## Чудовища

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

**Изменение Существ**

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

#### Размер

Существо может быть Крошечным, Маленьким, Средним, Большим, Огромным или Гигантским. Таблица Категорий размеров показывает, сколько пространства контролирует существо определенного размера в бою. Смотрите *Книгу игрока* для получения дополнительной информации о размере существа и пространстве.

**Категории размеров (таблица)**

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

#### Тип

Вид чудовища говорит о его основополагающей природе. Определенные заклинания, магические предметы, классовые особенности и другие эффекты в игре особым образом взаимодействуют с существами определенного типа. Например, *стрела убийства драконов* причиняет дополнительный урон не только драконам, но и другим существам с видом «дракон»,  
таким как дракочерепаха и виверна.

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

**Аберрации** — абсолютно чужеродные существа. Многие из них обладают врожденными магическими способностями, почерпнутыми из инопланетного разума существа, а не из мистических сил мира. Наиболее известные аберрации — аболеты, бехолдеры, свежеватели разума и слаады.

**Звери** - это негуманоидные существа, которые являются естественной частью фантастической экологии. Некоторые из них обладают магическими способностями, но большинство из них неразумны и лишены какого-либо общества или языка. Звери включают в себя все разновидности обычных животных, динозавров и гигантские версии животных.

**Небожители** - это существа, обитающие в Верхних

Самолеты. Многие из них являются слугами божеств, нанятыми в качестве посланников или агентов в царстве смертных и на всех планах. Небожители добры по своей природе, поэтому исключительный небожитель, который отклоняется от правильного выравнивания, является ужасающей редкостью. Небожители включают ангелов, куатлей и пегасов.

**Конструкции** создаются, а не рождаются. Некоторые из них запрограммированы своими создателями на выполнение простого набора инструкций, в то время как другие наделены разумом и способны к независимому мышлению. Големы - это культовые конструкции. Многие существа, обитающие на внешнем плане Механикуса, такие как модроны, являются конструкциями, созданными из сырья плана по воле более могущественных существ.

**Драконы** - это крупные рептилоидные существа древнего происхождения и огромной силы. Истинные драконы, в том числе добрые металлические драконы и злые цветные драконы, очень умны и обладают врожденной магией. Также в этой категории находятся существа, отдаленно связанные с настоящими драконами, но менее могущественные, менее разумные и менее магические, такие как виверны и псевдодраконы.

**Элементалы** - это существа, обитающие на элементальных планах. Некоторые существа этого типа представляют собой немногим больше, чем одушевленные массы соответствующих им элементов, включая существ, просто называемых элементалами. У других есть биологические формы, наполненные элементарной энергией. Расы джиннов, включая джиннов и ифритов, образуют наиболее важные цивилизации на элементальных планах. Другие стихийные существа включают азеров, невидимых сталкеров и водяных чудаков.

**Феи** - волшебные существа, тесно связанные с силами природы. Они обитают в сумеречных рощах и туманных лесах. В некоторых мирах они тесно связаны с Миром Фейри, также называемым Миром Фейри. Некоторые из них также встречаются на Внешних Планах, особенно на планах Арбореи и Звериных Земель. К фейри относятся дриады, пикси и сатиры.

**Демоны** - это злобные создания, обитающие на Низших Планах. Некоторые из них являются слугами божеств, но гораздо больше трудятся под руководством архидьяволов и принцев демонов. Злые священники и маги иногда вызывают демонов в материальный мир, чтобы выполнить их приказы. Если злой небожитель - редкость, то добрый злодей почти немыслим. Изверги включают демонов, дьяволов, адских псов, ракшасов и юголотов.

**Гиганты** возвышаются над людьми и им подобными. Они похожи на людей по форме, хотя у некоторых есть несколько голов (эттины) или уродства (фомориане). Шесть разновидностей настоящих гигантов - это горные гиганты, каменные гиганты, ледяные гиганты, огненные гиганты, облачные гиганты и штормовые гиганты. Кроме того, такие существа, как людоеды и тролли, являются гигантами.

