

ИРФИН. Эррата к первому изданию

В этом документе собраны исправления, влияющие на применение правил: неверные характеристики и значения таблиц, пропущенные ограничения, ошибки в описаниях способностей и изменения английского оригинала.

Первое русское издание основано на выпуске **139** четвёртой редакции Basic Fantasy RPG, второе - на выпуске **142**.

Номера страниц относятся к первому печатному изданию. Для основной книги и бестиария используется их собственная нумерация. Если исправляется отдельное значение или условие, остальные правила соответствующего раздела сохраняются.

КЗщ - Класс защиты; **КЗд** - Кости здоровья; **ПЗ** - пункты здоровья; **ПО** - пункты опыта. Буквы типов сокровищ оставлены латинскими, как в первом издании.

Основная книга

Персонажи и снаряжение

- **Стр. 5, использование костей.** При проверке d20 к результату прибавляются или из него вычитаются применимые модификаторы.
- **Стр. 9, люди.** Люди могут выбрать **любой один класс**. Это правило не разрешает мультикласс.
- **Стр. 11, развитие мага.** Маг 11-го уровня получает заклинания в количестве **4 / 4 / 3 / 2 / 2 / 1** по уровням заклинаний. Заклинаний второго уровня должно быть четыре, а не три.
- **Стр. 13, атака исподтишка.** Вор обычно не может **атаковать исподтишка** одного противника дважды за бой. Обычные атаки этим ограничением не запрещены.
- **Стр. 13, деньги.** Серебряные монеты обозначаются **см**, а не **эм**.
- **Стр. 13, подковы.** Указанная цена включает **подковы и подковывание**.
- **Стр. 14, оружие.** Кувалда стоит **10 зм**, а не 18 зм. В графе веса обычных и серебряных стрел для длинного лука должна стоять звёздочка, отсылающая к общему примечанию таблицы.
- **Стр. 14, дальнобойное оружие.** В дикой местности указанные расстояния следует читать **в ярдах вместо футов**, а не наоборот.
- **Стр. 15, железные колья.** Ими можно закреплять двери **в закрытом или открытом положении**, а также пользоваться как примитивными скальными крючьями.
- **Стр. 16, наземный транспорт.** Грузоподъёмность измеряется **в фунтах**: колесница - **750**, карета - **2 000**, повозка - **4 000**.
- **Стр. 17, корабли.** «Встречное движение кораблей» означает **скорость во время столкновения**, а не движение навстречу друг другу.

- **Стр. 17, осадные орудия.** Для обслуживания тарана и бура требуется **не менее восьми человек**.

Путешествия и бой

- **Стр. 42, грузоподъёмность.** Доспехи полуросликов весят **четверть веса аналогичных доспехов других рас** - в четыре раза меньше, а не на четверть больше.
- **Стр. 43, нагруженность.** Вес магических доспехов **учитывается полностью**, хотя сами они менее громоздки.
- **Стр. 43, ловушки.** Дварф-вор применяет способность обнаружения ловушек с **большим шансом успеха**. Поиск занимает не менее одного хода на участок **10 × 10 футов**.
- **Стр. 44, провизия.** За день расходуется **суточная порция**, а не весь недельный сухой рацион из таблицы снаряжения.
- **Стр. 48, наёмники.** Стрелец с длинным луком в соответствующей строке таблицы - **эльф**, а не дварф.
- **Стр. 48, опыт за монстров.** Базовая награда за **12 КЗд - 1 875 ПО**, за **18 КЗд - 4 000 ПО**. Бонусы за особые способности остаются соответственно **100 и 160 ПО**.
- **Стр. 50, инициатива.** В описанной ситуации владелец более длинного оружия может атаковать одновременно с противником, **даже если его собственная инициатива ниже**.
- **Стр. 50, бег.** После исчерпания допустимого времени бега необходим отдых **не менее одного хода - 10 минут**, а не одного раунда.
- **Стр. 51, отход.** Чтобы избежать прощального выпада, можно отойти **спиной вперёд на расстояние не больше половины обычной скорости**. Проходить ровно половину скорости необязательно.
- **Стр. 54, урон.** Упоминание бонуса Силы относится к **снарядам или камням, выпущенным из пращи**, а не к камням, брошенным рукой.
- **Стр. 55, борьба.** Для перемещения вместе с удерживаемым противником необходим **успешный бросок атаки**. После этого можно пройти до половины скорости, если хватает сил нести или тащить противника.
- **Стр. 55, борьба.** Успешная ответная атака защищающегося позволяет либо прижать противника, либо **сразу вырваться из захвата**, без дополнительной попытки.
- **Стр. 59, спасброски.** У обычного человека спасбросок против заклинаний - **18**. У вора спасбросок против волшебных палочек - **12 на уровнях 10-11 и 10 на уровнях 12-13**.

