## Monsters

A monster’s statistics, sometimes referred to as its **stat block**, provide the essential information that you need to run the monster.

**Изменение Существ**

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

#### Размер

A monster can be Tiny, Small, Medium, Large, Huge, or Gargantuan. Таблица категорий размеров показывает, сколько пространства контролирует существо определенного размера в бою. Смотрите *Книгу игрока* для получения дополнительной информации о размере существа и пространстве.

**Size Categories (table)**

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

#### Вид

Вид чудовища говорит о его основополагающей природе. Некоторые заклинания, волшебные предметы, классовые особенности и другие эффекты взаиимодействует в игре особым образом. For example, an *arrow of dragon slaying* deals extra damage not only to dragons but also other creatures of the dragon type, such as dragon turtles and wyverns.

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

**Aberrations** are utterly alien beings. Многие из них имеют врождённые волшебные способности, однако обусловлены они их чужеродным разумом, а не мистическими силами мира. Наиболее известные аберрации — аболеты, бехолдеры, свежеватели разума и слаады.

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

**Небожители** — это существа из Верхних

Планов. Many of them are the servants of deities, employed as messengers or agents in the mortal realm and throughout the planes. Небожители хороши по своей природе, поэтому исключительный небесный, который отклоняется от хорошего выравнивания, является ужасающей редкостью. К небожителям относятся Ангелы, куатлы и пегасы.

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

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

**Элементали** — это существа со стихийных планов. Некоторые существа этого вида представляют собой просто живую массу соответствующей  
стихии, в том числе и существа, которых называют «элементалями». У других есть биологические тела, пропитанные стихийной энергией. The races of genies, including djinn and efreet, form the most important civilizations on the elemental planes. К другим элементным существам относятся азеры, невидимые сталкеры и водяные чудища.

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

**Исчадия** — злобные существа, обитающие на Нижних Планах. Некоторые из них служит богам, но многие в подчинении у архидьяволов и демонических  
повелителей. Evil priests and mages sometimes summon fiends to the material world to do their bidding. Если  
среди небожителей зло — это редкость, то встретить доброе исчадие практически  
невозможно. К исчадиям относятся демоны, дьяволы, адские гончие, ракшасы и юголоты.

**Великаны** возвышаются над людьми и им подобными. Телом  
они похожи на людей, хотя у некоторых могут быть уродства (фоморы) или несколько  
голов (эттины). The six varieties of true giant are hill giants, stone giants, frost giants, fire giants, cloud giants, and storm giants. Кроме того, такие существа, как огры и тролли, являются гигантами.

**Humanoids** are the main peoples of a fantasy gaming world, both civilized and savage, including humans and a tremendous variety of other species. У них есть язык и культура, немного врожденных магических способностей (хотя большинство гуманоидов могут научиться заклинанию) и двуногая форма. Наиболее  
распространённые гуманоидные расы доступны игроку при создании персонажа: это  
люди, дварфы, эльфы и халфлинги. Почти  
столь же многочисленные, но гораздо более дикие и жестокие, и более злые, это  
раса гоблиноидов (гоблины, хобгоблины и медвежатники), орки, гноллы, людоящеры  
и кобольды.

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

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

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

**Нежить**- это некогда живые существа, доведенные до ужасающего состояния нежити посредством практики некромантической магии или какого-то нечестивого проклятия. Undead include walking corpses, such as vampires and zombies, as well as bodiless spirits, such as ghosts and specters.

##### МЕТКИ

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

#### Мировоззрение

A monster’s alignment provides a clue to its disposition and how it behaves in a roleplaying or combat situation. Например, хаотический злой монстр может быть трудно рассуждать и может атаковать персонажей на виду, в то время как нейтральный монстр может быть готов к переговорам. См. *Книга игрока* для описания различных выравниваний.

Мировоззрение, указанное в блоке статистики монстра, используется по умолчанию. Не стесняйтесь отойти от него и изменить мировоззрение так, чтобы это  
удовлетворило потребности вашего приключения. If you want a good-aligned green dragon or an evil storm giant, there’s nothing stopping you.

У некоторых чудовищ может быть указано **любое  
мировоззрение** Другими словами, вы сами выбираете мировоззрение чудовища. Мировоззрение некоторых чудовищ указывает склонность или отвращение монстра к закону, хаосу, добру или злу. For example, a berserker can be any chaotic alignment (chaotic good, chaotic neutral, or chaotic evil), as befits its wild nature.

Многие существа с низким интеллектом не имеют никакого представления о законе или хаосе, добре или зле. Они не делают моральных или этических выборов, а действуют инстинктивно. У этих  
существ нет мировоззрения, что обозначается записью **без мировоззрения**.

