

ИРФИН

Большой полевой справочник



649 статей о существах
для приключений старой школы

ИРФИН — Большой полевой справочник
 Basic Fantasy Field Guide Omnibus — большой
 полевой справочник
 1-е издание, редакция 4

© 2010–2025 Chris Gonnerman, R. Kevin Smoot,
 James Lemon, Matt Sluis и другие участники. Все
 права защищены.

Об иллюстрациях

Иллюстрации ко многим существам можно
 посмотреть в англоязычном Field Guide Omnibus
 r4. В русское издание эти рисунки не включены.
 Скачать оригинальный бестиарий на английском
 языке. <https://basicfantasy.org/downloads/Field-Guide-Omnibus-r4.pdf>

Перевод и вёрстка на русский язык: Студия «Офиздат!» и
 Нейрособ@ка, 2026.

ВВЕДЕНИЕ

Нужны новые монстры? Вы обратились по
 адресу! Перед вами новый большой полевой
 справочник для Basic Fantasy Role-Playing Game
 (ИРФИН). Если вы ещё не знакомы с этой
 ролевой игрой, посетите <https://rpgbook.ru/bfrrg>
 и скачайте правила.

Монстры в этой книге представлены в том же
 формате, что и в основных правилах ИРФИНа.
 Ниже приведены пояснения из основных правил.

Уточнение терминов

Общие правила семейств и отдельные
 разновидности связаны перекрёстными
 ссылками. Английские названия сохранены в
 указателе для сверки с оригиналом.

Название: описание каждого монстра
 начинается с его названия. Если названий
 несколько, приводится самое распространённое.

Число: определяется одним или несколькими
 бросками костей. Для монстров, которые
 встречаются только под землёй и не имеют логов,
 указывается один бросок. Если у монстра есть
 логово или его можно встретить в дикой
 местности, это отмечается отдельно. Например,
 запись «1d6, в дикой местности 2d6, в логове 3d6»
 означает, что в подземелье встречается группа из
 1d6 особей, в дикой местности — из 2d6, а в
 логове — из 3d6.

Учтите, что указано число существ, способных
 сражаться. Небоееспособные монстры —
 детёныши, а иногда и самки — в него не входят.
 Там, где это существенно, описание монстра
 должно пояснять подробности, но окончательное
 решение всегда остаётся за Мастером.

Класс защиты (КЗщ): эта строка указывает
 КЗщ существа в обычном бою. Если монстр
 обычно носит доспехи, первое значение КЗщ
 учитывает их, а второе, в скобках, относится к
 существу без доспехов. Некоторых монстров
 можно поразить, то есть нанести им урон, только
 серебряным или магическим оружием; это
 отмечено буквой (с) после КЗщ. Если монстра
 можно поразить только магическим оружием,
 после КЗщ стоит (м).

Кости здоровья (КЗд): эта строка указывает
 число костей здоровья существа и добавочные
 пункты здоровья (ПЗ). Если не сказано иное,
 пункты здоровья монстров всегда определяются
 бросками восьмигранных костей (d8). Например,
 существо с 3+2 КЗд бросает 3d8 и прибавляет 2 к
 сумме.

После числа костей здоровья может стоять
 одна или несколько звёздочек (*). Они
 обозначают надбавку за особые способности к
 пунктам опыта (ПО), начисляемым за монстра.
 Подробнее см. подраздел «Развитие персонажа»
 раздела «Приключения» основных правил
 ИРФИНа.

Если бонус атаки монстра отличается от числа
 его костей здоровья, для удобства этот бонус
 указывается в скобках после КЗд.

Скорость: эта строка указывает скорость
 передвижения монстра, а если он умеет
 двигаться несколькими способами — все
 соответствующие скорости. Например, гоблины
 ходят со скоростью 20 футов, и для них указано
 только это значение. Русалки передвигаются
 лишь в воде, поэтому их скорость записывается
 как «Вплавь 40 футов». Пегасы умеют и ходить, и
 летать, поэтому запись для них выглядит так:
 «80 футов, полёт 160 футов».

Кроме того, после скорости может стоять
 расстояние в скобках: это дистанция поворота
 существа. См. раздел «Столкновение» основных
 правил ИРФИНа. Если дистанция поворота не
 указана, считайте её равной 5 футам.

Атаки: число атак, которые может совершить
 монстр; иногда указывается также их тип.

Например, гримлок атакует оружием один раз, поэтому для него записано «1 удар боевым топором». Для пушкоигла указано «1 атака иглами, 1 укус»: он может в одном раунде атаковать иглами и укусить.

Урон: урон от успешных атак монстра. Обычно он определяется одним или несколькими бросками костей.

Спасброски: класс и уровень персонажа, показатели которого монстр использует для спасбросков. Для большинства монстров используются спасброски воина, чей уровень равен числу костей здоровья монстра.

Боевой дух: чтобы монстр успешно прошёл проверку боевого духа, на 2d6 должно выпасть это число или меньше. Монстры с боевым духом 12 никогда не проваливают такие проверки и сражаются, пока не будут уничтожены или пока не останется врагов.

Сокровища: эта строка показывает, насколько богато существо. Подробнее см. раздел «Сокровища» основных правил ИРФИНа. Обычно существо хранит ценности дома или в логове и путешествует без сокровищ. Полезные ценности, которые легко носить с собой, например магические предметы, разумные существа обычно берут в дорогу и используют; громоздкие вещи они оставляют дома.

ПО: число пунктов опыта, начисляемых за победу над этим монстром. В некоторых случаях оно меняется: например, за драконов разных возрастных категорий начисляется разное количество ПО. Чтобы определить правильное значение, обратитесь к таблице начисления пунктов опыта в разделе «Приключения» основных правил ИРФИНа.

Ослабление спасбросков

Эффект ослабления спасбросков налагает на указанную категорию спасбросков штраф –1, который складывается с дальнейшими штрафами. Его можно применять либо как –1 к броску, либо как +1 к требуемому значению. Итог одинаков, но следует придерживаться одного способа. Возможность и способ устранения эффекта зависят от вызвавшего его монстра. Разные монстры могут воздействовать на одну категорию спасбросков, формально ослабляя разные спасброски. Например, монстр, ослабляющий спасброски против смерти, и монстр, ослабляющий спасброски против яда, воздействуют на одно и то же значение. Мастер решает, следует ли отдельно учитывать каждый из наложенных эффектов и какие дополнительные последствия их сочетание может иметь для жертв.

Обычно эффект ослабления спасбросков не сопровождается уроном. Его назначение — расширить возможности Мастера воздействовать на ресурсы персонажей и истощать их, поэтому сочетание двух видов вреда стоит приберечь для особенно мощных источников.

Алфавитный указатель

Аболет (и скум)	12	Боггарт	28
Авир	13	Боглин	29
Автоматон (демонический)	13	Богомол (гигантский)	29
Агар	14	Бодах	29
Аглорв	14	Бойцовые создания Дереджа	29
Адви	15	Болотное чудовище	30
Адви (милосердие)	15	Бормочущий ртовик	30
Адви (мститель)	15	Брауни	31
Адви (усердие)	15	Бродячая груда (большая и малая)	31
Аксолотль (гигантский)	16	Бронеед	32
Акула (мегалодон)	16	Бронекат	32
Аллип	16	Брул	33
Алокин	17	Бубак (живое пугало)	33
Амарок	17	Булей	34
Анубиец	18	Буньип	34
Анхег	18	Ванстроу	34
Апатосапиен	19	Варан (танцующий)	35
Аранея	19	Великан (морской)	35
Аурумворакс	20	Великан (песчаный)	36
Аэроми	21	Великан (титан)	36
Бабочка (лунная)	21	Великан (эттин)	36
Бабуин	22	Великий шар глаз	37
Балухитерий	22	Верёвочник	38
Бальдандер	22	Вермен	39
Банши	23	Ветроход	39
Баран (боевой)	23	Вим (крыслик)	39
Баран (дикий)	23	Водяной изверг	40
Баргест	24	Водяной прыгун	40
Баркгейст	24	Волк (ветряной)	41
Баррод	25	Волк (древесный)	41
Барсук (обычный и гигантский)	25	Волк (зимний и ворг)	42
Бессонник	26	Вольпертингер	42
Бехир	26	Всадник без головы	43
Бивненоксец (эйвик)	27	Вспышечник	43
Бисрен	27	Вуг	43
Блуждающий огонёк	27	Выдра (вайяй)	44
Бобр (гигантский)	28	Выдра (обычная и гигантская)	44
		Гадюка (костяная)	44
		Гамп	45

Гербалейн	45	Грим-страж	64
Гиппокамп	46	Гримлок	64
Гиппопотам	46	Грифон (императорский)	65
Глаз (плавающий)	46	Грифон (хоксианский)	65
Глазотоп	46	Громовая птица	66
Глиптодон	47	Грузовёзд	66
Глубоководный	48	Дантеон	67
Глубоководный (лагунная тварь)	48	Дварроу	67
Глубоководный (обычный)	49	Дева-лебедь (и чёрная дева-лебедь)	68
Глубоководный (полукровка)	49	Дельфин	69
Гнолл (регенерирующий)	49	Дерево-серп	69
Гоблин (лунный)	50	Десятирук	69
Голем (верёвочный)	51	Джанни	70
Голем (домашний)	51	Дикобраз (гигантский)	70
Голем (золотой)	52	Динамо	71
Голем (оловянный)	52	Динозавр (аллозавр)	71
Голем (очиститель)	52	Динозавр (анкилозавр)	71
Голем (паутинный)	53	Динозавр (апатозавр, или бронтозавр)	72
Голем (свинцовый)	53	Динозавр (брахиозавр)	72
Голем (сенной)	53	Динозавр (велоцираптор)	72
Голем (соломенный)	54	Динозавр (горгозавр)	72
Голем (хрустальный)	54	Динозавр (дейноних)	73
Голем (цепной)	54	Динозавр (диплодок)	73
Гомункул	55	Динозавр (игуанодон)	73
Гончая (сумеречная)	55	Динозавр (камаразавр)	73
Гончая (чумная)	56	Динозавр (компсогнат)	74
Горестник	56	Динозавр (ламбеозавр)	74
Горофонт	57	Динозавр (мегалозавр)	74
Граул	57	Динозавр (мозазавр)	74
Гремилкин (храмовая кошка)	58	Динозавр (пентацератопс)	75
Гриб (осьминожий)	58	Динозавр (платеозавр)	75
Гриб (призрачный)	59	Динозавр (плезиозавр)	75
Гриб (фантомный)	59	Динозавр (стиракозавр)	76
Гриб (фиолетовый, растворяющий)	61	Динозавр (тератозавр)	76
Гриб (фиолетовый, ядовитый)	62	Динозавр (центрозавр, или моноклоний)	76
Гриб (щупальцевый)	62	Динозавр (цератозавр)	77
Грибные люди (фунгоиды)	62	Динозавр (цетиозавр)	77
Грик	63	Динозавр (эвоплоцефал)	77
Грим	63	Динозавр (эдмонтозавр; анатозавр, траходон)	78

Динозавр (эласмозавр)	78	Зексхунд	97
Дипротодон	78	Змеелюди (обычные и высшие)	97
Дитя солнца	78	Змей (гигантский пожиратель)	98
Дормайву	79	Змея (амфисбена)	98
Дракомандра	79	Змея (вампирская)	98
Дракомандра (грозовая)	80	Змея (ворт)	99
Дракомандра (морозная)	81	Змея (гигантская гремучая)	99
Дракомандра (огненная)	82	Змея (зелёная древесная)	99
Дракон (коровий)	83	Змея (королевская кобра)	100
Дракон (пещерный)	84	Змея (механическая бритвенная)	100
Дракон (смерти)	86	Змея (обруч)	100
Дракон (фейский)	86	Змея (радужная)	101
Драконн	86	Змея (уктена)	101
Дракослон (в том числе вожак)	87	Зомби (пожиратель плоти)	101
Дракоястреб	87	Зомби (прокажённый)	102
Драугр	88	Зомби (сосуд души)	102
Дредноут	88	Зуг	103
Дуб (золотой)	88	Идол из золота дураков	103
Дух возмездия	89	Инверсеген	104
Дух клинка	90	Инфернал	104
Душитель	91	Инфернал (агарес)	104
Енот (гигантский)	91	Инфернал (арахнея)	105
Жаба (стрельная)	92	Инфернал (балор)	106
Железогрыз	92	Инфернал (баубас)	106
Жук (гигантский водяной)	92	Инфернал (бес)	107
Жук-бомбардир (гигантский)	92	Инфернал (вега)	107
Жук-древоточец (гигантский)	93	Инфернал (врок)	108
Жук-нарывник (гигантский)	93	Инфернал (всадник ужаса)	108
Жук-носорог (гигантский)	93	Инфернал (глабрезу)	108
Жук-олень (гигантский)	94	Инфернал (дьявол колючий)	109
Жук-пожарник (гигантский)	94	Инфернал (дьявол костяной)	109
Жук-скакун (гигантский)	94	Инфернал (дьявол ледяной)	110
Заражённый	94	Инфернал (дьявол шипастый)	111
Заражённый (гигантский жук-носорог)	95	Инфернал (исчадие)	111
Заражённый (гигантский муравей)	95	Инфернал (исчадие тени)	112
Заражённый (гуманоид)	95	Инфернал (карга ночная)	112
Заражённый (зомби)	96	Инфернал (квазит)	114
Заражённый (медвесыч)	96	Инфернал (кошмар)	114
Звонарь (мёртвый)	96	Инфернал (креоборос)	115

Инфернал (лемур)	115	Кобра Дереджа	134
Инфернал (личинка)	116	Коза (чародейская)	134
Инфернал (малакода)	116	Козёл (гигантский)	134
Инфернал (малебранке)	117	Комар (гигантский)	134
Инфернал (ман)	117	Конь (скелетный)	135
Инфернал (марилит)	118	Кораблик (летучий)	135
Инфернал (нальфешни)	118	Королева жуков	136
Инфернал (паззу)	119	Костемех	136
Инфернал (рубиканте)	119	Костемех (водный)	136
Инфернал (суккуб)	120	Костемех (лесной)	136
Инфернал (хезроу)	120	Кот-ши	137
Инфернал (элдри)	121	Котёнок (лукавый)	137
Инфернал (эриния)	121	Котопаук	138
Иссув	122	Кошка Дереджа	138
Ихневмон	122	Кракен	139
Йети	123	Красный колпак	139
Йови	123	Крептакс	140
Йотенкин	124	Кровошип	140
Кабан (полярный)	124	Крокодил (скальный)	141
Кабан (сточный)	125	Кроледракон	141
Кадавр	125	Кроличий принц	141
Какофония	126	Кронгреап	142
Кактусолюд	126	Крыса Дереджа	142
Каменная летучая мышь	126	Крыса-напасть	142
Камнекат	126	Крысопёс	143
Камнепроходец	127	Ксорн	143
Канеин	127	Ку-ши	144
Каппа и суйко	128	Кутли	144
Карга	128	Ламия	145
Карга (болотная)	129	Ламмасу	145
Карга (морская)	129	Левкрота	145
Катоблепас	130	Леопорид (великий)	146
Квинотавр	130	Лепреккон	146
Келпи	131	Лерини	147
Кири	131	Летучая кошка	147
Кисть (ползучая)	132	Летучая лисица (гигантская)	148
Кладбище (живое)	132	Ликантроп (тараканоборотень)	149
Клещ (гигантский)	132	Линнорм	149
Коатль	133	Лиса (древесная)	149

