## Различные Существа

Это приложение содержит характеристики различных животных, насекомых и прочих тварей. Блоки статистики организованы в алфавитном порядке по имени существа.

### Существа (A-C)

#### Обезьяна

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 19 (3к8 + 6)

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 14 (+2) | 14 (+2) | 6 (−2) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки**  Атлетика +5, Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

***Камень***. *Атака дальнобойным оружием:* +5 к попаданию, дистанция 25/50 футов, одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

#### Пробужденный кустарник

*Небольшое растение, без мировоззрения*

**Класс защиты** 9

**Хиты** 10 (3к6)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 8 (−1) | 11 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Уязвимость к урону** огонь

**Сопротивление урону** колющий

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** один язык известный его создателю

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Ложный облик***. Пока куст остается неподвижным, он неотличим от обычного куста.

**Действия**

***Полосование***. *Атака оружием ближнего боя:* +1 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 (1к4 − 1) режущего урона.

**Пробужденный куст** - это обычный куст, наделенный разумом и подвижностью заклинанием *пробуждение* или подобной магией.

#### Пробужденное Дерево

*Огромное растение, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 59 (7к12 + 14)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 6 (−2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Уязвимость к урону** огонь

**Сопротивление урону** дробящий, колющий

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** один язык известный его создателю

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Ложный облик***. Пока дерево остается неподвижным, оно неотличимо от обычного дерева.

**Действия**

***Крушащий удар***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (3к6 + 4) дробящего урона

**Пробужденное дерево** - это обычное дерево, наделенное разумом и подвижностью заклинанием *пробуждения* или подобной магией.

#### Топороклюв

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) режущего урона.

**Топороклюв** - это высокая нелетающая птица с сильными ногами и тяжелым клиновидным клювом. Он имеет неприятный характер и склонен нападать на любое незнакомое существо, которое бродит слишком близко.

#### Бабуин

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

Хиты **3 (1к6)**

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 14 (+2) | 11 (+0) | 4 (−3) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Тактика Стаи***. Бабуин совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник бабуина.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +1 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 (1к4 − 1) колющего урона.

#### Барсук

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 3 (1к4 + 1)

**Скорость** 20 футов, копания 5 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 4 (−3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Чувства** Тёмное зрение 30 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острый Нюх.*** Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

#### Летучая мышь

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 5 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 15 (+2) | 8 (−1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 4 (−3) |

**Чувства** Слепозрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Эхолокация***. Летучая мышь не может использовать свое слепозрение пока оглушена.

***Острый Слух.*** Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +0 к попаданию, Досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 1 колющего урона.

#### Черный медведь

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 19 (3к8 + 6)

**Скорость** 40 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Острый Нюх.*** Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Мультиатака***. Медведь совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) режущего урона.

#### Мерцающий пёс

*Средний фей, законопослушный добрый*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 17 (+3) | 12 (+1) | 10 (+0) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Восприятия +3, Скрытность +5

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки**  язык мерцающих псов, понимает Сильван, но не может говорить на нем

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Пес совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основаные на слухе или обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона.

***Телепортация (Перезарядка 4-6).*** Пес волшебным образом телепортируется вместе со всем снаряжением, которое носит или держит, на расстояние до 40 футов в свободное пространство, которое он видит. До или после телепортации, пес может сделать один атаку укусом.

**мерцающий пёс**получил свое название за способность исчезать и возникать в другом месте. Он использует эту для нападения и для уклонения от вражеских атак. Мерцающие псы питают давнюю ненависть к ускользающим зверям и нападают на них едва увидев.

#### Кровавый Ястреб

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 7 (2к6)

**Скорость** 10 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 14 (+2) | 10 (+0) | 3 (−4) | 14 (+2) | 5 (−3) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Острое Зрение***. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении.

***Тактика Стаи***. Ястреб совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник ястреба.

**Действия**

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Получив свое название из-за своих малиновых перьев и агрессивного характера, **кровавый ястреб** бесстрашно нападает практически на любое животное, пронзая его своим похожим на кинжал клювом. Кровавые ястребы собираются вместе в большом количестве, атакуя стаей.

#### Кабан

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 9 (−1) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Атака с разбега***. Если кабан переместится по крайней мере на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадет по ней атакой клыками, цель получает дополнительные 3 (1к6) режущего урона. Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок Силы КС 11 или быть сбитым с ног (распластано).

***Неустанность (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Если хиты кабана снижаются до 0 при получении 7 урона или меньше, то вместо этого они снижаются до 1 хита.

**Действия**

***Бивень***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) режущего урона.

#### Бурый медведь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 34 (4к10 + 12)

**Скорость** 40 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 2 (−4) | 13 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острый Нюх.*** Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Мультиатака***. Медведь совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) режущего урона.

#### Верблюд

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 9

**Хиты** 15 (2к10 + 4)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 8 (−1) | 14 (+2) | 2 (−4) | 8 (−1) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное Восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) дробящего урона.

#### Кошка

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 40 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острый Нюх.*** Кошка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 режущего урона.

#### Удав

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 13 (2к10 + 2)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Чувства**, слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Сдавливание***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона, и цель захвачена (КС освобождения 14). Пока длится захват, существо обездвижено, а удав не может сдавить другую цель.

#### Краб

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 20 футов, плавание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 11 (+0) | 10 (+0) | 1 (−5) | 8 (−1) | 2 (−4) |

**Навыки** Скрытность +2

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Земноводное*** Краб может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 дробящего урона

#### Крокодил

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 20 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Скрытность +2

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Задержка дыхания*** Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона, и цель захвачена (КС освобождения 12). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, и крокодил не может укусить другую цель.

