

БЕСТИАРИЙ

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Godmaker, Atrill, Ахиллес, Брашнап, Fobos-11 2012

Как пользоваться книгой?

В этом дополнении Вы ознакомитесь с существами «Мира Великого Дракона», найдёте описания волшебных монстров, существ лесов, болот, подземелий и пещер. Книга состоит из нескольких разделов, посвящённых определённым типам существ, таким как животные или демоны. В каждом из таких разделов приведены боевые параметры для всех существ, их описание и игровые особенности. 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 разрешения конфликта, например, усыпить при помощи заклинания, запереть в помещении или даже подружиться. 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!

Список монстров

Магические существа	Блуждающий огонек	Бесформенный Воин ада	Рыцарь смерти
Вервольф	Болотная черепаха	Дьявол	Скелет
Гигантская крыса	Болотный дух	Искуситель	Смерть
Грифон	Гигантская лягушка	Ифрит	Страж гробниц
Горгулья	Гигантская многоножка	Падшая душа	Тоскующий мертвец
Дракон	Кикимора	Повелитель душ	Упырь
Единорог	Леший	Пожиратель тень	Х-ша
Крысолок	Макрокомар	Страж	Фантомы
Людоед	Тралль	Цербер	Безумец
Троль	Утопленник	Нежить	Двойник
Чёрный паук	Хищное дерево	Безголовый	Морок
Животные	Демоны	Вампир	Морфей
Боевой кабан	Абагарат	Гракл	Сглаз
Волк	Адский пес	Лич	Странник
Лошадь	Бес	Мертвец	Страх
Леопард		Призрак	Тень
Медведь		Проклятый	Хозяин магии
Болотные твари			

Магические существа

В этой главе описаны различные существа, обязанные своему происхождению магии.

Вервольф

Уровень		Типы атак					
		Пасть (волк)		Пасть (человек-волк)		Рука (человек)	
Интеллект	5	Атака	17	Атака	16	Атака	15
Восприятие	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3	ПД атаки	3
ПД	9	ШКУ	10	ШКУ	10	ШКУ	5
Хиты	35	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	1
Критические хиты	15	Дальность	0	Дальность	0	Дальность	0
Защита	10	Ущерб	к8+2	Ущерб	к12+2	Ущерб	к6
Броня	2	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	туп.
Опыт	3						

Вервольф – это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы – покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Вер-

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 считается критическим ударом.

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	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

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

Уровень	6	Типы атак			
Интеллект	3	Клов		Лапы	
Восприятие	8	Атака	16	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	4	ШКУ	4
Критические хиты	16	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	0	Дальность	0
Броня	1	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ушерба	руб.	Тип ушерба	руб.

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

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	0	Лапа	
Восприятие	6	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1
Броня	10	Ущерб	к20
Опыт	6	Тип ущерба	реж.

При критическом ударе тупым оружием горгулья получает двойной ущерб, умеет летать с параметром «Полет», равным 2.

Уровень	20	Типы атак					
Интеллект	12	Лапа		Пасть		Хвост	
Восприятие	10	Атака	25	Атака	20	Атака	30
ПД	12	ПД атаки	4	ПД атаки	6	ПД атаки	10
Хиты	250	ШКУ	10	ШКУ	18	ШКУ	5
Критические хиты	80	ШКП	0	ШКП	0	ШКП	1
Защита	5	Дальность	2	Дальность	2	Дальность	5
Броня	15	Ущерб	3к12	Ущерб	2к20	Ущерб	2к12
Опыт	1000	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	тип.

Драконы – это волшебные летающие существа во много раз больше человека, удерживающиеся над землёй лишь благодаря собственной магии, ибо 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. 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. На земле и в полёте дракон может атаковать огненным дыханием и передними лапами, когти на которых размером с кинжал. Удар хвоста дракона может снести небольшую избушку.

Дракон занимает 19 клеток (окружность с радиусом 3, включая центр). Дракон отлично чувствует себя в воде. умеет летать с параметром «Полет», равным 10. Магическая устойчивость от всех школ магии равна 10. Наездник дракона (если он есть), тратит на управление драконом 4 ПД в раунд. Использует заклинания «Школы разрушения» без компонентов, как маг со значением умения «Школа разрушения», равным 20.

Единорог

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	10	Рог		Копыта	
Восприятие	10	Атака	25	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	50	ШКУ	10	ШКУ	5
Критические хиты	20	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к12	Ущерб	2к10
Опыт	10	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	туп.

