня за одну ночь.

В рукопашной схватке, гремлины имеют только их слабый укус для нападений (1d4 единиц повреждения). Они могут лететь весьма хорошо (MC B), но они обычно остаются близко к земле или летят над головами своих противников, где они трудно достигнуть. Они могут быть поражены только волшебным оружием и на 25% стойкие к магии. Несмотря на эти защиты, они - трусы и сражаются только если загнаны в угол.

Логово/Общество: Гремлины - волшебные существа, которые произошли на неизвестном плане существования. Они высоко восприимчивы к мутации и могут скрещиваться с любыми видами гоблиноидов. Это закончилось несколькими различными расами гремлинов, каждый со слегка различными способностями и природой.

Гремлины путешествуют маленькими стаями, и они имеют высоко организованную социальную структуру. Каждый гремлин знает, кто выше его в социальном ранге, а кто - ниже. Как правило, от этого зависят хитпоинты, но агрессивный гремлин с более низкими хитпоинтами может быть выше больших гремлинов в социальном положении. Самцы и самки неразличимы для всех кроме других гремлинов. Оба пола участвуют одинаково во всех вещах. Потомство оставлено, чтобы кормить для себя с рождения, которое они являются полностью способными к выполнению. В пределах месяца, гремлин - полностью созревший взрослый. К счастью, они не спариваются часто.

Эти неприятные существа обычно ищут здание или состояние, чтобы его заразить. Хотя они бегут из индивидуального боя, они не будут оставлять здание или землю, которые они заражают, пока это не больше не весело (когда все сломано и жители сбежали), или пока их жизни не находятся в опасности. Так как гремлины требуют больше боли, и не будут замечены, кроме как мимолетные тени, жители часто убеждаются, что место часто посещается.

Экология: Гремлины - не естественная часть экологии. Их устойчивость к обычному оружию защищает их от обычных хищников. Недосаждаемые они живут в течение столетий.

Фремлин

Эти дружественные гремлины весьма безопасны. Они имеют тенденцию быть пухлыми, плаксивыми и ленивыми, но иначе напоминать маленьких, серо-голубых (дымчатых) цветных гремлинов. Иногда, они станут терпимыми компаньонами, если они имеют симпатию к кому-то и хорошо питаются и развлекаются. Даже в этом случае, они никогда не помогают в бою и могут фактически препятствовать ему, выдавая местонахождение скрывающихся героев или создавая другие грубые ошибки.

Галтрит

Эти противные небольшие каменно-серые существа живут в областях экскрементов, падали или отбросов. Из-за их небольшого размера и окраски, они обнаружены только на 1/8 шансе (1/6 для эльфов). Они нападают на все, что тревожит их. Попытка Галтрита получать неожиданность и кусать (с +3 премией к Силе Атаки, если они имеют неожиданность) немного скромный. Анестезант в их слюне предотвращает их жертвы от чувства укуса, довольно подобно летучей мыши вампира.

После того, как присосались к жертве, галтриты сосут 1 хитпоинт крови в раунд в течении полного хода, если не потревожены. Если им противодействуют любым способом, галтриты бегут. Эта потеря крови уменьшает Конституцию жертвы на 1 единицу на каждые 4 хитпоинты потерянной крови. Если жертва теряет 3 или большее количество единиц Конституции, обычно из-за нескольких галтритов, она слабеет от внезапной кровопотери. Требуется два полных хода, чтобы пробудиться и две недели, чтобы восстановить потерянные единицы Конституции.

Клещ

Клещи - крошечные, вредные, бескрылые гремлины, которые подстерегают авантюристов в подземельях для развлечения и прибыли. Клещи имеют волосяную, бородавчатую шкуру}, изменяющуюся в цвете от светло-серого к ярко-фиолетовому. Их головы треугольные, с подобными летучей мыши ушами и длинным, крючковатым носом. Мужской спорт клещей костяной горный хребет вниз от центра их черепов и короткие козлиные бородки. Большинство носят грязные тряпки, украденные у предыдущих жертв. Их голоса высокие и щебечащие, передавая только самые простые идеи друг другу; расы негремлинов не могут понять смысл их языка.

Клещи пробуют ловить одиноких путешественников и отставших, использующих ловушки ямы (1d6, единиц повреждения жертве), сети (успешная инстинктивная защита против паралича или жертва поймана), и провода подножки (успешная проверка Ловкости или падение жертвы). Клещи заполняют упавшие или запутанные жертвы, и колотят их отягощенными дубинами (2% совокупный шанс, в дубину, ошеломить жертву, но только, если жертва находится в доспехе худшем чем наборный доспех). Клещи связывают их без сознания голову жертв и ногу, и тянут их в свое логовище. Оказавшись внутри логовища, жертвы дразнят и болтается от одного до четырех дней, пока клещам это не надоест. Клещи тогда ошеломляют их жертву снова, украдут все ее имущество и относят ее в случайное место - часто то, которое причиняет жертвам большой дискомфорт или затруднение.

Логовища Клеща состоят из множеств соединяющихся коридоров, построенных выше и ниже главных коридоров подземелья. Многочисленные входы соединяют потайные ходы клеща с подземельем, но все скрыты тщательно помещенными камнями (проверка на секретные двери, чтобы найти вход в туннель клеща). Коридоры Клеща крошечны по человеческим и получеловеческим стандартам; человеческие размер и большие существа переносят -4 штраф Силы Атаки и +4 штраф Армор Класса при сражении в потайном ходе клеща.

Клещи маленькие и быстрые. Они несутся туда и сюда через их потайные ходы, останавливаясь кратко, чтобы шпионить за главным туннелем, всегда болтая и щебеча между собой.

В глубине внутри системы туннелей клеща - единственная большая камера с низким потолком. Король клещей живет здесь, сидя на его крошечном троне, одетом в мешковатую одежду, украденную у предыдущих жертв. Король клеща жестокий (по стандартам клеща) воин с 1+1 Hit Dice. Его укус причиняет 1d4 единиц повреждения. Также в палате - 4d6 самки клеща и 4d6 детей клеща. Женщины имеют 1-2 Hit Dice и укус на 1-2 единиц повреждения. Дети - не-воюющие стороны.

Сама комната грязная и усыпана захваченным оружием, доспехом и одеждой. Монеты и подобное небрежно разбросаны, но клещи любят яркие, блестящие драгоценные камни. Они сохраняются королем, кому позволяется играть с ними, в любое время когда он хочет. Клещи вредны и любопытны. Они размышляют в течение часов над каждым небольшым украденным изделием, тыкая и подталкивая, изгибая и пробуя его, до или они становятся надоеденными, или, более вероятно, ломая изделия. Они восхищают в ношении одежды несколько дюжин размеров, слишком больших. Клещи любят кости, и они иногда приносят черепа больших монстров в их логовище.

Клещи охотятся на паразитов и других вредителей, но они любят есть железные рационы, которые они рассматривают деликатесом. Клещи рассматриваются как закуски размера на один укус большинством монстров. Злые гиганты иногда показывают их как закуски.

Снайад

Снайады - отдаленные родственники клещей. Их любовь к сокровищу часто заставляет их красть у людей и полулюдей. Снайады походят на клещей, но они слегка больше (2 1/2 футов высотой), имеют полные, хотя и грязные, головы волос, и - светло-коричневые в цвете.

Снайады не говорят ни на каком известном языке, но кажется, связываются с клещами успешно. Эти два существа иногда объединяются с клещами, отвлекающими жертву, в то время как снайады кидают дротики и захватывают вещи.

Крадут Снайады с большим исскуством, удивляя их цели 90% времени, часто схватив изделия непосредственно из рук персоны (жертва делает успешную проверку Мудрости чтобы удержать изделие), затем проносясь назад в их отверстия и скрываясь от преследователей. Определение входа в логовище снайада требует успешного броска поиска: 1/3 шанса для эльфов и 1/4 шанс для всех других.

Снайады никогда не нападают, полагаясь на их удивительно быстрые рефлексы, чтобы избежать боя. Они не особенно сильны, и любой человек, или получеловеческий персонаж с Силой больше 11 может захватывать снайада с успешной Силой Атаки. Захваченные снайады пинают и кричат, извиваясь и крутясь, чтобы уходить, но никогда не кусаясь, (чтобы капер мог бы кусаться тоже). Из-за их высокой Ловкости, снайады получают +3 премию к их инстинктивным защитам против заклинаний "не эффекта области". Снайады живут в непосредственных семействах, женящихся на всю жизнь.

Гримлок

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Любой/громадный

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Ночь

ДИЕТА: Плотоядный (Человеческая Плоть)

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Индивидуум К, Л, М; B в Логовище

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Зло Нейтральные

КОЛИЧЕСТВО: 20-200

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 2 (и смотри ниже)

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЯ: 1-6, или типичным оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Нет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Специальный

РАЗМЕР: М (51/2’-6’

МОРАЛЬ: Устойчивая (11) (и смотри ниже)

XP ЦЕННОСТЬ: Обычный: 35

Лидер: 120

Защитник: 175

Мощно устроенные гуманоиды, одетые только в темные, грязные тряпки, эти воинственные подземные существа появляются из их глубоких пещер ночью, чтобы искать неудачливых людей, чтобы добавить к их кладовым.

Гримлоки имеют толстую, чешуйчатую, серую шкуру и длинные, черные, грязные волосы. Их зубы белые и чрезвычайно острые. Их глаза - незаполненные белые шары.

Гримлоки полностью слепые, но высоко развили чувства обоняния и слуха. Их чувствительные уши и носы объединяются, чтобы позволить им отличать объекты и существ в пределах 20', точно также, как будто они были способны видеть.

Бой: Гримлоки иммунны к эффектам заклинаний, которые затрагивают зрение. Это включает Силу Фантазии, темноту, невидимость, зеркальное отражение и многие другие. Однако, заклинания типа Заколдованного Звука, или любого громкого, непрерывного шума частично "ослепят" их. Это уменьшает их способность чувствовать противников до 10' диапазона и делает их -2 на их Силе Атаки. Вещества типа подавляющих аромат, или сильные духи будут иметь почти такой же эффект если вдыхаются гримлоком или брошены в его лицо.