### Существа (D-F)

#### Пёс смерти

*Среднее чудовище, нейтрально злое*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 39 (6к8 + 12)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 14 (+2) | 14 (+2) | 3 (−4) | 13 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +4

**Чувства** темнозрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Двуглавая***. Собака совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия) и спасброски против глухоты, испуга, лишения сознания, ослепления, очарования и ошеломления.

**Действия**

***Мультиатака***. Собака делает два атаки укусом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 12 против болезни или стать отравленным до тех пор, пока болезнь не будет излечена. По истечении каждых 24 часов существо должно повторить спасбросок, уменьшая свой максимум хитов на 5 (1к10) в случае провала. Это уменьшение длится до тех пор, пока болезнь не будет излечена. Существо умирает, если болезнь уменьшает его максимум хитов до 0.

**Пёс смерти** - это уродливая двуглавая гончая, которая бродит по равнинам и пустыням. Ненависть пылает в его сердце, а любовь к пожиранию гуманоидной плоти заставляет нападать на путников и исследователей. Слюна пса смерти переносит болезнь, из-за которой плоть жертвы медленно отгнивает от костей.

#### Олень

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 4 (1к8)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 16 (+3) | 11 (+0) | 2 (−4) | 14 (+2) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.

#### Свирепый волк

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 37 (5к10 + 10)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

***Тактика Стаи***. Волк совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано).

#### Тягловая Лошадь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 10 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) дробящего урона.

#### Орёл

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

Хиты **3 (1к6)**

**Скорость** 10 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 2 (−4) | 14 (+2) | 7 (−2) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острое Зрение***. Орел совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) режущего урона.

#### Слон

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 76 (8к12 + 24)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 22 (+6) | 9 (−1) | 17 (+3) | 3 (−4) | 11 (+0) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 4 (1100 опыта)

***Затаптывание*** Если слон перемещается по крайней мере на 20 футов прямо к существу, а  затем в тот же ход попадёт по нему атакой бивнями, цель должна совершить спасбросок КС 12 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, слон может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку топтанием.

**Действия**

***Рог***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 19 (3к8 + 6) колющего урона

***Топтание***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно распластаное существо. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона

#### Лось

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 13 (2к10 + 2)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Атака с разбега***. Если лось переместится по крайней мере на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадет по ней атакой тараном, цель получит 7 (2к6) дополнительного урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано).

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание*: 6 (1к6 + 3) дробящего урона.

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно лежащее существо. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) дробящего урона.

#### Летающая Змея

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14

**Хиты** 5 (2к4)

**Скорость** 30 футов, полет 60 футов, плавание 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 4 (−3) | 18 (+4) | 11 (+0) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Чувства**,слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Пролет***. Змея не провоцирует атаку по возможности, когда улетает из досягаемости врага.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона плюс 7 (3к4) урона ядом.

**Летающая змея** - это ярко окрашенная крылатая змея, обитающая в отдаленных джунглях. Туземцы и культисты иногда приручают летающих змей, чтобы они служили посланниками, доставляющими свитки, завернутые в их кольца.

#### Лягушка

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 20 футов, плавание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 1 (−5) | 13 (+1) | 8 (−1) | 1 (−5) | 8 (−1) | 3 (−4) |

**Навыки** Восприятие +1, Скрытность +3

**Чувства** Тёмное зрение 30 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 0 (0 опыта)

***Земноводное*** Лягушка может дышать воздухом и водой.

***Прыжок с места*** . Лягушка прыгает в длину до 10 футов, а в высоту-до 5 футов, с разбегом или без него.

У **лягушки** нет эффективных атак. Она питается мелкими насекомыми и обычно обитает вблизи воды, на деревьях или под землей. Статистика лягушки также может быть использована для представления **жабы**.

### Существа (G-I)

#### гигантская обезьяна

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 157 (15к12 + 60)

**Скорость** 40 футов, лазание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 14 (+2) | 18 (+4) | 7 (−2) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Атлетика +9, Восприятие +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 7 (2900 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Обезьяна совершает две атаки кулаком.

***Кулак***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) дробящего урона

***Камень***. *Атака оружием дальнего боя:* +9 к попаданию, дальность 50/100 футов, одна цель. *Попадание:* 30 (7к6 + 6) дробящего урона.

#### Гигантский Барсук

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 13 (2к8 + 4)

**Скорость** 30 футов, копание 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 10 (+0) | 15 (+2) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Чувства** Тёмное зрение 30 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый Нюх.*** Барсук совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Мультиатака***. Барсук делает две атаки: одну укусом, а другую когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (2к4 + 1) режущего урона.

#### Гигантская Летучая Мышь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 22 (4к10)

**Скорость** 10 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 16 (+3) | 11 (+0) | 2 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** Слепозрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Эхолокация***. Летучая мышь не может использовать свое слепозрение пока оглушена.

***Острый Слух.*** Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

#### Гигантский кабан

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 42 (5к10 + 15)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 10 (+0) | 16 (+3) | 2 (−4) | 7 (−2) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное Восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Атака с разбега***. Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадёт по ней атакой бивнем, цель дополнительно получает 7 (2к6) режущего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано).

***Неустанность (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Если хиты кабана снижаются до 0 при получении 7 урона или менее, они вместо этого уменьшаются до 1.

**Действия**

***Бивень***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона.

#### Гигантская Сороконожка

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 4 (1к6 + 1)

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 14 (+2) | 12 (+1) | 1 (−5) | 7 (−2) | 3 (−4) |

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона, и цель должна успешно выполнить спасбросок Телосложения КС 11, при провале она получает 10(3к6)ядовитого урона., а при успехе - половину этого урона. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабильной, но отравленной в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализована во время такого отравления.