Лич	150	Могильный плясун	168
Лобисон	151	Мозг (гигантский летающий)	168
Ловчий	151	Монахиан	169
Локата	152	Морг	169
Лончани	152	Морское чудовище	169
Лоселюд	153	Морской конёк (гигантский)	170
Лоскутник	153	Морской кот	170
Лотль	153	Морской лев	170
Лошадь-зомби	154	Муравьиный лев (гигантский)	171
Лягушачий принц	154	Нага (водная)	171
Лягушка (гигантская-убийца)	155	Нага (дух)	171
Лягушка (гигантская ядовитая)	155	Нага (страх)	172
Лягушка (зловещая)	155	Назгореан	172
Лягушка-баран	156	Назгореан (гидрамандр)	173
Магнистический клещ	156	Назгореан (кислотник)	173
Мангуст Дереджа	157	Назгореан (лягушколюд)	173
Мантикора (свирепая)	157	Назгореан (неэзит)	174
Марид	158	Назгореан (осьмопаук)	174
Машина (заводная)	158	Назгореан (паук-волк)	176
Мебель (живая)	159	Назгореан (серый разрыватель)	176
Мегатерий (гигантский ленивец)	159	Назгореан (тигрокальмар)	177
Медведь	159	Назгореан (угрекрыл)	178
Медведь (боевой)	160	Наяда	178
Медведь (длинный)	160	Небожитель	178
Медведь (игольчатый)	161	Небожитель (блуститель)	179
Медведь (исполинский)	161	Небожитель (вестник)	179
Медведь (мигу)	162	Небожитель (вознесённый)	180
Медведь (призрачный)	162	Небожитель (наблюдатель)	180
Медведь (сновидческий)	163	Небожитель (оракул)	180
Медвесыч (северный)	163	Небожитель (потомок)	181
Медвесычник	164	Небожитель (скакун)	181
Медуза (гигантская)	164	Небожитель (солар)	182
Мерзость (трупная)	165	Небожитель (судия)	182
Мимик	165	Небожитель (хранитель)	183
Миного	165	Небожитель (эгрегор)	183
Миражный ловец	166	Нимфа	184
Митридатиевый куст	166	Нок-тантима	184
Могильный дозорный, надзиратель и хранитель	167	Норка (обычная и гигантская)	185
Могильный зазывала	167	Норкер	185

Обезьяна	185	Отзвучник	202
Обезьяна (бонобо)	186	Отиуг	202
Обезьяна (гигантопитек)	186	Офидиан	202
Обезьяна (гираллон)	186	Панготерий	203
Обезьяна (горилла)	186	Панцирная щука (гигантская)	203
Обезьяна (крылатая)	187	Папоротник (сторожевой)	204
Обезьяна (монах)	187	Паразит (мозговой)	204
Обезьяна (орангутан)	188	Парацератерий (индрикотерий)	205
Обезьяна (плотоядная снежная)	188	Паук (временной)	205
Обезьяна (шимпанзе)	188	Паук (гигантская серебрянка)	206
Обезьяна-медведь	188	Паук (гигантский боласный)	206
Оберен	189	Паук (гигантский визжащий тарантул)	206
Обитатель склепа	189	Паук (гигантский водяной)	207
Оболочка	189	Паук (гигантский волк)	207
Овца (гигантская)	190	Паук (гигантский ледяной)	207
Огнетритон	190	Паук (гигантский люковый)	208
Огр (болотный)	191	Паук (гудящий)	208
Огр (маг)	191	Паук (стальной)	209
Огр (трясинный)	192	Паук (фазовый)	209
Одеум	192	Перитон	209
Однотоп	193	Пикси-страж	210
Око-страж	193	Плащ (коварный)	210
Окулус	194	Плащик	211
Окулус (абисси)	194	Плесень (смертоносная)	211
Окулус (вигиланс)	194	Подменыш	212
Окулус (инферни)	195	Подсвечник (живой)	212
Окулус (рекс)	196	Пожиратель (крылатый)	212
Окулус (сомно)	197	Ползучий следопыт	213
Олень (огромный; мегалоцерос, или ирландский олень)	198	Полудница	213
Омотаркин	198	Потолочный скрытень	213
Онокентавр	198	Потрошище	214
Ориклео	199	Похититель заклинаний	214
Ориклео (снежный)	199	Призракоцвет	215
Орк (снежный)	199	Проклятие	215
Орог	200	Пронзатель (сталаг)	215
Оса (гигантская)	200	Псевдовиверна	216
Осьминоголоуди	200	Псевдодракон	216
Осьмокрыл	201	Псоглавец	217
		Птица (бронзовая)	217

Пугало (живое)	217	Селки	241
Пугало (жуткое)	218	Сильфида	242
Пука	218	Сиринг (и сиринг-джаггернаут)	242
Пушкоигл	219	Скат	243
Пчеломедведь	219	Скелет (багряный)	244
Рак (гигантский)	220	Скелет (желейный)	244
Ракоскорпион	220	Скелет (заводной)	245
Ракоскорпион (буффалооптер)	220	Скелет (заразный)	245
Ракоскорпион (мегалограпт)	221	Скелет (лавогого озера)	246
Ракоскорпион (пентекоптер)	221	Скелет (одержимый)	246
Ракоскорпион (якелоптер)	221	Скелет (озёрный)	247
Ракун	222	Скелет (свежеватель)	247
Ракшас	222	Скелет (смоляной)	248
Рапторсапиенс	223	Скелетные ноги	248
Раститель	223	Скерраксис	248
Рек	224	Скраб	249
Реморхаз	224	Скрагг	249
Роевики	225	Скунс (гигантский)	249
Росомаха	226	Слизень (гигантский)	250
Рузирл	226	Слизень (плюющийся)	250
Рукокрыл	226	Слизь (золотая)	251
Рыба (гигантская доисторическая; динихтис)	227	Слизь (красная)	251
Рыба (дробильщик)	228	Слизь (некротическая)	252
Рысь (гигантская)	229	Слияние	252
Рыцарь (чёрный)	229	Слияние (аэргийское)	253
Саван (кровавый)	230	Слон (лопатобивневый)	253
Саламандра (ветряная)	230	Слуга (воздушный)	253
Самогонный пёс	231	Сова (гигантская)	254
Самоцветный змей	231	Сововолк	254
Самоцветный змей (белый)	233	Спора (газовая)	255
Самоцветный змей (зелёный)	234	Спора (глубинная)	255
Самоцветный змей (костяной)	235	Стервятник (гнилой)	257
Самоцветный змей (любезный)	236	Страж-защитник	258
Самоцветный змей (морской)	237	Страж тёмных огней	258
Самоцветный змей (синий)	238	Стрекоза (гигантская)	258
Самоцветный змей (теневого)	238	Стрикс	259
Сасквоч	240	Стукальщик	259
Сатир	240	Сфера (латунная)	260
Сахуагин	241	Сфера (латунная большая)	260

Сфера (латунная малая)	260	Ужасная птица	279
Сфера (латунная рекомбинантная)	261	Улитка (гигантская)	279
Сфера (латунная тюремщица)	261	Улитка (гигантская зубострелка)	280
Сфинкс	261	Улитка (гигантская молотильщица)	280
Сфинкс (андросфинкс)	262	Улитка (гигантский конус)	280
Сфинкс (гиеракосфинкс)	262	Упырь (морской) и вурдалак (морской)	281
Сфинкс (гиносфинкс)	263	Урсавис	281
Сфинкс (криосфинкс)	263	Уткомедведь	282
Таракан (гигантский) и балракан	263	Ухул	282
Таракан (гигантский упыринный)	264	Ушак	283
Телетия	264	Фавн (и ибикс)	283
Темноплащ	265	Фазрим	284
Тендрикулос	265	Фелисиан	284
Тень (танцующая)	266	Феникс	284
Тигр	266	Фея	285
Тигр (бумажный)	266	Фея (вулканическая)	285
Тимера	267	Фея (горная)	285
Тиранноклюв	268	Фея (лесная)	286
Тлеющий дух	268	Фея (морозная)	286
Томминокер	269	Фея (океанская)	286
Топороклюв	269	Флоран	286
Торок	269	Фонарь Джека	287
Треланкс	270	Хвостохлест	287
Трент (нежить)	270	Хеукова	288
Трент (яблоневый)	271	Хила	288
Тритон	271	Химера (костяная)	289
Тробольд	271	Химера (малая)	289
Троль (болотный)	272	Хоб	290
Троль (каменный)	272	Хобгоблин (синеносый)	290
Троль (лунный)	273	Хруул	291
Троль (ночной)	273	Цапля (хрустальная)	291
Трубный зверь	274	Цикада (гигантская)	292
Тулид	275	Цинодиктис	292
Тулид (великий мозг)	276	Чаропуз	293
Тьма (живая)	276	Человек-опарыш	293
Тьмоносек	277	Черви (ушные)	294
Угорь (обычный, электрический, водорослевый и гигантский)	278	Червочеловек	294
Ужас (костяной)	279	Червь (морозный)	295
		Червь (пустынный, или песчаный)	295

Червь (сабельный)	296
Черпаха (гигантская каймановая)	296
Черпаха (гигантская морская)	297
Черпахолюд	297
Чудесный автоматон-страж	298
Чуль	298
Чупакабра	299
Шакал	299
Шакал-оборотень	299
Шакил	300
Шеду	300
Щука (гигантская)	300
Щупальцевый ужас	301
Элементаль	301
Элементаль (грозовой)	301
Элементаль (древесный)	302
Элементаль (кровавый)	302
Элементаль (ледяной)	303
Элементаль (металлический)	303
Эльф (бру)	303
Эльфожук (королева)	304
Эльфожук (рой)	305
Энтелодонт	305
Энцефаллос титанум	305
Эттеркап	306
Ящерица (гигантская минотавровая)	306
Ящерица (гигантская подземная)	307
Ящерица (огненная)	307
Ящерица (электрическая)	308

МОНСТРЫ

Аболет (и скум)

	Аболет	Скум
Число	1, в логове 1d3+1	1d4+1, в дикой местности 1d4+1, в логове 1d10+5
Класс защиты	16	13
Кости здоровья	8**	2*
Атаки	4 удара щупальцами	1 укус, 2 удара когтями или 1 атака оружием
Урон	1d6 за удар щупальцем	2d6 за укус, 1d4 за удар когтем или по оружию
Скорость	10 футов, вплавь 60 футов	20 футов, вплавь 40 футов
Спасброски	Маг: 8	Воин: 2
Боевой дух	9	8 (12)
Сокровища	Д	Нет
Опыт	1 015	100

Аболеты — древний народ рыбоподобных земноводных, которые обычно таятся в подземных водах. Аболет похож на огромную склизкую рыбу с тремя большими глазами и четырьмя длинными липкими щупальцами вокруг рта. Он выделяет маслянистую зловонную слизь, загрязняющую воду в его укрытии.

Удар щупальца аболета наносит 1d6 урона. Любое живое существо, поражённое щупальцем, должно пройти спасбросок от паралича, иначе начнётся превращение, которое продлится 1d4+1 ходов. Кожа постепенно становится полупрозрачной слизистой оболочкой. Пострадавшее существо необходимо постоянно смачивать пресной водой, иначе каждый ход оно получает 1d12 урона. Заклинание «Исцеление болезней» или «Снятие проклятия», наложенное до завершения превращения, возвращает существу прежний облик. Когда превращение завершится, обратить его вспять сможет только заклинание «Излечение».

Аболет может неограниченно накладывать заклинания «Чревоуещание», «Воображаемая сила» и «Мираж», если создаваемые иллюзии появляются в пределах 60 футов от него.

До трёх раз в день аболет может попытаться поработить одно существо в пределах 30 футов; эта способность не действует на нежить и других неживых существ. Цель должна пройти спасбросок от заклинаний, иначе сила разума аболета полностью подчинит её. Порабощённое существо повинует телепатическим приказам аболета. Каждые 24 часа оно может повторять спасбросок от заклинаний, чтобы освободиться; также его можно освободить заклинанием «Снятие проклятия». Контроль прекращается и в том случае, если аболет погибает или расстояние между ним и рабом превышает милю.

Слизь, которую выделяет аболет, позволяет живому существу — обычно его рабу — дышать под водой в течение следующих 3 часов, но на то же время лишает способности дышать воздухом. Вынутое из воды существо задыхается за 2d6 минут. Постоянное и многократное воздействие слизи постепенно превращает существо в скуму. Превращение занимает около месяца.

Скумы — несчастные человекоподобные существа, которых аболеты преобразили и обратили в слуг. Скум напоминает жуткую помесь рыбы и гуманоида. У него склизкая чешуйчатая кожа и хвост с плавниками, помогающий плавать. Скум атакует зубами и острыми как бритва когтями либо оружием, которым снабдил его хозяин. Скумы обладают темнотрением на 60 футов. Скумы дышат так же, как описано выше, и подчиняются тем же ограничениям.

В присутствии аболета-хозяина скум совершенно бесстрашен: его боевой дух равен 12. Если хозяин погибает, его скумы впадают в неистовую ярость, нападают на любое существо в поле зрения, а расправившись со всеми поблизости, ищут новых жертв.

Авир

Число	В дикой местности 5, в логове 10d10
Класс защиты	15 (13)
Кости здоровья	1+3
Атаки	2 удара ногами или 1 атака пикой
Урон	1d4 за удар ногой или по оружию
Скорость	30 футов, полёт 80 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	8
Сокровища	X, Д в логове
Опыт	25

Авиры — народ человекоподобных птиц, чьи поселения расположены на вершинах гор. Авир достигает 5 футов в высоту и весит до 80 фунтов. У самцов яркое оперение, а у самок — обычно серое, разных оттенков; самки немного крупнее. Примерно посередине каждого крыла у авира есть кисть руки, а размах крыльев составляет 20 футов. У него необычайно острое зрение, но нет темноты.

Авиры охотятся и сражаются звеньями по 5 особей, держа пики в лапах. Авир мастерски атакует в пикировании, получая +4 к броскам атаки и нанося двойной урон. Он также носит на лапах шпоры с лезвиями и может наносить ими жестокие удары, причиняющие по 1d6 урона, как на земле, так и на лету. Удары одними лишь природными шпорами наносят по 1d4 урона. Если авир не может летать, в крайнем случае он клюёт врага, нанося 1d4 урона. Авир носит кожаную перевязь, которая даёт некоторую защиту и позволяет переносить лёгкие предметы. Больше 50 фунтов он нести не может. Авир обладает природной устойчивостью к холоду и получает половину урона от магических атак холодом.

В поселении всегда есть один шаман с 4 КЗд и способностями жреца уровня 1d4+3, а также 1d4 послушника с 2 КЗд и способностями жреца не выше уровня 1d4 каждый. Кроме того, там есть магистр с 5 КЗд и способностями мага уровня 1d4+4 и один его ученик с 3 КЗд и половиной способностей наставника. Магистр авиров — мастер воздушного боя и всегда знает заклинания «Волшебная стрела» и «Молния».

Снаряжение, которое не может изготовить сам, например оружие, авир приобретает у других

народов, нередко у дварфов, живущих под его горой. Он также поддерживает добрые отношения с гигантскими орлами.

Автоматон (демонический)

Число	1
Класс защиты	20
Кости здоровья	12**
Атаки	6 ударов клинками или заклинание
Урон	2d12 за удар клинком, по заклинанию
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 12
Боевой дух	12
Сокровища	A
Опыт	2 075

Демонических автоматов создаёт безумный волшебник, пытаясь сотворить искусственную жизнь без участия богов. Демонический автоматон — кошмарное создание: высоченный конструкт из полированного металла в форме человека. Его вид вызывает столь сильное отвращение, что каждый увидевший должен совершить спасбросок от волшебных палочек или начать безумно бормотать, пока его не успокоят заклинанием «Снятие страха». Успешно совершив этот спасбросок, существо становится невосприимчивым к данному эффекту.

Из спины демонического автомата растут многочисленные клинки на длинных тонких руках, похожих на веретёна. Ими он рубит всё, что оказывается рядом. Демонический автоматон ненавидит всякую жизнь и сражается, пока его не уничтожат.