Гримлоки нападают отчаянно, но с маленькой или никакой организацией, часто останавливающейся в середине сражения, чтобы забрать упавших противников или товарищей для продовольствия. На каждых 10 встреченных гримлоков, будет иметься лидер 3 Hit Dice и AC 4, на каждых 40 будет иметься защитник 4 Hit Dice и AC 3. Эти исключительные индивидуумы будут обычно единственные, которые покажут даже больше элементарной стратегии, обычно позволяя их последователям ослабить противников перед входом в сражение самостоятельно.

Гримлоки будут почти всегда нападать в темноте, если возможно. В то время как не неблагоприятно затронуты при свете, они достаточно интеллектуальны, чтобы понять, что в полной темноте, их уникальная форма восприятия дает им отличное преимущество.

Хотя способны напасть руками (на 1-6 hp повреждения), гримлоки предпочитают острое оружие, и будут обычно (шанс 90%) вооруженны следующим образом: одноручный топор 20%; боевой топор 15%; двуручный меч 15%; полуторный меч 15%; широкий меч 15%; длинный меч 20%.

Лидеры или защитники будут всегда вооружаться боевым топором или двуручным мечом.

Гримлоки обычные, лидер или защитник, делают все инстинктивные защиты как файтеры 6-го уровня. Гримлоки получают премию +1 на бросках на неожиданность, так как их острый слух позволяет им связываться голосами, слишком слабыми для других рас, чтобы слышать. Кроме того, их мораль поднята на 1 за каждого лидера или защитника с группой.

Л

Логово/Общество: логовище Гримлоков в обширных комплексах пещер в горных областях. Они хорошо приспособлены к этим окрестностям. В любом скалистом ландшафте они гармонируют настолько хорошо, что, в то время как неподвижны, они не являются полностью необнаружимыми - если одни фактически ударятся в них. В любом логовище гримлока, будут иметься почти так много самок (1 Hit Die и AC 6) как самцов, и по крайней мере столько же молодняка (1 хитпоинт, AC 6 и не-воюющая сторона). Лидеры Гримлока и защитники владеют некоторым контролем над этими общинами. Однако, этот контроль обычно эффективен только пока лидер, кто дал распоряжение рядом, чтобы предписать его желание. Это почти невозможно для таковых других рас, чтобы отличить одного гримлока от другого - хотя типы лидера могут казаться слегка большими - но они легко отличаются друг от друга обособленно тонкими различиями в аромате и движении.

Чрезвычайно ксенофобные, гримлоки редко объединяются с другими расами. Однако, имеется маленький (10%) шанс, что они позволят медузам разделять их логовища, и шанс 2%, что любая группа блуждающая будет сопровождаться 1-2 живодерами разума.

Экология: Гримлоки будут только есть сырую плоть гуманоидных существ, значительно предпочитая плоть людей всем другим. Партии собирания пищи часто совершают набеги на дома других подземных рас, особенно тех, кто держат большие поселения рабов (типа дроу). Они - часто в добрых отношениях с живодерами разума, так как иллифиды имеют большую поставку гуманоидных отвергнутых тел после того, как они пожрали умственные способности. Гримлоки особенно ненавидит гизианки по этой причине. Начиная с плоти рабов гримлоки часто потребляют болезни (сырьем) - часто вредные, целые общины, часто подкашиваются болезнью.

Гриппли

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический/болота и джунгли

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племенной

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень к высокий (11-14)

СОКРОВИЩЕ: Qx4, я

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

КОЛИЧЕСТВО: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 9

ДВИЖЕНИЕ: 9, прыжок 15

HIT DICE: 1+1

THAC0: 19

ЧИСЛО НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ/НАПАДЕНИЕ: 1-4 (оружие)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: -3 штраф неожиданности противников

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Нет

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Нет

РАЗМЕР: S (21/2’ высокий)

МОРАЛЬ: Средняя (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: Обычный: 65

Помощники{\*супруги\*}: 175

Мать Племени: 270

Гриппли походит на маленьких, интеллектуальных, гуманоидных древесных лягушек. Они - имеют примитивную культуру и неагрессивны.

Они имеют 2 1/2 футов высотой и весят от 25 до 30 фунтов. Их тела сформированы подобно таковым лягушек, если бы не человекоподобные руки и рукоподобные ноги. Их глаза желтые с вертикальными зрачками. Их шкура{ серо-зеленая с полосами камуфляжа и циркулирующими узорами. Хотя их шкура выглядит влажной и блестящей, она фактически сухая на прикосновение. Гриппли пахнут старой, влажной растительностью.

Они любят яркие цвета и нетерпеливо приобретают любые такие изделия. Они носят одежду только для художественного оформления или для специфической функциональной цели, типа для карманов. Обычное столкновение с гриппли вне деревни находит их, носящими только тонкие пояса или ткани поясницы, чтобы держать оружие или приобретенные изделия.

Они говорят, на языке каркания, стона, щелкания и писка. В племени имеется обычно по крайней мере один член, который может говорить или на общем языке, эльфийском или некотором другом языке гуманоидов джунглей. При разговоре на любом языке, кроме их собственного, они мало понятны из-за резонансов карканья в их речи.

Бой: Из-за окраски гриппли, противники переносят -3 штраф их броскам на неожиданность. Гриппли защищается ловушками, сетями, отравленными дротиками и случайным мечом или кинжалом. Любое металлическое оружие должно быть изготовлено в другом месте для гриппли, так что мечи редки. Они могут приспосабливаться, чтобы использовать любое оружие, и они, как известно, использовали копья и духовые трубки в редких случаях. Они никогда не носят доспех. Вообще говоря, гриппли предпочитает маленькое оружие, которые не мешает лазанию.

Гриппли может залезать на деревья или не-гладкий камень по его обычной норме передвижения, благодарность его необычным рукам и ногам. При скрывании среди растительности, естественный камуфляж гриппли причиняет -3 штраф броскам на неожиданность его противников. Они имеют инфравидение, хорошее до 10 ярдов, что означает, что они могут работать ночью почти также как в течение дня.

Они очень способны к формулировке стратегий и тактики, чтобы преодолеть большие, более мощные силы. Гриппли предпочитает засады и ловушки большинству других стратегий. Заманивая в ловушку их противников в ловушках и сетях, они могут швырять дротики в них благополучно с высоких деревьев. Если неспровоцированно, они нападают только, чтобы украсть различные ярко цветные безделушки.

Логово/Общество: Гриппли племенная деревня состоит из маленьких хижин сделаных из дерева и грязи, построенной на земле, в глубоких тенях больших деревьев. В редких случаях, деревня гриппли найдена в толстых членах деревьев. Каждая деревня - во главе с матерью племени (AC 7, HD 3, 1d6+1 единиц повреждения с оружием). Однажды в день мать племени может испускать мускусное облако, с которым обращаются как с заклинанием вонючего облака. Она напоминает любого другого гриппли, если бы не являющийся почти четырех футов высотой. Она имеет 1d3 супругов больше чем нормального размера (AC 8, HD 2, 1d4+1 единиц повреждения с отравленным оружием), имеющих от трех до трех с половиной футов высотой. Мать племени, как предполагается, имеет следы крови их бога в ней.

Типичная деревня имеет 5d6 самцов, способных к ее защите. Имеется равное число самок невоюющей стороны и 1d6 детенышей, также невоюющие стороны. Они имеют основные единицы семейства, точно так же как люди, и каждое семейство имеет свою собственную хижину. Хижина матери племени в два раза больше как храм к их маленькому, лягушка-подобному божеству. Другие божества в пантеоне включают злых богов: змеи и паучьи богини.

Их естественный высокий интеллект позволяет им изучить новые устройства и оружие быстро и легко. Как раса они не имеют никакого желания произвести такие изделия непосредственно. Однако, они будут выменивать их у других рас. Торговые изделия обычно включают редкие плоды или другие труднодоступные экземпляры джунглей. Они чрезвычайно осторожны и только развивают торговые отношения с группами, которым они доверяют полностью, типа добрых эльфов или редкой деревни добрых людей в их области.

Экология: Гриппли едят плоды и насекомых. Они заманивают в ловушку маленьких насекомых в больших количествах и охотятся на гигантские множества подобно людям охотящимся на стагов. На них в свою очередь охотятся наиболее большые, наземные и древесные хищники. Гигантские змеи и пауки в особенности любят гриппли как пищу.

Гриппли редок в мире, главным образом из-за их низкой рождаемости. Они живут, около 700 лет, но рождают только шесть или чуть больше детенышей за это время. Из-за этого, гриппли защищает их молодняк очень свирепо.

Хекува Heucuva

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Ноль

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу - (2-4)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1-10

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 2

THAC0: 19

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-6

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Болезнь

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Попадание только серебром или +1 оружием

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: М. (5 '-7 ' высокий)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11)

XP ЦЕННОСТЬ: 270

Хекува - оживший дух, подобный по внешности скелету, но он более опасный и его более трудно рассеять.

Хекува, кажется, гуманоидным скелетом нормального размера. Кости закрыты одеждой, которая является немного больше чем просто изодранные тряпки.

Бой: Хекува нападает сильно ударяя одной из своих рук; острые кости пальцев способны к разрыванию дерева. Жертва должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда или быть сокрушенной болезнью. Жертва переносит ежедневную потерю 1 единицы Силы и Конституции. Заклинание излечения болезней должно быть брошено на жертву, чтобы предотвратить смерть и восстанавливать потерянные единицы.

С хекувой обращаются как с мертвяками в таблице Изгнания Нежити. Они стойкие ко всем влияющим на разуму заклинаниям. Кости Хекувы скоро рушатся, как только монстры разрушены.

Хекува имеет специальную ненависть к жрецам. Как только жрец использует свои заклинания или пробует изгонять хекуву, они концентрируются на нападении на этого жреца. Они могут даже игнорировать всех остальных кроме жреца и защищающих его.