#### Гигантский удавГигантская Змея-Констриктор

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 60 (8к12 + 8)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 14 (+2) | 12 (+1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Навыки** Скрытность+5

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одно существо. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона.

***Сдавливание***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Сдавливание:* 13 (2к8 + 4) дробящего урона и цель захвачена (КС освобождения 16). Пока длится захват, существо обездвижено, а удав не может сдавить другую цель.

#### Гигантский Краб

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 15 (+2) | 11 (+0) | 1 (−5) | 9 (−1) | 3 (−4) |

**Навыки** Скрытность +4

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Земноводное*** Краб может дышать воздухом и водой.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона, и цель захвачена (КС освобождения 11). У краба есть два когтя, каждый из которых может схватить только одну цель.

#### Гигантский Крокодил

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 85 (9к12 + 27)

**Скорость** 30 футов, плавание 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 9 (−1) | 17 (+3) | 2 (−4) | 10 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Задержка дыхания*** Крокодил может задерживать дыхание до 30 минут.

**Действия**

***Мультиатака***. Крокодил делает два атаки: одну укусом и вторую хвостом.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (3к10 + 5) колющего урона и цель захвачена (КС освобождения 16). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, и крокодил не может укусить другую цель.

***Хвост***. *Атака оружием ближнего боя:* +8 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель, не захваченная крокодилом. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок Силы КС 16 или быть сбитым с ног (распластано).

#### Гигантский орел

*Большой зверь, нейтральный добрый*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 26 (4к10 + 4)

**Скорость** 10 футов, полет 80 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 17 (+3) | 13 (+1) | 8 (−1) | 14 (+2) | 10 (+0) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** язык гигантских орлов, понимает всеобщий и ауран, но говорить на них не может.

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острое Зрение***. Орел совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении.

**Действия**

***Мультиатака***. Орел делает две атаки: одну клювом, другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) режущего урона.

**Гигантский орел** - благородное существо, которое говорит на своем родном языке и понимает речь на общем языке. Спаривающаяся пара гигантских орлов обычно имеет до четырех яиц или молодых в своем гнезде (относитесь к молодым как к нормальным орлам).

#### Гигантский лось

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 42 (5к12 + 10)

**Скорость** 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 16 (+3) | 14 (+2) | 7 (−2) | 14 (+2) | 10 (+0) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** Гигантских Лосей, понимает общий, эльфийский и лесной, но не может говорить на них

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Атака с разбега***. Если лось переместится по крайней мере на 20 футов по прямой к цели, а затем в тот же ход попадет по ней атакой тараном, цель получит 7 (2к6) дополнительного урона. Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок КС 14 или быть сбитым с ног (распластано).

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно лежащее существо. *Попадание:* 22 (4к8 + 4) дробящего урона.

Величественный **гигантский лось** настолько редок, что его появление часто воспринимается как предзнаменование важного события, такого как рождение короля. Легенды рассказывают о богах, которые принимают форму гигантского лося, когда посещают материальный план. Поэтому многие культуры считают, что охотиться на этих существ-значит навлекать на себя божественный гнев.

#### Гигантский Огненный Жук

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 4 (1к6 + 1)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 10 (+0) | 12 (+1) | 1 (−5) | 7 (−2) | 3 (−4) |

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Освещение***. Жук излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +1 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к6 − 1) рережущего урона..

**Гигантский огненный жук** - это ночное существо, которое получило свое название от пары светящихся желез, испускающих свет. Шахтеры и искатели приключений ценят этих существ, потому что железы гигантского огненного жука продолжают проливать свет в течение 1к6 дней после смерти жука. Гигантские огненные жуки чаще всего встречаются под землей и в темных лесах.

#### Гигантская Лягушка

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 18 (4к8)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 13 (+1) | 11 (+0) | 2 (−4) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +3

**Чувства** Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Земноводное*** Лягушка может дышать воздухом и водой.

***Прыжок с места*** . Как с разбегом, так и без него, гигантская лягушка может прыгнуть в длину на расстояние до 20 футов или в высоту на расстояние до 10 футов.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, и цель захвачена (КС освобождения 11). Пока длится захват, существо обездвижено, а лягушка не может укусить другую цель.

***Проглатывание***. Лягушка делает одну атаку укусом против схваченной ею цели маленького или меньше размера. Если атака попадает, цель проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченная цель ослеплена и обездвижено, у нее полное укрытие от атак и других эффектов вне лягушки, и она получает 5 (2к4) кислотного урона в начале каждого хода лягушки. Лягушка может одновременно проглотить только одну цель.

Если лягушка умирает, проглоченное существо больше не обездвижено ею и может сбежать из трупа, использовав 5 футов движения, выходя распластаным.

#### Гигантский козел

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Атака с разбега***. Если козел движется по крайней мере на 20 футов прямо к цели, а затем поражает ее атакой тарана на том же повороте, цель получает дополнительно 5 (2к4) дробящего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано).

***Крепконогий*** Козел совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) дробящего урона.

#### Гигантская гиена

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 14 (+2) | 14 (+2) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Буйство***. Когда гиена уменьшает существо до 0 хитов атакой ближнего боя на своем ходу, гиена может бонусным действием переместиться на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона.

#### Гигантская ящерица

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Чувства**Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

На **гигантской ящерице** можно ездить верхом или использовать в качестве тяглового животного. Ящеролюди также держат их в качестве домашних животных, а подземные гигантские ящерицы используются дроу, дуэргарами и другими в качестве верховых и вьючных животных.

