

Дополнение к свободной системе настольных ролевых игр БЕСТИАРИЙ v2.1

Godmaker 2002, Ахиллес 2006, Брашнар 2006, Phobos 2007, Atrill 2009

Как пользоваться книгой?

В этом дополнении Вы ознакомитесь с существами «Мира Великого Дракона»: враждебными и не очень, дикими и домашними. Найдёте описания волшебных монстров, существ лесов, болот, подземелий и пещер.

Книга состоит из нескольких разделов, посвящённых определённым типам существ, таким как «дикие животные» или «демоны». В каждом из таких разделов приведены боевые параметры для всех существ, их описание и игровые особенности. Мы постарались сделать таблицы максимально удобными и понятными.

Для каждого описываемого существа также дано примерное количество очков опыта, которое можно зачислять за победу над ним, но эта цифра может быть изменена ведущим в соответствии с игровой ситуацией. Под «победой» понимается не только физическое устранение монстра, но и альтернативные способы преодоления: например, усыпить при помощи заклинания, запереть в помещении или даже подружиться. Это также описывается в дополнении «руководство ведущего».

Броня, указанная в таблице — это броня корпуса. По конкретным частям тела - на усмотрение ведущего. Не забывайте что Вы можете менять все параметры существ так, как Вам будет удобно. Удачной игры!

Атрилл.

Расширение книги

Если Вы написали новый раздел для книги (например, «морские бести» или «фантомы»), то присылайте их нам: скорее всего они попадут в новые версии бестиария. Вы также можете расширять любой из существующих разделов новыми существами и тоже присылать их нам. Если монстр по нашему мнению будет не сбалансирован, например, слишком мощным («жирным», как говорят в ролевом сообществе), то мы свяжемся с Вами и вместе постараемся поработать над его статистикой.

Благодарности

Над бестиарием старался далеко не один человек. Целые главы и отдельные монстры создавались ведущими что присылали нам свои работы. К сожалению, для всех не хватит места, но в любом случае ничей труд не пропал даром: ныне он приносит неоценимую пользу людям, играющим по «МВД». Спасибо Вам!

МАГИЧЕСКИЕ ТВАРИ

Вервольф

Уровень		Типы атак			
		Пасть (волк)		Пасть (человек-волк)	
Интеллект	5	Атака	17	Атака	16
Восприятие	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
ПД	9	ШКУ	10	ШКУ	10
Хиты	35	ШКП	2	ШКП	2
Критические хиты	15	Дальность	1	Дальность	1
Защита	10	Ущерб	к8+2	Ущерб	к12+2
Броня	2	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи
Опыт	220				

Вервольф – это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы – покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Вервольфы живут в лесах и принимают человеческий облик, когда им нужно незнанными находиться среди людей. Это хитрые, злобные и хищные существа, которые находят удовольствие в убийстве беззащитного человека.

Вервольфа можно обнаружить заклинанием «Обнаружение зла». Вервольф обладает способностью видеть в темноте. Превращение из одной формы в другую занимает 4 ПД. Любое попадание по вервольфу серебряным оружием причиняет ущерб критическим хитам.

Грифон

Уровень		Типы атак			
		Клюв		Лапы	
Интеллект	6	Атака	16	Атака	16
Восприятие	3	ПД атаки	4	ПД атаки	3
ПД	8	ШКУ	4	ШКУ	4
Хиты	40	ШКП	1	ШКП	1
Критические хиты	16	Дальность	1	Дальность	1
Защита	6	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Броня	1	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.
Опыт	270				

Грифон – существо с головой и крыльями, похожими на орлиные, а телом и лапами похожее на льва. Грифоны – хищники, нападающие на любого, кто окажется на их охотничьей территории. Они умны, и поддаются дрессировке, их нередко используют, как верховых животных.

Грифон имеет размер 2, умеет летать с параметром «Полет», равным 4. В полете может атаковать как клювом, так и лапами.

Крысолак

Уровень		Типы атак			
		Пасть (крыса)		Пасть (человек-крыса)	
Интеллект	4	Атака	12	Атака	14
Восприятие	6	ПД атаки	3	ПД атаки	3
ПД	5	ШКУ	3	ШКУ	3
Хиты	20	ШКП	2	ШКП	2
Критические хиты	9	Дальность	1	Дальность	1
Защита	10	Ущерб	к10	Ущерб	к10+2
Броня	0	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи
Опыт	120				

Крысолак – это существо-оборотень, которое может принимать облик огромной крысы, человека или человека с крысиной головой. Крысолаки встречаются в крупных городах, где они ведут двойную жизнь, занимаясь, в основном, преступной деятельностью.

Крысолак обладает способностью видеть в темноте. Любое попадание по нему серебряным оружием считается критическим ударом. При критической атаке в виде крысы заражает врага инфекционной болезнью. В человеческом облике владеет умением «Скрытность» со значением 15.

Любое попадание по крысолаку серебряным оружием причиняет ущерб критическим хитам.

Троль

Уровень		Типы атак					
		Пасть	Рука	Каменный топор			
Интеллект	5+	Атака	15	Атака	16	Атака	13
Восприятие	4	ПД атаки	5	ПД атаки	4	ПД атаки	8
ПД	6	ШКУ	3	ШКУ	3	ШКУ	7
Хиты	60	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Критические хиты	17	Дальность	1	Дальность	1	Дальность	1
Защита	5	Ущерб	к10+2	Ущерб	2к4+2	Ущерб	3к10
Броня	1	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	топ.
Опыт	раз.						

Тролли – воинственный народ, живущий в горах. Тролли выглядят как гибрид человека и огромной

обезьяны. Они высокого роста, с низкими лбами, длинными руками и покатыми плечами. Тролли – превосходные бойцы. В бою они могут атаковать клыкастой пастью, здоровыми кулаками или оружием, изготовленным из камня и дерева. Тролли отличаются необыкновенной живучестью – их раны заживают прямо на глазах. Тролли боятся огня и никогда не имеют с ним дело.

За каждый уровень выше 5-го, тролль получает дополнительно 6 хитов, 1 кр. хит, бонус к атаке 1. Тролль 5-го уровня восстанавливает 1 хит в раунд и 1 кр. хит в час. За каждый 5-й последующий уровень тролль увеличивает скорость восстановления хитов на 1 в раунд и кр. хитов на 1 в час. Огненный ущерб, полученный троллем, удваивается и восстанавливается им с обычной скоростью (уровень хитов в день). Тролли хорошо видят в темноте. Тролли обладают искусством маскировки в любом месте. Пока замаскировавшийся тролль неподвижен, его невозможно заметить. На маскировку ему требуется 7 ПД. Опыт равен 150хУровень.