Хекува способен полиморфировать себя до трех раз в день. Они могут использовать эту силу чтобы принять неугрожающую форму, чтобы подобраться близко к ничего не подозревающей жертве или избежать нежеланного столкновения при преследовании определенной добычи. Хекува может принимать форму людей, которых они встретили в недавнем прошлом, типа прошлой жертвы или члена партии, которая сталкивается с монстрами. Если хекува находятся в свих логовищах, они могут принимать их старые (живые) образы. Группы, встреченные на поверхности, могут казатся, паломниками в процессии. Такие маскировки дурачат только тех, кто рассматривают мир исключительно через видимый свет; хекува видиться таким же самым как другая скелетная нежить, если смотрится с инфравидением. Хекува неспособна к речи; они могут только стонать или вопить.

Логово/Общество: Хекува бродят в темных местах мира. Они могут быть найдены в подземных царствах, также как наиболее умеренных или тропических регионах. Холод, кажется, предотвращает хекувную деятельность, поскольку они не найдены в высоких, пустынных горах или в любых холодных регионах.

Легенды сообщают, что хекува является беспокойными духами монашеских жрецов, кто были меньше чем преданы их святым клятвам. В наказание за их ересь, они вынуждены бродить во тьме. Их духи, внешность, и святые способности стали извращенными пародиями их старой собственной личности. Лохмотья, которые они носят, неузнаваемы, остается от одежд их монахов. Вместо лечения, они могут убивать больным прикосновением. Вместо помощи другим, они стремятся убивать всех, кто все еще живут. Даже их старая сила к изгнанию нежити теперь используется, чтобы помочь им сопротивляться усилиям других, чтобы изгнать их.

Хекува сохраняют тусклые воспоминания об их старой жизни. Их логовища украшены как гротескные пародии их старых аббатств и храмов. Трупы прошлых жертв могут использоваться, чтобы представить прихожан. Эти трупы могут сохранить их первоначальное имущество, которое может представлять большую часть хекувной находки сокровища. Другие накопленные сокровища могут быть рассеяны вокруг ложного алтаря как художественные оформления или пожертвования. Такой ложный храм - пугающего вида к больше всего и мерзость, что немного добрых клериков может сопротивляться его разрушению.

Некоторые хекувы кочуюют и постоянно блуждают на паломничестве в нигде. Даже они - пародии на реальных паломников.

Экология: Хекува - злобные духи, которые стремятся уничтожать тех, кто все еще живут. Они используются как примеры, чтобы напомнить жрецам судьбу, которая случается с теми, кто отклонятся от их преданности или используют их религию как маску, чтобы скрыть ненабожные дела. Порошкообразные кости хекувы могут использоваться в подготовке волшебных изделий, намеревался развратить духов живых существ или для управления нежитью.

Морской конь Hippocampus

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: престная или глубины соленой воды

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стадо

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: Ноль

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично добрые

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: Sw 24

HIT DICE: 4

THAC0: 17

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ноль

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Ноль

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль

РАЗМЕР: H (18 ' длина)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 120

Морской конь наиболее высоко ценный из морских скакунов, существо, которое объединяет особенности лошади и рыбы.

Морской конь имеет голову, передние конечности и туловище лошади. Конская секция покрыта короткими волосами. Грива сделана из длинных, гибких плавников. Передние копыта заменены перепончатыми плавниками, которые сворачиваются когда движутся вперед, затем раздуваются когда движутся назад. После грудной клетки, тело становится рыбоподобным. Хвост сужается в 14 футовый широкий горизонтальный плавник. Спинной плавник расположен на огузке. Окраска - морской воды. Типичные цвета включают слоновую кость, бледно-зеленый, бледно-голубой, водянистый, темно-синий и темно-зеленый.

Б

Бой: Морские кони - обычно мирные существа. Они не нападают, если не загнаны в угол или если другим морским коням или союзникам не угрожают. Они достаточно быстры чтобы уплыть от всего, что хотело бы напасть на них.

Морской конь нападает сильным укусом. Это внезапно вытягивает свою голову вниз сокрушительным укусом, а затем отпускает. Морские кони не держатся за своих противников.

Морские кони также бодают их головой их цели. Такие нападения могут ошеломлять противника или ломать его кости.

Их плотные мускулискые тела обеспечивает сильную защиту против нападения. Кровь сгущается быстро под воздействием воды, таким образом минимизируя потерю крови, которая могла бы истощать морского коня и привлекать акул (акулы имеют только шанс 20% входа в кормящее безумие, если единственное кровоточащее существо - морской конь).

Логово/Общество: Морские кони - высоко ценящиеся скакуны моря. Они могут быть найдены в глубоких водах где-нибудь, в пресноводных озерах и океанах. Они способны дышать престной и соленой водой с равной непринужденностью. Они могут также дышать воздухом, но требуют частых больших глотков воды, чтобы предохранить высыхание. Они неспособны двигаться вне воды.

Несмотря на их радикально различные окружающие среды, лошади и морские кони очень подобны. Они имеют приблизительно те же самые размеры, продолжительности жизни, и лица, хотя морские кони благословляются намного более высоким интеллектом.

Морские кони травоядны. Они обычно пасутся на морской водоросли и другой мягкой растительности. Если их обычный фураж недоступен, их сильные зубы могут жевать моллюсков и коралл.

Дикие морские кони бродят в стадах по 2d4. Обычно это жеребец, 1d4 кобылы, и молодняк остального любого пола. Кобылы Морского коня кладут единственное, большое яйцо. После шести месяцев, яйцо проклевывается в единственного жеребенка. Близнецы чрезвычайно редки (шанс 1%). Жеребята растут быстро за два года. Подростки - физически, равняются взрослым. Предания морских коней говорят о "Великом Стаде" из сотен или тысяч морских коней, которое бродит неотмеченным на карте, и достигает далеких морей. Никакие не-морские кони никогда не видели это зрелище.

Морские кони могут быть "приручены" дышащими водой гуманоидами, особенно тритонами. По правде говоря, интеллектуальные морские кони сотрудничают с гуманоидами. Морские кони обеспечивают их услуги как скакуны и союзники, в то время как гуманоиды обеспечивают защиту. Доброжелательные морские кони могут помогать поверхностным обитателям, кто посещают водный мир, или добровольно или случайно. Многие моряки потерпевшие кораблекрушение был спасены от потопления проходящим морским конем. Морские кони - добрые судьи персонажа; они не будут помогать злы существам или любому, кто действует во враждебной манере к ним. Иногда предложение морского коня поездки может иметь большее количество неприятностей чем оно кажется. Молодые морские кони часто забывают, что большинство поверхностных обитателей дышит воздухом, а не водой.

Морские кони не накапливают сокровище. Большинство отвергнут даже декоративные подарки типа полос на ноги или воротников. Они просто бесполезны для них. Они ценят деликатесы, однако, в форме вкусных пищевых продуктов, не доступных в воде.

Экология: Морские кони - одни из наиболее успешные из интеллектуальных, добрых морских монстров. Они поддерживают связи с водяными и морскими эльфами, также как с поверхностными обитателями, живущими в воде. Они обеспечивают ценные услуги как скакуны, проводники и союзники. Яйца Морского коня продают за 1,500 gp. Молодые морские кони стоят 2,500 gp. Однако, поверхностные обитатели, спасенные морскими конями, остаются настолько благодарными их прежним спасателям, что они могут нападать на любого торговца, продающего яйца или жеребят на общественном рынке и пытаться возвращать морских коней в море.

Гомункул Homonculous

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Смотри ниже

СОКРОВИЩЕ: Ноль

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Смотри ниже

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (B)

HIT DICE: 2

THAC0: 19

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Укус усыпляет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Смотри ниже

РАЗМЕР: T (18 " высокий)

МОРАЛЬ: Элита (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 270

Гомункулы - маленькие мистические существа, созданные магами для шпионажа и других специальных задач.

Средний гомункул - неопределенно гуманоидной формы. Он - 18 дюймов, высотой, и его зеленоватая, рептилийная кожа может иметь пятна или бородавки. Они имеют жесткие, как у летучей мыши крылья с размахом 24 дюймов и рот, заполненного длинными, острыми зубами, которые могут вводить мощный сонный яд.

Бой: Гомункул - быстрый и проворный летун, который использует эту способность к большому преимуществу в бою. Он может метаться туда и сюда настолько быстро, что любая попытка захватывать его за исключением сети или заклинания паутины является почти невозможной.

В бою, гомункул будет приземляться на выбранной жертве и кусать ее игла-подобными клыками. В дополнение к нанесению 1-3 единиц повреждения, существо вводит мощный яд. Любой, укушенный гомункулом должен спастись против яда или впадать в коматозный сон на 5-30 (5d6) минут.

Инстинктивные защиты существа - те же самый как таковые его создателя. В то время как большинство нападений или против гомункула или создателя не затрагивает другого, имеется одно исключение. Любое нападение, которое уничтожает гомункула, причиняет его создателю 2-20 (2d10) единиц повреждения. Наоборот, если создатель убит, гомункул также умирает, и его тело стремительно тает в водоем сукровицы.

Логово/Общество: Гомункулы - искусственные существа, созданные волшебниками как живые инструменты. Процесс, которым создан, долгий, сложный и дорогой. Любой волшебник, кто желает слуги гомункула, должен во-первых расположить и нанимать алхимика. Волшебник должен обеспечить одну пинту его собственной крови и 500-2,000 (1d4x500) золотых частей. Кровь становится основанием для тела существа, в то время как деньги платят за разнообразие других компонентов и времени алхимика. Алхимику требуется 1-4 недель, чтобы преобразовать кровь в необходимую волшебную основу. Волшебник тогда послан и требуется, чтобы использовать исправление, зеркальное отражение, и заклинания волшебного глаза на жидкости. Когда последнее из этих заклинаний сработает, жидкость спонтанно сгущается и формирует тело в гомункула.