#### Гигантский Осьминог

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 52 (8к10 + 8)

**Скорость** 10 футов, плавание 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 13 (+1) | 13 (+1) | 4 (−3) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +5

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Задержка дыхания*** Находясь вне воды, осьминог может задерживать дыхание на 1 час.

***Подводный Камуфляж***. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытности), находясь под водой.

***Подводное дыхание***. Осьминог может дышать только под водой.

**Действия**

***Щупальца***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 15 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона Если цель - существо, оно схвачено (КС освобождения 16). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, и осьминог не может использовать свои щупальца на другой цели.

***Чернильное облако (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Облако чернил в радиусе 20 футов распространяется вокруг осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

#### Гигантская Сова

*Крупный зверь, нейтральный*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 5 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 8 (−1) | 13 (+1) | 10 (+0) |

**Навыки** Восприятие +5, Скрытность +4

**Чувства** темнозрение 120 футов, пассивное восприятие 15

**Языки** язык гигантских сов, понимает общий, эльфийский и сильван, но не может говорить на них

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Пролет***. Сова не провоцирует возможные атаки, когда улетает из зоны досягаемости врага.

***Острое зрение и слух***. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или зрении.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (2к6 + 1) режущего урона.

**Гигантские совы** часто дружат с феями и другими лесными существами и являются стражами их лесных владений.

#### Гигантская Ядовитая Змея

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 18 (+4) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 11, получив 10 (3к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

#### Гигантская крыса

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 7 (2к6)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 15 (+2) | 11 (+0) | 2 (−4) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Острый Нюх.*** Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Тактика Стаи***. Крыса совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник крысы.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

###### Вариант: Больные Гигантские Крысы

Некоторые гигантские крысы переносят ужасные болезни, которые они распространяют своими укусами. Больная гигантская крыса имеет показатель опасности 1/8 (25 опыта) и следующее действие вместо своей обычной атаки укуса.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения КС 10 или заболеть. До тех пор, пока болезнь не будет излечена, цель не может восстановить Хиты кроме как магическими средствами, и максимум хитов цели уменьшается на 3 (1к6) каждые 24 часа. Если максимум хитов цели падает до 0 в результате этого заболевания, то

#### Гигантский Скорпион

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 15 (естественный доспех)

**Хиты** 52 (7к10 + 14)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 13 (+1) | 15 (+2) | 1 (−5) | 9 (−1) | 3 (−4) |

**Чувства** Слепозрение 60 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

**Действия**

***Мультиатака***. Скорпион совершает три атаки: две когтями и одну жалом.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) дробящего урона, и цель захвачена (побег КС 12). У Скорпиона есть два когтя, каждым из которых он может схватить только одну цель.

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 12, получив 22 (4к10) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

#### Гигантский Морской Конек

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 16 (3к10)

**Скорость** 0 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 15 (+2) | 11 (+0) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Атака с разбега***. Если морской конь переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, а потом попадет по ней атакой тараном в тот же ход, цель получит дополнительно 7 (2к6) дробящего урона. Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок Силы КС 11 или быть сбитым с ног (распластано).

***Подводное дыхание***. Морской конек может дышать только под водой.

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) дробящего урона.

Как и их меньшие сородичи, **гигантские морские коньки** - застенчивые разноцветные рыбы с удлиненными телами и загнутыми хвостами. Водные эльфы тренируют их как скакунов.

#### Гигантская Акула

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 126 (11к12 + 55)

**Скорость** 0 футов, плавание 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 23 (+6) | 11 (+0) | 21 (+5) | 1 (−5) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Восприятие +3

**Органы чувств** слепозрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 5 (1800 опыта)

***Кровавое бешенство***. Акула совершает с преимуществом броски атаки ближнего боя против любого существа, у которого хиты ниже максимума.

***Подводное дыхание***. Акула может дышать только под водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +9 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 22 (3к10 + 6) колющего урона.

**Гигантская акула** достигает 30 футов в длину и обычно обитает в глубоких океанах. Совершенно бесстрашный, он охотится на все, что пересекает его путь, включая китов и корабли.

#### Гигантский паук

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14 (естественный доспех)

**Хиты** 26 (4к10 + 4)

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 16 (+3) | 12 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Скрытность +7

**Чувства** слепозрение 10 футов, темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Паучьи лапы***. На паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.

***Чутьё паутины***. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное расположение каждого существа, контактирующего стой же паутиной.

***Ходьба по паутине***. Паук игнорирует ограничения движения, вызванные паутиной.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 11, получив 9 (2к8) ядовитого урона при неудаче или вдвое меньше урона при успешном. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабильной, но отравленной в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализована во время такого отравления.

***Паутина (перезарядка 5-6)***. *Атака оружием дальнего боя:* +5 к попаданию, дальность 30/60 футов, одно существо. *Попадание:* Цель обездвижена паутиной. Действием обездвиженная цель может сделать проверку Силы КС 12, разрывая паутину на успехе. Паутина также может быть атакована и уничтожена (КЗ 10; хиты 5; уязвимость к повреждению огнем; иммунитет к урону ядом, психическому и дробящему.

Чтобы заманить добычу в ловушку, **гигантский паук** плетет сложную паутину или выпускает из своего брюшка липкие нити паутины. Гигантские пауки чаще всего встречаются под землей, устраивая свои логова на потолках или в темных, заполненных паутиной щелях. Такие логова часто украшены гирляндами из паутинных коконов, удерживающих прошлые жертвы.