**Гуманоиды** - это основные народы фэнтезийного игрового мира, как цивилизованные, так и дикие, включая людей и огромное разнообразие других видов. У них есть язык и культура, мало врожденных магических способностей, если таковые вообще имеются (хотя большинство гуманоидов могут научиться колдовству), и двуногая форма. Наиболее распространенные гуманоидные расы наиболее подходят в качестве игровых персонажей: люди, гномы, эльфы и халфлинги. Почти столь же многочисленными, но гораздо более дикими и жестокими и почти одинаково злыми являются расы гоблиноидов (гоблинов, хобгоблинов и багбиров), орков, гноллов, ящеров и кобольдов.

**Чудовища** — это монстры в самом строгом смысле этого слова - пугающие существа, которые не являются обычными, не совсем естественными и почти никогда не бывают доброкачественными. Некоторые из них являются результатом неудачных магических экспериментов (например, совиные медведи), а другие являются результатом ужасных проклятий (включая минотавров и юань-ти). Они не поддаются категоризации и в некотором смысле служат универсальной категорией для существ, которые не вписываются ни в один другой тип.

**Илы** - это студенистые существа, которые редко имеют фиксированную форму. В основном они обитают под землей, обитают в пещерах и подземельях и питаются отбросами, падалью или существами, которым не повезло оказаться у них на пути. Кровяные пудинги и желатиновые кубики - одни из самых узнаваемых блюд.

**Растения** в этом контексте являются растительными существами, а не обычной флорой. Большинство из них являются амбулаторными, а некоторые - плотоядными. Квинтэссенцией растений являются неуклюжий курган и треант. Грибковые существа, такие как газовая споры и микониды, также попадают в эту категорию.

**Нежить** - это некогда живые существа, доведенные до ужасающего состояния нежити с помощью некромантической магии или какого-то нечестивого проклятия. Нежить включает в себя ходячие трупы, такие как вампиры и зомби, а также бестелесных духов, таких как призраки и призраки.

##### Теги

Монстр может иметь один или несколько тегов, добавленных к его типу в круглых скобках. Например, орк имеет *гуманоидный (орковый)* тип. Теги, заключенные в скобки, обеспечивают дополнительную категоризацию для определенных существ. У тегов нет собственных правил, но что-то в игре, например магический предмет, может ссылаться на них. Например, копье, которое особенно эффективно в борьбе с демонами, сработает против любого монстра, у которого есть метка демона.

#### Мировоззрение

Расположение монстра дает ключ к пониманию его характера и того, как он ведет себя в ролевой или боевой ситуации. Например, с хаотическим злым монстром может быть трудно договориться, и он может атаковать персонажей на месте, в то время как нейтральный монстр может быть готов к переговорам. Смотрите *Руководство игрока* для описания различных расстановок.

Выравнивание, указанное в блоке характеристик монстра, используется по умолчанию. Не стесняйтесь отступать от него и изменять расстановку монстров в соответствии с потребностями вашей кампании. Если вы хотите хорошо выровненного зеленого дракона или злого штормового гиганта, вас ничто не остановит.

Некоторые существа могут иметь **любую ориентацию**. Другими словами, вы выбираете ориентацию монстра. Запись выравнивания какого-либо монстра указывает на склонность или отвращение к закону, хаосу, добру или злу. Например, берсерк может иметь любое хаотичное мировоззрение (хаотично-доброе, хаотично-нейтральное или хаотично-злое), что логично, исходя из его дикой природы.

Многие существа с низким интеллектом не имеют представления о законе или хаосе, добре или зле. Они не делают морального или этического выбора, а скорее действуют инстинктивно. У этих  
существ нет мировоззрения, что обозначается записью **без мировоззрения**.

#### Класс Защиты

Чудовище, которое носит доспех или использует щит, имеет Класс Защиты (КЗ), который учитывает его доспех, щит и ловкость. В противном случае AC монстра зависит от его модификатора ловкости и естественной брони, если таковая имеется. Если у монстра есть естественная броня, он носит броню или носит щит, это указывается в скобках после его значения AC.

#### Очки попадания

Монстр обычно умирает или уничтожается, когда его количество очков жизни падает до 0. Подробнее о хитпоинтах читайте в *Руководстве игрока*.

Очки жизни монстра представлены как в виде кубика, так и в виде среднего числа. Например, монстр с 2d8 хит-пойнтами имеет в среднем 9 хит-пойнтов (2 × 4½).