Хищное дерево

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	1	Ветви	
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	60	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	2
Защита	0	Дальность	4
Броня	5	Ущерб	2к4
Опыт	290	Тип ущерба	туп.

Хищное дерево похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убивает заклинание.

Леший

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	2	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2
Броня	4	Ущерб	к8
Опыт	80	Тип ущерба	туп

С виду почти невозможно отличить лешего от пенька, до тех пор, пока он не бросился на вас. Да по сути это существо и является ожившим пнем с гипертрофированными корнями, превратившимися в уродливые когтистые руки. Лешие обычно ростом с гоблина, покрытые толстой корой, поэтому разрубить их достаточно трубно, как и любое дерево. В деревнях поговаривают, что лес мстит за срубленные деревья, и лешие - неупокоившиеся древесные духи. Кто знает?

Обладает умением «Скрытность», равным 10, когда есть возможность замаскироваться под пень. Получает двойные повреждения от заклинаний «Магии огня».

Дракон

Уровень	20	Типы атак					
Интеллект	11	Лапа		Огненное дыхание			
Восприятие	10	Атака	25	Красный Дракон	Атака	30	
ПД	12	ПД атаки	4		ПД атаки	8	
Хиты	300	ШКУ	10		ШКУ	-	
Критические хиты	80	ШКП	0	Хвост	ШКП	-	
Защита	10	Дальность	2		Атака	40	
Броня	7	Ущерб	3к12 клин		ПД атаки	10	
Опыт	100000	Тип ущерба	.	ШКУ	5	Тип ущерба	огнен.
		Пасть		ШКП	0	Ледяное дыхание	
		Атака	20	Дальность	5	Атака	25
		ПД атаки	6	Ущерб	к4-к20	ПД атаки	8
		ШКУ	18	Тип ущерба	туп.	ШКУ	-
		ШКП	0	Синий Дракон	ШКП	-	
		Дальность	2		Дальность	30	
		Ущерб	6к8 клин		Ущерб	20-Здор/ход	
		Тип ущерба	.	Тип ущерба	водян.		

Драконы - это волшебные летающие существа во много раз больше человека, удерживающиеся над землёй лишь благодаря собственной магии, т.к. никакие крылья не в состоянии поднять столь громадное существо и перенести его на те расстояния, которые могут покрывать драконы. Драконы обладают прескверным, сварливым и донельзя капризным характером, прожорливы, коварны, свирепы и обожают живую добычу. Драконы

превосходные охотники, они видят очень далеко, взор их остротой превосходит даже орлиный. От их бронированной чешуи отскакивают почти все стрелы - поразить можно лишь редкие щели между пластинами. Своей пастью драконы прокусывают самые крепкие доспехи. Также и на земле и в полёте дракон может атаковать огненным (ледяным) дыханием и передними лапами, когти на которых с саблю каждый. Помимо всего прочего, и на земле у драконов есть грозное оружие - удар хвоста дракона может снести с первого удара небольшую избушку.

Дракон занимает 19 клеток (окружность с радиусом 3, включая центр). Драконы отлично чувствуют себя в воде, их умение "Плавание" равно 10. Умение "Полёт" равно 20. ПД полёта дракон тратит вместе с обычными ПД. Магическая устойчивость от всех школ магии равна 10. Наездник дракона (если он есть), тратит на управление драконом 4ПД в раунд.

Красный дракон: при огненной атаке дракона из его пасти вырывается огромный поток пламени, сжигающий всё на своём пути. При успешной атаке противник получает урон 2к20 обычным хитам и к12 критическим. Урон получают все существа, находящиеся на линии потока пламени, не отразившие его. От пламени можно прикрыться лишь за большим щитом, защищаясь как от обычной атаки, но обычный щит начнёт плавиться уже после второй огненной атаки дракона.

Синий дракон: атака ледяным дыханием поражает всех, находящихся на линии потока и на соседних с линией клетках, очень сильно понижая температуру в этой области. Все существа, находящиеся внутри, теряют 3ПД (после атаки ПД восстанавливаются со скоростью 1ПД в час) и получают водяной урон, равный 20-3д (здоровье существа) в конце каждого раунда. Эффект от ледяного дыхания держится в течении 30 секунд при тёплой погоде. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лёд.

Единорог

Уровень	11	Типы атак			
		Рог		Копыта	
Интеллект	10	Атака	25	Атака	20
Восприятие	10	ПД атаки	4	ПД атаки	5
ПД	10	ШКУ	10	ШКУ	5
Хиты	77	ШКП	1	ШКП	1
Критические хиты	23	Дальность	1	Дальность	1
Защита	7	Ущерб	к12	Ущерб	2к10
Броня	2	Тип ущерб	коп.	Тип ущерб	туп.
Опыт	4000				

Единороги - волшебные существа, внешне похожие на прекрасных белых лошадей. Только единороги намного более стремительны и грациозны в движении. Шёрстка единорогов отликает лунным серебром, грива блестит и искрится подобно морской пене, а рог, исходящий из головы, сверкает жемчугом. В тонких ногах чувствуется немалая мощь. Копыта единорогов раздвинуты, как у коз. Удар рогом единорога вызывает яркую вспышку, которая может на некоторое время ослепить противника.

Единорог занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 6 дополнительных ПД на перемещение. При удачной крит. атаке помимо крит. события рог единорога ослепляет противника на 6 раундов.

Горгулья

Уровень	8	Типы атак	
		Лапа	
Интеллект	0	Атака	20
Восприятие	6	ПД атаки	4
ПД	8	ШКУ	5
Хиты	50	ШКП	2
Критические хиты	0	Дальность	2
Защита	5	Ущерб	2к10
Броня	10	Тип ущерб	туп.
Опыт	600		

Каменные изваяния, оживлённые с помощью магии. Их часто используют маги для защиты своих владений и замков.

При критическом ударе тупым оружием горгулья получает двойной урон.

ЖИВОТНЫЕ

Боевой кабан

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Клыки	
Восприятие	4	Атака	9
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	28	ШКУ	3
Критические хиты	25	ШКП	2
Защита	6	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	к8
Опыт	90	Тип ущерба	копь.

Гоблины специально выводят и дрессируют эту породу огромных, агрессивных кабанов, используя их как верховых животных в бою. Боевые кабаны обладают большой силой и скоростью и отличаются привычкой добивать раненых.

Волк

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2	Пасть	
Восприятие	6	Атака	15
ПД	9	ПД атаки	4
Хиты	18	ШКУ	10
Критические хиты	13	ШКП	2
Защита	6	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к8+2
Опыт	50	Тип ущерба	ножи

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно. Их так и называли – «волки».

Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Гигантская крыса

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	4	Атака	7
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	3	ШКУ	3
Критические хиты	4	ШКП	5
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	10	Тип ущерба	спец.