#### Гигантская Жаба

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 39 (6к10 + 6)

**Скорость** 20 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 13 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Чувства**Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Земноводное*** Жаба может дышать воздухом и водой.

***Прыжок с места*** . Жаба прыгает в длину до 20 футов, а в высоту - до 10 футов, с разбегом или без него.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона плюс 5 (1к10) урона ядом и цель захвачена (КС освобождения 13). До тех пор, пока этот захват не закончится, цель удерживается, и жаба не может укусить другую цель.

***Проглатывание***. Жаба делает одну атаку укуса против средней или меньшей цели, с которой она борется. Если атака попадает, цель проглатывается, и захват заканчивается. Проглоченная цель ослеплена и сдержана, она имеет полное прикрытие от атак и других эффектов вне жабы, и она получает 10 (3к6) кислотных повреждений в начале каждого поворота жабы. Жаба может проглотить только одну цель за раз.

Если жаба умирает, проглоченное существо перестаёт быть обездвижено, и может высвободиться из трупа, потратив 5 футов перемещения, выходя распластаным.

#### Гигантский Гриф

*Большой зверь, нейтральное злой*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 22 (3к10 + 6)

**Скорость** 10 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 15 (+2) | 6 (−2) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** понимает Общий но не может говорить

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острое зрение и обоняние***. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении или обонянии.

***Тактика Стаи***. Гриф совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

**Действия**

***Мультиатака***. Стервятник совершает две атаки: одну клювом, а другую когтями.

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (2к6 + 2) режущего урона.

**Гигантский стервятник** обладает развитым интеллектом и злобными наклонностями. В отличие от своих меньших сородичей, он нападет на раненое существо, чтобы ускорить его конец. Гигантские стервятники, как известно, преследуют жаждущее, голодное существо в течение нескольких дней, чтобы насладиться его страданиями.

#### Гигантская Оса

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 10 футов, полет 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 10 (+0) | 14 (+2) | 10 (+0) | 1 (−5) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

**Действия**

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 11, получив 10 (3к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабильной, но отравленной в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализована во время такого отравления.

#### Гигантская куница

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 9 (2к8)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 16 (+3) | 10 (+0) | 4 (−3) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Навыки** Восприятия +3, Скрытность +5

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Ласка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

#### Гигантский Волк-Паук

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 40 футов, лазание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 16 (+3) | 13 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятия +3, Скрытность +7

**Чувства** слепозрение 10 футов, темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Паучьи лапы***. На паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.

***Чутьё паутины***. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное расположение каждого существа, контактирующего стой же паутиной.

***Ходьба по паутине***. Паук игнорирует ограничения движения, вызванные паутиной.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 11, получив 7 (2к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабильной, но отравленной в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализована во время такого отравления.

Меньше гигантского паука, **гигантский паук-волк** охотится на добычу на открытой местности или прячется в норе или расщелине, или в скрытой полости под мусором.

#### Козёл

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 4 (1к8)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 10 (+0) | 11 (+0) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Атака с разбега***. Если козел движется по крайней мере на 20 футов прямо к цели, а затем поражает ее атакой тарана на том же повороте, цель получает дополнительно 2 (1к4) дробящего урона.. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске силы КС 10 или быть сбитым с ног (распластано).

***Крепконогий*** Козел совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

**Действия**

***Таран***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) дробящего урона.

#### ястреб

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 10 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 16 (+3) | 8 (−1) | 2 (−4) | 14 (+2) | 6 (−2) |

**Навыки** +4

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острое Зрение***. Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 режущего урона.

#### Охотничья акула

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 0 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 13 (+1) | 15 (+2) | 1 (−5) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Кровавое бешенство***. Акула совершает с преимуществом броски атаки ближнего боя против любого существа, у которого хиты ниже максимума.

***Подводное дыхание***. Акула может дышать только под водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Меньше гигантской акулы, но крупнее и свирепее рифовой акулы, **Охотничья акула** обитает в глубоких водах. Обычно она охотится в одиночку, но несколько охотничьих акул могут питаться в одном и том же районе. Полностью взрослая Охотничья акула имеет длину от 15 до 20 футов.

#### Гиена

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 5 (1к8 + 1)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 11 (+0) | 13 (+1) | 12 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 5 (−3) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Тактика Стаи***. Гиена совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник гиены.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) колющего урона.

### Существа (J-L)

#### Шакал

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

Хиты **3 (1к6)**

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 15 (+2) | 11 (+0) | 3 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Шакал совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

***Тактика Стаи***. Шакал совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник шакала.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +1 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 (1к4 – 1) колющего урона.

#### косатка

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 90 (12к12 + 12)

**Скорость** 0 футов, плавание 60 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 19 (+4) | 10 (+0) | 13 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** слепозрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Эхолокация***. Оглушенный кит не может пользоваться своим слепым зрением.

***Задержка дыхания*** Кит может задержать дыхание на 30 минут.

***Острый Слух.*** Кит совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона.

#### Лев

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 26 (4к10 + 4)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 13 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** +3, Скрытность +6

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острый Нюх.*** Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Тактика Стаи***. Лев совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник льва.

***Наскок***. Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой когтями в тот же ход, эта цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, Лев может бонусным действием совершить одну атаку укусом против нее.

***Прыжок с разбега***. С 10-футовым разбегом Лев может прыгать в длину на 25 футов.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) режущего урона.