#### Уровень Защиты

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

#### Хиты

A monster usually dies or is destroyed when it drops to 0 hit points. For more on hit points, see the *Player’s Handbook*.

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

A monster’s size determines the die used to calculate its hit points, as shown in the Hit Dice by Size table.

#### Кость Хитов от размера

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

Модификатор Телосложения тоже влияет на количество хитов у чудовища. Its Constitution modifier is multiplied by the number of Hit Dice it possesses, and the result is added to its hit points. Например,  
если у чудовища Телосложение 12 (модификатор +1) и 2к8 Костей Хитов, у него  
будет 2к8 + 2 хита (в среднем 11).

#### Speed

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

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

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

##### Копание

Чудовище,  
имеющее скорость копания, может использовать её для передвижения через песок,  
землю, грязь или лёд. A monster can’t burrow through solid rock unless it has a special trait that allows it to do so.

##### Взбирание

A monster that has a climbing speed can use all or part of its movement to move on vertical surfaces. Чудовищу нет необходимости тратить дополнительное движение для лазания.

##### Полет

Чудовище,  
имеющее скорость полёта, может использовать часть или всё передвижение для полёта Some monsters have the ability to **hover**, which makes them hard to knock out of the air (as explained in the rules on flying in the *Player’s Handbook*). Такие чудовища прекращают парение, когда умирают.

##### Swim

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

#### ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Every monster has six ability scores (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, and Charisma) and corresponding modifiers. For more information on ability scores and how they’re used in play, see the *Player’s Handbook*.

#### СПАСБРОСКИ

Запись  
о спасбросках обычно указана у существ, которые хорошо сопротивляются  
определённым видам эффектов. For example, a creature that isn’t easily charmed or frightened might gain a bonus on its Wisdom saving throws. Большинство существ не имеют специальных бонусов для спасательных бросков, и в этом случае этот раздел отсутствует.

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

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

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

#### НАВЫКИ

The Skills entry is reserved for monsters that are proficient in one or more skills. Например, монстр, который очень проницателен и скрытен, может иметь бонусы к проверкам мудрости (восприятие) и ловкости (скрытность).

Бонус навыка-это сумма соответствующего модификатора способностей монстра и его бонуса квалификации, который определяется рейтингом сложности монстра (как показано в таблице бонусов квалификации по рейтингу сложности). Могут применяться и другие модификаторы. Например, у чудовища может быть необычно большой бонус (обычно это удвоенный бонус мастерства), показывающий его большой опыт.

#### Vulnerabilities, Resistances, and Immunities

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

#### Senses

The Senses entry notes a monster’s passive Wisdom (Perception) score, as well as any special senses the monster might have. Special senses are described below.

##### Blindsight

A monster with blindsight can perceive its surroundings without relying on sight, within a specific radius.

Creatures without eyes, such as grimlocks and gray oozes, typically have this special sense, as do creatures with echolocation or heightened senses, such as bats and true dragons.

If a monster is naturally blind, it has a parenthetical note to this effect, indicating that the radius of its blindsight defines the maximum range of its perception.

##### Darkvision

A monster with darkvision can see in the dark within a specific radius. The monster can see in dim light within the radius as if it were bright light, and in darkness as if it were dim light. The monster can’t discern color in darkness, only shades of gray. Many creatures that live underground have this special sense.

#### Tremorsense

A monster with tremorsense can detect and pinpoint the origin of vibrations within a specific radius, provided that the monster and the source of the vibrations are in contact with the same ground or substance. Tremorsense can’t be used to detect flying or incorporeal creatures. Many burrowing creatures, such as ankhegs and umber hulks, have this special sense.

#### Truesight

A monster with truesight can, out to a specific range, see in normal and magical darkness, see invisible creatures and objects, automatically detect visual illusions and succeed on saving throws against them, and perceive the original form of a shapechanger or a creature that is transformed by magic. Furthermore, the monster can see into the Ethereal Plane within the same range.

**Armor, Weapon, and Tool Proficiencies**

Assume that a creature is proficient with its armor, weapons, and tools. If you swap them out, you decide whether the creature is proficient with its new equipment.

For example, a hill giant typically wears hide armor and wields a greatclub. You could equip a hill giant with chain mail and a greataxe instead, and assume the giant is proficient with both, one or the other, or neither.

See the *Player’s Handbook* for rules on using armor or weapons without proficiency.

#### Languages

The languages that a monster can speak are listed in alphabetical order. Sometimes a monster can understand a language but can’t speak it, and this is noted in its entry. A “—” indicates that a creature neither speaks nor understands any language.