Размер монстра определяет кубик, используемый для расчета его очков попадания, как показано в таблице попаданий кубиков по размеру.

#### Отбивайте кубики по размеру

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер монстра | Ударьте Кубиком | Средний HP на матрицу |
| Крошечный | d4 | 2½ |
| Маленький | d6 | 3½ |
| Средний | d8 | 4½ |
| Большой | d10 | 5½ |
| Огромный | d12 | 6½ |
| Гигантский | d20 | 10½ |

Модификатор конституции монстра также влияет на количество очков жизни, которые у него есть. Его модификатор конституции умножается на количество кубиков попадания, которыми он обладает, и результат добавляется к его очкам попадания. Например, если у монстра телосложение 12 (+1 модификатор) и 2d8 хитовых кубиков, у него 2d8 + 2 хитовых очка (в среднем 11).

#### Скорость

Скорость монстра говорит вам, как далеко он может продвинуться в свой ход. Для получения дополнительной информации о скорости см. *Руководство игрока*.

У всех существ есть скорость ходьбы, просто называемая скоростью монстра. Существа, у которых нет наземной формы передвижения, имеют скорость ходьбы 0 футов.

У некоторых существ есть один или несколько из следующих дополнительных режимов передвижения.

##### Нора

Монстр, обладающий скоростью рытья, может использовать эту скорость для передвижения по песку, земле, грязи или льду. Монстр не может зарыться в твердую скалу, если у него нет особой черты, которая позволяет ему это делать.

##### Взбираться

Монстр, обладающий скоростью подъема, может использовать все или часть своего движения для перемещения по вертикальным поверхностям. Монстру не нужно тратить лишние движения, чтобы подняться.

##### Летать

Монстр, обладающий скоростью полета, может использовать все или часть своего движения для полета. Некоторые монстры обладают способностью **парить**, из-за чего их трудно сбить с воздуха (как объясняется в правилах полета в *Руководстве игрока*). Такой монстр перестает парить, когда умирает.

##### Плавать

Монстру, обладающему скоростью плавания, не нужно тратить дополнительные движения, чтобы плавать.

#### Оценки способностей

У каждого монстра есть шесть показателей способностей (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие модификаторы. Для получения дополнительной информации о показателях способностей и о том, как они используются в игре, см. *Руководство игрока*.

#### Спасительные броски

Запись о Спасительных бросках зарезервирована для существ, которые умеют сопротивляться определенным видам эффектов. Например, существо, которое нелегко очаровать или напугать, может получить бонус за свои спасброски Мудрости. У большинства существ нет специальных бонусов за спасительный бросок, и в этом случае этот раздел отсутствует.

Бонус за спасительный бросок - это сумма соответствующего модификатора способностей монстра и его бонуса за мастерство, который определяется рейтингом сложности монстра (как показано в таблице "Бонус за мастерство по рейтингу сложности").

**Бонус за мастерство в зависимости от рейтинга сложности (таблица)**

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

#### Навыки

Запись Навыков зарезервирована для монстров, владеющих одним или несколькими навыками. Например, монстр, который очень проницателен и скрытен, может иметь бонусы к проверкам Мудрости (Восприятие) и Ловкости (Скрытность).

Бонус за умение - это сумма соответствующего модификатора способностей монстра и его бонуса за мастерство, который определяется рейтингом сложности монстра (как показано в таблице "Бонус за мастерство по рейтингу сложности"). Могут применяться и другие модификаторы. Например, монстр может иметь больший, чем ожидалось, бонус (обычно удваивающий его бонус за мастерство), чтобы учесть его повышенный опыт.

#### Уязвимости, сопротивления и Иммунитеты

Некоторые существа обладают уязвимостью, сопротивляемостью или невосприимчивостью к определенным типам повреждений. Определенные существа даже устойчивы или невосприимчивы к урону от немагических атак (магическая атака - это атака, нанесенная заклинанием, магическим предметом или другим магическим источником). Кроме того, некоторые существа невосприимчивы к определенным условиям.

#### Чувства

Запись "Чувства" отмечает оценку пассивной мудрости (восприятия) монстра, а также любые особые чувства, которыми может обладать монстр. Особые чувства описаны ниже.

##### Слепой взгляд

Монстр с слепым зрением может воспринимать окружающее, не полагаясь на зрение, в пределах определенного радиуса.