Гигантские крысы наводняют подземные коммуникации крупных городов, подвалы, заброшенные постройки, но могут повстречаться и в лесу. Они бывают ростом с крупную кошку, тупы, агрессивны и нападают большими стаями. Являются переносчиками разнообразных болезней.

При критическом попадании крысы по противнику, вместо события происходит заражение противника инфекционной болезнью.

Гигантская лягушка

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2	Пасть	
Восприятие	4	Атака	13
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	18	ШКУ	3
Критические хиты	10	ШКП	3
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	2к4
Опыт	30	Тип ущерба	ножи

Огромная лягушка прекрасно чувствует себя и в воде и на суше. Питается мелкими животными, но при случае может напасть и на неосторожного человека. Обычно у лягушек не бывает зубов. Но у этой зубы есть.

Лягушка занимает 2 клетки. Она умеет плавать, и может совершать прыжки вперед на расстояние до 12 ярдов. Такой прыжок требует 3 ПД.

Гигантская многоножка

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	6	Атака	14
ПД	9	ПД атаки	3

Хиты	26	ШКУ	7
Критические хиты	14	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	2к6
Опыт	110	Тип ущерба	спец.

Гигантские многоножки живут в лесах и являются опасными хищниками. Часто нападают на человека. Они ядовиты и обладают прочным хитиновым панцирем.

Многоножка занимает 3 клетки, цепочкой, первый сегмент может разворачиваться в любую сторону, не требуя расхода ПД на поворот. Может поднимать первый сегмент на дыбы, на высоту 2 ярдов, что требует 3 ПД, и атаковать сверху. Вместо критических событий происходит отравление жертвы ядом (киньте чек 3д/10 со штрафа 2). Яд вызывает немедленную потерю 1 ПД, и затем потерю 1 ПД каждый час до полного паралича. Спустя сутки после отравления, ПД начинают восстанавливаться со скоростью 1 ПД в день.

Лошадь

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Копыта	
Восприятие	5	Атака	15
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	27	ШКУ	3
Критические хиты	12	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к20
Опыт	30	Тип ущерба	туп.

Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение. У лошади почти круговой обзор, поэтому она проводит тыловую атаку без штрафа. Передними копытами могут атаковать в основном специально обученные лошади.

Макрокомар

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Хобот	
Восприятие	8	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	8	ШКУ	0
Критические хиты	7	ШКП	0
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6
Опыт	25	Тип ущерба	

Гигантские комары водятся в лесах, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса, макрокомар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но комар становится неподвижен.

Озерная черепаха

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	3	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	3
Хиты	29	ШКУ	6
Критические хиты	14	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	8	Ущерб	к10
Опыт	100	Тип ущерба	клин.

Эта огромная черепаха обитает в больших пресноводных водоемах. Она всеядна в самом широком смысле слова. Черепаха покрыта мощным роговым панцирем, но очень неповоротлива.

Черный паук

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	5	Пасть		Паутина	
Восприятие	7	Атака	14	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3	ПД атаки	7
Хиты	15	ШКУ	4	ШКУ	0
Критические хиты	12	ШКП	1	ШКП	0
Защита	3	Дальность	1	Дальность	3-5
Броня	2	Ущерб	к10	Ущерб	–
Опыт	250	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	–

Это огромный паук черного цвета, с телом длиной в три фута, покрытым прочной хитиновой броней. Достаточно хитер, коварен, предпочитает устраивать засады. Сначала паук выстреливает в жертву прочной паутиной, а затем не спеша убивает ее.

Паук может выстреливать паутиной в цель, находящуюся на расстоянии от 3 до 5 ярдов. При попадании жертва полностью опутывается паутиной и не способна передвигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек С/20. Каждая неудачная попытка приносит пенальти 1 для следующей.

Медведь

Уровень	9	Типы атак	
Интеллект	2	Лапа	
Восприятие	8	Атака	17
ПД	7	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	4
Критические хиты	40	ШКП	2
Защита	2	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2к8+4
Опыт	1000	Тип ущерба	нож.

Леопард

Уровень	8	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	22	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	12	ШКУ	11
Критические хиты	30	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	800	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Особое свойство - прыжок из засады: жертва получает дополнительный удар задними лапами на 2к8, но разбег и атака продолжаются в течении целого раунда (если хватает ПД).

Отлично прячутся – жертва должна выкинуть Восприятие с пенальти –4, если хочет заметить прячущегося леопарда.

Рысь

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Когти	
Восприятие	8	Атака	22	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	12	ШКУ	11
Критические хиты	12	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к4
Опыт	200	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

В этой главе представлены самые разнообразные болотные жители.

Здоровье: все болотные твари отлично дышат под водой, а многие вообще имеют полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не могут быть оглушены, ослеплены, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, тралля).

Магия: на болотных тварей не действуют следующие заклинания: «Узнать эмоции», «Сглазить», «Отвести глаза», «Чтение мыслей», «Волшебный сон», «Внушение», «Дружба», «Парализация» тела (кроме тралля).

Недостатки: все болотные твари боятся огня, поэтому стараются не подходить к кострам, факелам и пр. Или же попытаются загасить его любым способом.

Блуждающий огонек

Уровень		Типы атак	
		Иллюзия	
Интеллект	1	Атака	-
Восприятие	8	ПД атаки	5
ПД	10	ШКУ	-
Хиты	0	ШКП	-
Критические хиты	0	Дальность	10
Защита	6	Ущерб	закл.
Броня	0	Тип ущерба	возд.
Опыт	60		

Маленькие светящиеся фонарики обитают на самых глубоких болотах, подкарауливая там неосторожных путников. Огоньки часто пугают своим неожиданным появлением, или светятся впереди, указывая ложный путь, ведущий в трясины. Так же они часто создают красочные иллюзии, еще больше сбивающие с толку заплутавшего на болотах беднягу. Впрочем, бывали случаи, когда огоньки выводили прохожего из болот на сухую безопасную тропу.

Полный иммунитет к обычному оружию и магическим и физическим воздействиям. Уничтожается применением «Отменить заклинание» при требованиях МВх 5 и МО 5.

Болотный дух

Уровень		Типы атак			
		Телепортация		Дикий крик	
Интеллект	7	Атака	-	Атака	-
Восприятие	6	ПД атаки	8	ПД атаки	6
ПД	8	ШКУ	-	ШКУ	-
Хиты	48	ШКП	-	ШКП	-
Критические хиты	18	Дальность	15	Дальность	3
Защита	5	Ущерб	закл.	Ущерб	кб
Броня	1	Тип ущерба	-	Тип ущерба	возд.
Опыт	300				

Очень опасное существо, питающееся страхом смертных. Болотный дух выглядит словно человек, с которого местами содрали кожу, и прогнившие внутренности вывалились и теперь волочатся по земле. Это существо имеет неестественно широкую пасть, издающую дикие крики, оглушающие всех в небольшом радиусе и наносящие звуковые повреждения. Болотный дух любит играть со своими жертвами, обманывая их постоянными перемещениями с места на место. Чем больше страха ощущают его противники, тем сильнее становится это чудовище. Говорят, что оно – воплощенная ненависть болот.