##### Telepathy

Telepathy is a magical ability that allows a monster to communicate mentally with another creature within a specified range. The contacted creature doesn’t need to share a language with the monster to communicate in this way with it, but it must be able to understand at least one language. A creature without telepathy can receive and respond to telepathic messages but can’t initiate or terminate a telepathic conversation.

A telepathic monster doesn’t need to see a contacted creature and can end the telepathic contact at any time. The contact is broken as soon as the two creatures are no longer within range of each other or if the telepathic monster contacts a different creature within range. A telepathic monster can initiate or terminate a telepathic conversation without using an action, but while the monster is incapacitated, it can’t initiate telepathic contact, and any current contact is terminated.

A creature within the area of an *antimagic field* or in any other location where magic doesn’t function can’t send or receive telepathic messages.

#### Опасность

A monster’s **challenge rating** tells you how great a threat the monster is. An appropriately equipped and well-rested party of four adventurers should be able to defeat a monster that has a challenge rating equal to its level without suffering any deaths. For example, a party of four 3rd-level characters should find a monster with a challenge rating of 3 to be a worthy challenge, but not a deadly one.

Monsters that are significantly weaker than 1st- level characters have a challenge rating lower than 1. Monsters with a challenge rating of 0 are insignificant except in large numbers; those with no effective attacks are worth no experience points, while those that have attacks are worth 10 XP each.

Some monsters present a greater challenge than even a typical 20th-level party can handle. These monsters have a challenge rating of 21 or higher and are specifically designed to test player skill.

##### Experience Points

The number of experience points (XP) a monster is worth is based on its challenge rating. Typically, XP is awarded for defeating the monster, although the GM may also award XP for neutralizing the threat posed by the monster in some other manner.

Unless something tells you otherwise, a monster summoned by a spell or other magical ability is worth the XP noted in its stat block.

**Experience Points by Challenge Rating (table)**

|  |  |
| --- | --- |
| Опасность | XP |
| 0 | 0 or 10 |
| 1/8 | 25 |
| 1/4 | 50 |
| 1/2 | 100 |
| 1 | 200 |
| 2 | 450 |
| 3 | 700 |
| 4 | 1,100 |
| 5 | 1,800 |
| 6 | 2,300 |
| 7 | 2,900 |
| 8 | 3,900 |
| 14 | 11,500 |
| 15 | 13,000 |
| 16 | 15,000 |
| 17 | 18,000 |
| 18 | 20,000 |
| 19 | 22,000 |
| 20 | 25,000 |
| 21 | 33,000 |
| 22 | 41,000 |
| 23 | 50,000 |
| 24 | 62,000 |
| 25 | 75,000 |

#### Special Traits

Special traits (which appear after a monster’s challenge rating but before any actions or reactions) are characteristics that are likely to be relevant in a combat encounter and that require some explanation.

##### Innate Spellcasting

A monster with the innate ability to cast spells has the Innate Spellcasting special trait. Unless noted otherwise, an innate spell of 1st level or higher is always cast at its lowest possible level and can’t be cast at a higher level. If a monster has a cantrip where its level matters and no level is given, use the monster’s challenge rating.

An innate spell can have special rules or restrictions. For example, a drow mage can innately cast the *levitate* spell, but the spell has a “self only” restriction, which means that the spell affects only the drow mage.

A monster’s innate spells can’t be swapped out with other spells. If a monster’s innate spells don’t require attack rolls, no attack bonus is given for them.

##### Spellcasting

A monster with the Spellcasting special trait has a spellcaster level and spell slots, which it uses to cast its spells of 1st level and higher (as explained in the *Player’s Handbook*). The spellcaster level is also used for any cantrips included in the feature.

The monster has a list of spells known or prepared from a specific class. The list might also include spells from a feature in that class, such as the Divine Domain feature of the cleric or the Druid Circle feature of the druid. The monster is considered a member of that class when attuning to or using a magic item that requires membership in the class or access to its spell list.

A monster can cast a spell from its list at a higher level if it has the spell slot to do so. For example, a drow mage with the 3rd-level *lightning bolt* spell can cast it as a 5th-level spell by using one of its 5th-level greater or lesser threat than suggested by its challenge rating.

##### Psionics

A monster that casts spells using only the power of its mind has the psionics tag added to its Spellcasting or Innate Spellcasting special trait. This tag carries no special rules of its own, but other parts of the game might refer to it. A monster that has this tag typically doesn’t require any components to cast its spells.