#### Ящерица

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 20 футов, лазание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 11 (+0) | 10 (+0) | 1 (−5) | 8 (−1) | 3 (−4) |

**Органы чувств** Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

### Существа (М-О)

#### мамонт

*Огромный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 126 (11к12 + 55)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 24 (+7) | 9 (−1) | 21 (+5) | 3 (−4) | 11 (+0) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 6 (2300 опыта)

***Затаптывание*** Если мамонт перемещается по крайней мере на 20 футов прямо к существу, а  затем в тот же ход попадёт по нему атакой бивнями, цель должна пройти испытание Силы КС 18 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, мамонт может бонусным действием совершить атаку топтанием.

**Действия**

***Рог***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. *Попадание:* 25 (4к8 + 7) колющего урона.

***Топтание***. *Атака оружием ближнего боя:* +10 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно распластаное существо. *Попадание:* 29 (4к10 + 7) дробящего урона

**Мамонт** - это слоноподобное существо с густым мехом и длинными бивнями. Более коренастые и свирепые, чем обычные слоны, мамонты обитают в самых разных климатических зонах-от субарктических до субтропических.

#### Мастиф

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 5 (1к8 + 1)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Мастиф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) колющего урона. Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок Силы КС 11 или быть сбитым с ног (распластано).

**Мастифы** - впечатляющие гончие, ценимые гуманоидами за их преданность и остроту чувств. Мастифы могут быть обучены как сторожевые собаки, охотничьи собаки и боевые собаки. Халфлинги и другие маленькие гуманоиды ездят на них верхом.

#### Мул

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Вьючное животное*** Мул считается Большим животным с целью определения его грузоподъемности.

***Крепконогий*** Мул совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

#### Осьминог

*Маленький зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

Хиты **3 (1к6)**

**Скорость** 5 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 4 (−3) | 15 (+2) | 11 (+0) | 3 (−4) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятие +2, Скрытность +4

**Чувства** Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Задержка дыхания*** Находясь вне воды, осьминог может задерживать дыхание на 30 минут.

***Подводный Камуфляж***. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытности), находясь под водой.

***Подводное дыхание***. Осьминог может дышать только под водой.

**Действия**

***Щупальца***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 дробящего урона и цель захвачена (КС освобождения 10). Пока этот захват не закончится, осьминог не сможет использовать свои щупальца на другой цели.

***Чернильное облако (перезаряжается после короткого или длительного отдыха)***. Облако чернил в радиусе 5 футов распространяется вокруг осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

#### Сова

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 5 футов, полет 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 13 (+1) | 8 (−1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +3

**Чувства** темнозрение 120 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Пролет***. Сова не провоцирует возможные атаки, когда улетает из зоны досягаемости врага.

***Острое зрение и слух***. Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или зрении.

**Действия**

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 1 режущего урона.

### Существа (П-Р)

#### Пантера

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 13 (3к8)

**Скорость** 50 футов, лазание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (−4) | 14 (+2) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +6

**Чувства** пассивное Восприятие 14

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый Нюх.*** Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Наскок***. Если пантера переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой когтями в тот же ход, эта цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 12 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, пантера может бонусным действием совершить одну атаку укусом против нее.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) режущего урона.

#### Исчезающий паук

*Большое чудовище, Без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 32 (5к10 + 5)

**Скорость** 30 футов, лазание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 15 (+2) | 12 (+1) | 6 (−2) | 10 (+0) | 6 (−2) |

**Навыки** Скрытность +6

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 3 (700 опыта)

***Эфирный скачок***. Паук может бонусным действием магическим образом переместиться с Материального Плана на Эфирный План, или наоборот.

***Паучьи лапы***. На паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.

***Ходьба по паутине***. Паук игнорирует ограничения движения, вызванные паутиной.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона, и цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 11, получив 18 (4к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остается стабильной, но отравленной в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализована во время такого отравления.

**Исчезающий паук** обладает магической способностью переходить на Эфирный План и возвращаться обратно.  Он появляется из ниоткуда и быстро исчезает после нападения. Из-за того, что он перемещается по Эфирному Плану перед возвращением на Материальный План, кажется, что он телепортируется.

#### Ядовитая змея

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 2 (1к4)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 16 (+3) | 11 (+0) | 1 (−5) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Чувства**, слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 10, получая 5 (2к4) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

#### Белый медведь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 42 (5к10 + 15)

**Скорость** 40 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 20 (+5) | 10 (+0) | 16 (+3) | 2 (−4) | 13 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Острый Нюх.*** Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Мультиатака***. Медведь совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона.

#### Пони

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/8 (25 опыта)

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) дробящего урона

#### Квиппер

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 0 футов, плавание 40 футов.

**СИЛ ЛВК ВЫН**

2 (−4) 16 (+3) 9 (−1)

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Кровавое бешенство***. Квиппер совершает с преимуществом броски атаки ближнего боя против любого существа, у которого хиты ниже максимума.

***Подводное дыхание***. Квиппер может дышать только под водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

Квиппер - **это** плотоядная рыба с острыми зубами. Квипперы могут адаптироваться к любой водной среде, включая холодные подземные озера. Они часто собираются в рои; статистика для роя квипперов представлена дальше в этом приложении.

#### Крыса

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 11 (+0) | 9 (−1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Чувства**Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острый Нюх.*** Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +0 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

#### Ворон

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 10 футов, полет 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 14 (+2) | 8 (−1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Мимикрия***. Ворон может имитировать простые звуки, которые он слышал, такие как шепот человека, плач ребенка или чириканье животного. Существо, которое слышит звуки, может сказать, что это имитация при успешной проверке мудрости (Проницательности) КС 10.

**Действия**

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

#### Рифовая Акула

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 22 (4к8 + 4)

**Скорость** 0 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 14 (+2) | 13 (+1) | 13 (+1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятие +2

**Чувства** слепозрение 30 футов, пассивное Восприятие 12

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Тактика Стаи***. Акула совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник акулы.