Применяет заклинания «Телепортация» и «Дикий крик» без компонентов неограниченное число раз. Питается страхом: каждые 2 раунда сражения повышает свой уровень, при этом он получает дополнительно 6 хитов, 1 кр. хит и 1 прибавляется к защите. Эффект продолжается ровно одни сутки.

Великий червь

Уровень		Типы атак	
		Пасть	
Интеллект	12	Атака	25
Восприятие	8	ПД атаки	4
ПД	10	ШКУ	15
Хиты	100	ШКП	1
Критические хиты	30	Дальность	1
Защита	5	Ущерб	к8
Броня	10	Тип ущерба	клин.
Опыт	80000		

Живая легенда Маровианских топей. Кто или что это, до сих пор не известно ни одному чародею или ученому ни одного из миров. Удалось выявить лишь некоторые особые свойства червя. Например, он перемещается не только в пространстве, но и во времени, поэтому его еще иногда называют «четырёхмерным». Многие выдающиеся умы утверждают, что червь управляет всеми болотными тварями и что достаточно его уничтожить, чтобы все страхи из топей разлетелись серым пеплом. Так это или нет, до сих пор не удалось

проверить ни одному из смельчаков, попытавшихся найти червя, да так и сгинувших на болотах. И только некоторые из ученых полагают, что это загадочное существо по-своему мудро и является самым долгоживущим из всех в Маровианских топях.

Занимает 10 клеток, при этом первый сегмент может атаковать зубастой пастью. Перемещается во временных отрезках длиной около минуты. Может управлять всеми болотными тварями.

Кикимора

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	5	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	24	ШКУ	2
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	100	Тип ущерба	туп.

Если в деревнях начинают часто пропадать дети, следует ожидать, что поблизости завелась кикимора, а то и не одна. Эти странные женоподобные существа со спутанными зелеными волосами, одетые в тряпье похищают младенцев и топят их болоте. В итоге маленькие утопленники превращаются в *упырей*, которые повсюду следуют за кикиморой и исполняют ее приказы. Кикиморы искренне считают себя неотразимыми, поэтому иногда удается заговорить им зубы и не пасть жертвой упириных когтей. Также любимым развлечением болотной «красавицы» можно считать любовь к загадкам.

Водит за собой кб упырей, выполняющих любой приказ кикиморы. После ее смерти упыри рассыпаются во прах.

Тралль

Уровень	4	Типы атак					
Интеллект	3	Рука		Дубина		Праща	
Восприятие	4	Атака	10	Атака	13	Атака	13
ПД	7	ПД атаки	3	ПД атаки	4	ПД атаки	4
Хиты	28	ШКУ	2	ШКУ	2	ШКУ	2
Критические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1	Дальность	1	Дальность	8
Броня	2	Ущерб	к4	Ущерб	2к4+4	Ущерб	2к4+5
Опыт	100	Тип ущерба	спец.	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	туп.

Также известные как дикие эльфы, тралли и в самом деле являются дальними родственниками лесных стрелков. Но, в отличие от последних, они уверены, что ведут самый прогрессивный и, более того, единственно возможный образ жизни. И теперь, когда их гораздо более развитые сородичи основывают собственные государства, пишут стихи и музыку, тралли живут в первобытном состоянии, делятся на постоянно враждующие между собой кланы и занимаются своим самым любимым делом – грабят прохожих. Пожалуй, это единственное, что хорошо получается у диких эльфов. Сам их вид внушает желание поскорее отделаться от этого мерзкого собеседника. Тралли невысоки ростом, ходят согнувшись и, хотя дальнейшее родство с лесными эльфами слегка угадывается, имеют несколько отличительных черт. Например, от одного до трех мохнатых хвостов, приплюснутый нос и не сильно густую буроватую шерсть.

Тралли грабят неосторожных путников на дороге, но при этом стараются не убивать их, если есть шанс потерять кого-то из своих. Они трусливы и недалеки, поэтому траллей можно уговорить или угрозами заставить уйти с дороги.

Утопленник

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	6	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	50	Тип ущерба	сп.

Утонувшие в болотах или же захороненные в трясине нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки необходимо потратить 4 ПД и провести чек С/12.

ДЕМОНЫ

Демоны – это обитатели inferнального мира, называемого адом. Эти существа родственны огню и повелевают им. В этой главе у монстров появилась новая характеристика – ранг. Чем выше это число, тем более высокое положение занимает демон в аду. Самый низший ранг – 1, самый высокий – 9.

Здоровье: демоны имеют полный иммунитет к ядам и болезням.

Магия: на демонов не действуют заклинания «Магии огня».

Недостатки: демоны определяются заклинаниями «Обнаружение зла», получают вред от святой воды и освященных предметов.

Абагарат

Уровень	7	Типы атак			
		Рука		Малый огненный шар	
Интеллект	4	Атака	18	Атака	20
Восприятие	10	ПД атаки	3	ПД атаки	3
ПД	10	ШКУ	10	ШКУ	0
Хиты	40	ШКП	0	ШКП	0
Критические хиты	25	Дальность	1	Дальность	10
Защита	8	Ущерб	3к6	Ущерб	к8
Броня	3	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.
Опыт	350				
Ранг	3				

Могущественные демоны абагараты находятся на низших ступенях адской иерархической лестницы. Они обделены интеллектом, поэтому не сумели получить большую власть. Абагараты похожи на объятые пламенем человеческие фигуры, которые лишены глаз и черт лица. В бою эти демоны используют мощные когти или метают небольшие огненные шарики.

Адский пес

Уровень	4	Типы атак			
		Пасть		Огненное дыхание	
Интеллект	3	Атака	13	Атака	13
Восприятие	10	ПД атаки	4	ПД атаки	7
ПД	9	ШКУ	5	ШКУ	–
Хиты	20	ШКП	2	ШКП	–
Критические хиты	14	Дальность	1	Дальность	10
Защита	8	Ущерб	к10	Ущерб	к10
Броня	0	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.
Опыт	150				
Ранг	1				

Адские псы – разновидность собакоподобных демонов. Внешне они похожи на собак, но крупнее и гораздо умнее. Довольно часто колдуны и волшебники используют их для охраны своих владений. Адские псы могут атаковать на расстоянии при помощи огненного дыхания. Огонь также может вырваться из их пасти случайно.

Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный.