Существа без глаз, такие как гримлоки и серые тины, обычно обладают этим особым чувством, как и существа с эхолокацией или обостренными чувствами, такие как летучие мыши и настоящие драконы.

Если монстр от природы слеп, у него есть примечание в скобках на этот счет, указывающее, что радиус его слепого зрения определяет максимальный диапазон его восприятия.

##### Темное видение

Монстр с темным зрением может видеть в темноте в определенном радиусе. Монстр может видеть в тусклом свете в радиусе действия, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как если бы это был тусклый свет. Монстр не может различать цвета в темноте, только оттенки серого. Многие существа, живущие под землей, обладают этим особым чувством.

#### Ощущение тремора

Монстр с треморсенсом может обнаружить и точно определить источник вибраций в пределах определенного радиуса, при условии, что монстр и источник вибраций находятся в контакте с одной и той же землей или веществом. Треморсенсор нельзя использовать для обнаружения летающих или бестелесных существ. Многие роющие существа, такие как анкхеги и амбровые громадины, обладают этим особым чувством.

#### Истинное зрение

Монстр с истинным зрением может в определенном диапазоне видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимых существ и объекты, автоматически обнаруживать визуальные иллюзии и успешно выполнять спасброски против них, а также воспринимать исходную форму оборотня или существа, которое трансформируется с помощью магии. Кроме того, монстр может видеть в Эфирном Плане в пределах того же диапазона.

**Навыки владения броней, оружием и инструментами**

Предположим, что существо хорошо владеет своей броней, оружием и инструментами. Если вы поменяете их местами, вы решите, хорошо ли существо владеет своим новым снаряжением.

Например, горный гигант обычно носит доспехи из шкуры и владеет большой дубиной. Вместо этого вы могли бы снабдить горного гиганта кольчугой и большим топором и предположить, что гигант владеет и тем, и другим, или ни тем, ни другим.

Правила использования брони или оружия без навыков см. в *Руководстве игрока*.

#### Языки

Языки, на которых может говорить монстр, перечислены в алфавитном порядке. Иногда монстр может понимать язык, но не может говорить на нем, и это отмечено в его записи. Знак “—” указывает на то, что существо не говорит и не понимает ни одного языка.

##### Телепатия

Телепатия - это магическая способность, которая позволяет монстру мысленно общаться с другим существом в пределах определенного диапазона. Контактирующему существу не нужно говорить на одном языке с монстром, чтобы общаться с ним таким образом, но оно должно понимать хотя бы один язык. Существо, лишенное телепатии, может получать телепатические сообщения и отвечать на них, но не может начать или завершить телепатический разговор.

Монстру-телепату не нужно видеть существо, с которым он контактирует, и он может прервать телепатический контакт в любое время. Контакт прерывается, как только два существа больше не находятся в пределах досягаемости друг друга или если телепатический монстр контактирует с другим существом в пределах досягаемости. Монстр-телепат может инициировать или прервать телепатический разговор без использования действия, но пока монстр выведен из строя, он не может инициировать телепатический контакт, и любой текущий контакт прекращается.

Существо, находящееся в зоне *антимагического поля* или в любом другом месте, где магия не действует, не может отправлять или получать телепатические сообщения.

#### Вызов

**Рейтинг сложности** монстра показывает вам, насколько велика угроза, которую представляет монстр. Соответствующим образом экипированная и хорошо отдохнувшая группа из четырех искателей приключений должна быть в состоянии победить монстра, у которого рейтинг сложности равен его уровню, не понеся никаких смертей. Например, группа из четырех персонажей 3-го уровня должна найти монстра с рейтингом сложности 3, чтобы быть достойным вызовом, но не смертельным.

Монстры, которые значительно слабее персонажей 1-го уровня, имеют рейтинг сложности ниже 1. Монстры с рейтингом сложности 0 незначительны, за исключением большого количества; те, у кого нет эффективных атак, не стоят очков опыта, в то время как те, у кого есть атаки, стоят 10 очков опыта каждый.

Некоторые монстры представляют собой более сложную задачу, с которой может справиться даже типичная партия 20-го уровня. Эти монстры имеют рейтинг сложности 21 или выше и специально разработаны для проверки навыков игрока.