Единороги – волшебные существа, внешне похожие на прекрасных белых лошадей, но обладающие длинным витым рогом, растущим прямо из лба. Удар рогом единорога вызывает яркую вспышку, которая может на некоторое время ослепить противника.

Единорог занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 4 дополнительных ПД на перемещение. При критическом ударе рогом помимо критического события противник ослепляется на 2 раунда.

Крысолок

Уровень	4	Типы атак					
Интеллект	6	Пасть (крыса)		Пасть (человек-крыса)		Рука (человек)	
Восприятие	5	Атака	12	Атака	14	Атака	13
ПД	8	ПД атаки	3	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	3	ШКУ	3	ШКУ	3
Критические хиты	9	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Защита	10	Дальность	0	Дальность	0	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к10	Ущерб	к10+2	Ущерб	к4
Опыт	2	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	туп.

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

Крысолок 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.

Людоед

Уровень	12	Типы атак			
Интеллект	3	Дубина		Рука	
Восприятие	4	Атака	16	Атака	18
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	4
Хиты	80	ШКУ	2	ШКУ	1
Критические хиты	24	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2	Дальность	1
Броня	3	Ущерб	2к10	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	туп.

Здоровенный мужичина 2.5-3 м ростом, толстый, заросший, с клыками и тупой, как пень. Людоеды живут в лесах, вблизи дорог, охотятся на двуногих прямоходящих. Обычно орудуют крупного размера дубиной, но и их кулаки – опасность серьезная, поскольку людоеды очень сильны. Их толстая шкура пробивается с трудом даже мечами.

Людоед хорошо видит в темноте.

Троль

Уровень	5+	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Рука	
Восприятие	6	Атака	15	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	60	ШКУ	3	ШКУ	3
Критические хиты	17	ШКП	2	ШКП	2
Защита	5	Дальность	0	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к10+2	Ущерб	2к4+2
Опыт	раз.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	туп.
					Каменный топор
					Атака 13
					ПД атаки 8
					ШКУ 7
					ШКП 2
					Дальность 1
					Ущерб 3к10
					Тип ущерба руб.

Тролли – воинственный народ, живущий в горах. Тролли выглядят, 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 12 хитов, 1 кр. хит, бонус к атаке 1. Троль 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 50хУровень.*

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	0	Дальность	3-5
Броня	2	Ущерб	к10	Ущерб	–
Опыт	2	Тип ущерба	кол.	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 двигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек C/20. Каждая неудачная попытка приносит пенальти 1 для следующей.

Животные

Обычные животные, которые могут напасть на героев.

Боевой кабан

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Клыки	
Восприятие	7	Атака	9
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	3
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к8
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

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	0
Броня	0	Ущерб	к8+2
Опыт	2	Тип ущерба	кол.

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно.

Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Лошадь

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Копыта	
Восприятие	5	Атака	10
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	30	ШКУ	3
Критические хиты	12	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	2к4
Опыт	1	Тип ущерба	туп.

Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение.

Леопард

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	3	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	20	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	10	ШКУ	9
Критические хиты	15	ШКП	1	ШКП	1
Защита	5	Дальность	0	Дальность	0
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	реж.

Пятнистая дикая кошка, предпочитающая нападать из засады.

Отлично прячутся – жертва должна пройти чек В/12 с пенальти –4, если хочет заметить прячущегося леопарда. Леопард обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Медведь

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	2	Лапа	
Восприятие	6	Атака	17
ПД	7	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	4
Критические хиты	30	ШКП	2
Защита	2	Дальность	0
Броня	4	Ущерб	2к8
Опыт	4	Тип ущерба	руб.

Лесной хозяин нечасто нападает, если его не трогать первым, предпочитая лакомиться малиной и медом.

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, болотной черепахи, тралля).

Магия: на болотных тварей не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация» (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, болотной черепахи, 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	2	Типы атак	
Интеллект	1	Иллюзия	
Восприятие	8	Атака	-
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	0	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	6	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	1	Тип ущерба	-

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 трясину. 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 5.

Болотная черепаха

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	3	Атака	18
ПД	5(10)	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	10
Критические хиты	18	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	12	Ущерб	2к8
Опыт	4	Тип ущерба	руб.

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

Занимает площадь 2 на 2 ярда, в воде или болоте ПД увеличиваются до 10.