Бес

Уровень	1	Типы атак	
		Когти	
Интеллект	3	Атака	10
Восприятие	5	ПД атаки	3
ПД	9	ШКУ	2
Хиты	5	ШКП	3
Критические хиты	8	Дальность	1
Защита	6	Ущерб	к4
Броня	0	Тип ущерба	ножи
Опыт	30		
Ранг	1		

Бесами называют самих низших демонов, которые прислуживают более высшим. Иногда их называют чертями. Бесы похожи на маленьких хвостатых обезьян с тонкими ножками на раздвоенных копытах. Никаких чувств кроме жалости эти существа вызвать не способны. В бою бесы атакуют лапками с кривыми когтями.

Бесформенный

Уровень	12	Типы атак	
		Превращение	
Интеллект	10	Атака	-
Восприятие	10	ПД атаки	8
ПД	8	ШКУ	-
Хиты	60	ШКП	-
Критические хиты	23	Дальность	-
Защита	3		

Броня	5	Ущерб	-
Опыт	разн	Тип ущерба	вода
Ранг	6		

Не имеющие собственной формы демоны могут превращаться в любое существо, вводя в заблуждение простых смертных. Они сильны, но преданы владыке ада и стоят за его власть.

Использует заклинание «Превращение» без компонентов и не требующее поддержки.

Воин ада

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	6	Огненный меч	
Восприятие	7	Атака	19
ПД	9	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	10
Критические хиты	27	ШКП	1
Защита	4	Дальность	2
Броня	7	Ущерб	2к8
Опыт	1450	Тип ущерба	огн.
Ранг	4		

Адская рать состоит из множества воинов ада – крылатых демонов, обладающих длинными рогами и крепкими кожистыми крыльями. Эти существа не знают пощады, они жгут и уничтожают. Воин ада покрыт прочной костяной броней, которая защищает его от атак противников. В его руке неугасимым пламенем горит огненный меч, наносящий ужасные раны врагам.

Использует магический полет.

Дьявол

Уровень	20	Типы атак			
Интеллект	12	Рука		Пасть	
Восприятие	10	Атака	30	Атака	28
ПД	14	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	200	ШКУ	20	ШКУ	20
Критические хиты	35	ШКП	0	ШКП	0
Защита	10	Дальность	1	Дальность	1
Броня	20	Ущерб	к12	Ущерб	к20
Опыт	120000	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.
Ранг	9				

Великий владыка ада поистине силен и непобедим. Многие знаменитые герои пытались убить его, но через некоторое время дьявол восставал из мертвых и уничтожал дерзкого. Ему подвластны все стихии и многие другие силы. Дьявол велик, ему поклоняются многие культисты, ошибочно полагая, что темному владыке есть в них какая-то выгода. Он может выглядеть как угодно, но предпочитает вид небольшого крылатого демона с огромными когтями.

Использует магический полет. Покупает души за желание. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 20. Может быть ранен только освященным оружием. Может использовать все заклинания «Магии огня», «Магии воды», «Магии воздуха» и «Магии земли» без компонентов как маг со значениями соответствующих умений, равными 25. Все поддержки на порядок ниже.

Искуситель

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	8	Рука		Внушение	
Восприятие	7	Атака	15	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	3	ПД атаки	8
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	-
Критические хиты	15	ШКП	1	ШКП	-
Защита	6	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	140	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	Астрал
Ранг	2				

Прекрасные внешне и умные существа, склоняющие смертных ко злу и подталкивающие их ко грехам, зовутся искусителями. Они выглядят в точности как люди, их манеры изысканы, и для них не составляет труда опутать любого человека паутиной слов. Их infernalную природу практически невозможно обнаружить – искусители прекрасно маскируются.

Использует заклинание «Внушение». Покупает души за желание.

Ифрит

Уровень	10	Типы атак
---------	----	------------------

Интеллект	7	Инферно	
Восприятие	8	Атака	-
ПД	9	ПД атаки	8
Хиты	50	ШКУ	0
Критические хиты	19	ШКП	0
Защита	10	Дальность	См.
Броня	0	Ущерб	См.
Опыт	500	Тип ущерба	огн.
Ранг	7		

Один из высших демонов – ифрит – олицетворяет собой ад и его сущность. Ифрит выглядит как сгусток обжигающего пламени, имеющего человеческие контуры выше пояса и бесформенного огня ниже. Эти существа являются воплощением истинного огня, сжигающего и пожирающего. Всего на две ступени ниже самого дьявола, ифрит имеет огромную власть над адскими обитателями и воинством хаоса.

Постоянный эффект заклинания «Огненный щит», не требующий поддержки. Использует магический полет. Атакует заклинанием «Инферно» без компонентов. Покупает души за желание.

Падшая душа

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	2	Огненная стрела	
Восприятие	4	Атака	10
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	10	ШКУ	0
Критические хиты	9	ШКП	0
Защита	4	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к10
Опыт	50	Тип ущерба	огн.
Ранг	1		

Люди, продавшие душу дьяволу, после смерти становятся адскими жителями, пожизненно обреченными на существование на одном из низших кругов. Эти злобные существа не имеют другой радости, кроме как причинять боль и страдания другим. Падшие души мучаются тяжестью своего поступка, и ничто не может прервать их мук. Внешне они похожи на людей, но вместо лиц у них бесформенные куски мяса. Падшая душа атакует заклинанием «Огненная стрела» без компонентов любое живое существо, которое осмелится приблизиться к ней.

Нельзя убить, после потери всех хитов теряет сознание на к10 раундов, после чего восстает полностью здоровой.

Повелитель душ

Уровень	15	Типы атак	
Интеллект	9	Адский меч	
Восприятие	8	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	3
Хиты	100	ШКУ	15
Критические хиты	25	ШКП	0
Защита	5	Дальность	3
Броня	8	Ущерб	2к20
Опыт	7000	Тип ущерба	клинки
Ранг	8		

Повелитель душ – это самый высший демон после самого владыки ада. Он стоит по правую руку дьявола, наблюдая за воинством хаоса. Демонов такого ранга насчитываются единицы и все они невероятно сильны. Повелители душ постоянно враждуют между собой, пытаются с помощью интриг поднять свой авторитет и стать ближе к владыке ада. Эти демоны огромного роста, обладают мощными крыльями и венчающими голову рогами, желтыми глазами с вертикальными зрачками. Мощный костяной панцирь надежно защищает повелителя душ. В бою он пользуется чудовищным адским мечом, выкованном из душ грешников и закаленном в крови десяти тысяч и одного младенца.

Использует магический полет. Может творить все заклинания «Магии огня» без компонентов как маг со значением умения, равным 20. При критическом ударе наносится дополнительный ущерб огнем, равный 2к20. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 15. Покупает души за желание.