Стр. 56, таблица изгнания нежити. В столбце «Упырь» заменить следующие значения:

Уровень жреца	Верное значение
3	17
4	15
5	13
6	11
7	9
8	7
9	5
10	3
11	2
12	И
15	П

Остальные строки не меняются. Обозначения И и П используются в значении, указанном в книге.

Заклинания: подготовка и списки

- Стр. 18. Если произнесение заклинания прервано, заклинание теряется.
- Стр. 19-20. У «Снятия проклятия» и «Защиты от зла (радиус 10 футов)» есть обратные формы: рядом с названиями должны стоять звёздочки. У «Регенерации» и «Восстановления» обратных форм нет: звёздочки убрать.
- Стр. 19-20 и 23. «10-футовая защита от зла» и «Защита от зла (Область)» - **одно заклинание**, «Защита от зла (радиус 10 футов)».
- Стр. 19-20. «Защита от огня» в списке жреца отсылает к описанию «Сопrotивления огню».
- Стр. 20 и 39. «Удержание» - «Удержание личности»; это же заклинание указано в ссылке из «Удержания монстра».
- Стр. 20 и 40. «Умирание» - «Заклинание смерти».

Заклинания: описания

- Стр. 20, **Благословение**. Начиная с 7-го уровня заклинателя бонус **+2 к атакам и спасброскам против магического страха** получают сам заклинатель и его союзники в радиусе 50 футов. Бонус к боевому духу остаётся **+1**.
- Стр. 20, **Волшебное око**. В шапке: «**Длительность: 6 ходов**». Око проходит через отверстия диаметром **от 1 дюйма**, а не до 1 дюйма.
- Стр. 20, **Волшебный замок**. Открыть проход без прекращения действия заклинания может его создатель либо другой **Маг**, чей уровень как минимум на три выше уровня создателя. Правило не распространяется на любого заклинателя.