Трижды в день демонический автоматон может воззвать к силе создателя и наложить заклинание мага не выше третьего уровня.

Агар

Число	1
Класс защиты	18 (м)
Кости здоровья	9+2** (+8)
Атаки	2 удара кулаками или 1 бросок валуна
Урон	1d10+4 за удар кулаком, 3d6 за валун
Скорость	40 футов, прокладка туннелей 40 футов
Спасброски	Воин: 13
Боевой дух	12 (8)
Сокровища	Нет
Опыт	1 225

Агары — народ человекоподобных существ из Стихийного царства Земли. Эти великаны достигают 10–11 футов в высоту и весят около 1 500 фунтов.

Боевой дух агара, равный 12, отражает его полную власть над собственным страхом, но не означает готовности запросто расстаться с жизнью. Чтобы определить, решит ли агар выйти из боя с превосходящим противником, используйте значение 8.

Агар обладает рядом магических способностей, которые применяет по собственной воле, без магических слов или жестов. Раз в день он может создавать тьму. Неограниченное число раз в день — вызывать небольшое землетрясение, от которого предметы могут падать или опрокидываться, а люди — терять равновесие. До одного часа в день агар может двигаться сквозь камень, как при действии соответствующего заклинания. Раз в день он может создавать каменные предметы, например стены или колонны, объёмом до 100 кубических футов.

По желанию агар может принимать облик вихря из пыли и камней; число применений этой способности в день не ограничено. В облике вихря агар сражается как элементаль земли.

В силу своей магической природы агар неуязвим для немагического оружия. Он невосприимчив к обычному электричеству и получает лишь половину урона от магических атак, связанных с электричеством или землёй.

Аглорв

Число	1d4
Класс защиты	15
Кости здоровья	3
Атаки	1 удар когтем (на четырёх ногах) или 2 удара когтями + удержание (на двух ногах)
Урон	1d8+1 за удар когтем
Скорость	На четырёх ногах 60 футов, на двух ногах 30 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	145

Аглорв похож на шестиногую бесшёрстную кошку с чешуйчатой кожей и двумя рядами зазубренных шипов вдоль спины. Кожа у него чаще всего тускло-янтарная, а глаза обычно тёмного орехового цвета. Хотя аглорв предпочитает передвигаться на всех шести ногах, ему нетрудно идти на четырёх, освободив передние лапы для атаки. На двух задних ногах он движется медленнее, зато может атаковать четырьмя верхними лапами. Стоя на двух ногах, при успешном попадании аглорв может удержать цель двумя атакующими конечностями. Цель считается захваченной, а аглорв, пока длится удержание, может совершать лишь одну атаку когтем за раунд. Кроме того, благодаря множеству лап и когтей он без труда взбирается по подходящим поверхностям.

Аглорва очень боятся за быстроту и умение двигаться бесшумно. Чаще всего он тихо крадёт за добычей, чтобы застать её врасплох, либо подстерегает в укрытии и выскакивает в самый удобный момент. Благодаря гибкости и проворству аглорва чрезвычайно трудно заметить до нападения, а застать его самого врасплох ещё труднее из-за острого слуха. Поэтому для любого существа, встретившего аглорва, диапазон результатов броска, при которых оно оказывается застигнуто врасплох, увеличивается на 2. Для самого аглорва этот диапазон уменьшается на 2, но не может стать меньше 1.

Адви

Адви — машины столь совершенные, что смертным не под силу понять их устройство. Они выглядят как серебристые сферы с бледно-зелёными геометрическими узорами на поверхности. Все адви невосприимчивы к урону от немагического огня, а от магического получают лишь половину урона. Внутри каждого находится источник энергии — «ядро»: идеальная красная сфера диаметром шесть дюймов, за которую волшебник готов заплатить около 1 000 зм. Адви невосприимчивы к эффектам очарования и страха и всегда сражаются до уничтожения.

Разновидности: «Адви (мститель)», «Адви (милосердие)», «Адви (усердие)».

Адви (милосердие)

Общие правила: см. «Адви».

Число	1d4
Класс защиты	16
Кости здоровья	6*
Атаки	4 огненных шара
Урон	1d6
Скорость	10 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	555

Адви-милосердие — сфера из серебристого металла, вся покрытая десятками небольших выступов, тускло светящихся оранжевым. Он атакует, выпуская из этих выступов крошечные огненные шары по противникам, стоящим рядом друг с другом в пределах 80 футов от него, выбирая не более четырёх целей. Шары могут поджигать горючие материалы, например дерево или ткань.

Адви (мститель)

Общие правила: см. «Адви».

Число	1
Класс защиты	18
Кости здоровья	9* (+8)
Атаки	2 удара клинками или 1 выстрел лучом
Урон	2d8 за удар клинком, 4d6 за луч
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 9
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	1 150

Адви-мститель выглядит как сфера диаметром 1 фут с четырьмя ножевидными ногами и одним большим «глазом». Острые ноги также позволяют ему взбираться по вертикальным поверхностям, например по стенам.

Адви-мститель рубит противников острыми ногами. Кроме того, он может выпускать из «глаза» луч в цель на расстоянии до 50 футов; луч поджигает любой горючий материал, в который попадает. Адви-мститель может использовать этот луч не чаще одного раза в три раунда.

Адви (усердие)

Общие правила: см. «Адви».

Число	1d4
Класс защиты	26
Кости здоровья	12 (+10)
Атаки	4 удара инструментами
Урон	1d4
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 12
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	1 875

Адви-усердие — сфера из серебристого металла диаметром 1 фут с восемью отростками. Четыре отростка оснащены небольшими рабочими инструментами: молотком, пилой и тому подобным. Этими инструментами адви понемногу кромсает врагов.

Аксолотль (гигантский)

Число	1d6, в дикой местности 2d6, в логове 2d6
Класс защиты	18 (м)
Кости здоровья	10* (+9)
Атаки	1 укус или взгляд
Урон	1d8 за укус или обмен разумами
Скорость	40 футов, плавание 60 футов
Спасброски: воин:	10
Боевой дух	10
Сокровища	Н
Опыт	1 390

Гигантский аксолотль — пedomорфная саламандра: он достигает зрелости, не претерпевая превращения во взрослую наземную форму. Взрослые особи остаются полностью водными и сохраняют хорошо заметные наружные жабры. Этих крупных земноводных длиной 10 футов и более также называют гигантскими ходячими рыбами. Они очень похожи на обычных аксолотлей, только гораздо больше.

Гигантские аксолотли обычно встречаются в неглубоких реках, прудах и озёрах или рядом с ними. Будучи земноводными, они могут бродить по берегам своих водоёмов в поисках пищи. Их кожа мягкая, но на удивление толстая, а благодаря магической природе гигантским аксолотлям можно причинить вред лишь магическим оружием. Они способны к регенерации, хотя на отращивание утраченных частей тела у них уходят месяцы.

Любое разумное существо, встретившее взгляд гигантского аксолотля, меняется с ним разумами, если провалит спасбросок против заклинаний. Обмен разумами длится день, но гигантский аксолотль может прекратить его в любой момент. Если за это время погибнет тело аксолотля или его жертвы, уцелевший разум навсегда останется в новом теле. Однако примерно через неделю жертва, запертая в теле аксолотля, обретёт способность этого тела к обмену разумами.

Акула (мегалодон)

Число	1d4
Класс защиты	15
Кости здоровья	12 (+10)
Атаки	1 укус
Урон	2d12
Скорость	Плавание 70 футов
Спасброски	Воин: 12
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	1875

Мегалодоны — гигантские доисторические акулы; впрочем, эти характеристики можно использовать для любых гигантских акул. Обычно они достигают от 25 до 55 футов в длину. Это высшие хищники, охотящиеся даже на китов и морских чудовищ. Подобно другим акулам, они чуют кровь в воде за много миль. Возможно, как и белые акулы, они способны обнаруживать электромагнитные поля живых существ. В остальном это такие же стремительные и ненасытные охотники, как прочие акулы.

Аллип

Число	1d4, в логове 1d6
Класс защиты	15
Кости здоровья	6**
Атаки	1 касание + безумный бред
Урон	вытягивание энергии (1 уровень)
Скорость	Полёт 30 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	610

Аллип — призрачная нежить, в которую превращается самоубийца; его по-прежнему мучает прижизненное безумие. Аллип не вполне лишён разума, но совершенно безумен.

Безумный бред аллипа вынуждает всех существ в пределах 60 футов пройти спасбросок от паралича. При провале они на один раунд замирают с пустым взглядом, не в силах двигаться, атаковать или защищаться. Успешно прошедший спасбросок на 24 часа становится

невосприимчив к бреду аллипа. Касание аллипа не наносит прямого физического урона, а вытягивает один уровень энергии. Кроме того, за каждый вытянутый уровень аллип восстанавливает 1d6 пунктов здоровья.

Как и прочую нежить, аллипа может изгнать жрец — как мумию. Аллип невосприимчив к заклинаниям усыпления, очарования и удержания. Любой, кто применяет к нему магию чтения мыслей, подвергается вытягиванию энергии, словно от его касания. Аллип безумно бесстрашен и всегда сражается до уничтожения.

Алокин

Число	1d6
Класс защиты	13
Кости здоровья	2*
Атаки	1 удар кулаком или выстрел из лучевого оружия
Урон	1d3 за удар кулаком, 1d8 за выстрел из лучевого оружия
Скорость	90 футов (30 футов)
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	100

Алокин — инопланетное существо ростом около 4 футов с красноватой, похожей на резину кожей. Толстая кожа смягчает удары, обеспечивая естественный класс защиты 13. Алокин предпочитает лучевое оружие, наносящее 1d8 урона. Завладев таким оружием, персонажи игроков могут пользоваться им, но со штрафом –2 к броску дальней атаки. В захваченном оружии остаётся 2d6 зарядов.

Алокин способен растянуть одну из рук до 10 футов; это считается его действием перемещения в текущем раунде. Первое применение этой способности за столкновение даёт бонус +2 к попаданию для одной атаки в ближнем бою.

Амарок

Число	1d6, в дикой местности 3d6, в логове 3d6
Класс защиты	15 (13)
Кости здоровья	2
Атаки	2 удара когтями, или 1 атака оружием, или 1 укус
Урон	2d4 за удар когтем, по оружию +1, 1d6 за укус
Скорость	30 футов, без доспехов 40 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	8
Сокровища	С, У у каждого; Г, Л в логове
Опыт	75

Амарок — волкоподобный гуманоид. Амароки сбиваются в стаи и охотятся на обширных просторах дикой местности. Они говорят на собственном языке, состоящем из лая, рычания, тьяканья и воя. Нравом амарок напоминает волка и нередко весьма агрессивен по отношению к другим народам. Он значительно крупнее человека: выпрямившись во весь рост, достигает 7–8 футов в высоту и весит около 300 фунтов. Окрас шерсти может быть весьма разнообразным, сочетая бурые, чёрные, серые и белые тона. Другие народы часто называют амароков «волколлюдями».

Амарок — активный хищник, одинаково хорошо действующий днём и ночью, хотя обычно предпочитает ночь. Его темнорение действует на 30 футов. Амароки умело охотятся стаями, заходя добыче во фланги и окружая её. Благодаря силе амарок получает бонус +1 к броскам урона.

Каждый шестой амарок — закалённый воин с 4 костями здоровья (240 ПО) и бонусом +2 к урону за силу. Амарок под началом такого воина получает бонус +1 к боевому духу. В логове, где живут 12 или более амароков, есть вожак стаи с 6 костями здоровья (500 ПО) и бонусом +3 к урону. Пока вожак жив, амароки в логове никогда не проваливают проверки боевого духа. Кроме того, при результате 1–2 на 1d6 в логове есть шаман, а при результате 1 на 1d6 — ведьма или колдун. По характеристикам шаман соответствует закалённому воину, но обладает способностями жреца уровня 1d4+1. Ведьма или колдун

соответствует обычному амароку, но обладает способностями мага уровня 1d4.

Анубиец

Число	1d6, в дикой местности 2d4, в логове 4d8
Класс защиты	14 (11)
Кости здоровья	1+1
Атаки	1 удар кулаком или 1 атака оружием
Урон	1d4 за удар кулаком или по оружию
Скорость	30 футов, 40 футов без доспехов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	8
Сокровища	С, Т у каждого; Г, Л в логове
Опыт	25

Анубийцы — благородный народ гуманоидов с шакальими головами, обитающий в пустынях. Обычно они крайне недоверчивы к чужакам, но не враждебны. Однако анубийцы защищают скудные ресурсы своих убежищ в пустынных оазисах и плодородных речных долинах. У анубийцев собственный язык и сложная иероглифическая письменность; Общим языком владеют немногие.

Приведены характеристики обычных воинов. Помимо них можно встретить мирных жителей с 1–1 КЗд, КЗщ 13 и боевым духом 7. На каждых восьмерых обычных воинов приходится один предводитель с 3+3 КЗд (145 ПО), дающий подчинённым бонус +1 к боевому духу. Анубийцы глубоко религиозны: помимо упомянутых предводителей, на каждого из них приходится один священнослужитель со способностями жреца 3-го уровня. Когда это уместно, используйте кости здоровья соответствующего класса: например, священнослужители анубийцев используют d6.

Анхег

	Взрослый	Молодой
Число	– 1d6 –	
Класс защиты	– 19 (снизу 17) –	
Кости здоровья	4* или 5*	2* или 3*
Атаки	– 1 укус + удержание или 1 плевок –	
Урон	3d6 + 1d4/раунд или 4d8 (кислота)	2d6 + 1d4/раунд или 2d8 (кислота)
Скорость	– 120 футов, рытьё 60 футов –	
Спасброски	Воин: 4 или 5 (по костям здоровья)	Воин: 2 или 3 (по костям здоровья)
Сокровища	– В –	
Боевой дух	7	
Опыт	4 КЗд: 280 5 КЗд: 405	2 КЗд: 100 3 КЗд: 175

Анхег — крупное насекомоподобное чудовище, любящее свежее мясо. Большую часть жизни он проводит, прокладывая ходы под плодородной почвой лесов и возделанных земель. У анхега шесть ног. Панцирь обычно бурый, хотя встречаются жёлтые особи и особи с разнообразным жёлто-бурым пятнистым узором. Взрослые анхег достигают 10 футов в длину и весят около 800 фунтов.

Анхег роет землю ногами и жвалами. Обычно пригодных для прохода туннелей за ним не остаётся: рыхлая земля тут же обваливается. Однако при желании анхег может проложить туннель, если будет рыть вдвое медленнее. Анхег часто устраивают себе логова в извилистых туннелях, которые могут залегать на глубине 40 футов.

Несколько анхегов могут занимать одну территорию, но не помогают друг другу. Сокровища указанного типа следует разделить между всеми анхегами группы.

Обычно анхег подстерегает добычу на глубине от 5 до 10 футов. Почувствовав усики колебания от приближающейся жертвы, он прорывается к поверхности и нападает.

Успешно укусив, анхег может удерживать жертву и автоматически наносить дополнительный урон каждый раунд. Чтобы вырваться из хватки чудовища, нужно пройти спасбросок от луча смерти. Однако «мягкую» добычу — в лёгких доспехах или вовсе без них —

анхег может отпустить и укусить снова, рассчитывая нанести большой урон. Кроме того, если укушенная жертва малая или средняя по размеру и весу, анхег может тащить её за собой, пятясь назад, в том числе под землю. Там он может отпустить жертву и оставить задыхаться в рыхлой земле.

Раз в день анхег может плюнуть кислотой на расстояние до 3 футов, при успешном попадании нанося указанный урон. Чудовище прибегает к этой способности лишь в отчаянном положении — например, когда у него остаётся меньше половины пунктов здоровья, — либо от досады, например после нескольких неудачных попыток укусить противника.