Пожиратель теней

Уровень	9	Типы атак	
Интеллект	7	Пожирание души	
Восприятие	10	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	40	ШКУ	0
Критические хиты	20	ШКП	0
Защита	3	Дальность	5
Броня	12	Ущерб	-
Опыт	700	Тип ущерба	смер.

Выглядит как высокий человек с головой крокодила, покрытый густой черной шерстью. Пожиратели теней присутствуют на суде, определяющем дальнейшую судьбу души после смерти. И если суд признает душу виновной в тяжких грехах, пожиратель безжалостно убивает ее, не оставляя шанса возродиться. Эти демоны обладали бы поистине невероятным могуществом, если бы могли уничтожать любое существо по своей воле. Но они действуют лишь по указанию великого суда.

Мгновенно убивает жертву.

Страж

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Огненная стрела	
Восприятие	9	Атака	10	Атака	10
ПД	12	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	2	ШКУ	0
Критические хиты	8	ШКП	2	ШКП	0
Защита	6	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к10
Опыт	80	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	огн.
Ранг	1				

Страж – небольшое существо, используемое магами для охраны своих владений. Одна из самых убогих разновидностей демонов, подверженная магическому клонированию. По виду страж напоминает гоблина, только имеет ярко-красную окраску и перепончатые крылья, да и ростом поменьше. Страж может атаковать зубастой пастью или при помощи заклинания «Огненная стрела», которым он пользуется без всяких материалов. Любит атаковать в полете, нападая сверху.

Полет 3.

Цербер

Уровень	5	Типы атак					
Интеллект	4	Пасть		Огненное дыхание		Хвост	
Восприятие	10	Атака	15	Атака	15	Атака	12
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	7	ПД атаки	3
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	–	ШКУ	5
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	–	ШКП	1
Защита	8	Дальность	1	Дальность	10	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	(3)к6	Ущерб	(3)к6	Ущерб	к4
Опыт	450	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.	Тип ущерба	ножи
Ранг	2						

Церберы охраняют подступы к владениям хаоса. Эти чудовищные трехголовые создания внушают ужас простым смертным, осмелившимся шагнуть в ад. По сути, церберы – более сильная разновидность адских псов. Они имеют три головы и змею вместо хвоста. Церберы пускают в ад любого, салютуя ему хвостом, но горе тому, кто попытается выйти назад.

Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный. Атакуют одновременно тремя головами одного или нескольких противников. При критическом ударе хвостом жертва попадает под действие яда, парализующего на один раунд.

НЕЖИТЬ

Нежитью называются неживые существа, поднятые из могил проклятием или злым роком. Всем существам этой категории присущи следующие качества.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием из групп «Ножи», «Стрелковые», «Копья» (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: «Узнать эмоции», «Сглазить», «Отвести глаза», «Чтение мыслей», «Волшебный сон», «Внушение», «Дружба», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», «Обнаружение духов», получают вред от святой воды и освященных предметов.

Безголовый

		Типы атак	
Уровень	4	Бросок головы	
Интеллект	3	Атака	15
Восприятие	6	ПД атаки	7
ПД	8	ШКУ	–
Хиты	30	ШКП	–
Критические хиты	0	Дальность	10
Защита	7	Ущерб	закл.
Броня	0	Тип ущерба	смер.
Опыт	150		

Души людей, погибших с отрубленной головой, так и называются «безголовые». Эти существа выглядят так же, как и в момент смерти, но менее материально. Безголовый постоянно смеется неприятным голосом и носит свою отрубленную голову подмышкой, бросая ее в каждого встречного. Безголового можно ранить только оружием из группы «Топоры» и «Мечи», очевидно, это проклятие – ведь голову отрубают именно этим оружием.

Использует магический полет. Атакует броском головы, который действует аналогично заклинанию «Огненный шар», однако ущерб наносится «Магией смерти». Голова возвращается в руки безголового в следующем, после броска, раунде.

Вампир

		Типы атак			
Уровень	10	Рука		Пасть	
Интеллект	8	Атака	15	Атака	12
Восприятие	8	ПД атаки	3	ПД атаки	5
ПД	9	ШКУ	1	ШКУ	1
Хиты	40	ШКП	0	ШКП	0
Критические хиты	0	Дальность	1	Дальность	1
Защита	4	Ущерб	к6	Ущерб	к8
Броня	0	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	клин.
Опыт	400				

Не живые и не мертвые, вампиры поддерживают свою жизнь за счет крови других. Они выглядят как посиневшие трупы людей с длинными клыками и когтистыми лапами. Вампир может превратиться в человека, чтобы ввести жертву в заблуждение, однако, это иллюзия. Вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркале. Также они не могут войти в дом к жертве, если не получили на это приглашение.

Каждая атака сопровождается действием заклинания «Вампиризм». При критической атаке жертва начинает проходить трансформацию и, если в течение 4 дней не пройдет специальный обряд очищения, то становится вампиром. На ярком солнечном свете вампир получает ущерб к10 каждый раунд. Осиновый кол, при успешной атаке, обездвиживает вампира до тех пор, пока не будет вынут. Каждый день вампир должен выпивать 10 хитов. Может применять заклинание «Внушение» как жрец с умением «Магия смерти», равным 10.

Гракх

		Типы атак	
Уровень	15+	Рука	
Интеллект	8	Атака	18
Восприятие	8	ПД атаки	3
ПД	9	ШКУ	5
Хиты	60	ШКП	0
Критические хиты	0	Дальность	1
Защита	8	Ущерб	к10
Броня	0	Тип ущерба	клин.
Опыт	1200		

Порой случается, что под проклятие попадают целые семейства и роды. Им нет покоя ни в жизни, ни в смерти. Похороненные в семейном склепе, эти люди становятся гракхами. Поскольку они связаны семейными узами, то их сила делится на всех. Гракхи не выходят из своего склепа. Если они сделают это, то превратятся в

обычных мертвецов. С этим существом можно попытаться договориться, только если рассказать ему, как снять проклятие.

Подчиняет себе всех мертвецов и скелетов в радиусе 1 мили от склепа. Убийство каждого гракха повышает уровень остальных на 5. Это дает дополнительно 20 хитов, 1 ПД, бонус к атаке 5. Владеет всеми заклятиями «Магии смерти» и «Магии тьмы» без компонентов.

Лич

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	10	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	2
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	1
Броня	6	Ущерб	к8
Опыт	1500	Тип ущерба	клин.

Могущественные маги, желающие обрести секрет вечной жизни, становятся личами. По прохождении специального обряда, их тела начинают разлагаться, пока не остается голый скелет. Личи поселяются в уединенных замках и башнях, исследуя магию и продвигаясь в познании мудрости.

Доступны все заклятия, которыми владел при жизни, а также «Магия смерти» и «Магия тьмы» без компонентов, как жрецу со значением соответствующих умений, равных 20.

Мертвец

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	70	Тип ущерба	сп.