Болотный дух

Уровень	8+	Типы атак			
Интеллект	7	Телепортация		Дикий крик	
Восприятие	6	Атака	-	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8	ПД атаки	6
Хиты	30	ШКУ	-	ШКУ	-
Критические хиты	18	ШКП	-	ШКП	-
Защита	5	Дальность	10	Дальность	3
Броня	1	Ущерб	закл.	Ущерб	кб
Опыт	5	Тип ущерба	-	Тип ущерба	маг.

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 по-

лучает дополнительно 1 кр. хит и 1 прибавляется к защите. Эффект продолжается ровно одни сутки.

Гигантская лягушка

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2	Пасть	
Восприятие	4	Атака	13
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	21	ШКУ	3
Критические хиты	10	ШКП	3
Защита	4	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	2к4
Опыт	3	Тип ущерба	кол.

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	30	ШКУ	4
Критические хиты	14	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	2к6
Опыт	2	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. 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.

Кикимора

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	5	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	18	ШКУ	2
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	3	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	2	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 удастся заговорить им зубы и не пасть жертвой упыриных 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.

Леший

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	2	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4

Хиты	10	ШКУ	5
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2
Броня	8	Ущерб	к8
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

С виду почти невозможно отличить лешего от пенька, до тех пор, пока он не бросился на вас. Да по сути это существо и является оживших 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 огня.

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	1	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 защита падает до 0.

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	35	ШКУ	2	ШКУ	2	ШКУ	2
Критические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	0	Дальность	1	Дальность	8
Броня	2	Ущерб	к4	Ущерб	2к4+4	Ущерб	2к4+5
Опыт	1	Тип ущерба	туп.	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 угрожать 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	0
Броня	0	Ущерб	к4

Опыт	50	Тип ущерба	спец.
------	----	------------	-------

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.

Хищное дерево

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	1	Ветви	
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	2
Защита	0	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	2к4
Опыт	1	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 убирает заклинание.

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 огонь.

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

Абагарат

Уровень	7	Типы атак			
Интеллект	4	Рука		Малый огненный шар	
Восприятие	10	Атака	18	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	50	ШКУ	10	ШКУ	0
Критические хиты	25	ШКП	0	ШКП	0
Защита	8	Дальность	1	Дальность	10
Броня	3	Ущерб	3к6	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	огн.
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			
Интеллект	3	Пасть		Огненное дыхание	
Восприятие	10	Атака	13	Атака	13
ПД	9	ПД атаки	4	ПД атаки	7
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	–
Критические хиты	14	ШКП	2	ШКП	–
Защита	8	Дальность	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к10	Ущерб	к10
Опыт	1	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	огн.
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 означает смену обычного ущерба на огненный.

Бес

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	3	Когти	
Восприятие	5	Атака	10
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	5	ШКУ	2
Критические хиты	8	ШКП	3
Защита	6	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	3	Тип ущерба	кол.
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	
Интеллект	10	Превращение	
Восприятие	10	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	60	ШКУ	-
Критические хиты	23	ШКП	-
Защита	3	Дальность	-
Броня	5	Ущерб	-
Опыт	7	Тип ущерба	-
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	17
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	65	ШКУ	10
Критические хиты	27	ШКП	1
Защита	4	Дальность	2
Броня	8	Ущерб	2к8
Опыт	6	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	0	Дальность	0
Броня	20	Ущерб	к12	Ущерб	к20
Опыт	800	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	руб.
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 некроманты, 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 магов без компонентов как маг со значениями соответствующих умений, равными 25. Все поддержки на порядок ниже.

Искушитель

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	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	2	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	-
Ранг	2				

Прекрасные внешне и умные существа, склоняющие смертных ко злу и подталкивающие их ко грехам, зовутся искушителями. Они выглядят в точности как люди, их манеры изысканы, и для них не составляет труда опутать любого человека паутиной слов. Их inferнальную природу практически невозможно обнаружить - искушители 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	15	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 2. 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	1	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	25	Тип ущерба	руб.
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, пытаясь 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 «Школы разрушения» 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	7	Тип ущерба	-
Ранг	5		

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	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к10
Опыт	1	Тип ущерба	кол.	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 меньше. 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	0	Дальность	10	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	(3)к10	Ущерб	(3)к10	Ущерб	к4
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	огн.	Тип ущерба	кол.
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 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 с уроном типа «Колющие» и «Режущие», включая серебряные (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «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. Нежить получает +2 урона серебряным оружием.