- Стр. 21, **Волшебная стрела**. Нельзя выбрать целью отдельную часть тела существа.
- Стр. 21-22, **Волшебный сосуд**. Заклинатель не обязательно умеет выполнять непривычные физические действия в чужом теле, например летать. Это не безусловный запрет таких действий.
- Стр. 22, **Волшебный сосуд**. Если сосуд разбит вне пределов дистанции заклинания от тела носителя и дух заклинателя застрял в этом теле, вернуться в своё тело можно повторным применением именно «**Волшебного сосуда**» с **новым сосудом**. Это убивает тело носителя.
- Стр. 22, **Волшебный сосуд**. Если дух заклинателя изгоняют из носителя «Рассеиванием зла», а сосуд находится вне пределов дистанции заклинания от тела носителя, **оба духа уходят навсегда, а тело носителя умирает**.
- Стр. 22, **Воображаемая сила**. Дистанция - **180 футов**, а не фунтов. Если число проецируемых образов существ превышает уровень заклинателя, немедленный спасбросок получают наблюдатели с интеллектом **не ниже среднего**.
- Стр. 22, **Воображаемая сила**. «Убитые» иллюзией или выведенные ею из строя приходят в себя через **2d8 раундов** без повреждений, вызванных этой иллюзией. Настоящие раны не исцеляются.
- Стр. 22, **Воскрешение мёртвого**. Цель - умершее **гуманоидное существо**, а не любое существо.
- Стр. 23, **Задание**. Цель подчиняется указаниям заклинателя, а не Мастера.
- Стр. 23, **Защита от зла**. В шапке: «**Дистанция: касание**», а не «Длительность: касание».
- Стр. 24, **Исцеление слепоты**. Обратная форма действует на **живое существо, которого коснулся заклинатель**. Упомянутый «Постоянный свет» - заклинание «**Непрерывный свет**».
- Стр. 24, **Истинное зрение**. Заклинание показывает истинное положение существ и предметов с магически смещённым видимым положением. Оно преодолевает маскировку, но **не позволяет видеть сквозь туман и другие помехи обзору**.
- Стр. 25, **Левитация**. Правила управления высотой, сохранения высоты после прекращения управления и падения по окончании действия относятся **и к предметам, и к существам**. Высотой управляет заклинатель.
- Стр. 25, **Левитация**. Заклинание само не обеспечивает горизонтального движения: цель можно толкать или буксировать, а существо может подтягиваться по поверхности или верёвке. Для воздействия на предмет, удерживаемый существом, которое не желает воздействия, требуются бросок атаки для касания и спасбросок против заклинаний.
- Стр. 25, **Метель**. Существо, от природы **устойчивое к холоду**, получает половину урона, а при успешном спасброске - четверть. Слово «невосприимчивое» в этом условии ошибочно.