Иногда умершие начинают выходить из могил и нападать на живых людей. Это может быть результатом проклятия или злой воли некроманта. Мертвецы совершенно безмозглы и нападают на людей, как только сумеют заметить их.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Призрак

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	5	Луч смерти	
Восприятие	6	Атака	–
ПД	7	ПД атаки	6
Хиты	35	ШКУ	–
Критические хиты	0	ШКП	–
Защита	5	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	4/р-д
Опыт	200	Тип ущерба	смер.

Призраки – это души проклятых людей, которые обречены оставаться в мире живых после смерти. Призрак неуязвим для оружия и всех заклинаний, кроме специальных экзорцизмов. Может быть ранен только специально заколдованным оружием.

Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как жрец с умением «Магия смерти», равным 10.

Рыцарь смерти

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	6	Мертвый меч		Мертвое копьё	
Восприятие	6	Атака	25	Атака	24
ПД	9	ПД атаки	5	ПД атаки	5
Хиты	65	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	3	ШКП	3
Защита	3	Дальность	1	Дальность	2
Броня	особ	Ущерб	(2)к12	Ущерб	к8
Опыт	1000	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	копё.

Рыцари смерти – это предводители и военачальники более младшей нежити. Они ведут ее в бой,

преисполняясь ненависти к живым существам. Рыцари смерти закованы в черные латы, которые внушают ужас врагам. Они передвигаются на черных конях или на голых лошадиных костяках.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам, и «мертвые доспехи», которые уменьшают повреждения от атаки оружием живых противников в два раза.

Скелет

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	к6
Опыт	15	Тип ущерба	ножи

Скелеты – это останки людей, оживленные колдовством. Они не способны думать или чувствовать. Делают исключительно то, что приказал им некромант, вызвавший их из могил.

Смерть

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	10	Мертвая коса		Луч смерти	
Восприятие	6	Атака	20	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8	ПД атаки	6
Хиты	45	ШКУ	1	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	-
Защита	3	Дальность	2	Дальность	15
Броня	10	Ущерб	(2)к20	Ущерб	15/р-д
Опыт	650	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	смер.

Это существо является жертвой самых глупых заблуждений относительно нежити. Разумеется, настоящая Смерть – не старуха с косой. Однако люди, видевшие это создание воочию, окрестили его смертью. Она выглядит как высокая фигура, закутанная в черный балахон, и сжимающая костлявыми пальцами зазубренную косу. Никому не известно, что это за сущность, но известно, что смерть никогда не нападает первой и с ней возможно договориться. Может быть ранена только оружием из группы «Тупые».

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Имеет иммунитет ко всей магии, кроме «Магии света». При критическом ударе жертва немедленно умирает. Может атаковать заклинанием «Луч смерти» как жрец с умением «Магия смерти», равным 15.

Страж гробниц

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	4	Мертвая сабля		Рука	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	12
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	50	ШКУ	5	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	1	ШКП	3
Защита	5	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	(2)к12	Ущерб	к6
Опыт	450	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	ножи

Стражи гробниц представляют собой убитых по специальному обряду воинов, запечатанных в саркофаги, чтобы стеречь покой их мертвого господина от мародеров и исследователей. Стражи выглядят как мумии (по сути, ими и являясь). Они достаточно умны, чтобы применять в бою ложные атаки и парировать удары противников. Стражи гробниц выходят из саркофага при приближении к нему существ, угрожающих покою господина. Они могут не нападать сразу, но затаиться и выбрать подходящий момент для атаки.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Может передвигаться по стенам, используя заклинание «Паучьи лапы» без компонентов. При критическом ударе жертва заражается трупным ядом, который понижает все базовые характеристики на 1. Эффект от ударов складывается. Болезнь исцеляется только посредством заклинания «Панацея».

Тоскующий мертвец

Уровень	2	Типы атак			
Интеллект	3	Рука		Страх	
Восприятие	4	Атака	12	Атака	-
ПД	5	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	22	ШКУ	3	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	5	ШКП	-
Защита	0	Дальность	1	Дальность	5
Броня	0	Ущерб	к3	Ущерб	-
Опыт	50	Тип ущерба	сп.	Тип ущерба	тьма

Люди, предавшие любивших их, становятся тоскующими мертвецами. Они не умирают в прямом смысле этого слова – они сгнивают заживо. Тоскующие мертвецы часто уходят «жить» к обрывам, чтобы целыми днями смотреть вниз и испытывать боль и ужас.

Издает дикий крик, имеющий эффект заклинания «Страх» на всех существ в радиусе 5 футов.

Упырь

		Типы атак			
		Рука		Пасть	
Уровень	2	Атака	12	Атака	10
Интеллект	2	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Восприятие	6	ШКУ	3	ШКУ	2
ПД	12	ШКП	3	ШКП	4
Хиты	12	Дальность	1	Дальность	1
Критические хиты	0	Ущерб	к4	Ущерб	к6
Защита	10	Тип ущерб	ножи	Тип ущерб	ножи
Броня	0				
Опыт	100				

Мертворожденных детей, не похороненных в положенном месте, называют упырями. Маленькие пакостные мертвяки двигаются невероятно быстро, нанося серьезные раны противникам. Упыри не переносят солнечного света и предпочитают действовать по ночам. Они глупы и кровожадны, поэтому напавший на человека упырь никогда не отступает.

Может совершать прыжок дальностью до 3 ярдов без всяких чеков. При солнечном или магическом ярком свете Восприятие падает до нуля.

ЖИТЕЛИ МИРА ВЕЛИКОГО ДРАКОНА

Некромант

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	10	Посох	
Восприятие	6	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	2
Критические хиты	28	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	2к4+3
Опыт	600	Тип ущерба	туп.

Некроманты - чёрные маги, ставшие изгоями среди людей и бежавшие в места, где никто не смог бы помешать им изучить своё темное искусство волшебства и избрать свой жизненный путь - путь Смерти. Весь мир для некроманта делится на две неравные половины - на тех, кто ещё жив, и на тех, кто уже мёртв. Его самого нельзя отнести ни к тем, ни к другим, ибо его путь лежит между высокой горой, называемой жизнью; и бездонной пропастью, называемой Смертью. Много лет назад он верил себя ей, и с тех пор она ведёт его туда, куда считает нужным, т.к. он понял, что никто не может встать на пути у Смерти, никто не может противиться ей, никто не будет жить, когда должен умереть.

Посох некроманта зачарован, поэтому некромант может атаковать заклинанием "Луч смерти", направив посох на жертву, с расстояния 20 м. Жертва будет терять 6 хитов каждый раунд боя. Считается, что некромант имеет все нужные компоненты для заклинаний, поэтому может использовать в соответствии со своими умениями все доступные ему заклинания. Некромант не испытывает страха во время боя, он отступает тогда, когда сочтёт нужным, хотя может быть подвержен заклинанию магии тьмы "Страх".