Апатосапиен

Число	1d8
Класс защиты	15
Кости здоровья	6
Атаки	1 атака оружием или 1 голосовая атака
Урон	1d8 или паралич
Скорость	40 футов
Спасброски	Жрец: 6
Боевой дух	9
Сокровища	Х у каждого; А в логове
Опыт	500

Апатосапиен — разумный двуногий динозавр, потомок исполинских травоядных далёкого прошлого. Его рост составляет около 6 футов, но при необходимости он может поднять голову на высоту 10 или 12 футов. В ходе эволюции его верхние конечности приобрели сходство с человеческими руками и кистями, а нижние больше напоминают ноги динозавра. Апатосапиен говорит на Общем и на собственном языке и обычно носит одеяние.

Подобно многим другим видам, апатосапиены избежали вымирания на островах и в других изолированных местах. Они развивались наряду с прочими разумными видами, хотя почти не поддерживают с ними связи. Одни живут племенами, другие — религиозными общинами. Это превосходные земледельцы и травники. Многие посвящают свободное время учёным занятиям. Свою историю они сохраняют в письменах и резьбе по камню. В племенной

деревне всегда есть шаман со способностями жреца уровня 1d4+1. В религиозной общине способностями жреца уровня 1d4+1 обладают все её члены.

Апатосапиены миролюбивы, но при угрозе вступают в бой. Они сражаются большими деревянными посохами и защищаются с помощью голоса. В начале боя все апатосапиены начинают протяжно петь низким голосом. Противники размером с огра или меньше должны совершить спасбросок против паралича; при провале они обездвижены на 1d6 раундов. Этот спасбросок совершается лишь один раз: персонажи, успешно его прошедшие, невосприимчивы к пению до конца этого боя. Апатосапиены могут обездвижить не больше противников, чем их самих. Они не убивают обездвиженных врагов, но могут отобрать у них оружие или связать их верёвками.

Аранея

Число	1d6, в дикой местности 1d6, в логове 1d6
Класс защиты	13
Кости здоровья	4**
Атаки	облик паука: 1 укус, паутина или заклинания смешанный облик: 1 укус, паутина, заклинания или оружие облик гуманоида: заклинания или оружие
Урон	1d6 за укус + яд или по оружию
Скорость	облик паука: 50 футов, лазание 30 футов облик гуманоида или смешанный облик: 30 футов
Спасброски	Маг: 4
Боевой дух	7
Сокровища	Г
Опыт	320

Аранея — разумное паукообразное существо, способное менять облик и владеющее магией. У аранеи три облика. В своём естественном облике она выглядит как гигантский паук с парой небольших рук длиной около 2 футов, расположенных прямо под клыкастыми челюстями. Второй облик сочетает черты паука и гуманоида: это подобие паука-кентавра с многоглазым паучьим лицом. Третий — облик гуманоида ростом от полурослика до человека.

Если не считать тёмных жёстких волос и чуть выпуклых глаз, он мало напоминает паука. Облик гуманоида у каждой аранеи свой, и изменить ни его внешность, ни размеры она не может. Аранея остаётся в выбранном облике, пока не решит принять другой, и может менять облик лишь один раз за раунд.

Аранея обычно говорит на Общем и может знать другие языки гуманоидов. Она обладает темнотрением на расстоянии 60 футов и способна творить заклинания как маг 4-го уровня. Этими способностями она может пользоваться в любом облике.

В человеческом или смешанном облике аранея может пользоваться таким же оружием и прочим снаряжением, что и обычные персонажи. В этих обликах её скорость составляет 30 футов за раунд. В облике гуманоида у неё нет иных особых способностей, кроме заклинаний и владения оружием. В паучьем или смешанном облике аранея может кусать: укушенная жертва получает обычный урон и должна пройти спасбросок против яда, иначе погибает.

В смешанном или паучьем облике аранея может создавать паутину до шести раз в день; действие этой способности похоже на заклинание «Паутина». Эффект не является магическим. Его предельная дистанция составляет 50 футов, а область действия охватывает не более трёх кубов со стороной 10 футов каждый или иное пространство того же объёма.

В облике паука аранея может с указанной скоростью передвигаться по любой паутине, будь она создана магией, гигантским пауком или аранеей. Благодаря этому аранея фактически невосприимчива к заклинанию «Паутина».

Аурумворакс

Число	1, в логове 1d6-3
Класс защиты	18
Кости здоровья	10 (+9) или 12 (+10)
Атаки	1 укус + особое
Урон	1d8
Скорость	30 футов, рытьё 10 футов
Спасброски	Воин: 12
Боевой дух	11
Сокровища	Нет
Опыт	10 КЗд: 1 300; 12 КЗд: 1 875

Аурумворакс — восьминогий зверь из семейства кунных размером со среднюю собаку. У него густая золотистая шерсть, и даже когти золотые. Как у большинства кунных, у него вытянутая морда, округлые уши и прямоугольный коренной зуб в глубине пасти, позволяющий сдирать мясо даже с замёрзших туш.

Для аурумворакса характерен половой диморфизм: самец (12 КЗд) примерно на 20% крупнее самки (10 КЗд) и может весить до 500 фунтов.

Аурумворакс, которого также называют золотоискателем, любит золото и медь и, если эти металлы есть поблизости, ежедневно часами грызёт их. Он живёт в одиночку и охраняет свою территорию; за спариванием этих зверей никто не наблюдал. В логове самки может быть до 2 детёнышей, которые покидают его через год.

В бою аурумворакс обычно подстерегает добычу в засаде и бросается на неё, поэтому застаёт её врасплох при результате 1–2. Его укус причиняет 1d8 урона; при успешном попадании он мёртвой хваткой вцепляется в жертву. После этого он автоматически наносит укусом 5 пунктов урона и дополнительно совершает 2d4 атаки когтями, каждая из которых наносит 1d6 урона, пока не погибнет сам или не убьёт добычу. Благодаря чрезвычайно плотным костям и густой шерсти аурумворакс получает лишь половину урона от дробящего оружия. Шерсть также полностью защищает его от обычного огня и вдвое уменьшает урон от магического. Кроме того, аурумворакс совершенно невосприимчив к любым ядам, в том числе газообразным.

Аэроми

Число	2d4, в дикой местности 3d6, в логове 10d6
Класс защиты	12
Кости здоровья	1
Атаки	2 удара когтями или 1 атака оружием
Урон	1d4 за удар когтем, по оружию
Скорость	30 футов, планирование 90 футов, лазание 20 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	8
Сокровища	С, Т у каждого; Г в логове
Опыт	25

Живущий на деревьях аэроми — покрытый мехом гуманоид ростом около 4–5 футов с длинным пушистым хвостом. Его сравнительно длинные конечности заканчиваются когтями, которые служат прежде всего для лазания, но могут стать и грозным оружием. Аэроми весьма ловок, чем и объясняется его класс защиты. Между верхними и нижними конечностями вдоль боков тела тянется растяжимая кожная перепонка — патагиум, позволяющая успешно планировать с дерева на дерево. Перепонка крепится к телу не сплошь, а в нескольких основных точках. Аэроми говорят на собственном языке, в котором есть разнообразные щелчки и стрекотание; многие также в той или иной степени владеют Общим языком.

Аэроми ведут ночной образ жизни. На открытом воздухе их темнозрение действует на 90 футов даже самой тёмной ночью. В ясную ночь, когда хватает света звёзд или луны, аэроми видит почти так же хорошо, как человек при дневном свете. В помещении или под землёй темнозрение аэроми действует на 30 футов. При ярком солнечном свете или в радиусе действия заклинания «Свет» аэроми получает штраф –1 к атакам.

Аэроми с лёгкостью лазают по огромным вечнозелёным секвойям и секвойядендронам, среди которых живут. Их деревни состоят из платформ и мостов в верхнем ярусе этих лесов.

Аэроми обычно носят с собой немного вещей, чтобы сохранять подвижность, но могут пользоваться поясами и одеждой,

застёгивающимися между точками крепления перепонки. При необходимости они пользуются оружием гуманоидов.

Каждый восьмой аэроми — воин с 2 костями здоровья (75 ПО). Обычные аэроми под его началом получают бонус +1 к боевому духу. В деревнях аэроми каждый двенадцатый — младший вождь с 4 костями здоровья (240 ПО), наносящий 1d6 урона каждой атакой когтем. В логове, где живут 30 или более аэроми, есть верховный вождь с 6 костями здоровья (500 ПО), наносящий 2d4 урона каждой атакой когтем. Пока верховный вождь жив, аэроми в деревне никогда не проваливают проверки боевого духа. Кроме того, в любой деревне при результате 1–2 на 1d6 есть шаман. По характеристикам шаман соответствует воину аэроми, но обладает способностями жреца уровня 1d4+1 — либо друида, если Мастер использует соответствующее дополнение. Также в каждой деревне при результате 1 на 1d6 есть знахарь со способностями мага уровня 1d4.

Бабочка (лунная)

Число	1
Класс защиты	15
Кости здоровья	2*
Атаки	Нет
Урон	Особый
Скорость	Полёт 30 футов
Спасброски	Маг: 2
Боевой дух	6
Сокровища	Нет
Опыт	100

Лунная бабочка — крупная ночная бабочка с размахом крыльев в фут. Ночью она разыскивает спящих разумных существ и пожирает сны всех в радиусе 30 футов. Процесс длится один ход; в это время бабочка испускает бледный белый свет, напоминающий лунный.

Существа, чьи сны съедены, фактически впадают в кому: их не будят обычные раздражители — рассвет, громкие звуки или боль. Зато они становятся чрезвычайно чувствительны к магии. Любое заклинание, наложенное в пределах 100 футов от жертв лунной бабочки, заставляет их мучительно

проснуться и потерять половину текущих ПЗ от перегрузки чувств.

Бабуин

Число	2d6, в дикой местности 4d8
Класс защиты	14
Кости здоровья	1+1
Атаки	1 укус
Урон	1d4
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	25

Бабуин — обычный природный вид, в отличие от скального бабуина из основной книги правил ИРФИН, — агрессивный примат, приспособленный к жизни на земле. Он весит от 60 до 90 фунтов и достигает 2–4 футов в высоту. Бабуины живут стаями и часто охотятся на мелкую дичь. При угрозе стае они дают отпор хищникам. Обычно бабуин не представляет опасности для искателей приключений, но, загнанный в угол или оказавшийся под угрозой, становится враждебным. Бабуины предпочитают нападать группами; одиночные особи получают штраф –2 к боевому духу.

Балухитерий

Число	1d4
Класс защиты	16
Кости здоровья	14 (+11)
Атаки	2 атаки затаптыванием
Урон	5d4 за атаку затаптыванием
Скорость	60"
Спасброски	Воин: 14
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	2 500

Балухитерий — гигантское доисторическое животное, самое крупное наземное млекопитающее из когда-либо существовавших. Это четвероногий зверь с несколько удлинённой шеей. Хотя балухитериев считают

родственниками носорогов, у них нет рогов и нрав несколько менее воинственный. И всё же, если стадо встревожить или напугать, оно может быть очень опасно.

Средний взрослый балухитерий достигает около 24 футов в длину и 17 футов в холке и весит примерно 38 000 фунтов.

Бальдандер

Число	1
Класс защиты	15
Кости здоровья	5*
Атаки	1 атака оружием
Урон	По оружию или 1d4
Скорость	30 футов, плавание 40 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	10
Сокровища	Д
Опыт	405

Бальдандеры, которых также называют перевёртышами, — морские существа, похожие на дощельгангеров, но имеющие ряд существенных отличий. В естественном облике бальдандер выглядит как мужчина средних лет с козьими ногами и длинным змеиным хвостом, оканчивающимся плавником. Однако в этом облике его встречают редко. Бальдандер способен в точности принять облик любого убитого им существа и получить большинство его способностей, включая заклинания. Кажется, бальдандер и живёт лишь ради обретения новых обликов.

Бальдандер обычно носит трезубец и большую книгу. В книгу он записывает все приобретённые облики и магические заклинания, которые знали убитые им существа.

Как ни странно, бальдандер может получить только один облик от каждого вида, хотя, убивая других магов того же вида, по-прежнему способен приобретать новые заклинания.

Однако жреческие заклинания своих жертв бальдандер перенять не может.

Банши

Число	1
Класс защиты	19 (м)
Кости здоровья	7**
Атаки	1 прикосновение + плач
Урон	вытягивание уровней прикосновением + плач
Скорость	60 футов
Спасброски	Воин: 7
Боевой дух	8
Сокровища	Д
Опыт	800

Банши для фей — то же, что привидения, призраки и спектры для людей. Обычно банши напоминает бесцветного, пепельно-белого эльфа в лохмотьях и цепях. Банши понимает все языки, на которых говорила при жизни, но редко произносит слова: вместо этого она безудержно рыдает. Раз в день её нескончаемый плач достигает чудовищной силы: каждый, кто услышит его в радиусе 50 футов, должен совершить спасбросок от луча смерти или умереть через 2d6 раундов. Тех, кто провалил спасбросок, можно спасти заклинанием «Снятие проклятия». Прикосновение банши не наносит урона, но вытягивает 1d4 уровня. Банши бестелесна, поэтому поразить её можно только магическим оружием.

Банши — нежить, поэтому невосприимчива к заклинаниям усыпления, очарования и удержания. Жрец может изгнать банши как вампира. Банши способна ходить по воде, но, пересекая проточную воду, на 2d12 дней теряет способность вытягивать энергию и издавать смертоносный плач.

Баран (боевой)

Число	Только домашние
Класс защиты	13
Кости здоровья	3
Атаки	1 удар рогами или 2 удара копытами
Урон	1d6 за удар рогами, 1d4 за удар копытом
Скорость	40 футов; лазание 20 футов
Спасброски	Воин: 3
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	145

Дварфы славятся боевыми баранами, которых специально разводят, добиваясь силы и агрессивности. Боевой баран атакует либо огромными рогами, для чего нужен короткий разбег или наступление, либо копытами.

Подобно обычным баранам, боевой баран легко преодолевает каменистую местность. Указанная скорость лазания относится к привычным для него скалистым склонам и уступам: лазать по стенам, деревьям и другим предметам в обычном смысле он не умеет.

Баран (дикий)

Число	В дикой местности 2d4
Класс защиты	13
Кости здоровья	2
Атаки	1 удар рогами
Урон	1d6
Скорость	40 футов; лазание 20 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	75

Дикий баран — крупное стадное животное, обычное для высокогорий. Он с силой бьёт большими изогнутыми рогами. Мало кто сравнится с ним в умении карабкаться по родным каменистым склонам. Указанная скорость лазания относится именно к такой местности: лазать по стенам, деревьям и другим предметам в обычном смысле дикий баран не умеет.

Баргест

Число	1d6, в дикой местности 1d8
Класс защиты	16 (с)
Кости здоровья	6+3*
Атаки	2 удара когтями (гуманоид) или 1 укус (пёс)
Урон	1d6 за удар когтем или 2d4 за укус
Скорость	40 футов или 60 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	10
Сокровища	Г
Опыт	555

Баргест — злобное исчадие, способное менять облик и жаждущее душ смертных. Баргест может принимать облик огромного демонического чёрного пса или гуманоида ростом почти семь футов, похожего на бескрылую гаргулью.

Баргест никогда не пользуется оружием, даже в гуманоидном облике: ему нравится чувствовать, как кровь врагов стекает по когтям. Баргест упорен: если он провалит проверку боевого духа и сбежит, то вернётся через 1d6 ходов и нападёт вновь.