Безголовый

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	3	Бросок головы	
Восприятие	6	Атака	15
ПД	8	ПД атаки	7
Хиты	30	ШКУ	–
Критические хиты	0	ШКП	–
Защита	7	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	2	Тип ущерба	маг.

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 с типом урона «Рубящее», очевидно, это проклятие – ведь голову отрубают именно этим оружием.

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

Вампир

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

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 к4 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 маг с умением «Школа сознания», равным 10.

Гракх

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	8	Рука	
Восприятие	8	Атака	18
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	8	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к10
Опыт	6	Тип ущерба	туп.

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 заклетьями «Школы некромантии» 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	0
Броня	6	Ущерб	к8
Опыт	7	Тип ущерба	туп.

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 заклетья, которыми владел при жизни, а также «Школа некромантии» без компонентов, как магу со значением соответствующего умения, равного 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	0
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

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	маг.

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

Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10.

Проклятый

Уровень	8	Типы атак			
Интеллект	2	Мертвый меч		Луч смерти	
Восприятие	10	Атака	18	Атака	—
ПД	6	ПД атаки	4	ПД атаки	6
Хиты	30	ШКУ	4	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	3	ШКП	—
Защита	3	Дальность	2	Дальность	10
Броня	6	Ущерб	(2)к12	Ущерб	8/р-д
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	маг.

Вмурованные по пояс в стену мертвецы оставлены для охраны богатств в древних сокровищницах и для устрашения непрошенных гостей из склепов богатых при жизни господ, покой которых они стерегут. Проклятые притворяются каменными статуями до тех пор, пока к ним не приблизится неосторожный вор, а затем неожиданно атакуют его своим смертоносным оружием или невидимыми лучами из красных глаз.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10. Вмурован довольно высоко от пола, поэтому считается выше противников.

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	5	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	кол.

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	0
Броня	4	Ущерб	к6
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

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	30	Тип ущерба	реж.	Тип ущерба	маг.

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 с типом урона «Тупое».

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

Страж гробниц

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	3	Мертвая сабля		Рука	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	12
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	70	ШКУ	5	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	1	ШКП	3
Защита	5	Дальность	1	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	(2)к12	Ущерб	к6
Опыт	6	Тип ущерба	руб.	Тип ущерба	туп.

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 молитвы «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	0	Дальность	5
Броня	0	Ущерб	к3	Ущерб	-
Опыт	1	Тип ущерба	сп.	Тип ущерба	-

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

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

Упырь

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

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.

Х-ша

Уровень	6	Типы атак					
Интеллект	1	Пасть		Рука		Боль	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	12	Атака	-
ПД	6	ПД атаки	4	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	35	ШКУ	5	ШКУ	2	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	2	ШКП	3	ШКП	-
Защита	4	Дальность	0	Дальность	1	Дальность	5
Броня	4	Ущерб	к10	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	3	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	-

Эти злобные существа получили свое имя за жуткие звуки «х-ша-а-а-а», которые они издают, когда видят ненавистных живых. Х-ша похожи на сгорбленного человека с короткими руками, вооруженными длинными кривыми когтями, которыми они пользуются не особо умело. Зато вытянутая пасть с двумя рядами острых зубов способна внушить уважение даже бывалым воинам. Ходят слухи, что х-ша являются не очень удачными экспериментами некромантов, поэтому они сложены совершенно непропорционально, с трудом совершают даже простые действия, зато, благодаря длинным ногам, довольно быстро передвигаются. Кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срывается.

Использует заклинание «Боль» как маг с умением «Школа некромантии», равным 5, без всяких компонентов и не получая штраф -1 ПД за применение. Имеет 2 дополнительных ПД в раунд на перемещение. Восстанавливает 1 хит в раунд.

Фантомы

Фантомы – это бестелесные существа, состоящие не из материи в обычном понимании этого слова. Неизвестно откуда они приходят и куда исчезают, кто ими руководит и руководит ли во-

обще, однако появление фантомов часто предвещает несчастья. Они выглядят как полупрозрачные бесформенные тени.

Здоровье: фантомы полностью невосприимчивы к физическому урону и магии, болезням, ядам.

Оружие: фантома возможно убить только серебряным оружием.

Достоинства: все существа этой группы видят в темноте и, поскольку нематериальны, считаются плохо видимыми, поэтому нападающие получают штраф –50% к атаке.

Недостатки: любой фантом убивается одним касанием серебряного оружия, могут использовать свои способности только после заката солнца.