Гомункул телепатически связан с его создателем. Он знает все, что его хозяин знает и передает все, что он видит и слышит ему. Создатель может телепатически управлять действиями гомункула в диапазоне до 480 ярдов. Гомункул охотно не будет никогда путешествовать вне пределов контакта с его хозяином, хотя он может быть удален из этой области силой. Как только он теряет контакт с его хозяином, паникует существо и будет делать все, чтобы восстановить контакт. Контакт между этими двумя, не может поддерживаться через планы или барьеры между измерениями. Если или создатель или гомункул находится на другом плане, гомункул останется около точки, где он был последний раз в контакте со своим хозяином.

Гомункулы - отражение их создателя. Они имеют жизненные ценности создателя, основной интеллект, и даже физические особенности. Они немы, но могут писать, если их создатель грамотен. Они могут помогать их создателю в разнообразных задачах, включая волшебные усилия, хотя они не могут самостоятельно использовать заклинания.

Логовища Гомункулов находятся в домах их создателей. Снисходительные волшебники могут обеспечивать специально построенную кровать, гнездо или жилую комнату. Иначе, гомункул просто взгромождается везде, где он может.

Экология: Гомункулы не ничто больше чем инструменты. Они не имеют никакого места в естественном мире и не часть любой экологической системы. Они обеспечивают волшебника, кто создавал их с разнообразием полезных услуг. Обычно, гомункул призван действовать как шпион, разведчик, посыльный или эмиссар. Из-за потенциального вреда, который смерть гомункула причиняет на его хозяину, они редко используются как охрана тела или живое оружие.

Хотя они - волшебные создания, гомункулы обладают теми же самыми биологическими функциями как и неволшебные существа. Они должны остаться и требуют продовольствия и питья, чтобы выжить. При еде, они разделяют вкусы их хозяев и вообще потребляют относительно столько, сколько типичная кошка.

Имеются слухи о волшебных средствах, которыми неволшебники могут приобретать их собственную форму гомункула. Хотя они, как полагают, имеют силу, имеются те, кто сообщают видевший процесс, или его результаты из первых рук. Если бы такая процедура существует, это было бы весьма ценно ее исследователю.

Ужас Крючка Hook Horror

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любой / подземный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Низкий (5-7)

СОКРОВИЩЕ: P

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 2-12

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 9

HIT DICE: 5

THAC0: 15

Число НАПАДЕНИЙ: 3

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-8/1-8/2-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ноль

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Ноль

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль

РАЗМЕР: L (9 ' высокий)

МОРАЛЬ: Устойчивый (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 175

Крючковатый ужас - двуногий, живущий подземелье монстр, который напоминает гибрид между стервятником и человеком с крюками вместо рук.

Крючковатый ужас имеет приблизительно девять футов высотой и весит почти 350 фунтов. Он имеет жесткий, пятнистый серый екзоскелет, подобно таковому насекомого. Его передние члены заканчиваются в 12-дюймовыми в длинну крюками. Его ноги заканчиваются в стопами, которые имеют три маленьких крюка, подобно длинным, острым пальцам ног. Его голова сформирована как у стервятника, включая крючковатый клюв. Его глаза многогранные. Думается, что крючковатый ужас отдаленно связан с тараканом или пещерным сверчком.

Крючковатые ужасы не имеют запаха для людей и полулюдей, но животное обнаружило бы сухой заплесневелый аромат. Они говорят на ряде щелкания и треска, сделанных екзоскелетом в их горлах. В пещере, этот жуткий звук может пройти долгий путь. Они могут использовать его, чтобы оценить размеры пещеры и расстояния, подобно звуковому радару летучей мыши.

Бой: Крючковатые ужасы имеют острый слух и удивлены только на броске 1. Они всегда знают их территорию, и они пробуют напасть из засады на ничего не подозревающих путешественников или обитателей. Каждый раунд они бьют с обоими крюками. Если в любом раунде когда оба попадание, в течение этого раунда их попадание клювом автоматическое. Они автоматически причиняют 2d6 единиц повреждения каждый раунд с клювом пока по крайней мере один из крюков не смещен.

Зрение крючковатых ужасов очень плохоое. Они ослеплены в обычном свете. Они используют их чрезвычайно острый слух, чтобы выслеживать и определить добычу. Так как их зрение настолько плохо так или иначе, они не переносят никакой бой или штрафы движения если ослеплены или в полной темноте. Оглушенные они нападают на противников со штрафами, которые другие переносят при нападении в слепую.

Крючковатые ужасы - естественные верхолазы, поскольку их крюки дают им превосходную цепкость за поверхность камня. Они могут перемещаться на обычной скорости по вертикальным поверхностям, которые не гладкие. Их большой вес означает, что они не могут висеть на потолке подобно другим насекомым.

Логово/Общество: очевидный штраф за наличие крюков вместо рук - то, что крючковатые ужасы не могут использовать оружие или инструменты. Они могут только держать изделия в их клювах. Это строго ограничивает их способность накопить большие сокровища.

Клан крючковатых ужасов наиболее часто живет в пещерах и подземных загонах. Вход обычно вертикален или круто имеющаяся наклонная стена камня. Каждая единица семейства в клане имеет свою собственную маленькую пещеру от центральной пещерной области. Яйца клана сохраняются в самом безопасном, наиболее защитимом месте. Клан управляется старшей самкой, которая никогда не участвует в бою. Старший самец, часто супруг правительницы клана, возьмет ответственность за всю охоту или другие боевые ситуации и рассматривается военным вождем.

Члены клана редко сражаются друг с другом. Они могут ссориться или не сотрудничать, но они редко сражаются. Кланы иногда сражаются друг другом, но только, когда имеется яблоко раздора, типа территориальных споров. Это редко для клана крючковатых ужасов, чтобы хотеть управлять большими областями или побеждать другие кланы.

Крючковатые ужасы имеют плохие отношения с другими расами. Хотя они по дурацки не нападают на сильные партии, вообще другие существа, как рассматривается, являются мясом. Они отступают когда стоят перед более сильной группой. Крючковатые ужасы не признают задолженность или благодарность. Их простой язык даже не имеет термина для этих концепций. Только, то что герой спасает жизнь крючковатого ужаса, не подразумевает, что он будет чувствовать благодарность и возвращать покровительство.

Экология: Хотя крючковатые ужасы в основном всеядны, они предпочитают мясо. Они могут есть любой растущий в пещерах гриб, растения, лишайники или животных. Крючковатые ужасы хорошо приспособлены, чтобы выжить. Они имеют немного естественных хищников, хотя все что они сумели поймать, каждый будет пробовать съесть.

Екзоскелет крючковатого ужаса высохнув и становится слишком ломким для использования после месяца или около этого.

Гидра

Гидра Lernaean Огненная гидра Криогидра

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любое болото Любая топь, болото Любая топь, болото Любая Арктика

Или подземный Или подземный Или подземный

ЧАСТОТА: Нередкий{\*необыкновенный\*} Очень редкий Редкий Очень редкий ORGANIZATION: Solitary Solitary Solitary Solitary

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой Любой Любой Любой DIET: Carnivore Carnivore Carnivore Carnivore

ИНТЕЛЛЕКТ: Полу - (2-4) Полу - (2-4) Полу - (2-4) Полу - (2-4)

СОКРОВИЩЕ: Ноль Ноль Ноль Ноль

ALIGNMENT: Neutral Neutral Neutral Neutral

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1 1 1 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 5 5 5 5

ДВИЖЕНИЕ: 9 9 9 9

HIT DICE: 5-12 5-12 7-8 5-8

THAC0: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

Число НАПАДЕНИЙ: 5-12 5-12 5-8 5-8

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ноль Дополнительные головы Огонь Холод

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Ноль Дополнительные головы Ноль Ноль

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль Ноль Ноль Ноль

РАЗМЕР: G (30 ' длина) G (30 ' длина) G (30 ' длина) G (30 ' длина)

МОРАЛЬ: Средне (8-10) Средне (8-10) Средне (8-10) Средне (8-10)

XP ЦЕННОСТЬ: 2,000 3,000 3,000 3,000

Голов THAC0 Повреждение Голов THAC0 Повреждение

5 15 1-6 9 12 1-8

6 13 1-6 10 10 1-8

7 13 1-8 11 10 1-10

8 12 1-8 12 9 1-10

Гидры - огромные рептилийные монстры с несколькими головами. Для каждого Hit Die который гидра имеет, она будет иметь одну голову. Диаграмма выше показывает ценность THAC0 для гидр, число голов и повреждение, которое они причиняют, каждый раз как кусают.

Гидры серо-коричневые до темно-коричневого, со светло-желтыми или коричневыми подбрюшьями. Их глаза янтарные, а их зубы желто-белые. Гидры имеют от 5 до 12 голов (1d8 +4).

Бой: Гидры всегда имеют 8 единиц на каждом их Hit Dice, и все головы должны быть отрублены перед смертью гидры. Гидра может использовать четыре головы против единственного противника, кусая однажды каждой из них.

Каждый раз как гидра получает 8 единиц повреждения, принято что одна из ее голов отрубается. Когда это случается, естественный рефлекс запечатывает артерии шеи, закрывая их, чтобы предотвратить кровавую потерю.

Гидры нападают согласно числу голов, которые они имеют. Поэтому, 10-головая гидра продолжает нападать как 10 монстра HD даже после того, как несколько голов были убиты.

Нападения на тело не имеют никакого эффекта, если одно нападение не причиняет повреждение, равное первоначальным хитпоинтам гидры.

Логово/Общество: Гидры - уединенные существа, предпочитающие мрачную среду. Они собираются только, чтобы спариться.

Экология: Несмотря на размер гидры и многократные нападения, они часто поедаются драконами. Их невозможно обучить.

L

Лернейская Гидра

Хотя подобна обычной гидре, Лернейские гидры регенерируют две головы, которые отрублены. Максимум 12 голов можно вырастить. Новые головы формируются за 1-4 раундов, и этого можно избежать только быстрым применением пламени к шее после нападения, которое разрушило первую голову. Тело этой гидры иммунно ко всем нападениям.