##### Очки опыта

Количество очков опыта (XP), которое получает монстр, зависит от его рейтинга сложности. Как правило, XP присуждается за победу над монстром, хотя GM может также присуждать XP за нейтрализацию угрозы, исходящей от монстра каким-либо другим способом.

Если что-то не говорит вам об обратном, монстр, вызванный заклинанием или другой магической способностью, стоит опыта, указанного в его блоке характеристик.

**Очки опыта по рейтингу сложности (таблица)**

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

#### Особенности

Особые черты (которые появляются после оценки сложности монстра, но до каких-либо действий или реакций) - это характеристики, которые, вероятно, будут иметь значение в боевом столкновении и которые требуют некоторого объяснения.

##### Врожденное колдовство

Монстр с врожденной способностью творить заклинания обладает Врожденной особой чертой Заклинания. Если не указано иное, врожденное заклинание 1-го уровня или выше всегда разыгрывается на самом низком возможном уровне и не может быть разыграно на более высоком уровне. Если у монстра есть кантрип, где его уровень имеет значение, а уровень не задан, используйте рейтинг сложности монстра.

Врожденное заклинание может иметь особые правила или ограничения. Например, маг-дроу может врожденно использовать заклинание *левитации*, но у заклинания есть ограничение “только для себя”, что означает, что заклинание воздействует только на мага-дроу.

Врожденные заклинания монстра нельзя заменить другими заклинаниями. Если врожденные заклинания монстра не требуют бросков атаки, бонус за атаку за них не дается.

##### Колдовство

Монстр со специальной чертой Заклинания имеет уровень заклинателя и слоты заклинаний, которые он использует для произнесения своих заклинаний 1-го уровня и выше (как описано в *Руководстве игрока*). Уровень заклинателя также используется для любых заклинаний, включенных в функцию.

У монстра есть список заклинаний, известных или подготовленных из определенного класса. Список также может включать заклинания из функции этого класса, такие как функция Божественного домена клирика или функция Круга друида друида. Монстр считается членом этого класса при настройке или использовании магического предмета, для которого требуется членство в классе или доступ к его списку заклинаний.

Монстр может произнести заклинание из своего списка на более высоком уровне, если у него есть слот для заклинаний для этого. Например, маг-дроу с заклинанием *молнии* 3-го уровня может разыграть его как заклинание 5-го уровня, используя одно из его заклинаний 5-го уровня большей или меньшей угрозы, чем указано в его рейтинге сложности.

##### Псионика

Монстр, который произносит заклинания, используя только силу своего разума, имеет метку псионики, добавленную к его Заклинанию или Врожденной специальной черте Заклинания. Этот тег не содержит собственных особых правил, но другие части игры могут ссылаться на него. Монстр, у которого есть этот тег, обычно не требует никаких компонентов для произнесения своих заклинаний.

#### Действия

Когда монстр предпринимает свои действия, он может выбрать один из вариантов в разделе "Действия" своего блока статистики или использовать одно из действий, доступных для всех существ, таких как действие "Тире" или "Скрыть", как описано в *Руководстве игрока*.

##### Атаки ближнего и дальнего боя

Наиболее распространенные действия, которые монстр будет предпринимать в бою, - это атаки ближнего боя и дальнего боя. Это могут быть атаки заклинаниями или атаки оружием, где “оружие” может быть изготовленным предметом или естественным оружием, таким как коготь или шип хвоста. Для получения дополнительной информации о различных видах атак см. *Руководство игрока*.

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

***Попадание.*** Любой нанесенный урон или другие эффекты, возникающие в результате атаки, поражающей цель, описываются после обозначения “*Попадания*”. У вас есть выбор: причинить средний урон или бросить кость; именно поэтому указаны оба значения.

***Промах.*** Если атака имеет эффект, возникающий при промахе, эта информация представляется после обозначения “*Промах:*”.

#### Мультиатака

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

#### Боеприпасы

Монстр несет достаточно боеприпасов, чтобы совершать свои дальние атаки. Вы можете предположить, что у чудовища есть 2к4 единицы метательного оружия и 2к10 боеприпасов для стрелкового оружия, такого как лук или арбалет.

### Реакции

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

### ОГРАНИЧЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Некоторые особые свойства имеют ограничение по количеству использований.