- **Стр. 25, Мираж.** Заклинание создаёт иллюзию, а не физически преобразует местность. Объём области - **по одному кубу со стороной 10 ярдов за уровень**, а не 10 кубических ярдов за уровень.
- **Стр. 26, Нахождение предмета.** При поиске предмета определённого вида определяется ближайший подходящий предмет. Для поиска конкретного уникального предмета заклинатель должен быть **непосредственно знаком с ним**.
- **Стр. 27, Нейтрализация яда.** Прикосновение обратной формы, «Отравления», остаётся ядовитым **1 раунд за уровень либо до срабатывания на одном существе**, а не «пока не будет снято».
- **Стр. 27, Облако смерти.** Немедленная гибель целей с 3 и менее КЗд или уровнями относится к **живым существам**.
- **Стр. 29, Отлив.** Вода понижается на выбранную величину **до 2 футов за уровень**, а не обязательно ровно на 2 фута за уровень.
- **Стр. 29, Отражения.** Образ уничтожает направленное на него **атакующее заклинание**, а не любое заклинание.
- **Стр. 29, Очарование.** Цель - **гуманоидное**, а не любое разумное существо. Остальные ограничения сохраняются.
- **Стр. 29, Очарование животного.** Какие животные из смешанной группы будут затронуты первыми, выбирает **заклинатель**, а не Мастер.
- **Стр. 29, Очарование монстра.** Под «неживыми монстрами» подразумевается **нежить**. Ограничения для конструкторов и существ без разума сохраняются.
- **Стр. 30, Очищение еды и воды.** Заклинание нейтрализует обычный яд, но не действует на магические зелья, в том числе **ядовитые зелья**. Исключение не относится ко всем ядам.
- **Стр. 30, Парящий диск.** Диск следует за заклинателем, **когда заклинатель отходит от него**.
- **Стр. 30, Паутина.** При поджигании за один раунд сгорает куб **10 × 10 × 10 футов**. В следующем раунде сгорают примыкающие такие же кубы. Существо получает **2d4 урона**, когда сгорает куб, в котором оно застряло, и освобождается.
- **Стр. 30-31, Перерождение.** Цель - умершее **гуманоидное существо**. Новое тело принадлежит **молодому взрослому существу**; если цель умерла раньше этого возраста, сохраняется прежний возраст.
- **Стр. 30-31, Перерождение.** Сила, Ловкость, Телосложение и ПЗ определяются **новыми бросками костей**, а не пересчётом прежних значений. Постоянная потеря уровня не устраняется заклинанием «Восстановление».
- **Стр. 31, Перерождение.** Если разумное существо, не бывшее персонажем игрока, возвращается в облике представителя игровой расы, все характеристики также определяются бросками костей. Рекомендация дать игроку больше свободы относится к **игре с новым обликом**, а не повторному выбору результата.
- **Стр. 31, Полёт.** Цель не может **совершать наступление и бежать**. «Таранить» - неверный перевод названия боевого действия.
- **Стр. 32, Полчище насекомых.** Один рой занимает **непрерывный объём из трёх кубов со стороной 10 футов**. Вызванные рои примыкают друг к другу.
- **Стр. 32, Превращение палок в змей.** Змеи подчиняются приказам заклинателя. Требование обязательно произносить приказы вслух отсутствует.
- **Стр. 33, Разговор с животными.** Заклинание позволяет говорить с **одним выбранным животным**.
- **Стр. 34, Разговор с монстрами.** Заклинание позволяет говорить с **одним выбранным живым монстром**. Понимать разговор могут другие существа, знающие соответствующий язык, а не только люди.
- **Стр. 34, Разговор с растениями.** Заклинание позволяет говорить с **одним выбранным растением**, обычным или оживлённым растительным существом.
- **Стр. 34, Рассеивание магии.** В примере с магией заклинателя 14-го уровня вероятность **успеха - 80%**, неудачи - **20%**.
- **Стр. 35, Регенерация.** Отращивание утраченных частей тела занимает **1 полный ход**, а не раунд. Присоединение сохранившейся отсечённой части по-прежнему требует **1 раунда на часть**.
- **Стр. 35, Рост растений.** Через заросли можно не только прорубаться, но и **силой прокладывать себе путь**.
- **Стр. 36, Снятие проклятия.** Обратная форма действует на **существо**, без дополнительного ограничения «живое». Один из возможных эффектов - понижение одной **характеристики** на 4, минимум до 1.
- **Стр. 36, Снятие страха.** Заклинание успокаивает **существо, которого коснулся заклинатель**. Дополнительного ограничения «живое» нет.
- **Стр. 38, Стена клинков.** Создать стену в области, занятой существами, может по своему решению **заклинатель**, а не Мастер.
- **Стр. 38-39, Телепорт.** Длительность - **мгновенная**. Для изучения места по рассказам очевидцев необходимо **часами слушать описания** существ, хорошо знакомых с этим местом.
- **Стр. 39, Тишина.** Вторую строку «Дистанция» следует читать как **«Длительность: 2 раунда/уровень»**.
- **Стр. 39, Удержание личности.** Заклинание действует на живых **гуманоидных существ**, а не любых разумных. Ограничение размера - не крупнее огра - сохраняется.
- **Стр. 40, Ускорение.** Длительность - **1 раунд за уровень**, а не 1 ход за уровень.
- **Стр. 40, Чтение разума.** Заклинатель может прекратить прослушивание и затем возобновить его, пока не истекла длительность. Это не завершает само заклинание. Во втором издании оно называется **«Чтение мыслей»**.

К изменениям английского выпуска 142 относятся: уточнение «живых существ» у «Облака смерти» и замена «оживления существ» на «проецирование образов существ» у «Воображаемой силы». Остальные пункты этого раздела исправляют русский перевод.