Огненная гидра

Эта красноватая гидра имеет 7 или 8 голов, которые способны выдыхать струи огня (5' ширина и 2' длина) дважды в день. Это нападение наносит 8 единиц повреждения, разделенного на два, если спасение против оружия дыхания сделано.

Криогидра

Каждая голова этой пурпурно - коричневой гидры способна выдохнуть поток мороза шириной 10 футов и длиной 20 футов, который наносит 8 единиц повреждения. Спасение против оружия дыхания позволяется для половины повреждения.

Рой Насекомых Insect Swarm

Бархатные Муравьи Кузнечики и Саранча

КЛИМАТ/ЛАНДШАФТ: Тропический, субтропический или Тропический и субтропический

Умеренный / лес, холмы / лес, холмы, и равнины

И равнины

ЧАСТОТА: Очень редкий Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Рой Рой

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День День

ДИЕТА: Всеядный Травоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Животное (1) Животное (1)

СОКРОВИЩЕ: Ноль Ноль

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный Нейтральный

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: Смотри ниже Смотри ниже

КЛАСС ДОСПЕХА: 8 8, FL6 (A)

ДВИЖЕНИЕ: 6 6, Fl 18 (C)

HIT DICE: Смотри ниже 1 hp/20 насекомых

THAC0: Смотри ниже Смотри ниже

Число НАПАДЕНИЙ: 1 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: Смотри ниже Смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Яд Ноль

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Ноль Ноль

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль Ноль

РАЗМЕР: Индивидуум: T (1 " длина) ------------------------

Swarm:T (2 " длина) ----------------------------

Смотри ниже Смотри ниже

МОРАЛЬ: Неустойчивая (6) Неустойчивая (6)

XP ЦЕННОСТЬ: Смотри ниже Смотри ниже

Как индивидуумы, бархатные муравьи, кузнечики, и саранча относительно безопасны. Но в роях, эти насекомые могут причинять огромные повреждения полям и лесам, также как угроза жизни всех существ на их пути.

Бархатные Муравьи

Бархатный муравей походит на пухлую версию обычного муравья, если бы не мягкий пух, который покрывает все его тело. Пух обычно красный или черный, но он может также быть желтым, коричневым или оранжевым.

Бой: Колония бархатных муравьев сьест все на своем пути, животную материю, также как растительность. Чтобы определить размер колонии, бросьте 1d100, и умножите результат на 1,000. Имеются приблизительно 100 муравьев на квадратный фут; поэтому, рой 10,000 муравьев формирует ковер приблизительно 10 футов в сторону.

Если рой входит в контакт с препятствием, он поворачивается на 90 градусов и идет дальше. Жертва в контакте с колонием имеет шанс 80% в раунд того, что ее кусают и переносит 1d4 единиц повреждения.

Жертва должна бросить успешную инстинктивную защиту против яда или переносить интенсивную боль в следующие 2d4 ходов, делая все броски попадания и повреждения с -2 штрафом в это время.

Каждая единица повреждения, причиненного колонии насекомых убивает 1d20 насекомых. Они могут быть рассеяны дымом или огнем; погружение в воду смоет их. Если половина роя убита, оставшиеся в живых пытаются рассеяться и скрыться. Если весь рой убит, вознаграждение 975 единиц опыта.

Кузнечики и Саранча

Кузнечик - приблизительно 2 дюйма в длину и обычно зеленого или коричневого цвета. Кузнечик может делать прыжки на приблизительно четыре фута. Саранча - тип кузнечика, с более короткими антеннами. Они могут протирать их задние ноги против их крыльев, чтобы произвести отличительный щебет.

Бой: Кузнечик и саранча роятся перелетая с места на место в поиске пышных полей, чтобы сожрать их. Эти рои двигаются по прямой линии и их легко избежать.

Чтобы определить размер роя кузнечиков, бросьте 1d100, и умножте результат на 10,000. Умножте этот результат на 2 при определении размера роя саранчи. Имеются приблизительно 20 кузнечиков или саранчи на квадратный фут (для удобства, предполажите, что имеются 20 насекомых в кубический фут при приближении размера летающего роя).

Жертва в контакте с кузнечиком или роем саранчи имеет шанс 90% в раунд того, что ее кусают и она переносит 1 единицу повреждения. Дополнительно, жертвы в пределах облака этих насекомых уменьшают их видимость до 2d4 футов.

Каждая единица повреждения, причиненного рою насекомых убивает 1d20 насекомых. Они могут быть рассеяны дымом или огнем; погружение в воду моет их. Если половина роя убита, оставшиеся в живых пытаются рассеиваться. Если весь рой убит, вознаграждение 2,000 единицы опыта.

Логово / общество: рои насекомых миграционные, спят ночью везде, где они останавливаются. Самки откладывают до 100 яиц каждый год. Эти насекомые не имеют никаких лидеров или любых специализированных рабочих. Они не собирают сокровище.

Экология: Бархатные муравьи едят семена, травы и мясо, особенно наслаждаясь падалью. Яд бархатных муравьев делает их несъедобными для плотоядных.

Кузнечики и саранча предпочитают семена и зерно. Змеи, мыши, птицы и пауки - среди многочисленных естественных врагов этих насекомых. Кузнечики и саранча могут быть съедены плотояднымы.

Пожиратель Интеллекта Intellect Devourer

Взрослый Личинка

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любые подземные или темные области Темные, сырые области

ЧАСТОТА: Очень редкий Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой В течение темноты

ДИЕТА: Ментальная энергия Эмоции

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12) Не пропорциональный

СОКРОВИЩЕ: D Qx1d20

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой Нейтральный (зло)

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1-2 1-3

КЛАСС ДОСПЕХА: 4 5

ДВИЖЕНИЕ: 15 9

HIT DICE: 6+6 3+3

THAC0: 13 17

Число НАПАДЕНИЙ: 4 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/1-4/1-4 2-5 (1d4+1)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Псионика, преследование Псионика, яд

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: +3 оружие для поражения; Псионика

Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль (смотри ниже) Ноль

РАЗМЕР: T (6 " длина) T (6 " длина)

МОРАЛЬ: Фанатик (17-18) Неустойчивый (5-7)

XP ЦЕННОСТЬ: 6,000 650

Термин "пожиратель интеллекта" относится только к взрослой форме этого существа; его личинка - астилагор. Оба походят на мозг на четырех ногах. Тело пожирателя интеллекта имеет твердое защитное покрытие, а его ноги скотские, сочленения и когтистые. Тело астилагора мягкое и влажное и обычно покрыто серым грибом; оно имеет 3-футовый по длине усик спереди, а его ноги веретенообразны и коралло-подобны. Хотя обе формы - относительно мозг-размера, взрослый может использовать псионику, чтобы изменить свой размер.

Бой: Нападает астилагор, ударяя гибким усиком. Усик выделяет щелочное вещество, которое причиняет 1d4+1, повреждение при успешном попадании, а также дополнительное 1d4+1 повреждения следующий раунд, если жертва не делает успешную инстинктивную защиту против яда. Существо весьма проворно, и может подскакивать и метаться очень быстро.

Астилагор может также нападать псионически, сначала вступая в контакт с разумом жертвы. Он использует отвращение, чтобы дать жертве отвращение грибу или некоторой области; id инсинуацию, чтобы эффективно парализовать жертву; или телепатические проекции, чтобы увеличить противника ненависть или недоверие к компаньонам.

Несмотря на его псионическее мастерство, астилагор не может быть атакован мысленно (волшебно или псионически) кроме как псионическим взрывом. Его грибная растительность сталкивается и предотвращает ментальные нападения, защищая астилагора от высасывания, предотвращает мозговых паразитов от нападения, и делает существо иммунным к грибным нападениям и любой силе, которая читает или воздействует на ауру.

Взрослая форма также предпочитает нападать псионикой, хотя ее трех-когтистые конечности могут использоваться в том же самом раунде, как скачки существа на противнике и когтями на задних ногах.

Кроме его обычных псионических способностей (смотри ниже), взрослый пожиратель интеллекта специализировал формы трех псионических способностей{; они не постоянного действия и не имеют никакого PSPs, но они рассчитываются как псионическая деятельность для целей обнаружения. Через специальную форму сдерживания энергии, пожиратель интеллекта иммунен, к повреждению от обычных и волшебных огней, и получает только один хитпоинт в кубик электрического повреждения; форма раздвоения личности - всегда в действии, позволяя существу нападать псионикой и когтями в том же самом раунде; и он имеет псионическую чувствительность с диапазоном 60 футов.

Пожиратель интеллекта иммунен к оружию с меньше чем +3 Очарованием, и получает только 1 единицу повреждения в попадание от оружия, которое может повредить им. Смертельное волшебство имеет только шанс 25% успеха, но слово силы: убить - эффективно. Защита от зла держит пожирателя интеллекта на расстоянии, и яркий свет (включая вызванный огнем) отгоняет его.

Пожиратель интеллекта охотится и поедает существа псионических. После убийства псионической жертвы, он иногда использует сокращение, чтобы войти в тело, пожирать мозг, и занимать его место. Он читает разум жертвы, когда пожирает его, затем оживляет тело изнутри, используя его, чтобы найти другие разумы для нападения и пожирания их.

Резюме Псионик:

Level Dis/Sci/Dev Attack/Defense Score PSPs

Личинка 2 2/1/5 II/M- 10 150

Взрослый 6 3/3/11 EW, II/M-, TS, ЕСЛИ = Int 200

Пожиратели Интеллекта имеют следующие псионические способности; астилагор имеет только способности, отмеченные звездочками:

Психометаболизм - Науки: эктоплазменная форма \*. Преданность: равновесие тела \*, способность хамелеона, расширение, сокращение.

Психопортация - Преданность: астральное проектирование.

Телепатия - Наука: доминирование, связь разумов. Преданность: отвращение \*, войти в контакт \*, кнут эго, ESP, id инсинуация \*, телепатическое проектирование \*.