Безумец

Уровень	12	Типы атак	
Интеллект	8	Иллюзия	
Восприятие	6	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	15
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	5	Тип ущерба	—

Сильнейший из фантомов обладает невероятными способностями, хотя и не такими могучими, как предписывает народная молва. Никто до конца не изучил возможностей этого фантома, однако молва утверждает, что безумец может изменять направление гравитации в некотором поле и создавать иллюзии подобно морокам.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов. Меняет направление гравитации в радиусе 10 ярдов.

Двойник

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	5	Превращение	
Восприятие	5	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	1	Тип ущерба	—

Самый слабый и безвредный фантом двойник может принимать вид любого существа, когда-либо виденного им. При этом фантом полностью копирует модель, включая походку, жесты. Двойник умеет разговаривать и часто вводит в заблуждение людей, отдавая распоряжения от имени своей жертвы.

Принимает любое обличье.

Морок

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	3	Иллюзия	
Восприятие	3	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	15
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	3	Тип ущерба	—

Это существо любит обманывать путников различными иллюзиями и мороками, столь красочными, что порой их не отличить от реальности. Морок — очень опасное существо, не раз способствовавшее гибели людей. Дело в том, что иллюзии полностью замещают истинную картину происходящего. Прямая дорога может оказаться обрывом, а узкий ручеек — бурлящим речным потоком.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов.

Морфей

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	4	Волшебный сон	
Восприятие	6	Атака	—

ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	3	Тип ущерба	—

Этот фантом насыляет на незащитных путников кошмарные сновидения, высасывая силу из их страха. Сны настолько реальные, что отличить их от реальности не представляется возможным. *Использует заклинание «Вошебный сон» на расстоянии 10 ярдов без компонентов и может вызывать любые сновидения, после которых жертва получает штраф 1 ПД на весь следующий день.*

Сглаз

Уровень	7	Типы атак	
Интеллект	2	Сглаз	
Восприятие	3	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	—
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	20
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	4	Тип ущерба	—

Когда этот фантом находится рядом, у людей все падает из рук, они спотыкаются, падают и постоянно ссорятся. Ни одно действие невозможно выполнить эффективно, когда сглаз неподалеку. Деревенские жители часто называют это существо проказником, ошибочно полагая, что оно не способно причинить значительный вред. Но известны случаи, когда из-за сглаза погибали целые полки, не способные удержать оружие в его присутствии и запрыгнуть на коня. *В радиусе 20 ярдов создается сфера постоянно действующего эффекта заклинания «Сглаз».*

Странник

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	6	Перенос	
Восприятие	6	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	10 мин
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	3	Тип ущерба	—

Единственный фантом, выглядящий материально. Он может представиться человеком, эльфом, гномом или любым другим существом. Темными ночами странник ходит по дорогам и останавливается у костров уставших путников. А на утро они обнаруживают, что оказались в десятках милях от того места, где были. *Использует перенос на к12 x 10 миль в любом направлении.*

Страх

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	2	Страх	
Восприятие	4	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	7
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	5
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	3	Тип ущерба	—

Даже у самого смелого человека глубоко в душе запрятана боязнь чего-либо. Некоторые страшатся нежити, другие приходят в ужас при виде гигантских пауков, третьим страшна смерть. Фантом, называемый страхом, легко обнаруживает потаенные фобии каждого и умело ими пользуется. Он представляется своим жертвам в виде их личного страха. Каждому — свой ужас. *Создает эффект молитвы «Страх» без всяких компонентов.*

Тень

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Присасывание	
Восприятие	1	Атака	—
ПД	6	ПД атаки	15
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	2	Тип ущерба	—

Этот фантом является очень опасным существом, поскольку способен действовать не только ночью, но и днем. В своем настоящем обличье он выглядит как человеческая тень, но несколько размытая, с нечеткими контурами. Фантом присасывается к выбранной жертве, полностью заменяя ее собственную тень и копируя ее движения. Он высасывает жизненные силы своего носителя, поддерживая тем самым свое существование. От тени возможно избавиться, поразив ее специальным оружием.

Заменяет собой тень. Понижает все базовые характеристики на 1 до снятия фантома.

Хозяин магии

Уровень	10	Типы атак	
Интеллект	7	Мертвая магия	
Восприятие	8	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	—
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	4	Тип ущерба	—

Хозяином магии называют фантома, полностью перекрывающего своей силой все волшебство в радиусе 10 ярдов, включая и молитвы. Хозяин является очень опасным существом, появляясь в самые напряженные моменты, когда от заклятий зависит жизнь мага и его спутников.