Сокровища и магические предметы

- **Стр. 61-62, сокровища.** «Бронза» и «бронзовые монеты» - **медь и медные монеты**.
- **Стр. 61, тип М.** В столбце золота: **90%, 4d10 сотен золотых монет**, а не 1d8 сотен.
- **Стр. 63, украшения.** Ножному браслету соответствует **01-06**, а не 01-05.
- **Стр. 63, самоцветы.** Категория стоимостью **5 000 зм** - **особо ценный камень**, а не готовое ювелирное украшение.
- **Стр. 65, магическое оружие.** Для дальнобойного оружия бонусу **+1** соответствует **01-46**, а не 01-49.
- **Стр. 66-67, прочие магические предметы.** Строка 01 «Оглушение» отсылает к описанию **«Звукового взрыва»**; строка 41-52 «Самообман» - к **«Заблуждению»**.
- **Стр. 71, зелья.** «Превращение» предоставляет действие заклинания **«Превращение себя»**.
- **Стр. 72, свитки защиты.** После разрушения круга свободно атаковать могут **существа, от которых он защищал**, а не защищённые им существа.
- **Стр. 72, посох силы.** Конус холода действует как у **палочки холода**.
- **Стр. 73, палочка превращения.** Предоставляет заклинания **«Превращение себя»** и **«Превращение другого»**.
- **Стр. 74, контроль над человекоподобным существом.** Предел **6 КЗд или уровней** применяется при одновременном контроле **нескольких существ**. На единственную цель этот суммарный предел не распространяется.
- **Стр. 75, хранение заклинаний.** При определении уровня: **76-85 - 4-й уровень; 86-97 - 5-й уровень**. Отдельная таблица заклинаний в свитках не меняется.
- **Стр. 77, горнило призыва металлических элементарей.** Остаётся горячим, **пока призванный элементарь присутствует**. Элементарь не находится внутри горнила.

Стр. 65. Добавить пропущенную таблицу «Особый враг»:

1d6	Особый враг
1	Драконы
2	Зачарованные существа
3	Ликантропы
4	Регенерирующие существа
5	Заклинатели
6	Нежить

Стр. 65. Исправить нижнюю часть таблицы зелий:

Бросок d%	Зелье
64-68	Невидимости
69-72	Неуязвимости
73-76	Левитации
77-80	Долголетия
81-84	Чтения мыслей
85-86	Яд
87-89	Превращения себя
90-97	Скорости
98-00	Обнаружения сокровищ

Информация для Мастера

- **Стр. 79, блуждающие монстры.** Добавить пропущенные звёздочки у зелёного студня, крысоторня, волкоборотня, золотистого студня и призрака.
- **Стр. 80, столкновения.** Добавить звёздочку у волкоборотня. «Змея (питон)» - **змея (гигантский питон)**.
- **Стр. 81, столкновения в дикой местности.** Столбец справа от «Болота» называется **«Лес»**, а не «Заселённые территории».
- **Стр. 86, необязательное правило «Спасбросок против смерти».** Персонаж остаётся без сознания **все выпавшие 2d10 раундов**. Затем умирает, если помощь не оказана, или приходит в себя, если раны перевязаны.
- **Стр. 86, персонажи с 0 ПЗ.** После перевязки и стабилизации персонаж не может сражаться, колдовать или передвигаться без помощи **далее нескольких футов**, пока ПЗ не станут положительными. Это уточнение относится также к следующему варианту правила.
- **Стр. 87, распределение воровских способностей.** Прибавляются **процентные пункты**, а не проценты от текущего значения: со 2-го по 9-й уровень - **30 за уровень**, с 10-го по 15-й - **20**, с 16-го - **10**. За повышение к отдельной способности можно добавить не более **10 процентных пунктов**; итоговый шанс не выше **99%**.
- **Стр. 92, ловушка «Активируемое заклинание».** Область заклинания имеет центр **на персонаже, запустившем ловушку**, а не на её механизме.
- **Стр. 94, крепостные стены.** Прочность кирпича - **8**, а не 6.
- **Стр. 95, земляные работы.** Таблица показывает время выемки объёма **5 × 5 × 5 футов - 125 кубических футов**, а не 5 кубических футов.