Логово/Общество: Пожиратели Интеллекта живут под землей или в мрачных глухих областях. Их репродуктивный метод неизвестен. Пожиратель интеллекта редко защищает свой молодняк, и может даже пожирать его. Астилагор развивает симбиотичные отношения с причудливым грибом, который кормится остаточными сияниями мыслей жертв астилагора. Астилагор становится взрослым, съедая мозг псионического существа.

Экология: Живодеры Разума разводят пожирателей интеллекта, обращаясь с астилагором как с редким деликатесом, и используя взрослых как охранников и сторожей. И формы существа могут использоваться как компоненты в изделиях и микстурах, связанных с управлением разумом и ESP.

Невидимый Призрак Invisible Stalker

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любой

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Уединенный

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Специальный

ИНТЕЛЛЕКТ: Высокий (13-14)

СОКРОВИЩЕ: Ноль

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральный

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1

КЛАСС ДОСПЕХА: 3

ДВИЖЕНИЕ: 12, Fl 12 (A)

HIT DICE: 8

THAC0: 13

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 4-16 (4d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Неожиданность

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Невидимость

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 30%

РАЗМЕР: L (8 ' высокий)

МОРАЛЬ: Элита (13-14)

XP ЦЕННОСТЬ: 3,000

Невидимый призрак - существо из элементного плана Воздуха. Встреченные на Главном Материальном плане, почти всегда вызывались волшебниками, чтобы выполнить определенную задачу.

Истинная форма невидимого призрака неизвестна. На Материальном, Астральном или Эфирных планах, невидимый призрак может быть воспринят только как мерцающая воздушная масса, которая выглядит подобно эффекту преломления, вызванному горячим воздухом, проходящим перед холодом.

Невидимые призраки понимают общую речь людей, но не могут говорить сами. Они могут разговаривать только на их собственном языке, который звучит подобно реву и свисту большого ветряного шторма.

Бой: Невидимые призраки нападают, используя воздух непосредственно как оружие. Они способны к созданию внезапного, интенсивного вихря, который разбивает жертву на 4-16 (4d4) единиц повреждения. Такие нападения затрагивают единственную жертву на том же самом плане как невидимый призрак.

Из-за их невидимости, эти существа налагают -6 штраф на бросках на неожиданность тех, на кого они хотят напасть. Точно так же все противники, кто неспособны видеть или обнаружить невидимых противников получают штраф -2 на их Силе Атаки. Хотя они полностью невидимы на Главном Материальном плане, их основы могут быть смутно восприняты на Астральном или Эфирном планах.

Невидимые призраки могут быть убиты только на элементном плане Воздуха. Если атакованы на другом плане, они автоматически возвращаются к домашнему плану, когда их полные хитпоинты превышены повреждением.

Логово/Общество: Немного известно относительно жизни этих существ на их домашнем плане. Принимается, что они подобны обычным воздушным элементалам когда встречаются там.

Те кто появляются на материальном плане - результат Колдовства некоторого волшебника. Эта магия заставляет существо служить ее вызывателю какое-то время. Колдун сохраняет полное управление призраком пока он или не выполняет свои обязанности или не побежден, и не отправляется назад на его домашний план. После того, как ему дана задача, невидимый призрак неустанен. Они - безупречные следопыты, которые могут обнаружить любой след меньше чем старый день. Если им приказано напасть, они будут делать это с большой яростью и прекратят их усилия только после их собственного разрушения или прямых распоряжений их хозяина. Как только их миссия выполнена, существо свободно возвратиться ее домашнему плану.

Невидимый призрак, в лучшем случае невольный слуга. Он обижается на любую задачу, назначенную ему, хотя кратко, несложные рабочие силы могут быть замечены как кое-что диверсии и таким образом предприняты с небольшим негодованием. Задачи, которые требуют недели или большего количества его времени, будут заставлять невидимого призрака извращать заявленное намерение команды. Такие команды должны быть тщательно сформулированы и прибывать от мощного волшебника. Невидимый призрак может искать лазейку в команде как средство нанесения ответного удара его хозяину. Например, простая команда типа "охраняйте меня, от всего вреда" может кончаться призраком, несущим колдуна назад на элементный план воздуха и оставления его там в хорошо скрытом месте.

Каждый день наемности невидимого призрака имеется 1% совокупный шанс, что существо будет искать средства, чтобы извратить данные ему команды и освободится от рабства. Если никакая возможность не открыта, существо должно продолжить служить.

Экология: Невидимые призраки - виды, неохотно пересаженные на Главный Материальный план. Они - рабы, чьи сроки рабства доминируют над их краткими пребыванием. Те, кто были подвергнуты большому затруднению, назначены очень трудные задачи, или кто стояли перед смертью от рук гуманоидов, имеют тенденцию сохранять недоверие или прямую ненависть к ним. Которые имели легкое время в течение прошлых периодов службы или кто - сначала прибытие времени на Главный Материальный план, могут быть более легкими, чтобы иметь с ними дело. Такие чувства могут влиять на встречи с гуманоидами, путешествующими в воздушном плане. Любой, кто оказал поддержку невидимому призраку в прошлом, найдет, что полет через план элементного Воздуха гораздо менее опасен чем, могло бы иначе быть.

Невидимые призраки только повинуются тем, кто фактически вызывают их, и немного волшебников могут быть уполномочены, чтобы вызвать такое нахождение на защите других. Некоторые наемные волшебники были способны создать необходимый вызов на свитки, которые являются годными к употреблению другими. Они продают их за 5,000-10,000 gp и очень их опасно использовать. Даже очень незначительная ошибка может причинять пользователя таких свитков, чтобы найти трагический конец.

IИкситксачитл Ixitxachitl

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Мелкие тропические воды

ЧАСТОТА: Очень редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Племя

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: День

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний до Высокого} (8-14)

СОКРОВИЩЕ: P, R, S (в логовище только)

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 5-12 (1d8+4)

КЛАСС ДОСПЕХА: 6

ДВИЖЕНИЕ: Sw 12

HIT DICE: От 1+1 до 4+4

THAC0: 1+1 и 2+2 HD: 19

3+3 HD: 17

4+4 HD: 15

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 3-12

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Заклинания, смотри ниже

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Заклинания, смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль

РАЗМЕР: S-L (3 '-8 ' размах крыла)

МОРАЛЬ: Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 35

1+1 жрец HD 65

2+2 жрец HD 120

3+3 жрец охранник HD 270

4+4 HD высший жрец 420

2+2 вампир HD 420

8+8 HD великий вампир 4,000

IИкситксачитлы - раса интеллектуальных водных существ, которые походят на маленькие лучи манты с колючими хвостами. Они имеют злое расположение и поклоняются злым силам; они любят охотиться на морских гуманоидов, а затем жертвовать или пожирать их.

Икситксачитл является, и сингулярным и множественным; они должным образом объявлены ish-it-SHACH-itl, хотя многие обращаются к ним как icks-it-ZACH-it-ul или даже icks-it-zuh-chit-ul.

Бой: Одобренная тактика икситксачитлов должна скрыть в песке океанского дна, ждать добычу, затем возникать и кусать их. Существа не очень тайные, и эта тактика дает им обычные возможности, чтобы удивить их добычу.

Некоторые икситксачитлы действуют как жрецы, узнавая специальные версии заклинаний, которые имеют только устные компоненты, из следующих сфер: Обаяние, Предсказание, Элементная (Вода), Некромантная, Лечение, Защита и Солнце (Темнота только). Для каждых 10 встреченных икситксачитла, имеется один икситксачитл со способностями жреца 2-го уровня. На каждых 20, имеется индивидуум со способностями жреца 3-го уровня. На каждых 50, имеется один с 2+2 Hit Dice и способностями жреца 5-го уровня.

Когда больше чем 50 встреченый, они - во главе с высшим жрецом с 4+4 HD и способностью 8-го уровня. Высший жрец сопровождается двумя охранниками жрецами, каждый с 3+3 HD и способностью 6-го уровня. Охраники и высшие жрецы часто имеют сокровище, типа U, с волшебными изделиями, которые могут использоваться без рук.

На каждых 20 встреченных икситксачитлов, имеется шанс 50%, они будут сопровождаться вампиром икситксачитлом. Один в одной сотне из них - великий вампир икситксачитл, но они редко встречен вне города.

Логово/Общество: Хотя они иногда встречены на реках, икситксачитлы живут в мелких океанских глубинах. Они обычно имеют сообщество 10-100 индивидуумов, которое живет в лабиринте коридоров внутри кораллового рифа. Сообщество обычно имеет 20-200 гуманоидных рабов, чтобы делать тяжелую работы за них, типа вырезания коридоров. Вход в логово скрыт.

Большие общины, которые имеют сильных лидеров, подобно великому вампиру икситксачитлу, иногда создаются на океанском дне. Эти большие города имеют пирамиды и другие здания, которые служат как логовища для маленьких групп существ. Слухи сообщают о городах икситксачитлов с поселениями в тысячах. Самый сильный икситксачитл в сообществе ведет его религиозную иерархию, которая управляет жизнью народных масс.

Экология: Икситксачитлы не имеют никаких естественных хищников, хотя они имеют много врагов, в пределах от сагуан до людей. Они - порочные хищники, кто охотятся почти на любое живое существо; они часто охотятся области, устраняя все формы жизни, вынуждая икситксачитлов находить новые охотничьи угодья.

Вампир Икситксачитл

Эти редкие существа даже более опасны чем другие. Каждый имеет 2+2 HD и регенерирует 3 hp в раунд. В дополнение к его обычному повреждению, укус вампира икситксачитла высасывает один уровень энергии жизни. Они не отличимы от других икситксачитлов, и часто служат как охрана для своих лидеров.

Великий Вампир Икситксачитл

Эти существа редки действительно; они достигают высокого положения, только когда кусаться существующим великим вампиром икситксачитлом. Эти существа имеют 8+8 Hit Dice. Они высасывают два уровня энергии жизни с укусом (кроме того, когда укус выполнен на другом вампире члене их расы). Великий вампир икситксачитл - центр больших городов его вида; это - их тиранический правитель, и они поклоняются ему как воплощение великой силы. Пленники принесены к нему, чтобы быть выпитым жизнь.