***Х / День***. Обозначение “X /Day” означает, что специальная способность может быть использована X раз и что монстр должен закончить длительный отдых, чтобы восстановить израсходованные ресурсы. Например «1/день» означает, что особое умение может быть использовано только один раз в день, после чего чудовище должно окончить продолжительный отдых, чтобы воспользоваться им снова.

***Перезарядка X–Y.*** Примечание «Перезарядка X–Y» означает, что чудовище может использовать особое умение один раз, и что это умение может с некоторым шансом перезарядиться в следующем раунде боя. В начале каждого хода монстра бросайте d6. Если в результате броска выпало одно из указанных в примечании чисел, чудовище восстанавливает использованное особое умение. Способность также перезаряжается, когда монстр заканчивает короткий или длительный отдых.

Например, “Перезарядка 5-6” означает, что монстр может использовать специальную способность один раз. Затем, в начале хода монстра, он восстанавливает использование этой способности, если бросает 5 или 6 на d6.

***Зарядитесь энергией после короткого или длительного отдыха***. Это обозначение означает, что монстр может использовать специальную способность один раз, а затем должен закончить короткий или длительный отдых, чтобы использовать ее снова.

**Правила схватки для монстров**

Многие монстры обладают особыми атаками, которые позволяют им быстро схватывать добычу. Когда монстр атакует такой атакой, ему не нужно выполнять дополнительную проверку способностей, чтобы определить, успешен ли захват, если в атаке не указано иное.

Существо, схваченное монстром, может использовать его действие, чтобы попытаться убежать. Чтобы сделать это, он должен преуспеть в проверке силы (легкая атлетика) или Ловкости (акробатика) по сравнению с escape DC в блоке характеристик монстра. Если escape DC не задан, предположим, что DC равен 10 + модификатору Силы монстра (атлетика).

#### Оборудование

Блок характеристик редко относится к снаряжению, кроме брони или оружия, используемого монстром. Предполагается, что существо, которое обычно носит одежду, например гуманоид, одето соответствующим образом.

Вы можете снабдить монстров дополнительным снаряжением и безделушками, как вам нравится, и вы решаете, какую часть снаряжения монстра можно восстановить после убийства существа и можно ли использовать какое-либо из этого снаряжения. Например, потрепанный доспех, сделанный для монстра, редко может быть использован кем-то другим.

Если монстру-заклинателю нужны материальные компоненты для разыгрывания своих заклинаний, предположим, что у него есть материальные компоненты, необходимые для разыгрывания заклинаний в его блоке характеристик.

### ЛЕГЕНДАРНЫЕ СУЩЕСТВА

Легендарное существо может делать то, что не под силу обычным существам. Он может совершать особые действия вне своей очереди и может оказывать магическое влияние на многие мили вокруг.

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

#### Легендарные Действия

Легендарное существо может совершать определенное количество специальных действий, называемых легендарными действиями, вне своей очереди. Одновременно можно использовать только один вариант легендарного действия и только в конце хода другого существа. Существо восстанавливает свои потраченные легендарные действия в начале своего хода. Он может отказаться от их использования и не может использовать их, будучи недееспособным или иным образом неспособным предпринимать действия. Если он застигнут врасплох, то не сможет использовать их до тех пор, пока не завершит свой первый ход в бою.

#### Логово Легендарного Существа

У легендарного существа может быть раздел, описывающий его логово и специальные эффекты, которые оно может создавать, находясь там, либо усилием воли, либо просто присутствием. Такой раздел применим только к легендарному существу, которое проводит много времени в своем логове.

##### ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Если у легендарного существа есть действия в логове, оно может использовать их, чтобы использовать окружающую магию в своем логове. На счете инициативы 20 (потеря всех связей с инициативой) он может использовать один из своих вариантов действий в логове. Он не может этого сделать, будучи недееспособным или иным образом неспособным предпринимать действия. Если его застать врасплох, он не сможет использовать его до тех пор, пока не завершит свой первый ход в бою.

##### МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Простое присутствие легендарного существа может оказывать странное и удивительное воздействие на его окружение, как отмечалось в этом разделе. Региональные эффекты внезапно заканчиваются или со временем рассеиваются, когда легендарное существо умирает.