Бестиарий

Исправления характеристик

Стр.	Существо	Верное значение
3	Боевая лошадь	Урон копытом 1d6 .
5	Адская гончая	1 укус или 1 атака дыханием. Урон 1d6 укусом; дыханием - 1d6 за каждую КЗд гончей.
6	Багбир	Атаки: 1 оружием. Урон из строки атак убрать.
7	Василиск	Боевой дух: обычный 9 , большой 10 .
8	Горный великан	КЗд 16 (+12) вместо 16 (+10). В скобках указан бонус атаки.
8	Каменный великан	Сокровища Е + 1d8 × 1 000 зм , а не 1d18.
8	Морозный великан	Спасброски Воин 10 .
10	Штормовой великан	Скорость 30 футов; без доспеха 50 футов , расстояние поворота 10 футов . Число 1; в дикой местности 1d3; в логове 1d3 .
11	Висельное дерево	КЗщ 16; КЗд 5; 4 атаки конечностями.
12	Вихт	1 атака прикосновением , а не брызгами.
13	Лютоволк	Скорость 50 футов , а не 60.
14	Гепард	КЗд 2 , без звёздочки.
14	Гидра	1d10 урона за каждый укус. Скорость 40 футов , расстояние поворота 10 футов .
18	Древесный голем	КЗд 2+2 , с одной звёздочкой вместо двух.
20	Янтарный голем	Урон 2d6 когтями; 2d10 укусом .
24	Доппельгангер	Боевой дух 10; 280 ПО; спасброски Воин 4; сокровища Е.
25	Болотный дракон	Скорость 30 футов; полёт 80 футов , расстояние поворота 15 футов .
26	Горный дракон	В шестой возрастной категории 2 заклинания третьего уровня , а не 3.
28	Морской дракон	Удалить строку урона « Хвостом »: этой атаки нет.
30	Дракочерепаха	Плавание 30 футов , расстояние поворота 15 футов .
34	Жук-скакун	КЗд 3+1 , а не 1+2.
36	Питон	Число в логове 1d3 , а не 2d6.

Стр.	Существо	Верное значение
38	Ифрит	При определении отступления использовать Боевой дух 9 , а не 8.
40	Нарвал	Урон 2d6 , а не 2d10.
40-41	Кобольд	КЗд ½, то есть 1d4 ПЗ , а не 1d4 костей здоровья. Миниатюрные луки и арбалеты наносят 1d4 урона .
44	Лайкин	КЗд ½, то есть 1d4 ПЗ , а не 1d4 костей здоровья.
48	Лиловый червь, оба статблока	Скорость 20 футов; рытьё 20 футов ; расстояние поворота 15 футов . Число 1d2; в дикой местности 1d4 . Отдельного числа для логова нет.
49	Лукавый	Обычный: КЗд 6 , с одной звёздочкой вместо двух. Большой: КЗщ 16 , а не 17.
49	Гигантская лягушка	Скорость 30 футов; плавание 30 футов .
50	Мантикора	Шипы имеют дистанцию 180 футов , а не радиус поражения.
52	Медвесыч	360 ПО; спасброски Воин 5; сокровища С; число 1d4 во всех трёх условиях встречи; урон 1d8 когтями и 1d8 укусом .
57	Обычный орёл	2 атаки когтями и 1 клювом .
60	Гигантская чёрная вдова	Скорость 20 футов; по паутине 40 футов . Полёта нет.
66	Русалки	Общины по 3d6 особей, включая самца , а не 3-6.
66	Обычный рух	Спасброски Воин 6 .
67	Большой рух	Спасброски Воин 12 .
67	Гигантский рух	Боевой дух 10; спасброски Воин 20 с бонусом +5 .
70	Грозовая саламандра	Боевой дух 8; 1 390 ПО; спасброски Воин 10 .
70	Скелет	Число в дикой местности 3d10 , а не 3d6.
74	Спрайт	1 атака кинжалом , а не 2.
76	Чёрный студень	После 10 КЗд должна стоять одна звёздочка . Бонус атаки +9 сохраняется.
89	Огненный элементаль	Число атак 1 , а не «особое».