Эльф-Лучник

Уровень	4	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Эльфийский лук		Уклонение	
Восприятие	6	Атака	18	Защита	+4
ПД	8	ПД атаки	6(1)	ПД защиты	2
Хиты	20	ШКУ	14		
Критические хиты	20	ШКП	2		
Защита	3	Дальность	35		
Броня	2	Ущерб	к12+2		
Опыт	450	Тип ущерба	стрел.		

Эльф-Снайпер

Уровень	8	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Эльфийский лук		Уклонение	
Восприятие	6	Атака	24	Защита	+7
ПД	8	ПД атаки	6(1)	ПД защиты	2
Хиты	24	ШКУ	17		
Критические хиты	24	ШКП	2		
Защита	3	Дальность	35		
Броня	0	Ущерб	к12+2		
Опыт	700	Тип ущерба	стрел.		

Эльфийские стрелки известны всем, т.к. они прекрасно стреляют как днём, так и ночью, в любую погоду.

Эльфийский Воин – тень

Уровень	8	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Корд		Уклонение	
Восприятие	9	Атака	24	Защита	+7
ПД	8	ПД атаки	3	ПД защиты	2
Хиты	24	ШКУ	10		
Критические хиты	24	ШКП	3		
Защита	3	Дальность	1		
Броня	0	Ущерб	к6		
Опыт		Тип ущерба	ножи		

Самый осторожный и дальнзоркий из всех. Именно он идёт впереди, т.к. способен заметить все ловушки и предсказать почти любую засаду. В бою использует магию воздуха, которой владеет весьма неплохо. Очень важный персонаж для партии эльфов, т.к., благодаря своей магии и умениям, может также легко проникать в самые опасные и напичканные ловушками помещения и выходить из них целым и невредимым.

Эльфийские воины-тени могут использовать все доступные им заклинания, потому что считается, что имеют все необходимые компоненты, кроме большого кол-ва янтаря для заклинания "Молния".

Умения: магия воздуха - 14, взлом — 10.

Эльф-Маг

Уровень	8	Тип атаки	
Интеллект	12	Посох	
Восприятие	5	Атака	10

ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	8	ШКУ	2
Крититические хиты	24	ШКП	3
Защита	3	Дальность	2
Броня	1	Ущерб	2к4+1
Опыт	500	Тип ущерба	туп.

Эльф-Архимаг

Уровень	16	Тип атаки	
Интеллект	12	Посох	
Восприятие	5	Атака	10
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	8	ШКУ	2
Крититические хиты	32	ШКП	3
Защита	3	Дальность	2
Броня	1	Ущерб	2к4+1
Опыт	2000	Тип ущерба	туп.

Именно среди эльфов следует искать самых сильных волшебников. Колдовство у этой расы в крови. Магам эльфов не нужно владеть каким-то оружием, их оружие - это магия стихий. С её помощью они могут победить даже в сто крат более сильного противника.

Эльфийские маги могут использовать все доступные им заклинания, потому что считается, что имеют все необходимые компоненты, кроме большого кол-ва самых редких и дорогих: алмазов, других очень дорогих камней и материалов, используемых для заклинаний.

Умения мага: все магические навыки - 14.

Умения архимага: все магические навыки - 22.

Молодой рядовой воин

Уровень	2	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	6	Меч		Средний щит	
Восприятие	6	Атака	12	Защита	+4
ПД	8	ПД атаки	5	ПД защиты	2
Хиты	10	ШКУ	5	(Малый щит)	
Крититические хиты	13	ШКП	2	Защита	+4
Защита	3	Дальность	1	ПД защиты	2
Броня	6	Ущерб	к12+2		
Опыт	200	Тип ущерба	клин.		

Эти воины не так давно на службе и почти никто из них не участвовал в настоящих сражениях. Они знают все строевые и боевые команды и прекрасно умеют выполнять их, благодаря ежедневным тренировкам. Но без командира заметно трусят и не хотят ввязываться в бой. *Храбрость* - 12.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, кожаный жилет, нагрудник, латные рукавицы, маленькое жалование в серебряных монетах.

Лучник

Уровень	4	Тип атаки			
Интеллект	6	Лук		Меч	
Восприятие	6	Атака	12	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	4(1)	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	10	ШКУ	7
Крититические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	15	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	к12+2	Ущерб	к12+2
Опыт	250	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Арбалетчик

Уровень	4	Тип атаки			
Интеллект	6	Тяжёлый арбалет		Меч	
Восприятие	6	Атака	12	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	2(6)	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	5	ШКУ	7
Крититические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	10	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	к20	Ущерб	к12+2
Опыт	250	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Эти воины вооружены луком (арбалетом) и мечом. Они неплохо засыпают противника стрелами издалека, но совсем не искусны во владении мечом, поэтому боятся вступать в ближний бой и при приближении противника всегда отступают и сильно трусят.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, укрепленная кожа, небольшое жалование в серебряных монетах.

Капитан армии

Уровень	10	Тип атаки	
Интеллект	7	Двуручный меч	Меч

Восприятие	6	Атака	20	Атака	22
ПД	8	ПД атаки	6	ПД атаки	5
Хиты	60	ШКУ	9	ШКУ	10
Критические хиты	20	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2	Дальность	1
Броня	9	Ущерб	к20+1	Ущерб	к12+3
Опыт	750	Тип ущерб	клин.	Тип ущерб	клин.

Высокопрофессиональный, очень сильный и опытный воин, состоящий на службе Короля. Он обладает хорошими лидерскими качествами и под его командованием обычно состоит большая группа солдат. Участвуя в масштабной атаке, руководит наступлением и идёт в первом ряду, увлекая за собой, и, как правило, оставляет большую просеку во вражеских рядах.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, укрепленная кожа, кольчуга, кираса, латные рукавицы, кошелек с солидным жалованием в золотых монетах.

Бандит

Уровень	2	Тип атаки		Тип атаки	
		Короткий меч		Короткий лук	
Интеллект	4	Атака	10	Атака	8
Восприятие	4	ПД атаки	4	ПД атаки	4(1)
ПД	8	ШКУ	6	ШКУ	7
Хиты	20	ШКП	2	ШКП	2
Критические хиты	22	Дальность	1	Дальность	15
Защита	3	Ущерб	к8+2	Ущерб	к8+2
Броня	0	Тип ущерб	стрел.	Тип ущерб	стрел.
Опыт	80				

Обычные бандиты, которые могут повстречаться на дороге или в лесу. Часто нападают из засады и почти всегда лишь при численном преимуществе. Да что там в лесу - в городе могут ограбить, пытаются отнять деньги, могут убить и покалечить.