## 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 места существо указанного размера занимает в битве. 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. Некоторые заклинания, волшебные предметы, классовые особенности и другие эффекты взаимодействуют по разному с разными видами чудовищ Например, *стрела убийства драконов* причиняет дополнительный урон не только драконам, но и другим существам с видом «дракон», таким как дракочерепаха и виверна.

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

**Аберрации** — абсолютно чужеродные существа. Многие из них имеют врождённые волшебные способности, обусловленные их чужеродным разумом, а не мистическими силами мира. Наиболее известные аберрации — аболеты, бехолдеры, свежеватели разума и слаады.

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

**Небожители** — это существа из Верхних

Планов. Многие из них являются слугами божеств, 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.

**Исчадия** - 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 доброе исчадие почти немыслимо. Исчадия включают демонов, дьяволов, адских псов, ракшасов и юголотов.

**Великаны** 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.

**Слизи** — 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.

#### Кость Хитов от размера

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Размер монстра | Кость Хитов | В среднем хитов за кость |
| Крошечный | к4 | 2½ |
| Маленький | d6 | 3½ |
| Средний | d8 | 4½ |
| Большой | d10 | 5½ |
| Огромный | d12 | 6½ |
| Гигантский | d20 | 10½ |

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

#### Скорость

Скорость  
чудовища расскажет вам, как далеко оно может перемещаться в свой ход. Для получения дополнительной информации о скорости см. *Руководство игрока*.

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

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

##### Копание

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.

##### Взбирание

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

##### Полет

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

##### Плавание

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

#### ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Все чудовища обладают шестью значениями характеристик (Сила, Ловкость,Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующими модификаторами. Для получения более подробной информации о значениях характеристик и том, как они используются в игре, смотрите *Книгу игрока.*

#### СПАСБРОСКИ

Запись о спасбросках обычно указана у существ, которые хорошо сопротивляются определённым 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 о навыках присутствует у существ, которые владеют одним или несколькими навыками. Например,  
чудовище, которое очень проницательно и скрытно, возможно, будет иметь бонус к  
проверкам Мудрости (Восприятие) и Ловкости (Скрытность).

Бонус  
навыка — это сумма модификатора соответствующей характеристики и бонуса владения  
чудовища, который зависит от показателя опасности (как показано в приведённой  
выше таблице). Могут применяться и другие модификаторы. Например, у чудовища может быть необычно большой бонус (обычно это удвоенный бонус владения), показывающий его большой опыт.

#### УЯЗВИМОСТИ, СОПРОТИВЛЕНИЯ И ИММУНИТЕТЫ

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

#### Чувства

Запись о чувствах указывает значение пассивной Мудрости (Восприятие) чудовища, а также его особые чувства. Особые чувства описаны ниже.

##### Слепозрение

Чудовище со слепым зрением воспринимает окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение.

Как правило, это особое чувство есть у существ без глаз, таких как гримлоки и серая слизь, а также у существ с эхолокацией или обострённым восприятием, таких как летучие мыши и истинные драконы.

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

##### Темнозрение

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.

#### ЧУВСТВО ВИБРАЦИИ

Чудовища  
с чувством вибрации могут обнаруживать и определять источник колебаний в  
пределах определённого радиуса при условии, что чудовище и источник колебаний  
находятся в контакте с одной и той же поверхностью или веществом. Чувство  
вибрации не может быть использовано для обнаружения летающих или бесплотных  
существ. Многие роющие существа, такие как 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 великан 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.