Исправления способностей

- **Стр. 1-2, характеристики.** Первое значение защиты существа в доспехе относится к **КЗщ**, а не КЗд. Сокровища отдельных представителей вида - ценности, которые они носят при себе, в отличие от сокровищ логова.
- **Стр. 7, вампир.** Переносить его указанным способом можно в его собственном гробу с закрытой крышкой.
- **Стр. 12, вихт.** Вытягивание энергии срабатывает и когда вихт касается живого существа, и когда живое существо касается вихта.
- **Стр. 16, гном.** Бонус +1 к **КЗщ** получает гном, которого в ближнем бою атакует существо крупнее человека. У жрецов-гномов кость здоровья **d6**, у магов-гномов - **d4**; это размер кости, а не количество костей.
- **Стр. 17, големы.** В правилах дистанции управления и приоритета приказов имеется в виду **управляющий големом**, не обязательно его создатель.
- **Стр. 19, железный голем.** Облако газа заполняет **куб со стороной 10 футов**. Огонь восстанавливает здоровье до обычного максимума. Атака ржавчиной наносит **2d6 урона**, а не восстанавливает здоровье.
- **Стр. 20, янтарный голем.** Может **идти по следу на любой местности с вероятностью 95%**.
- **Стр. 23, трицератопс.** К боданию применяется **бонус за атаку с разбега**.
- **Стр. 24, доппельгангер.** Может подражать голосу любого живого существа, но внешности - только **человекоподобного**.
- **Стр. 31, единорог и злорог.** «Наступательные атаки» - **атаки с разбега**. Единорог не атакует копытами в тот же раунд, когда атакует с разбега рогом.
- **Стр. 35, ядовитая гигантская землеройка.** Два укуса в одном раунде требуют **одного спасброска против яда**. При укусе в следующем раунде спасбросок потребуется снова.
- **Стр. 38, ифрит.** Пламя наносит **1d8 урона**, а не пунктов здоровья.
- **Стр. 39, кентавр.** Бонусы всадника при использовании копья или пики применяются **при атаке с разбега**.
- **Стр. 41, кобольд.** Ограничение при постоянном свете относится к заклинанию «**Непрерывный свет**», а не любому постоянному освещению.
- **Стр. 42, кровавая роза.** Аромат не действует на **нежить, конструкторов и подобных существ**. Общей невосприимчивости всех монстров к нему нет.
- **Стр. 43, кровопийца.** Жертва может атаковать присосавшегося кровопийцу оружием не крупнее **кинжала или ручного топора**, а не колуна.
- **Стр. 44, обычные крысы.** **360 ПО** выдаются за уничтожение или изгнание целой стаи обычного размера. Если приключенцы вынуждены бежать, начисляется **по 3 ПО за убитую крысу**.
- **Стр. 47, волкоборотень.** В гибридном облике каждый раунд выбирает между **укусом и оружием**. Речь о смене атаки, а не облика.

- **Стр. 52, медуза.** Голова убитой медузы сохраняет силу окаменения, **если сама медуза не превратилась в камень**.
- **Стр. 60, пещерная саранча.** Толчок при прыжке наносит **1d4 нелетального урона**.
- **Стр. 62-63, привидение.** Успешный спасбросок от испуга даёт невосприимчивость к повторному испугу **от этого же привидения**. Атака касанием наносит жертве **1d8 урона**. Во всём разделе следует читать «**привидение**»: **призрак** - другое существо.
- **Стр. 66, рух. 6 000 фунтов** - предел тяжёлой ноши обычного руха, а не характеристика отдельной разновидности птиц.
- **Стр. 71, скот.** Существо на пути бегущего стада подвергается как минимум **одной атаке топтанием**.
- **Стр. 73, спектр.** В соответствующем правиле речь о персонажах, **убитых спектром**, а не призраком.
- **Стр. 78, трент.** Возвращаясь в неподвижное состояние, оживлённые деревья **автоматически укореняются**. Затем применяется оговорка о дереве на камне.
- **Стр. 79, троллежена.** При результате **4-7** её пара или потомство встречаются **в отсутствие самой троллежены**, а не вместе с ней.
- **Стр. 86, элементарии.** Их атаки считаются магическими при определении сопротивления соответствующей **форме атаки**, включая сопротивление немагическим атакам.
- **Стр. 88, грозовой элементарь.** При провале спасброска от раската грома жертва **теряет слух на 1d8 ходов**. Это глухота, а не оглушение, лишаящее действий.
- **Стр. 89, древесный элементарь.** Дополнительный эффект наносит **1d8 урона**, а не пунктов здоровья.