Шакал-оборотень Jackalwere

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любой умеренный

ЧАСТОТА: Редкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Стая

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Плотоядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Очень (11-12)

СОКРОВИЩЕ: C

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Хаотично злой

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 1-4

КЛАСС ДОСПЕХА: 4

ДВИЖЕНИЕ: 12

HIT DICE: 4

THAC0: 17

Число НАПАДЕНИЙ: 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 2-8 (2d4)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Завораживающий взгляд усыпляет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Попадание только железом и +1 или лучшими волшебным оружием

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: Ноль

РАЗМЕР: S (3 ' длина) как шакал

М (6 ' высотой) как человек или гибрид

МОРАЛЬ: Устойчивая (11-12)

XP ЦЕННОСТЬ: 270

Шакал-оборотень - ужасное и дикое существо, которое охотится на ничего не подозревающих путешественников и других полулюдей, на которых оно может нападать из засады. Его способность изменять его форму по желанию делает его наиболее опасным противником.

Шакал-оборотень может быть найден в любой из трех форм, не показывая никакое предпочтение любой другой. Первая из них - обычного шакала. В этой форме он будет часто быстро бежать и охотиться со стаями шакалов. Его вторая форма - шесть футов высотой, гибрид получеловек/полушакал, который стоит вертикально. В его третьей форме, шакал-оборотень физически неотличим от обычных людей. Точные физические характеристики человека шакала-оборотня формируются разными согласно желанию монстра.

Бой: В форме шакала, монстр соответствует статистике, представленной в другом месте в этом издании. Осторожный наблюдатель, однако, найдет, что существо не действует в манере, типичной для обычного шакала, поскольку оно гораздо более агрессивно.

В его гибридной форме, шакал-оборотень может нападать или укусом или с любым оружием в руке. Поскольку он имеет большую жажду крови людей и полулюдей, шакал-оборотень будет использовать его укус всякий раз, когда возможно. Однако, он не будет избегать использования оружия, которое будет гарантировать его победу в бою.

В его человеческой форме, шакал-оборотень может нападать только оружием. Хотя он может использовать любое оружие, он очень наслаждается теми, которые рубят и рвут плоть его жертв. В некоторых случаях, шакал-оборотень, как известно, питался телами побежденных врагов без того, чтобы возвратиться к его шакалей или гибридной форме.

Во всех формах, шакал-оборотень обладает волшебным завораживающим взглядом. Если не подозревающая жертва встречает завораживающий взгляд монстра, жертва должна спастись против заклинания или засыпать; эффект идентичен таковому заклинания сна. Обратите внимание, что враждебные, испуганные или возбужденные люди, как рассматривается, не являются ничего не подозревающими.

Специальная защита шакал-оборотня также функционирует во всех трех формах. Только +1 или лучшее волшебное оружие или сделанное из холодного железа, причиняют любое повреждение шакалу-оборотню. Шакалы оборотни возвращаются к их форме шакала после смерти.

Логово / общество: Когда шакал-оборотень обнаруживает жертву, он превратиться в человека и приблизится к его добыче. Он будет стремиться ослаблять подозрения в его цели, часто притворяясь поврежденным или иначе нуждающимся в помощи, пока он не может использовать свое нападение завораживающего взгляда. Если оно терпит неудачу, и шакал-оборотень сопоставлен с серьезным сопротивлением, он решит бежать или нападать, основываясь на своей оценке силы его жертвы.

Шакал-оборотень тратит его жизни охотясь и убивая любых людей и полулюдей, на которых он натолкнется. Они бродят по миру или в шакалей или человеческой форме, ища гуманоидов, чтобы убивать, есть и грабить. Они - хитрые существа и мастера обмана.

Шакалы оборотни способны спариться только в их форме шакала. Они могут производить потомство или, спариваясь с истинными шакалами или другими шакалами оборотнями, но только тот молодняк, кто не имеет смешанную кровь, будут шакалами оборотнями непосредственно. Дети шакала и спаривания шакал-оборотня будут шакалы, хотя они будут противоестественно агрессивны.

Самки шакалы оборотни рождают через пять месяцев 1-4 щенков. Они идентичны щенкам шакала, хотя они первоначально имеют 1 Hit Die. Щенки вырастают быстро и добавляют дополнительный Hit Die каждый год. Их форма шакала достигают полного роста за три года, и щенки остаются в этой форме в течение их первых двух лет. В возраст два они получают способность принять их гибридную форму, и в возрасте три они получают способность принять человеческую форму, которая является очевидно девятью годами возраста. Человеческая форма вырастает в тройной обычной человеческой норме. Если родитель в человеческой форме обнаружен с ее щенками, он будет часто пробовать протолкнуть их как домашних животных.

Шакалы оборотни могут (20%) путешествовать в компании 1-6 обычных шакалов. Хотя эти шакалы обычны в каждом отношении, влияние шакал-оборотня имеет тенденцию делать их более жестокими чем обычно. Шакалы под влиянием шакал-оборотня будут охотниками вместо мусорщиков.

Экология: Шакалы оборотни не будут служить любому, но большинству злых гуманоидов, и даже тогда только, если они имеют возможность убить большее количество людей, и полулюдей чем они могли бы сделать сами.

Кенку

КЛИМАТ / ЛАНДШАФТ: Любая земля

ЧАСТОТА: Нередкий

ОРГАНИЗАЦИЯ: Клан

ЦИКЛ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: Любой

ДИЕТА: Всеядный

ИНТЕЛЛЕКТ: Средний (8-10)

СОКРОВИЩЕ: F

ЖИЗНЕННЫЕ ЦЕННОСТИ: Нейтральные

Номер ПОЯВЛЕНИЕ: 2-8

КЛАСС ДОСПЕХА: 5

ДВИЖЕНИЕ: 6, Fl 18 (D)

HIT DICE: 2-5

THAC0: 2 HD: 19

3-4 HD: 17

5 HD: 15

Число НАПАДЕНИЙ: 3 или 1

ПОВРЕЖДЕНИЕ / НАПАДЕНИЕ: 1-4/1-4/1-6 или оружием

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАПАДЕНИЯ: Ноль

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАЩИТЫ: Смотри ниже

МАГИЧЕСКАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: 30%

РАЗМЕР: М. (5 '-7 ' высокий)

МОРАЛЬ: Элита (13)

XP ЦЕННОСТЬ: 2 HD: 175

3 HD: 420

4 HD: 650

5 HD: 975

Кенку - двуногие, гуманоидные птицы, которые используют свои способности, чтобы раздражать и причинять беспокойство человеческим и получеловеческим расам.

Типичный кенку походит на гуманоидного ястреба, носящего человеческую одежду. Кенку имеет, и руки и крылья. Крылья обычно сложены на спине и могут приниматься на расстоянии за большой рюкзак. Их рост от 5 до 7 футов. Перья - преобладающе коричневые с белыми концами и стоят перед маркировками. Глаза - блестяще желтые.

Бой: Все кенку имеют навыки воров 4-го уровня. Они - опытные файтеры и обычно нападают ятаганом или боевым посохом. Если разоружены, они нападают с любой парой когтей (два нападения на 1d4 единиц повреждения за штуку) и клювом (1d6 единиц повреждения). Если они - пешком, они используют ручные когти. Если в полете, то когти ног. Они обычно не убивают, если их собственной жизни не угрожает выживание их противника. Все кенку хорошо-развили навыки гримировки. Они имеют шанс 50% приниматься за человека, хотя их гримировка часто имеет контрольные большие носы.

3 Hit Die кенку имеет одно заклинание волшебника 1-го уровня, обычно волшебный снаряд. Каждые 30 дней кенку может использовать изменение формы и сохранять эту форму до семи дней. 4 Hit Die кенку имеет дополнительное заклинание 1-го уровня, часто электрошок. Они получают врожденную способность стать невидимыми без ограничения на продолжительность или частоту использования. 5 Hit Dice лидер кенку получает дополнительное заклинание мага 2-го уровня, обычно зеркальное отражение или паутина, и врожденную способность к вызыванию молнии (то же самое как заклинание священника 3-го уровня).

Логово/Общество: Кенку - скрытная раса, которая живет среди человеческих и получеловеческих рас, но большинство населения, никогда не знают об их присутствии.

Если группа кенку встречена, размер группы определяет его состав. Группа в пять или меньше кенку, содержит два 2-Hit Dice и три кенку 3-Hit Dice. Группа шесть или семь имеет лидера с 4 Hit Dice, три кенку с 3 Hit Dice, а остальные имеют 2 Hit Dice. Группа из восьми кенку добавляет высшего лидера 5 Hit Dice.

Кенку не говорят; хотя они могут издавать птице-подобные пронзительные крики, они - гиббериш. Кенку очевидно связываются друг с другом телепатически. Они имеют большой опыт по части символов, языка знаков и пантомимы.

Кенку могут казатся, дружественными, полезными и даже щедрыми. Они свободно дают сокровище людям и полулюдям, но оно редко подлинно и рушится в пыль в пределах дня. Они могут предлагать неустный совет гуманоидам, но он специально предназначен, чтобы ввести в заблуждение. Он может фактически вести партию в опасности и трудности, которых они могли бы иначе избежать. Как правило большого пальца, кенку имеет только шанс 5% фактически помощи людям.

Фактическая структура общества кенку неуловима. Кенку самостоятельны или отказывается комментировать или лежать. Те логовища кенку, которые встречены, имеют тенденцию быть маленькими подземными камерами или пещерными комплексами. Полагается, что большое подземелье глубины пещер может содержать большие общины кенку, включая индивидуумов 6 Hit Dice или больше и с большими волшебными способностями.