***Подводное дыхание***. Акула может дышать только под водой.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Меньшие по размеру, чем гигантские акулы и охотничьи акулы, **рифовые акулы** обитают на мелководье и коралловых рифах, собираясь небольшими стаями для охоты. Взрослый экземпляр имеет длину от 6 до 10 футов.

#### Носорог

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 45 (6к10 + 12)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 21 (+5) | 8 (−1) | 15 (+2) | 2 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Атака с разбега***. Если носорог переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой рогом в тот же ход, цель получит дополнительно 9 (2к8) дробящего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 15 или быть сбитым с ног (распластано).

**Действия**

***Рог***. *Атака оружием ближнего боя:* +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) дробящего урона

#### Скаковая лошадь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 13 (2к10 + 2)

**Скорость** 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (2к4 + 3) дробящего урона.

### Существа (S-U)

#### Саблезубый Тигр

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 52 (7к10 + 14)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 14 (+2) | 15 (+2) | 3 (−4) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** +3, Скрытность +6

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Острый Нюх.*** Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Наскок***. Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой когтями в тот же ход, эта цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 14 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, тигр может бонусным действием совершить одну атаку укусом против нее.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (1к10 + 5) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к6 + 5) режущего урона.

#### Скорпион

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11 (естественный доспех)

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 10 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 11 (+0) | 8 (−1) | 1 (−5) | 8 (−1) | 2 (−4) |

**Чувства** слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 9

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

**Действия**

***Жало***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 1 колющего урона, и цель должна совершить спасбросок Телосложения КС 9, получая 4 (1к8) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

#### Морской конек

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 0 футов, плавание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 1 (−5) | 12 (+1) | 8 (−1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 2 (−4) |

**Чувства** пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 0 (0 опыта)

***Подводное дыхание***. Морской конек может дышать только под водой.

#### Паук

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 20 футов, лазание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 2 (−4) | 14 (+2) | 8 (−1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 2 (−4) |

**Навыки** Скрытность +4

**Чувства**Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Паучьи лапы***. На паука не распространяются ограничения перемещения, вызванные паутиной.

***Чутьё паутины***. Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное расположение каждого существа, контактирующего стой же паутиной.

***Ходьба по паутине***. Паук игнорирует ограничения движения, вызванные паутиной.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 1 колющего урона, и цель должна успешно совершить спасбросок Телосложения КС 9 или получить 2 (1к4) урона от яда.

#### Рой летучих мышей

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 0 футов, полет 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 5 (−3) | 15 (+2) | 10 (+0) | 2 (−4) | 12 (+1) | 4 (−3) |

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Чувства** Слепозрение 60 футов, пассивное восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Эхолокация***. Рой не может использовать свое слепозрение, будучи оглушенным.

***Острый Слух.*** Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе.

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной летучей мыши. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Действия**

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 5 (2к4) колющего урона или 2 (1к4) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов.

#### Рой насекомых

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 12 (естественный доспех)

**Хиты** 22 (5к8)

**Скорость** 20 футов, лазание 20 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 13 (+1) | 10 (+0) | 1 (−5) | 7 (−2) | 1 (−5) |

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Органы чувств** слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного насекомого. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Действия**

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +3 к попаданию, досягаемость 0 футов, одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 10 (4к4) колющего урона или 5 (2к4) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов.

###### Вариант: Рои Насекомых

Различные виды насекомых могут собираться в РОИ, и каждый Рой имеет особые характеристики, описанные ниже.

***Рой жуков***. Рой жуков получает скорость копания 5 футов.

***Рой многоножек***. Существо, уменьшенное до 0 хиты роем сороконожек, стабильно, но отравлено в течение 1 часа, даже после восстановления хитов, и парализовано пока таким образом отравлено.

***Рой пауков***. Рой пауков имеет следующие дополнительные черты.

*Паучье лазанье.* Рой может карабкаться по сложным поверхностям, в том числе вверх ногами на потолках, без необходимости проверять способность.

*Чутьё паутины.* Находясь в контакте с паутиной, Рой знает точное местоположение любого другого существа, находящегося в контакте с той же паутиной.

*Ходьба по паутине.* Рой игнорирует ограничения движения, вызванные паутиной.

***Рой ос***. Рой ос имеет скорость перемещения 5 футов, скорость полета 30 футов и никакой скорости лазания.

#### Рой ядовитых змей

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 14

**Хиты** 36 (8к8)

**Скорость** 30 футов, плавание 30 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 8 (−1) | 18 (+4) | 11 (+0) | 1 (−5) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Чувства**, слепозрение 10 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 2 (450 опыта)

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной змеи. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Действия**

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов. Цель должна выполнить спасбросок Телосложения КС 10, получая 14 (4к6) урона ядом при провале или половину этого урона при успехе.

#### Рой Квипперов

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 28 (8к8 − 8)

**Скорость** 0 футов, плавание 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 13 (+1) | 16 (+3) | 9 (−1) | 1 (−5) | 7 (−2) | 2 (−4) |

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 8

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Кровавое бешенство***. Рой совершает с преимуществом броски атаки ближнего боя против любого существа, у которого хиты ниже максимума.

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного квиппера. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

***Подводное дыхание***. Рой может дышать только под водой.

**Действия**

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 0 футов, одно существо в пространстве роя. *Попадание:* 14 (4к6) колющего урона или 7 (2к6) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов.