#### Действия

When a monster takes its action, it can choose from the options in the Actions section of its stat block or use one of the actions available to all creatures, such as the Dash or Hide action, as described in the *Player’s Handbook*.

##### Melee and Ranged Attacks

The most common actions that a monster will take in combat are melee and ranged attacks. These can be spell attacks or weapon attacks, where the “weapon” might be a manufactured item or a natural weapon, such as a claw or tail spike. For more information on different kinds of attacks, see the *Player’s Handbook*.

***Creature vs. Target.*** The target of a melee or ranged attack is usually either one creature or one target, the difference being that a “target” can be a creature or an object.

***Hit.*** Any damage dealt or other effects that occur as a result of an attack hitting a target are described after the “*Hit*” notation. You have the option of taking average damage or rolling the damage; for this reason, both the average damage and the die expression are presented.

***Miss.*** If an attack has an effect that occurs on a miss, that information is presented after the “*Miss:*” notation.

#### Multiattack

A creature that can make multiple attacks on its turn has the Multiattack action. A creature can’t use Multiattack when making an opportunity attack, which must be a single melee attack.

#### Ammunition

A monster carries enough ammunition to make its ranged attacks. You can assume that a monster has 2d4 pieces of ammunition for a thrown weapon attack, and 2d10 pieces of ammunition for a projectile weapon such as a bow or crossbow.

### Реакции

If a monster can do something special with its reaction, that information is contained here. If a creature has no special reaction, this section is absent.

### Limited Usage

Some special abilities have restrictions on the number of times they can be used.

***X/Day***. The notation “X/Day” means a special ability can be used X number of times and that a monster must finish a long rest to regain expended uses. For example, “1/Day” means a special ability can be used once and that the monster must finish a long rest to use it again.

***Recharge X–Y***. The notation “Recharge X–Y” means a monster can use a special ability once and that the ability then has a random chance of recharging during each subsequent round of combat. At the start of each of the monster’s turns, roll a d6. If the roll is one of the numbers in the recharge notation, the monster regains the use of the special ability. The ability also recharges when the monster finishes a short or long rest.

For example, “Recharge 5–6” means a monster can use the special ability once. Then, at the start of the monster’s turn, it regains the use of that ability if it rolls a 5 or 6 on a d6.

***Recharge after a Short or Long Rest***. This notation means that a monster can use a special ability once and then must finish a short or long rest to use it again.

**Grapple Rules for Monsters**

Many monsters have special attacks that allow them to quickly grapple prey. When a monster hits with such an attack, it doesn’t need to make an additional ability check to determine whether the grapple succeeds, unless the attack says otherwise.

A creature grappled by the monster can use its action to try to escape. To do so, it must succeed on a Strength (Athletics) or Dexterity (Acrobatics) check against the escape DC in the monster’s stat block. If no escape DC is given, assume the DC is 10 + the monster’s Strength (Athletics) modifier.

#### Equipment

A stat block rarely refers to equipment, other than armor or weapons used by a monster. A creature that customarily wears clothes, such as a humanoid, is assumed to be dressed appropriately.

You can equip monsters with additional gear and trinkets however you like, and you decide how much of a monster’s equipment is recoverable after the creature is slain and whether any of that equipment is still usable. A battered suit of armor made for a monster is rarely usable by someone else, for instance.

If a spellcasting monster needs material components to cast its spells, assume that it has the material components it needs to cast the spells in its stat block.

### Legendary Creatures

A legendary creature can do things that ordinary creatures can’t. It can take special actions outside its turn, and it might exert magical influence for miles around.

If a creature assumes the form of a legendary creature, such as through a spell, it doesn’t gain that form’s legendary actions, lair actions, or regional effects.

#### Legendary Actions

A legendary creature can take a certain number of special actions—called legendary actions—outside its turn. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature’s turn. A creature regains its spent legendary actions at the start of its turn. It can forgo using them, and it can’t use them while incapacitated or otherwise unable to take actions. If surprised, it can’t use them until after its first turn in the combat.

#### A Legendary Creature’s Lair

A legendary creature might have a section describing its lair and the special effects it can create while there, either by act of will or simply by being present. Such a section applies only to a legendary creature that spends a great deal of time in its lair.

##### Lair Actions

If a legendary creature has lair actions, it can use them to harness the ambient magic in its lair. On initiative count 20 (losing all initiative ties), it can use one of its lair action options. It can’t do so while incapacitated or otherwise unable to take actions. If surprised, it can’t use one until after its first turn in the combat.

##### Regional Effects

The mere presence of a legendary creature can have strange and wondrous effects on its environment, as noted in this section. Regional effects end abruptly or dissipate over time when the legendary creature dies.