Каждый, кто встретится взглядом с баргестом, чувствует обжигающий жар его взора. Такой персонаж должен совершить спасбросок от паралича, иначе ужас парализует его на 1d6+1 ходов или до гибели баргеста. Считается, что персонаж встретился взглядом с баргестом, если сражается с ним лицом к лицу или если монстр застал персонажа врасплох. Если сражаться с баргестом, отводя взгляд, все броски атаки совершаются со штрафом –4. Успешный спасбросок даёт невосприимчивость к взгляду монстра до конца боя, но в любом случае не менее чем на один полный ход.

Хотя баргест и не относится к нежити, он нечестив по своей природе, и жрецы могут изгнать его как вихта. Навредить ему можно только серебряным или магическим оружием.

Баргест обычно говорит на Общем языке, а также на языках инферналов, гоблинов, хобгоблинов и багбиров и способен общаться с волками. Иногда баргест правит гоблинами или хобгоблинами, но чаще всего обитает на безлюдном участке дороги и охотится на путников. В этом случае его сокровища обычно

зарыты неподалёку, нередко за святилищем или в подобном месте.

Баркгейст

Число	1, в логове 1
Класс защиты	14 (с)
Кости здоровья	5**
Атаки	1 укус
Урон	1d8 за укус + паралич
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 5
Боевой дух	9
Сокровища	Д
Опыт	450

Баркгейст выглядит как большой чёрный пёс с огненно-красными глазами, но на самом деле это дух человека, загрызенного собакой, который не покидает места своей гибели.

Баркгейст может по желанию становиться невидимым; в таком состоянии он не оставляет следов, но при движении слышен лязг цепей. Это хитрое существо нападает лишь тогда, когда чувствует своё превосходство или защищает сокровища, обычно спрятанные в тайнике, известном ему ещё при жизни. Баркгейст выслеживает одиноких существ, которых можно убить и ограбить, пополнив свою сокровищницу.

Укус баркгейста парализует, как прикосновение упыря; чтобы нанести этому исчадию урон, требуется серебряное или магическое оружие. Баркгейст — нежить: жрец может изгнать его как призрака, а заклинания усыпления, очарования и удержания на него не действуют. Баркгейст не может войти в жилище, пока хозяин находится внутри; в отсутствие хозяина он открывает дверь так, словно применяет заклинание «Открытие». Баркгейст не может пересечь речной поток, но способен перейти реку по мосту.

Баркгейсты живут поодиночке. Считается, что, если два баркгейста окажутся в одном городе, они разыщут друг друга и будут сражаться насмерть.

Баррод

Число	3d6, в логове 3d6×5
Класс защиты	14
Кости здоровья	2+2
Атаки	1 атака оружием
Урон	1d6 или по оружию
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	9
Сокровища	Р, С
Опыт	75

Баррод — гуманоид ростом около 5 футов, с короткими ногами, вытянутым туловищем, длинными руками и большими ушами с неровными краями. Кожа обычно оранжевая, а цвет глаз варьируется от фиолетового до светло-серого. За редкими исключениями, волосы на теле баррода растут только на руках и ногах.

Хотя в бою баррод решителен и безжалостен, его жизнь не сводится к войне и насилию. Поэтому он может пойти на переговоры с врагом, если это выгодно или если он оказался в трудном положении.

Барроды обычно сбиваются в шайки в поисках поживы и стараются задавить противников числом. Одна из их излюбленных тактик — окружить врага и, пока его отвлекают, стаскивать с него доспехи и похищать оружие, чтобы оставить беззащитным. После разгрома шайки барродов украденные вещи можно вернуть: они останутся невредимыми. Однако нередко барроды при первой же возможности удирают с награбленным, стараясь любой ценой уйти от погони.

В группах из 12 и более барродов при результате 1–2 на 1d6 присутствует шаман, способный накладывать два случайных заклинания 1–3-го уровня.

Шаманы вооружены дубинами с шипами. В группах из 30 и более барродов может быть военный вождь: у него на 1 КЗд больше, КЗщ 16, и обычно он вооружён скимитаром и луком.

Барсук (обычный и гигантский)

	Барсук	Гигантский барсук
Число	1d6	1d4
Класс защиты	16	17
Кости здоровья	1+2	10 (+9)
Атаки	2 удара когтями, 1 укус	2 удара когтями, 1 укус
Урон	1d2 за удар когтем, 1d4 за укус	2d4 за удар когтем, 4d4 за укус
Скорость	60 футов, рытьё 30 футов	60 футов, рытьё 30 футов
Спасброски	Воин: 1	Воин: 10
Боевой дух	9	9
Сокровища	Нет	Нет
Опыт	25	1 300

Барсуки — приземистые, широкотелые, мускулистые млекопитающие, роющие норы. На передних лапах барсука — длинные, твёрдые как железо когти, приспособленные для рытья. Взрослый барсук достигает 2–3 футов в длину и весит 25–35 фунтов. Он атакует когтями передних лап и зубами. Раненый барсук в следующем раунде впадает в бешенство и неистово рвёт противника когтями и зубами, пока один из них не погибнет. В этом состоянии он получает +2 к броскам инициативы, но штраф –2 к классу защиты.

Гигантские барсуки — просто исполинские разновидности обычных барсуков, достигающие 5–7 футов в длину и весящие до 500 фунтов. Раненый гигантский барсук впадает в такое же бешенство, как его мелкие сородичи. Великаны иногда приручают гигантских барсуков, но даже ручному зверю нельзя доверять: он может напасть на хозяина.

Бессонник

Число	1
Класс защиты	13 (м)
Кости здоровья	2*
Атаки	1 касание
Урон	Особое
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	10
Сокровища	Нет
Опыт	100

Бессонник выглядит как бледно-голубая тень с размытыми очертаниями гуманоида. По ночам он бродит по дикой местности, выслеживая утомлённых путников и неопытных искателей приключений.

Бессонник атакует касанием. Тот, кого он коснулся, должен совершить спасбросок против заклинаний или утратить способность спать, пока эффект не будет устранён заклинанием «Снятие проклятия».

Неспособность спать не сразу причиняет вред. Заклинатели по-прежнему могут запоминать заклинания, хотя это занимает вдвое больше времени, а прочие персонажи не ощущают последствий. Но так проходит лишь первый день. После него каждый день нужно бросать 1d20, прибавляя бонус Телосложения персонажа и вычитая число дней без сна. Результат 1 или меньше означает, что персонаж сошёл с ума от недосыпания. Его можно исцелить заклинанием «Снятие страха», но до исцеления он может попытаться лишить себя жизни.

Бехир

Число	1d2, в логове 1d2
Класс защиты	20
Кости здоровья	13** (+10)
Атаки	1 укус + сдавливание, 6 ударов когтями или дыхание
Урон	2d10 за укус, 1d8 при сдавливании, 1d4 за удар когтем или дыхание
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 13
Боевой дух	9
Сокровища	М
Опыт	2 395

Бехир — змееподобное чудовище, способное ползти по-змеиному или быстро передвигаться на своих двенадцати ногах. Его длина составляет около 40 футов, а вес — около 4 000 фунтов. Окраска бехира варьируется от ультрамариновой до тёмно-синей с серо-бурыми полосами. Бехир нередко знает общий язык местных жителей.

Бехир кусает противника, а затем обвивается вокруг него. В следующие раунды он наносит 1d8 урона сдавливанием и терзает жертву 6 когтями, каждый из которых наносит 1d4 урона. Вместо этого бехир может целиком проглотить укушенное малое или среднее существо. Проглоченная жертва получает 1d8 урона каждый раунд. Она может попытаться прорезать себе путь наружу небольшим режущим оружием, например кинжалом: для этого нужно нанести внутренностям бехира (КЗщ 15) 20 урона. Бехир может проглотить несколько существ, и каждое должно самостоятельно прорезать себе выход. Раз в 10 раундов бехир может выдохнуть молнию, наносящую 7d6 урона всем на её пути: в полосе длиной 20 футов и шириной 5 футов. Попавшие под удар могут пройти спасбросок от дыхания дракона, чтобы получить половину урона.

Бивносец (эйвик)

Число	1d6, в дикой местности 2d4, в логове 4d8
Класс защиты	14
Кости здоровья	2+2
Атаки	1 оружием
Урон	1d6 или по оружию
Скорость	30 футов; без доспехов 40 футов; плавание 30 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	8
Сокровища	С, Т у каждого; Г, Л в логове
Опыт	75

Бивносец, на собственном языке называющие себя эйвиками, — коренастые гуманоиды прибрежных земель. Сложением они похожи на dwarфов и ведут простую жизнь рыбаков и китобоев. Как следует из названия, у бивносеца есть пара длинных, направленных вниз бивней, как у моржа. Толстая кожа и обильный жир защищают его от холода. Даже сильный или магический холод наносит ему лишь половину урона. Если такой эффект позволяет спасбросок, бивносец получает к нему бонус +4. Благодаря бивням бивносец наносит +2 урона при борьбе, но в остальных случаях отдельно бивнями не атакует.

Каждый пятый бивносец — воин с 4+4 КЗд (240 ПО) и ещё более толстой кожей (КЗщ 16). Обычные бивносец под предводительством такого воина получают бонус +1 к боевому духу. В деревне есть вождь с 8+8 КЗд (875 ПО), КЗщ 18 и бонусом +2 к урону за Силу.

Бисрен

Число	1d8, в дикой местности 5d8, в логове 5d8
Класс защиты	15 (11)
Кости здоровья	1+2
Атаки	1 удар рогами, натиск или по оружию
Урон	1d6, натиск или по оружию
Скорость	40 футов (с учётом нагрузки)
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	9
Сокровища	Г
Опыт	25

Бисрены, по-видимому, состоят в каком-то родстве с минотаврами. Бисрен выглядит как гуманоид с головой бизона ростом около 7–8 футов. Если у обычного минотавра отчётливо различимы человеческие и бычьи черты, то у бисрена они слиты в единое целое: всё тело покрыто шерстью, есть копыта и хвост. Обычно это мирные кочевники. У бисренов собственный язык, а большинство также владеет Общим.

Бисрен может бодать противника рогами, нанося 1d6 урона, или пользоваться оружием. Часто он вступает в бой стремительным наступлением с ударом рогами: +2 к попаданию и двойной урон, по всем обычным правилам «Наступления». Затем он переходит на оружие до конца боя. Бисрен должен выбирать между оружием и рогами: применять оба вида атак в одном раунде нельзя. Благодаря внушительному весу он получает бонус +1 при силовых действиях, например при открывании дверей.

Блуждающий огонёк

Число	1d4
Класс защиты	29
Кости здоровья	9** (+8)
Атаки	1 электрическим разрядом
Урон	2d8
Скорость	Полёт 50 футов
Спасброски	Воин: 9
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	1 225

Блуждающий огонёк — тускло светящийся жёлтый или белый шар. Его легко принять за фонарь, особенно в туманных топиях и болотах, где он обычно обитает. Тело огонька представляет собой шар из губчатого вещества около 1 фута в поперечнике и весом примерно 3 фунта. Оно даёт столько же света, сколько факел. Голосового аппарата у огонька нет, но вибрацией он способен создавать призрачный голос.

Блуждающий огонёк обычно избегает боя. Если его вынудить сражаться, он испускает небольшие электрические разряды. Огонёк невосприимчив ко всем заклинаниям, кроме «Волшебной стрелы». Застигнутый врасплох или испуганный огонёк может погасить своё свечение и фактически стать невидимым.

Бобр (гигантский)

Число	4d10
Класс защиты	15
Кости здоровья	4
Атаки	1 укус
Урон	2d8
Скорость	30 футов, вплавь 60 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	7
Сокровища	Б
Опыт	240

Гигантские бобры — огромные сородичи обычного водного млекопитающего, часто встречающиеся в затерянных мирах. Обычно они неагрессивны, но защищают свои логова, плотины и семьи, нанося мощные укусы резцами длиной 5 дюймов. Они удивительно сообразительны и собирают ценные вещи, хотя редко учатся пользоваться какими-либо магическими предметами.

Боггарт

Число	1, в логове 1
Класс защиты	14
Кости здоровья	6*
Атаки	2 удара когтями
Урон	1d6
Скорость	40 футов
Спасброски	Маг: 6
Боевой дух	7
Сокровища	Г
Опыт	555

Никто не знает истинного облика боггарта, но по следам на телах жертв можно с достаточной уверенностью судить, что у него есть когти. По-видимому, боггарт не понимает языка, но способен подражать самым разным звукам, в том числе речи. Он питается страхом, особенно страхом существа перед неминуемой гибелью.

Боггарт предпочитает пускать когти в ход лишь в крайнем случае, полагаясь прежде всего на врождённую магию. Благодаря пассивной телепатии он знает, чего больше всего боится любое противостоящее ему существо. Боггарт окружает себя иллюзией того, что пугает противника сильнее всего. Существа с 1 КЗд или меньше, увидев такой образ, должны пройти спасбросок от луча смерти, иначе умирают от ужаса. Если это не помогает, боггарт прибегает к когтям. Он наслаждается криками, но не выносит смеха и должен проверять боевой дух, когда слышит искреннее веселье.

Во всём остальном иллюзия боггарта действует как заклинание «Воображаемая сила». Хотя боггарт разумен, на него не действуют заклинания очарования и усыпления, а также любые иллюзии.

Боглин

Число	1d4 (см. ниже)
Класс защиты	11
Кости здоровья	от 1* до 5*
Атаки	1 оружием или заклинание
Урон	1d6 или по оружию, или по заклинанию
Скорость	30 футов
Спасброски	Маг: от 2 до 10 (см. ниже)
Боевой дух	8
Сокровища	О, П
Опыт	1 КЗд 37; 2 КЗд 100; 3 КЗд 175; 4 КЗд 280; 5 КЗд 405

Иногда рождается необычный гоблин: в детстве его кожа приобретает синеватый оттенок. Такое существо называют боглином.

Взрослый боглин обладает способностями мага уровня, равного удвоенному числу его костей здоровья. В любом логове гоблинов с вероятностью 10% присутствуют 1d4 боглина. В крупных сообществах, например гоблинском городе или большой крепости, почти всегда есть не менее 1d4 боглинов. Поодиночке они почти не встречаются.

Боглин получает бонус +4 к спасброскам от любой магии.

Богомол (гигантский)

Число	В дикой местности 1–2, в логове 1
Класс защиты	16
Кости здоровья	5
Атаки	2 удара передними лапами, 1 укус
Урон	1d8 за удар передней лапой, 1d12 за укус
Скорость	40 футов; полёт 120 футов
Спасброски	Воин: 5
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	360

Гигантский богомол превосходно маскируется, двигается очень медленно и часами поджидает добычу, не шевелясь. Он поедает любых существ меньше себя. Подобно хамелеону, богомол меняет окраску наружного скелета, сливаясь с

окружением. Обычно охотящийся богомол застаёт противника врасплох при результате 1–5 на 1d6; чтобы заметить затаившегося богомола издали, нужно выбросить 1 на 1d6. Он способен ненадолго взлетать, преодолевая одним перелётом 120 футов, но делает это лишь при бегстве или на труднопроходимой местности.

Бодах

Число	1, в дикой местности 1d2, в логове 1
Класс защиты	15 (13)
Кости здоровья	8
Атаки	1 оружием
Урон	По оружию +2
Скорость	30 футов, без доспехов 40 футов, в плывь 30 футов
Спасброски	Воин: 8
Боевой дух	10
Сокровища	Х, О; В, О в логове
Опыт	875

Бодах выглядит как огромный волосатый гоблин с зелёной кожей. Его рост достигает семи футов. Бодах может принять облик старика, но и тогда одевается в лохмотья и разномастную одежду, а с собой носит несколько потрёпанных на вид копий, мечей или топоров. Он говорит на Общем и эльфийском и неограниченно использует следующие заклинательные способности: «Разговор с монстрами», «Водное дыхание», «Чрево вещание», «Ясновидение» и «Темнозрение».