#### Рой крыс

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 24 (7к8 − 7)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 9 (−1) | 11 (+0) | 9 (−1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 3 (−4) |

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Чувства**Темнозрение 30 футов, пассивное восприятие 10

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый Нюх.*** Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечной крысы. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Действия**

***Укусы***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 0 футов, одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов.

#### Стая воронов

*Средний Рой крошечных зверей, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 24 (7к8 − 7)

**Скорость** 10 футов, полет 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 6 (−2) | 14 (+2) | 8 (−1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Восприятие +5

**Сопротивление урону** колющий, режущий, дробящий

**Иммунитет к состояниям: очарованный**, испуганный, схваченный, парализованный, окаменевший, распластаный, обездвиженый, ошеломленный.

**Чувства** пассивное Восприятие 15

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Рой.*** Рой может занимать пространство другого существа и наоборот, и рой может двигаться через любое отверстие, достаточно большое для крошечного ворона. Рой не может восстанавливать хиты или получать временные хиты.

**Действия**

***Клювы.*** *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель в пространстве роя. *Попадание:* 7 (2к6) колющего урона или 3 (1к6) колющего урона, если у роя половина или меньше хитов.

#### Тигр

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс защиты** 12

**Хиты** 37 (5к10 + 10)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 17 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 3 (−4) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** +3, Скрытность +6

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острый Нюх.*** Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на обонянии.

***Наскок***. Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой когтями в тот же ход, эта цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, тигр может бонусным действием совершить одну атаку укусом против нее.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 8 (1к10 + 3) колющего урона.

***Когти***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) режущего урона.

### Существа (V-Z)

#### Стервятник

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 10

**Хиты** 5 (1к8 + 1)

**Скорость** 10 футов, полет 50 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 7 (−2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 4 (−3) |

**Навыки** Восприятие +3

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острое зрение и обоняние***. Гриф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на зрении или обонянии.

***Тактика Стаи***. Гриф совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник грифа.

**Действия**

***Клюв***. *Атака оружием ближнего боя:* +2 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 2 (1к4) колющего урона.

#### боевая лошадь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 11

**Хиты** 19 (3к10 + 3)

**Скорость** 60 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивное Восприятие 11

**Языки** —

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Затаптывание*** Если лошадь переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели а потом попадет по ней атакой копытами в тот же ход, эта цель должна успешно совершить спасбросок Силы КС 14 или быть сбитым с ног (распластано). Если цель распластана, лошадь может бонусным действием совершить одну атаку копытами против нее.

**Действия**

***Копыта***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) дробящего урона

#### Ласка

*Крошечный зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13

**Хиты** 1 (1к4-1)

**Скорость** 30 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 3 (−4) | 16 (+3) | 8 (−1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 3 (−4) |

**Навыки** Восприятия +3, Скрытность +5

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Ласка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 колющего урона.

#### Зимний Волк

*Большое чудовище, нейтрально злое*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 75 (10к10 + 20)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 18 (+4) | 13 (+1) | 14 (+2) | 7 (−2) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыкы** Восприятие +5, Скрытность +3

**Иммунитет к урону** холод

**Чувства** пассивное восприятие 15 **Языки** Общий, Гигантский, язык зимних волков **Опасность** 3 (700 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

***Тактика Стаи***. Волк совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

***Снежный камуфляж***. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытности), сделанных, чтобы спрятаться в снежной местности.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +6 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок КС 14 или быть сбитым с ног (распластано).

***Холодное дыхание (Перезарядка 5-6)***. Волк выдыхает порыв ледяного ветра 15-футовым конусом. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок Ловкости КС 12, получив 18 (4к8) урона от холода при провале или вдвое меньше урона при успехе.

Обитающий в арктике **зимний волк** такого же размера, как и страшный волк, но у него белоснежный мех и бледно-голубые глаза. Ледяные гиганты используют этих злых существ в качестве охранников и охотничьих товарищей, применяя смертоносное дыхание Волков против своих врагов. Зимние волки общаются друг с другом с помощью рычания и лая, но они говорят на общем и гигантском достаточно хорошо, чтобы следить за простыми разговорами.

#### Волк

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 11 (2к8 + 2)

**Скорость** 40 футов.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** +3, Скрытность +4

**Чувства** пассивное восприятие 13

**Языки** —

**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

***Тактика Стаи***. Волк совершает броски атаки с преимуществом, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (2к4 + 2) колющего урона Если цель - существо, оно должно успешно совершить спасбросок Силы КС 11 или быть сбитым с ног (распластано).

#### Варг

*Большое чудовище, нейтрально злое*

**Класс Защиты** 13 (естественный доспех)

**Хиты** 26 (4к10 + 4)

**Скорость** 50 футов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МУД | ХАР |
| 16 (+3) | 13 (+1) | 13 (+1) | 7 (−2) | 11 (+0) | 8 (−1) |

**Навыки** +4

**Чувства** темнозрение 60 футов, пассивное восприятие 14

**Языки** гоблинский, язык варгов

**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Острый слух и обоняние***. Варг совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятия), основанные на слухе или обонянии.

**Действия**

***Укус***. *Атака оружием ближнего боя:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) колющего урона. Если цель - существо, оно должно преуспеть в спасброске Силы КС 13 или быть сбитым с ног (распластано).

**Варг** - злой хищник, который наслаждается охотой и пожиранием существ, более слабых, чем он сам. Коварные и злобные, варги бродят по отдаленной пустыне или воспитываются гоблинами и хобгоблинами. Эти существа используют варгов в качестве скакунов, но варг повернется против своего наездника, если почувствует, что с ним плохо обращаются или он недоедает. Ворги говорят на своем родном языке и гоблинском, а некоторые учатся говорить и на общем.