Обновления английского выпуска 142

Эти изменения присутствуют и в английском оригинале. Большинство уточняет таблицы, приводя их в соответствие с описаниями способностей.

- **Стр. 1 и заголовки существ.** Убраны звёздочки после **названий** существ. Ограничения на поражающее оружие обозначаются пометками **(с)** и **(м)** рядом с **КЗщ** и раскрываются в описаниях. Звёздочки после **КЗд** сохраняются: они учитываются при определении награды опытом. Изменение заголовков не отменяет отметки в таблицах случайных встреч.
- **Стр. 14, гарпия.** Атаки: **2 когтями и 1 оружием либо очарование**. Очарование используется вместо физических атак, а не добавляется к ним.
- **Стр. 18, бронзовый голем.** Урон: **3d10 кулаком + 1d10 жаром; 2d6 защитными брызгами**. Условия брызг - по описанию.
- **Стр. 18-19, железный голем.** Атаки: **1 удар и дыхание**. Урон: **4d10 ударом; дыхание - ядовитый газ**, по описанию.
- **Стр. 19, каменный голем.** **1 удар либо замедление**. Урон ударом **3d8**; замедление применяется вместо удара.

- **Стр. 32, жёлтая плесень.** В таблице явно указаны **облако спор один раз в день** и **удушение**, описанное в тексте.
- **Стр. 32, железняк; стр. 64-65, ржавник.** В строке урона вместо «особый» указать **«Ржавление, см. описание»**.
- **Стр. 33, железная живая статуя.** Урон **1d8 кулаком**; особенность - **захват атакующего оружия**, а не дополнительный неопределённый урон.
- **Стр. 37-38, ифрит.** Атаки: **1 огромным оружием или магией**. Урон оружием **2d8**, магические эффекты - по описанию.
- **Стр. 40, кашалот.** Атаки: **1 укус или 1 звуковой удар**. Урон **3d20 укусом**; звуковой удар оглушает по правилам описания.
- **Стр. 42, крикун.** Не атакует, но криком привлекает случайные встречи.
- **Стр. 60, пещерная саранча.** Эффекты соотнесены с атаками: **1d2 укусом, 1d4 нелетального урона толчком, особый эффект плевка**. Выбирается одна из этих атак.
- **Стр. 69-70, песчаная саламандра.** Атаки: **1 укус и 1 превращение камня в песок**. Укус наносит **1d6**. Вместо «окаменения» указать **спасбросок, иначе жертва оказывается в песчаной ловушке**; условия - по описанию.
- **Стр. 71, скот, тур и бизон.** Верные пары урона «бодание / топтание»: **скот - 1d4 / 2d4; тур - 1d6 / 2d4; бизон - 2d4 / 2d6**. Тур в первом издании назван зубром.
- **Стр. 75, зелёный студень.** Атака: **1 прикосновение**. Эффект - **превращение в зелёный студень**, по описанию.
- **Стр. 80, трупная личинка.** КЗщ изменён с **10 на 11**.
- **Стр. 81, удушающая лоза.** 1 атака обвиванием. Урон **1d8** при попадании и ещё **1d8** каждый последующий раунд, пока жертва опутана.
- **Стр. 87, воздушный элементаль.** В таблице указать **1 удар или сбивание с ног**, по описанию.
- **Стр. 88, грозовой элементаль.** В таблице указать **1 удар или 1 раскат грома**.