Бодах любит болтать, дразниться, рассказывать скверные шутки и небылицы; его то и дело разбирает хихиканье. Обычно он живёт один, но иногда можно встретить бродящую пару бодахов. Изредка бодах встречается и в логове болотной карги.

Бойцовые создания Дереджа

Маг Дередж создал этих существ для обучения рабов, предназначенных для бойцовых ям. Поскольку создания служат для тренировок, их число обычно равно сумме уровней противостоящих им искателей приключений. Они неизменно продолжают атаковать, пока их пункты здоровья не упадут до нуля.

Бойцовых созданий Дереджа легко узнать: все они белые, с красным ромбом на лбу. Когда пункты здоровья такого существа падают до нуля, оно растворяется в безвредном белом тумане.

Разновидности: «Кошка Дереджа», «Кобра Дереджа», «Мангуст Дереджа», «Крыса Дереджа».

Болотное чудовище

Число	В дикой местности 1d8, в логове 4d8
Класс защиты	16
Кости здоровья	5*
Атаки	2 удара
Урон	1d6 за удар
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 3
Боевой дух	8
Сокровища	М
Опыт	405

Болотное чудовище — полуразумное человекоподобное существо ростом около 7 футов. На тускло-синем теле понемногу разрастаются мох, вьющиеся побеги и прочая мелкая растительность, со временем придающая ему зеленоватые оттенки. Такая окраска и поросль служат естественной маскировкой: чудовище превосходно прячется, шанс обнаружить его составляет 50–1d6x10% (минимум 10%), а врасплох оно застаёт при результате 1–4 на 1d6. Болотные чудовища могут удаляться от своего поселения, но ни одно не осмеливается покинуть привычную среду обитания.

Встреча с болотным чудовищем настолько потрясает, что каждое столкнувшееся с ним живое существо должно совершить спасбросок против заклинаний или бежать 1d4 раунда. Застигнутые врасплох совершают спасбросок со штрафом –5 и при провале начинают бежать со следующего раунда. Успешно прошедший спасбросок впредь может поддаться страху перед болотным чудовищем лишь тогда, когда его застанут врасплох, но уже без штрафа –5.

В логове болотных чудовищ стоят небольшие хижины из грязи, построенные самими обитателями; обычно каждая вмещает до четырёх чудовищ. Логово заполнено грязью и

порослью, поэтому двигаться здесь труднее, чем по обычному болоту: поправка к передвижению составляет ¼. Внутри хижин пройти настолько сложно, что персонажи должны совершить спасбросок против паралича или застрять на месте. Самых болотных чудовищ никакие отрицательные поправки за местность не затрагивают.

Поиск сокровищ в логове занимает вдвое больше обычного времени, а внутри хижин — вчетверо.

Бормочущий ртовик

Число	1
Класс защиты	19
Кости здоровья	9** (+8)
Атаки	6 укусов + особое
Урон	1d6 + особое
Скорость	10 футов
Спасброски	Воин: 9
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	1 225

Бормочущий ртовик — жуткое существо, словно явившееся из кошмара безумца. Его текучее тело похоже на амёбу; по всей его поверхности непрерывно появляются и исчезают глаза и зубастые пасти.

Заметив что-нибудь съедобное, ртовик начинает безостановочно бормотать. Все существа, кроме других ртовиков, в пределах 60 футов должны сделать спасбросок против паралича или на 1d2 раунда попасть под действие, подобное заклинанию «Смятение». Бормочущий ртовик может выпустить струю слюны в одного противника в пределах 30 футов. Он делает бросок атаки против КЗщ, равного 10 + бонус Ловкости цели. При попадании слюны наносит 1d4 урона кислотой, а цель должна сделать спасбросок против яда или ослепнуть на 1d4 раунда. Существо, укушенное 3 или более пастьми, на следующем раунде будет поглощено. После этого ртовик сможет провести по поглощённой жертве 12 атак укусом. Проглоченное существо может прорезать себе путь наружу, нанеся 5 урона малым оружием с лезвием, например кинжалом.

Брауни

Число	1
Класс защиты	19 (с) (также невидимость)
Кости здоровья	1**
Атаки	1 миниатюрным оружием
Урон	1d2
Скорость	30 футов
Спасброски	Маг: 1 (с бонусами)
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	49

Брауни — маленькое существо из народа фей, близкий родственник пикси и спрайтов. Он похож на эльфа ростом около 2 футов. По желанию брауни может принимать облик небольшого оленя или ястреба. Он трудолюбив и любит мастерить и чинить вещи. Во всех обликах брауни обладает темнотрением на расстоянии 60 футов. Он говорит на Общем, а также на языках пикси и спрайтов.

В естественном облике гуманоида брауни атакует миниатюрным оружием, иногда смазанным парализующим ядом: требуется спасбросок против яда, иначе жертва обездвижена на 2d4 раунда, как от заклинания «Удержание личности». Для прочих обликов используйте статьи об антилопе или ястребе из основной книги правил ИРФИН; ни в одном из этих обликов ядовитой атаки нет. Помимо атаки оружием, брауни обладает несколькими магическими свойствами, доступными в любом облике. Он может по желанию обнаруживать магию и становиться невидимым, а раз в день — творить «Смятение» как заклинатель 7-го уровня. Брауни может атаковать, оставаясь совершенно невидимым и не прерывая этот эффект; обычно каждый противник получает штраф −4 к атакам против него.

Поразить брауни можно только серебряным или магическим оружием. Пока у него остаётся хотя бы 1 пункт здоровья, он восстанавливает 1 пункт здоровья каждый раунд. Однако, если его ПЗ опустятся ниже 1, брауни умрёт, как любое другое существо. Он получает бонус +4 к спасброскам против магии, включая палочки, и бонус +1 к спасброскам против паралича или окаменения.

Бродячая груда (большая и малая)

	Большая	Малая
Число	1	1d4
Класс защиты	20	19
Кости здоровья	13** (+10)	3**
Атаки	— 2 удара + сдавливание —	
Урон	2d6 за удар, 4d6 сдавливанием	2d4 за удар, 1d6 сдавливанием
Скорость	20 футов; плавание 20 футов	20 футов
Спасброски	Воин: 13	Воин: 3
Боевой дух	12	9
Сокровища	Б	В
Опыт	2395	205

Бродячая груда выглядит как ворох гниющей растительности. На самом деле это разумное плотоядное растение с органами чувств в верхней части тела. Обхват тела составляет 8 футов, а высота, когда груда выпрямится, — около 6 футов. Весит она примерно 3800 фунтов. Обычно бродячие груды встречаются на болотах умеренного пояса и в других тёплых заболоченных местах, но могут жить и там, где скапливается много гниющей растительности.

Бродячая груда колотит врагов двумя огромными отростками, похожими на руки. Если обе атаки попали по одному существу, чудовище поглощает его. Жертва больше не может атаковать или накладывать заклинания и каждый раунд получает от удушья 4d6 урона; у малой бродячей груды — 1d6. Груда может поглотить лишь существо размером с человека или меньше и только одно за раз. Через 1d4 раунда после гибели жертвы груда выбрасывает тело наружу. Если груда поглотила жертву, при каждом попадании по чудовищу жертва должна совершить спасбросок против луча смерти. При провале жертва получает половину нанесённого чудовищу урона с округлением вниз; само чудовище всё равно получает полный урон. Жертва пользуется сопротивлением груды огню и холоду, но от атак молнией получает полный урон.

Бродячая груда получает половину урона от холода и минимальный урон от огня: считайте, что на каждой кости выпала 1. Электричество не

причиняет ей вреда; любая электрическая атака вместо этого восстанавливает груде 1d6 ПЗ.

Малые бродячие груды похожи на больших сородичей, но меньше: около 5 футов в высоту и примерно 500 фунтов весом. Однако, в отличие от больших, это разумные плотоядные растения, чей инстинкт самосохранения достаточно развит и потому снижает их боевой дух. Мозг и органы чувств малой груды находятся в верхней части тела.

Бронеед

Число	1
Класс защиты	16
Кости здоровья	4*
Атаки	2 удара щупальцами или 1 сдавливание
Урон	1d6 за удар щупальцем, 2d4 за сдавливание
Скорость	20 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	400

Бронеед, которого иногда называют просто доспешником, — магический паразит. Снаружи его тело выглядит как искусно изготовленный, богато украшенный доспех. Из-за своего паразитического образа жизни бронеед в 80% случаев встречается на теле жертвы.

Тип доспеха, которому подражает бронеед, определяет Мастер; его также можно определить броском по таблице типов магических доспехов в основной книге правил ИРФИН.

Бронеед способен определить, кто с наибольшей вероятностью захочет получить доспех того типа, на который он похож, и сосредоточивает внимание на этой потенциальной жертве. Если та провалит спасбросок против заклинаний, бронеед подчиняет её волю, внушая желание любой ценой надеть его на себя.

Когда бронеед оказывается на теле жертвы, его щупальца медленно проникают в её плоть. Сами по себе они не причиняют вреда, но позволяют существу постепенно питаться жертвой и управлять телом носителя как марионеткой.

Каждый день жертва должна совершить спасбросок против луча смерти или потерять один уровень из-за вытягивания энергии. По достижении уровня 0 жертва умирает, и бронеед покидает групп.

Пока бронеед прикреплен к телу, он управляет движениями жертвы, но её разум остаётся свободен. Тело полностью подчинено бронееду; паразиту доступны инстинкты жертвы и приобретённые ею физические навыки, что позволяет ему атаковать так же, как его носитель. Кроме того, бронеед может атаковать двумя щупальцами, выпуская их из любого места собственного тела.

При попытке силой снять бронееда он сжимается на теле жертвы, причиняя ей 2d4 урона каждый раунд. Если атаковать бронееда, пока внутри него находится жертва, урон делится поровну между ними. При этом бронеед может ещё и сдавливать жертву. Тот, кто переживёт снятие бронееда, восстанавливает потерянные из-за вытягивания энергии уровни со скоростью 1 уровень за неделю отдыха.

Бронеед всеми силами старается не оставаться без носителя, но, лишившись его, при необходимости может защищаться двумя щупальцами. Впрочем, в таком уязвимом состоянии он скорее попытается убежать от нападающего.

Бронекат

Число	1d4+3, в дикой местности 1d10+3
Класс защиты	15
Кости здоровья	1
Атаки	1 удар когтем
Урон	1d4
Скорость	60 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	25

Бронекат чаще всего встречается на открытых травянистых равнинах. Свернувшись, он похож на камень: верхняя часть его тела покрыта толстыми пластинами каменного цвета. Бронекаты живут стаями и никогда не встречаются группами меньше 4 особей.

Бронекаат передвигается, стремительно катясь по земле, а в последний момент распрямляется и нападает, пуская в ход острые когти. Кроме того, раз в день он может выпустить большое облако густого белого дыма объёмом 30 кубических футов, скрывающее его движения. Наконец, бронекаат издаёт пронзительный визг, эхо которого помогает ему находить добычу.

Несколько бронекаатов нападают сообща: одни останавливаются и выпускают дым, другие визжат, а остальные атакуют сквозь дым, ориентируясь по визгу. Сражаясь группой, бронекааты получают бонус +3 к атаке.

Брул

Число	2d4, в дикой местности 3d6, в логове 10d6
Класс защиты	14 (11)
Кости здоровья	1
Атаки	1 оружием
Урон	1d8 или по оружию
Скорость	30 футов, без доспехов 40 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	8
Сокровища	С, Т у каждого; Г в логове
Опыт	25

Брул выглядит как дикий предок человека, похожий на неандертальца, или пещерного человека, но немного уступает ему ростом и сильнее напоминает обезьяну. Несмотря на внешность, брул разумен: пользуется оружием, носит одежду и доспехи из шкур и кожи, а среди его сородичей изредка встречаются шаманы и знахари. Однако племенное общество брулов жестоко и разрушительно, и почти все они стремятся подчинять другие народы и обращать их в рабство.

Брул обладает темнотрением на расстоянии 60 футов. При ярком солнечном свете или в области действия заклинания «Свет» он получает штраф –1 к броскам атаки. У брулов свой грубый и простой язык, но многие в какой-то мере владеют и Общим. Брул обладает мощной мускулатурой и благодаря силе получает бонус +1 к попаданию и урону.

Один из каждых восьми брулов — воин с 2 костями здоровья (75 ПО). Под началом такого

воина обычные брулы получают бонус +1 к боевому духу. В логове один из каждых двенадцати брулов — младший вождь с 4 костями здоровья (240 ПО), лучшими доспехами и снаряжением, КЗщ 15 (11), скоростью 20 футов и бонусом +2 к урону благодаря силе. Если в логове 30 или более брулов, там есть верховный вождь с 6 костями здоровья (500 ПО), КЗщ 16 (11), скоростью 20 футов и бонусом +3 к урону. В логове брулы никогда не проваливают проверки боевого духа, пока верховный вождь жив. Кроме того, при результате 1–2 на 1d6 в логове есть шаман. По характеристикам он соответствует брулу-воину, но обладает способностями жреца уровня 1d4+1. При результате 1 на 1d6 там есть знахарь со способностями мага уровня 1d4.

Бубак (живое пугало)

Число	1
Класс защиты	14
Кости здоровья	4*
Атаки	2 удара когтями + особое
Урон	1d6 за удар когтем + особое
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	280

Бубаки, или живые пугала, — жуткие существа, словно вышедшие из кошмара. Они бродят по отдалённым полям и забытым уголкам дикой природы.

Облик бубака поистине ужасен. Его костлявое тело, скрытое под тяжёлым чёрным пальто с высоким воротником, которое носят все бубаки, часто принимают за солому, дерево и тряпье. Поэтому он больше всего напоминает зловещее ожившее пугало.

Происхождение бубаков остаётся загадкой. В одних преданиях, передаваемых шёпотом, говорится, что это злые духи, посланные наказывать за некий проступок. В других утверждают, что это проклятые души, навеки заточённые в облике пугала и оживлённые горем, жадой мести или тёмными обрядами.

В бою бубак обычно атакует острыми когтями, но самое коварное его оружие — обманчивый

плач. Эту жуткую способность он может использовать каждый раунд, и она не мешает ему атаковать когтями. Бубак подражает плачу встревоженного младенца; на всех, кто слышит его, это действует как заклинание «Очарование монстра». Провалившие спасбросок против заклинаний видят в бубаке доброжелательное существо, готовое помочь, и без опаски подпускают его на расстояние удара.

Бубак — неотступный враг, сражающийся с нечеловеческим упорством. Однако его ум ограничен, поэтому его можно отвлечь или перехитрить.

Булей

Число	1d2
Класс защиты	22
Кости здоровья	9** (+8)
Атаки	1 укус, 2 удара когтями или 4 удара когтями
Урон	3d8 за укус, 2d6 за удар когтем
Скорость	40 футов, рытьё 10 футов
Спасброски	Воин: 9
Боевой дух	11
Сокровища	Нет
Опыт	1 225

Булей (название произносится «бу-лей») — устрашающий хищник, живущий лишь ради еды. Он достигает почти 10 футов в высоту и 15 футов в длину и похож на помесь гигантского броненосца и каймановой черепахи. Булей быстро роет ходы под землёй и выскакивает наружу, чтобы атаковать тех, кто находится на поверхности.

Булей нападает на всё, что считает съедобным, нанося 3d8 урона укусом и по 2d6 урона когтями каждой передней лапы. Он может прыгнуть на 10 футов и атаковать добычу когтями всех четырёх лап, но кусать при такой атаке не может. Если кому-то удастся забраться булею на спину, участок позади головных пластин имеет всего КЗщ 15. Когда булей роется под землёй, он практически невосприимчив к большинству видов атак.