Воспроизводство Кенку подобно таковому больших птиц. Самка лежит откладывает до четырех яиц, которые проклевыаются после 60 дней. Новые птенцы неоперены, беспомощны, и имеют 1 хитпоинт каждый. Птенцы стремительно растут и получают 1 хитпоинт каждый месяц. В пределах шести восьми месяцев они имеют взрослые перья и способны функционировать независимо как 1-Hit Die кенку. В этой точке они могут начинать учиться, чтобы использовать навыки, в которых они нуждаются как взрослые (воровство, сражение, гримировка). Если птенец захвачен, он или испытывает недостаток этого обучения или имеет любые минимальные навыки, которые он приобрел перед захватом.

Более молодые кенку (3 Hit Dice или меньше) опрометчивы и склонны к смелым планам. Они, как известно, проталкивали себя как богов, и собирали подношения прихожан. Старшие кенку более осторожны и хитры, предпочитая похищать богатых людей и полулюдей как источник дохода.

Экология: Выращенные в неволе кенку высоко ценятся как слуги. Яйца Кенку обычно проданы за 250 gp, птенцы за 300-500 gp. Однако, это - форма работорговли, со всеми сопутствующими осложнениями. Если кенку обнаруживает пленных кенку, он будет пытаться тайно спасать пленника и, если возможно, похитить работорговца или владельца. Они будут мстить за убитых кенку.

Приложение III: Мастерские Персонажи (NPC)

Партии NPC.

Чтобы избежать задержек, создайте NPC партии перед игрой. Таблицы позволяют создать такие партии очень быстро и беспристрастно, и Данжон Мастер поощрен делать любые изменения, которые улучшат игру. Таблицы должны рассматриваться отправной точкой.

Типичная NPC партия имеет 2-12 членов – 2-5 главных героев, а остальные оруженосцы или наемники.

**Герои:** Подтаблица Героев обеспечивает типичную структуру партии, ограничивая число и классы, встреченных NPC героев. Определите расу героя (получеловек 20%) и получеловеческие мультиклассы по Расовой Подтаблице (мультиклассовые результаты могут превышать ограничения Подтаблицы Героя).

**Уровень и Снаряжение Героев:** Обычно будут они сопоставимы с таковыми героев, но уровень NPC будет редко превышать 12-ый. Оружие, доспех и снаряжение будут типичны: воин 1-го уровня имел бы пластинчатую или кольчужную броню и минимум вещей. На 2-ом уровне, типичны пластинчатый доспех или латы, богатое оружие и полное снаряжение (много масла, святой воды, зеркал и т.д.). Магия NPC будет использоваться, если вспыхивает сражение. Обратите внимание, что, если мастерские персонажи побеждены, их волшебные изделия войдут в вашу кампанию.

**Заклинания Героев:** Они выбираются Данжон Мастером в зависимости от того, что больше подходит для NPC партии. Волшебники подчинены ограничению известных заклинаний. С заклинателями оруженосцами обращаются аналогично.

**Оруженосцы:** Главные NPC будут иметь около 2-5 оруженосцев, до размера партии, любые оставшиеся – это наемники. Если столкновение происходит ниже 3-го уровня подземелья, все, кто есть с главными NPC будут оруженосцы. Класс и раса оруженосца определяются в зависимости от главных героев. Главным NPC назначены оруженосцы в порядке Обаяния, учитывая совместимость (например, паладин не следовал бы за вором, а рейнджер ниже 8-го уровня не имеет оруженосцев). Уровень оруженосца – треть от его мастера (округлите вверх или вниз). Если уровень мастера выше 8-го, оруженосец имеет 1 дополнительный уровень в 3 полных уровня мастера. Таким образом, маг 5-го уровня имел бы оруженосца 2-го уровня, в то время как маг 11-го уровня будет иметь оруженосца 5-го уровня (4+1). Оруженосцы вооружены также как главные NPC, хотя они не как тяжело бронированы. Их магия примерно такая же как у главных NPC, но обычно менее мощна.

**Наемники:** Для них необходимо мало деталей, кроме количества хитпоинтов. Они часто имеют плохой доспех и мало оружия: например, проклепанная кожа, арбалет и кинжал, или (в лучшем случае) чешуйчатый доспех, щит, копье, длинный меч и рюкзак. Они редко найдены в подземелье ниже 3-го уровня.

Подтаблица Героев

Счет Кубиков Тип Героя\* Максимальное Число в Партии

01-17 Клерик 3

18-20 Друид 2

21-60 Файтер 5

61-62 Паладин 2

63-65 Рейнджер 2

66-86 Волшебник 3

87-88 Специалист 1

89-98 Вор 4

99-00 Бард 1

\* Как правило, 20% их будут нелюди.

Подтаблица Расы

Счет Раса % Мультиклассовых

01-30 Карлики \* 15%

31-55 Эльфы 85% \*\*

56-65 Гномы \* 25%

66-90 Полуэльфы \* 85% \*\*

91-00 Халфлинги \* 10%

\* В злой партии, они будут полуорки (эльфы будут изменническими дроу). Шанс для мультиклассового полуорка 50%: вор/файтер (01-33), клерик/файтер (34-45), или вор/клерик (45-50).

\*\* Если бросок для мультикласса 01-20, герой трех классовый.

**Уровни Мультиклассов:** Для двух классов, вычтите 1 уровень; для трех классов, вычтите 2 уровня. Измените каждый класс вниз к расовому максимуму, если это применимо.

Волшебные Изделия для Партий NPC

Уровень Шанс/Кол-во Изделий/Таблица

1-ый 10% / 1 / I

2-ой 20% / 2 / I

3-ий 30% / 2 / I

10% / 1 / II

4-ый 40% / 2 / I

20% / 1 / II

5-ый 50% / 2 / I

30% / 1 / II

6-ой 60% / 3 / I

40% / 2 / II

7-ой 70% / 3 / I

50% / 2 / II

10% / 1 / III

8-ой 80% / 3 / I

60% / 2 / II

20% / 1 / III

9-ый 90% / 3 / I

70% / 2 / II

30% / 1 / III

10-ый \* / 3 / I

80% / 2 / II

40% / 1 / III

11-ый \* / 3 / I

90% / 2 / II

50% / 1 / III

10% / 1 / IV

12-ый \* / 3 / I

\* / 2 / II

60% / 1 / III

20% / 1 / IV

13th+ \* / 3 / I

\* / 2 / II

\* / 1 / III

60% / 1 / IV

\* Автоматически нуждается в этом без броска.

Используйте случайное определение только, когда любое общее волшебное изделие подходило бы индивидууму. Обратите внимание, что некоторые изделия находятся в группах или многократные.

Волшебные Изделия для Встреченных Персонажей

ТАБЛИЦА I

**Кубик Изделие (d20)**

1 2 Микстуры: полет, лечение

2 2 Микстуры: экстра-лечение, полиморфизм (сам)

3 2 Микстуры: сопротивляемость огню, скорость

4 2 Микстуры: лечение, сила гиганта с холмов

5 2 Микстуры: героизм, неуязвимость

6 2 Микстуры: управление человеком, левитация

7 2 Микстуры: управление животными, уменьшение

8 1 Свиток: 1 заклинание 1-6 Уровня

9 1 Свиток: 2 заклинания 1-4 Уровня

10 1 Свиток: защита от магии

11 1 Кольцо: управление млекопитающими

12 1 Кольцо: +1 защита

13 1 Доспех: +1 кожа

14 1 Щит: +1

15 1 Меч: +1 (никакие специальные характеристики)

16 10 Стрел: +1

17 4 Болта: +1

18 1 Кинжал: +1

19 1 Охотничье копье: +2

20 1 Палица: +1

ТАБЛИЦА II

**Кубик Изделие (d20)**

1 2 Микстуры: масло эфирности, сверхгероизм

2 2 Микстуры: ESP, газообразная форма

3 1 Свиток: 3 заклинания 2-9 или 3-7

4 2 Кольца: сопротивляемость огню, невидимость

5 1 Кольцо: защита +2

6 1 Посох: удара

7 1 Палочка: волшебные снаряды

8 1 Палочка: удивление

9 1 наручи защиты AC 4

10 1 брошка защиты

11 1 плащ эльфийский

12 1 порошок проявления

13 1 статуэтка: сова из серпентина

14 3 охотничьих копья молнии

15 1 фляга мази Кеогтома

16 1 одежда полезных изделий

17 1 набор: +1 кольчуга, щит +2

18 1 набор: кольчуга +3

19 1 Меч: +2 (или +1 со способностями\*)

20 2 Оружия: арбалет скорости, молот +1

ТАБЛИЦА III

**Кубик Изделие (d20)**

1 1 Кольцо: хранение заклинания

2 1 Кольцо: pащита разума

3 1 Жезл: отмена

4 1 Посох: команды

5 1 Палочка: страх

6 1 Палочка: отрицание

7 1 мешок уловок

8 1 обувь скорости

9 1 обувь шагающего и прыгающего

10 1 плащ смещения

11 1 ожерелье снарядов

12 1 трубы коллекторов

13 1 веревка лазания

14 1 веревка запутывания

15 1 скарабей защиты

16 1 набор: латы +2, щит +3

17 1 Щит: +5

18 1 Меч: +3 (или +2 со способностями\*)

19 1 Палица или молоток: +2

20 1 Копье: +2

ТАБЛИЦА IV

**Кубик Изделие (d20)**

1 1 Кольцо: Вызывание джина

2 1 Кольцо: влияние на человека

3 1 Кольцо: отражение заклинаний

4 1 Жезл: разрушение

5 1 Жезл: ужас

6 1 Палочка: молния или огонь

7 1 Палочка: иллюзия

8 1 Посох: гром и молния

9 1 амулет защиты жизни

10 1 куб силы

11 1 колода иллюзий

12 1 очки очарования

13 1 шлем телепортации

14 1 горн уничтожения

15 1 одежда смешивания

16 1 камень удачи

17 1 набор: латы +3, щит +4

18 1 Меч: +4 (или +3 со способностями\*)

19 1 Стрела: убийства (класс)

20 1 Сеть: попадания в ловушку

\* Интеллект, если таковой вообще имеется, не будет превышать 16.

515

515