Булей ощущает колебания почвы и, находясь под землёй, может определять расположение и число существ в пределах 60 футов.

Буньип

Число	1
Класс защиты	15
Кости здоровья	6
Атаки	1 укус
Урон	1d10+2
Скорость	40 футов, плавание 20 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	500

Буньип — крупный плотоядный обитатель озёр с собачьей мордой, большими бивнями, крепкими перепончатыми лапами, короткой шерстью, как у выдры, и телом, похожим на тело огромного медведя.

Буньип встречается в озёрах и реках глухих необжитых мест, а также в подземных водоёмах и озёрах. Он очень агрессивен и обычно нападает на любого, кто забредёт в принадлежащие ему воды.

Ванстроу

Число	1d6
Класс защиты	18
Кости здоровья	4 (+9, см. ниже)
Атаки	2 удара
Урон	1d8+5 за удар
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	240

Ванстроу напоминает высокого одноглазого орка с изуродованным мутациями телом. Разумом он немногим отличается от животного и крайне агрессивен. Двух одинаковых ванстроу не бывает: у одного змеиное тело или олени задние ноги, у другого щупальца или рука гориллы, и так далее. Какой бы ни была «мутация», она всегда напоминает уродливую часть животного. У особенно причудливых особей части тела оказываются не на своих местах: например, орлиная голова на спине или лишние

конечности на груди. Но при любых мутациях всех ванстроу объединяют свиноподобная голова с единственным глазом и нечеловеческая сила, дающая бонус +5 к попаданию и урону.

Варан (танцующий)

Число	2d4, в логове 4d8
Класс защиты	14
Кости здоровья	4*
Атаки	1 касание или 1 укус
Урон	Ослабление спасбросков (яд) или 1d6 укусом + яд
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	280

Танцующие вараны — крупная разновидность ящериц. Их кожа выделяет масло, облегчающее проникновение ядов в организм. Встревоженные вараны поднимаются на задние лапы и начинают кружиться, размахивая передними. В танце они бьют жертву, перенося на неё масло со своей кожи, а затем кусают, впрыскивая смертельную дозу яда.

Прежде всего танцующий варан старается хотя бы раз успешно коснуться жертвы, накладывая штраф к спасброскам против яда. Когда сопротивляемость цели достаточно ослаблена, он наносит смертельный ядовитый укус: требуется спасбросок против яда, чтобы избежать мгновенной смерти. Масло можно смыть водой с мылом, хотя посреди боя это обычно невозможно. В противном случае оно впитывается в кожу жертвы и действует 24 часа.

Общее правило: см. «Ослабление спасбросков».

Великан (морской)

Число	1d2, в дикой местности 1d2, в логове 1d4
Класс защиты	17(14)
Кости здоровья	10+3 (+9)
Атаки	1 атака великанским оружием или 1 брошенный камень
Урон	4d6 за удар великанским оружием, 3d6 за попадание камнем
Скорость	20 футов, без доспехов 40 футов; вплавь 30 футов, без доспехов 60 футов
Спасброски	Воин: 11
Боевой дух	10 (12 при защите логова)
Сокровища	Б + 3d6×900 зм
Опыт	1 675

Морские великаны достигают в среднем 17 футов в высоту. У них синяя, как море, кожа, волосы, похожие на водоросли, и перепонки между пальцами рук и ног; из-за перепонки им труднее ходить по суше и выполнять точные движения руками. Они делают одежду из водорослей и других подводных растений, а готовясь к бою, обычно надевают доспехи из панцирей гигантских крабов и других морских существ.

Обычно морские великаны нейтральны и мало интересуются малыми расами, но считают облачных и огненных великанов смертельными врагами. Для войны с ними они часто заключают союзы с морозными и каменными великанами.

Как и следовало ожидать, морские великаны обитают в крупных водоёмах — обычно морях и океанах, изредка в очень глубоких озёрах. Свои сокровища они собирают на затонувших кораблях. Порой великаны торгуют с малыми расами, обменивая часть сокровищ на вещи, которых не найти в море.

Они могут дышать и воздухом, и водой. Как и другие великаны, при наличии подходящих валунов они используют их как метательное оружие.

Великан (песчаный)

Число	В дикой местности 2d10
Класс защиты	15 (13)
Кости здоровья	13 (+10)
Атаки	1 атака великанским оружием или 2 удара кулаками
Урон	3d6 за удар великанским оружием, 3d6 за удар кулаком
Скорость	50 футов
Спасброски	Воин: 13
Боевой дух	8
Сокровища	Д + 1d12×1 000 зм
Опыт	2 175

Песчаные великаны смуглокожи и очень волосаты. Волосы у них всегда чёрные, отчего сияющие голубые глаза особенно заметны. Песчаный великан носит свободные белые одежды, а лицо закрывает покрывалом от летящего песка. Воин обычно надевает под одежды толстый кожаный доспех. Великаны презируют украшательство, делая исключение лишь для нескольких искусно изготовленных драгоценностей. Взрослый мужчина достигает около 17 футов в высоту и весит примерно 3 500 фунтов. Женщины того же роста и лишь немного легче. Песчаный великан может прожить до 400 лет.

Когда-то у них были собственные пустынные царства, но столетия назад наступающие гуманоиды вытеснили великанов в пустоши. Песчаный великан кочует со стадом, выпасая его на любой скудной растительности, какую удаётся найти. В особенно плодородных местах племя великанов может осесть и основать деревню, где выращивает финиковые пальмы.

Песчаный великан воинственен и надменен: он не видит ничего дурного в том, чтобы пасти скот на чужих посевах. В голодные времена молодые мужчины часто нанимаются в солдаты, чтобы прокормить семьи.

Песчаный великан — искусный воин, который часто сражается добротными скимитарами и огромными луками. Его лук бьёт вдвое дальше обычного длинного лука. И оружием, и могучим кулаком песчаный великан наносит 3d6 урона.

Великан (титан)

Число	1d8
Класс защиты	16
Кости здоровья	От 17* (+12) до 22* (+13)
Атаки	1 атака великанским оружием или 1 брошенный камень или заклинание
Урон	7d6 за удар великанским оружием, 6d6 за попадание камнем или по заклинанию
Скорость	50 футов (или см. ниже)
Спасброски	Воин: от 17 до 22 (по КЗд)
Боевой дух	8
Опыт	17 КЗд: 3 745; 18 КЗд: 4 160; 19 КЗд: 4 675; 20 КЗд: 5 450; 21 КЗд: 6 225; 22 КЗд: 7 000

Большинство титанов передвигаются со скоростью 50 футов, но 10% из них способны проходить 90 футов за ход. Они умнее большинства людей и владеют заклинаниями как магов, так и жрецов вплоть до 7-го уровня. Каждому титану доступны по 2 заклинания каждого уровня для каждого из двух видов магии.

С такими магическими способностями титанам редко приходится прибегать к грубой силе. Тем не менее они носят добротное великанское оружие и при необходимости бросают валуны, как другие великаны. Титан может бросить валун на расстояние до 120 футов; тот наносит 6d6 урона всем существам в радиусе 10 футов от места падения.

Великан (эттин)

Число	1, в дикой местности 1d2, в логове 1d4
Класс защиты	17
Кости здоровья	13 (+10)
Атаки	2 атаки великанским оружием
Урон	3d6 за удар великанским оружием (правая рука), 2d8 за удар великанским оружием (левая рука)
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 13
Боевой дух	7
Сокровища	К; Д+1d10×1 000 зм в логове
Опыт	2 175

Эттин — злобный и непредсказуемый двухголовый великан. Его кожа напоминает толстую серую шкуру слона, но на самом деле так выглядит корка грязи на его редко мытом теле. Взрослый эттин достигает примерно 13 футов в высоту.

Собственного языка у эттинов нет: они говорят на искажённой смеси орочьего и великанского. Речь настолько исковеркана, что даже знающие эти языки могут разобрать лишь отдельные слова.

Хотя эттины довольно глупы, им не занимать хитрости: они часто устраивают засады, вместо того чтобы бросаться в честный бой. Обычно эттин держит по копы в каждой руке и благодаря огромной силе получает бонус +4 к броскам урона. Поскольку каждой рукой управляет отдельная голова, эттин может атаковать оружием в обеих руках, в том числе разных противников.

Великий шар глаз

Число	1
Класс защиты	19
Кости здоровья	12* (+10)
Атаки	1d4 луча или заклинательная способность
Урон	По лучу или заклинанию
Скорость	Полёт 30 футов
Спасброски	Маг: 12
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	1 975

Великие шары глаз, иногда называемые тиранами взора за привычку поработать существ лучами из глаз, — устрашающие создания. Они представляют собой примерно шарообразную массу плоти, покрытую бесчисленными пульсирующими глазами, которые непрерывно смещаются. Эти существа необычайно умны, но не способны говорить, поскольку у них нет рта.

Зато исключительное зрение позволяет великому шару глаз видеть окружающее со всех сторон, почти исключая внезапное нападение: застать его врасплох можно только по решению Мастера. Сосредоточив взгляд, шар может

различать магические ауры и обнаруживать невидимых существ. Он также обладает темнотрением на расстоянии 120 футов и телепатией, позволяющей общаться с любым существом в пределах 120 футов.

В бою великий шар глаз предпочитает парить высоко над землёй, уклоняясь от прямых ударов в ближнем бою. Оттуда он обрушивает на врагов сокрушительный поток лучей из некоторых своих многочисленных глаз. Каждый раунд шар выпускает 1d4 луча, направляя каждый в отдельного противника. Если результат броска превышает число доступных целей, лишние лучи пропадают. Мастер может определять лучи случайным образом либо намеренно выбирать те, которые окажутся наиболее разрушительными.

Больше всего шар любит лучи страха, паралича и очарования: он стремится вывести из строя как можно больше врагов и посеять хаос на поле боя.

Лучи великого шара глаз

1	Смерть: цель должна сделать спасбросок против луча смерти, иначе погибнет.
2	Высасывание сил: цель получает 3d6 урона. Спасбросок против заклинаний позволяет уменьшить урон вдвое. Великий шар глаз восстанавливает ПЗ в количестве, равном половине нанесённого урона.
3	Страх: на цель действует «Вызов страха» — обратная форма «Снятия страха», — сотворённый жрецом 12-го уровня.
4	Очарование: на цель действует «Очарование монстра», сотворённое магом 12-го уровня.
5	Удержание: на цель действует «Удержание монстра», сотворённое магом 12-го уровня.
6	Ослепление: на цель действует «Вызов слепоты» — обратная форма «Исцеления слепоты», — сотворённый жрецом 12-го уровня.
7	Окаменение: на цель действует «Плоть в камень», сотворённая магом 12-го уровня.
8	Расщепление: на цель действует «Расщепление», сотворённое магом 12-го уровня.
9	Сон: на цель действует «Усыпление», сотворённое магом 12-го уровня.
10	Антимагия: на цель действует «Сфера антимагии», сотворённая магом 12-го уровня; область её действия располагается вокруг цели.

Великий шар глаз неохотно пользуется лучом смерти, если от этого не зависит его собственная жизнь, и предпочитает высасывать силы жертв, чтобы питаться ими. Другая его излюбленная атака — очарование: очарованные враги становятся рабами и выполняют для него физическую работу. Когда они перестают быть полезными, шар без колебаний высасывает из них силы ради пропитания.

Верёвочник

Число	1
Класс защиты	20
Кости здоровья	От 10* (+9) до 12* (+10)
Атаки	1 укус + особое
Урон	3d6
Скорость	10 футов
Спасброски	Воин: от 10 до 12 (по КЗд)
Боевой дух: 9	
Сокровища	И
Опыт	10 КЗд 1390; 11 КЗд 1670; 12 КЗд 1975

Верёвочник достигает 9 футов в высоту; тело сужается от 3 или 4 футов в диаметре у основания до 1 фута наверху. Весит он 2200 фунтов. Верёвочник обладает темнотрением на 60 футов и меняет окраску и температуру в соответствии с окружающей пещерой. На охоте он стоит неподвижно, притворяясь камнем, и благодаря этому часто нападает внезапно. Когда добыча подходит достаточно близко, он хлещет её нитями. В ближнем бою верёвочник кусает находящихся рядом противников мощной пастью.

При попадании нить верёвочника прилипает к телу противника. Урона это не наносит, но каждый последующий раунд нить подтягивает жертву на 10 футов, пока та не вырвется, пройдя проверку открывания дверей. Если верёвочник подтянет жертву на расстояние не более 10 футов от себя, он в том же раунде кусает её с бонусом +4 к атаке. У нити 10 ПЗ; её можно атаковать вместо тела. Если нить уже прикрепилась к жертве, броски атаки по ней совершаются со штрафом –4. Отсечение нити не наносит урона самому верёвочнику.

Верёвочник невосприимчив к электричеству и получает половину урона от холода, но уязвим к огню: спасброски против него совершаются со штрафом –4. К остальной магии он чрезвычайно устойчив и получает бонус +4 ко всем спасброскам против магии, кроме огненной.

Вермен

Число	1d6, в дикой местности 2d10, в логове 2d6 x 10
Класс защиты	16 (13)
Кости здоровья	1+1
Атаки	1 укус или 1 оружием
Урон	1d3 укус, по оружию
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	5 (см. ниже)
Сокровища	Р у каждого, В в логове
Опыт	25

Вермен — покрытый шерстью гуманоид среднего размера с головой и хвостом грызуна. У него вытянутые туловище и конечности. При ходьбе на двух ногах вермен сутулится, отчего кажется горбатым. Шерсть бывает разной окраски, но глаза всегда красные. Его грязная одежда и доспехи сшиты и собраны из разрозненных лоскутов и частей.

Поодиночке и малыми группами вермены трусливы, но в большом скоплении смелеют. Группа из 16 или более верменов имеет боевой дух 8. В группе из 20 или более есть предводитель как минимум с 4 КЗд; боевой дух такой группы равен 10.

Ветроход

Число	1d3
Класс защиты	13 (м)
Кости здоровья	6+3**
Атаки	Особое
Урон	3d6
Скорость	Полёт 120 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	7
Сокровища	В
Опыт	610

Ветроходы — разумные монстры с Плана стихии Воздуха. Подобно другим элементам, они обычно не живут на материальном плане, но могут быть призваны определённой магией. От природы они невидимы и остаются такими даже после атаки. Из-за бестелесной формы им можно

навредить лишь магическим оружием и заклинаниями, с некоторыми ограничениями, указанными ниже.

Они невосприимчивы к магии, действующей только на живых существ, например к усыплению, очарованию и удержанию, а также к воздействию на разум, в том числе «Чтению мыслей». Любая атака холодом или электричеством наносит им половину урона. Зато к «Ускорению» и «Замедлению» они особенно уязвимы: «Замедление» наносит ветроходу 1d6 урона за уровень заклинателя, а «Ускорение» — вдвое меньше костей урона с округлением вверх. Обычного эффекта ни одно из этих заклинаний на ветрохода не оказывает.

Вим (крыслик)

Число	4d4, в дикой местности 6d10, в логове 6d10
Класс защиты	13 (11)
Кости здоровья	½ (1d4 ПЗ)
Атаки	1 оружием
Урон	1d4 или по оружию
Скорость	20 футов; без доспехов 30 футов
Спасброски	Обычный человек
Боевой дух	6
Сокровища	Р, С у каждого; В в логове
Опыт	10

Вимы — маленькие, почти безволосые гуманоиды с мордами грызунов, которых часто называют крысликами. Рост вима — 2–2,5 фута, вес — 35–45 фунтов. Вимы весьма трусливы, но очень хитры и считают врагами почти все более крупные расы. Как ни странно, жить они предпочитают рядом с представителями этих более крупных рас, забиваясь в щели и укромные углы прямо у них под носом. Сами жилища и норы вимов изобилуют ловушками.

По возможности вимы устраивают засады возле ловушек, чтобы загнать туда врагов. Остальные крыслики поджидают рядом, готовые лить горящее масло, сбрасывать ядовитую живность или просто обстреливать жертв. Вимы избегают ближнего боя и получают бонус +1 к попаданию и урону дальними атаками. Их Темнозрение действует на 60 футов. При ярком солнечном свете или в области действия заклинаний света они получают штраф -1 к

броскам атаки. В бой вимы обычно надевают разномастные шкуры, равноценные кожаным доспехам.

Каждый шестой вим — воин с 1 КЗд (25 ПО). Под предводительством такого воина вимы получают бонус +1 к боевому духу. В логове каждый двенадцатый — вождь с 2 КЗд (75 ПО), КЗщ 14 (11) и бонусом +1 к урону за Силу. В логове с 30 или более вимами есть правитель с 3 КЗд (145 ПО). Он носит более тяжёлые доспехи с КЗщ 15 (11), передвигается со скоростью 10 футов и получает бонус +1 к урону. Пока правитель жив, вимы в логове никогда не проваливают проверку боевого духа. Кроме того, при результате 1 на 1d6 в логове есть шаман; если там живёт правитель, шаман присутствует при 1–2 на 1d6. По характеристикам шаман соответствует обычному виму, но обладает способностями жреца уровня 1d4+1.

Водяной изверг

Число	1d4
Класс защиты	16 (см. ниже)
Кости здоровья	КЗд 3+3** (+6)
Атаки	1 захват
Урон	См. описание
Скорость	Плавание 40 футов
Спасброски	Воин: 3
Боевой дух	10
Сокровища	И, П
Опыт	205

Водяной изверг — странная разновидность дикого водного элементаля. Он ненавидит живых существ и стремится утопить их, чтобы каким-то неведомым образом питаться их жизненной энергией. Пока изверг покоится в водоёме, большом бассейне или даже вместительном сосуда с водой, он невидим. Почуввав в пределах досягаемости живых существ, он за 1d4 раунда принимает облик водяного змея и внезапно бросается из воды, хватая ничего не подозревающих жертв. При этом он застаёт их врасплох при результате 1–4 на 1d6. Изверг не может полностью покинуть воду, в которой живёт, но способен вытянуться из неё на 10 футов, чтобы напасть.

Персонаж, по которому попал водяной изверг, должен пройти спасбросок против паралича. При провале изверг затягивает его в воду и топит, нанося по 1 урону каждый раунд.

Водяного изверга очень трудно убить. Острое оружие, включая колющее, наносит при попадании лишь 1 урона плюс магический бонус, если он есть. Дробящее оружие наносит обычный урон. Заклинания холода действуют на изверга как «Замедление», а огненная магия наносит половину урона или вовсе не причиняет вреда при успешном спасброске монстра. «Волшебная стрела» наносит обычный урон; большинство остальных заклинаний не действует, по решению Мастера. Но даже при снижении ПЗ до 0 изверг не погибает, а лишь распадается. Через 2d4 раунда он восстанавливает форму со всеми ПЗ. Как ни странно, единственный способ убить водяного изверга — «Очищение еды и воды»: монстр должен пройти спасбросок против заклинаний или мгновенно погибнуть.

Водяные изверги имеют власть над обычными водными элементами и с вероятностью 50% могут подчинить одного на расстоянии до 60 футов. Одновременно таким способом можно контролировать лишь одного водного элементаля.

Водяной прыгун

Число	1, в дикой местности 1d3, в логове 1d4+1
Класс защиты	16
Кости здоровья	5*
Атаки	1 укус, 1 жалом
Урон	2d6 укус, 1d3 жалом + паралич
Скорость	10 футов; полёт 60 футов; плавание 40 футов
Спасброски	Воин: 5
Боевой дух	8
Сокровища	Нет
Опыт	405

Водяной прыгун похож на крупного головастика с крыльями летучей мыши. Чаще всего он обитает в болотах и озёрах, где нападает с помощью мощной пасти и ядовитого хвоста с зазубренным жалом. Прыгун атакует внезапным прыжком из воды: это происходит так быстро и

неожиданно, что он застаёт врага врасплох при результате 1–3 на 1d4.

При натуральном результате 19 или 20 на броске укуса челюсти водяного прыгуна вцепляются в тело жертвы. Вцепившийся прыгун каждый раунд автоматически наносит укусом 1d6 урона. После успешного укуса немедленно следует атака хвостом. Вцепившийся прыгун может атаковать каждый раунд с бонусом +2. Жертва успешной атаки хвостом должна пройти спасбросок против паралича или будет парализована на 3d4 раунда. При укусе парализованной жертвы прыгун вцепляется автоматически.

Вцепившись в парализованную жертву, водяной прыгун тянет её под воду весом своего тела и взмахами крыльев. Поэтому он предпочитает нападать на небольших существ, например овец и коз.

Волк (ветряной)

Число	1
Класс защиты	20 (м)
Кости здоровья	8*
Атаки	2 когтями или 1 вой
Урон	2d12 за удар когтем, особое
Скорость	30 футов; полёт 120 футов
Спасброски	Воин: 8
Боевой дух	11
Сокровища	Нет
Опыт	945

Ветряной волк — бесплотный волк, сотканный из сложного переплетения воздушных потоков. Его буревые когти разрывают врагов. Раз в два раунда он может завывать, вызывая шквал такой силы, что даже самого грузного искателя приключений отбрасывает на 5d10 футов.

Чаще всего ветряного волка встречают в ветреных местах: он наслаждается бурей на вершинах высоких башен и шквалами на горных пиках.

Волк (древесный)

Число	1
Класс защиты	24 (м)
Кости здоровья	18* (+12)
Атаки	1 укус или 1 растаптывание
Урон	3d8 укус, 4d10 растаптывание
Скорость	40 футов (10 футов)
Спасброски	Воин: 18
Боевой дух	11
Сокровища	Нет
Опыт	4 160

Древесный волк — воплощение ярости природы. Огромное тело псового зверя складывается из грубо обрубленных или сломанных брёвен, ветвей и листьев. Древесный волк кусает или топчет врагов; для растаптывания ему сначала нужно пройти хотя бы 10 футов. Он способен даже ломать строения, ударяя как таран и нанося тот же урон, что при растаптывании.

Нанести урон древесному волку можно только магическим оружием или заклинаниями. Поскольку волк целиком состоит из дерева, магические огненные атаки наносят ему двойной урон; обычный огонь, однако, наносит лишь обычный урон. Древесный волк обладает зачаточным разумом, затуманенным яростью. Что именно вызывает его появление, неизвестно; возможно, причиной становится уничтожение леса — чрезмерная вырубка или подобное разорение. Появившись, волк прежде всего стремится уничтожить или изгнать всё и всех, кто угрожает его лесу.

Волк (зимний и ворг)

	Зимний	Ворг
Число	1d4, в логове 1d6	1d4, в стае 1d6
Класс защиты	15	14
Кости здоровья	6*	3
Атаки	1 укус или дыхание	1 укус
Урон	1d6 укуса, 4d6 дыхание	1d6 укуса
Скорость	– 50 футов –	
Спасброски	Воин: 6	Воин: 4
Боевой дух	– 7 –	
Сокровища	– X, только в логове –	
Опыт	555	240

Зимний волк — опасный хищник длиной около 8 футов, высотой примерно 4,5 фута в холке и весом около 450 фунтов. Обычно такие волки охотятся стаями. Размеры и грозное дыхание позволяют им убивать существ намного крупнее себя. Стая обычно старается окружить добычу и повалить её.

Зимний волк может раз в 1d4 раунда выдыхать конус длиной 15 футов, наносящий 4d6 урона холодом. Спасбросок против дыхания дракона уменьшает урон вдвое. Укус зимнего волка также наносит дополнительно 1d6 урона холодом. Укушенная цель должна пройти спасбросок против луча смерти, иначе волк сожёт её с ног. Сам зимний волк невосприимчив к воздействию холода.

Ворг — насквозь злобное существо с серой или чёрной шерстью. Его длина — 5 футов, высота в холке — 3 фута, а вес — 300 фунтов. Он умнее своего меньшего сородича и говорит на собственном языке. Некоторые ворги также знают Общий и Гоблинский.

Брачные пары и стаи воргов сообща велят крупную дичь, а одиночный ворг обычно преследует существ меньше себя. И те и другие часто изматывают добычу наскоками и отступлениями. Попад укусом, ворг может свободным действием попытаться сбить противника с ног. Цель должна пройти спасбросок против луча смерти или упасть.

Вольпертингер

Число	1d4
Класс защиты	16
Кости здоровья	2
Атаки	2 когтями, 1 укус или 1 наступление
Урон	1d3 за удар когтем, 1d4 укуса, 2d4 при наступлении
Скорость	40 футов; полёт 60 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	9
Сокровища	Особое
Опыт	75

Вольпертингер — крылатое существо-гибрид, обычно сочетающее черты кролика, оленя, белки и волка. Иногда встречаются маленькие вольпертингеры, почти неопасные, но бывают и крупные — размером с большую собаку или волка. Здесь описаны именно такие особи. У вольпертингера острые клыки, когти и рога, которыми он может атаковать. Рога используются только при наступлении по обычным правилам (с двойным уроном); после него вольпертингер пускает в ход когти и зубы.

Иногда злобные представители волшебного народа ездят верхом на вольпертингерах. В остальных случаях группы этих существ обычно встречаются в глубине густых лесов. Вольпертингер летает довольно медленно и неуклюже, в основном перелетая короткие непроходимые участки. Поэтому встреча с ним в воздухе — редкость.

Мех вольпертингера похож на высококачественный кроличий или норковый, но из-за редкости за одну только необработанную шкурку дают больше 100 зм. Сшитые из меха вещи стоят ещё дороже. Из рогов часто делают разные предметы, например рукояти ножей или даже украшения для пивных кружек.

Всадник без головы

Число	1 (плюс верховое животное)
Класс защиты	По надетым доспехам
Кости здоровья	7** (или больше)
Атаки	1 атака оружием (см. также верховое животное)
Урон	1d8 или по оружию (см. также верховое животное)
Скорость	30 футов (см. также верховое животное)
Спасброски	Воин: 7 (или выше, по КЗд)
Боевой дух	Особый
Сокровища	Нет
Опыт	800 (или больше, по КЗд) (плюс ПО за верховое животное)

Всадник без головы — могущественный воин-нежить. Он облачён в рыцарское снаряжение, подобное тому, что носил при жизни. Как следует из названия, головы у него нет, но над шеей может красоваться тыквенный фонарь, шлем или другое украшение. Увидев всадника без головы, персонажи ниже 5-го уровня должны сделать спасбросок против заклинаний, иначе их охватит страх: они будут бежать, пока всадник не скроется из виду.

Каждый всадник без головы — воин уровня, равного его КЗд, и атакует соответственно. Жрецы могут изгонять всадника без головы как вампира, но со штрафом –4 к броску. Как и вся нежить, он невосприимчив к заклинаниям сна, очарования и удержания, а также к холоду, кислоте, яду и электричеству.

Всадника без головы всегда сопровождает его верховое животное. Обычно это нежить — скелетный скакун, см. «Конь (скелетный)», или лошадь-зомби, см. «Лошадь-зомби», — боевой конь или подобное существо. Иногда всадника более высокого уровня сопровождает более могущественное верховое животное, возможно даже дракон-нежить. Такое верховое животное-нежить бесстрашно, и изгнать его можно лишь после того, как успешно изгнан сам всадник без головы.

Вспышечник

Число	2d6
Класс защиты	11
Кости здоровья	1 ПЗ
Атаки	1 взрыв
Урон	Ослепление
Скорость	20 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	10

Вспышечник — мягко светящийся шар, похожий на огонёк внутри полупрозрачной оболочки. Вспышечники неразумны, встречаются группами и плавно, хотя и бесцельно, парят в пределах определённой области.

Вспышечники невероятно хрупки: их можно уничтожить даже прикосновением. При этом происходит беззвучный взрыв в радиусе 15 футов, который не наносит урона, но испускает короткую ослепительную вспышку. Любое существо, увидевшее взрыв, должно совершить спасбросок против луча смерти или ослепнуть на 2d4 ходов. Поскольку вспышечники держатся группами, такой взрыв легко вызывает цепную реакцию: взрываются все остальные вспышечники в зоне действия, и каждый взрыв требует отдельного спасброска, чтобы избежать ослепления. Заклинание «Тьма», наложенное на вспышечника или окружающую область, подавляет ослепляющий эффект его взрыва.

Вуг

Число	2d4, в дикой местности 3d6, в логове 10d6
Класс защиты	12
Кости здоровья	1
Атаки	1 оружием
Урон	1d8 кулаком, по оружию
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	8
Сокровища	Д (в логове)
Опыт	25

Вуги — народ злобных, грубых гуманоидных лягушек. Они наводняют болота и водные пути, регулярно нападая на других гуманоидов ради добычи и жертв для обрядов. Вуг похож на двуногую лягушку с широкой пастью, выпученными глазами и пятнистой зелёной кожей. Взрослый вуг достигает примерно 5 футов в высоту и весит около 180 фунтов. Самцы и самки примерно одинаковы по размеру; чужаки обычно не умеют их различать. Как правило, вуг ходит голым, надевая лишь пояс для ножей и сумок. Каждое племя возглавляет шаман с 4 КЗд, жрец 4-го уровня; во главе любой группы из 5 или более вугов стоит младший предводитель с 3 КЗд. Вуги говорят на Общем и на собственном квакающем языке.

Вуг — хитрый и беспощадный воин, бросающийся в битву с фанатичным рвением. По возможности он берёт пленников для будущих жертвоприношений. Вуг предпочитает нападать из засады и достаточно сообразителен, чтобы обращать особенности местности себе на пользу.

Вуги известны умением приручать других монстров, способных жить и в воде, и на суше, прежде всего гигантских лягушек и жаб, а также лягушек-принцев. Таких существ можно встретить в логове вугов.

Выдра (вайяй)

Число	1
Класс защиты	16
Кости здоровья	8
Атаки	2 кулаками
Урон	4d4 за удар кулаком
Скорость	20 футов; плавание 40 футов
Спасброски	Воин: 8
Боевой дух	10
Сокровища	Нет
Опыт	875

Выдра вайяй — гигантская, невероятно мускулистая выдра, совсем не похожая на милых водяных щенков, которыми кажутся её обычные сородичи. Она яростно охраняет свою территорию. Заметив чужака, выдра приближается к нему, выпятив грудь и высоко подняв голову. Ростом вайяй с дварфа, а бицепсы у неё огромные.

В дикой местности выдра вайяй иногда — при результате 1–2 на 1d6 — встречается вместе с гигантскими выдрами. Если её встречают в логове, это всегда логово гигантских выдр. Вайяй считает союзниками всех выдр, гигантских и обычных. Пока она жива, все выдры, видящие её, получают бонус +1 к боевому духу.

Выдра (обычная и гигантская)

	Обычная	Гигантская
Число	1d4+2	1d3+1
Класс защиты	16	16 (см. ниже)
Кости здоровья	½* (1d4 ПЗ)	5
Атаки	1 укус	1 укус
Урон	1d2	2d6
Скорость	30 футов, плавание 50 футов	30 футов, плавание 50 футов
Спасброски	Воин: 1	Воин: 5
Боевой дух	7	8
Сокровища	Нет	М
Опыт	10	360

Выдра — небольшое или среднее полуводное млекопитающее с вытянутым телом. Выдры быстро и ловко плавают, общительны и игривы.

Гигантская выдра во многом похожа на обычную, но гораздо крупнее: её длина составляет от 10 до 15 футов, а укусы весьма опасны. Она довольно умна и порой хранит в своём логове мелкие ценности.

Гадюка (костяная)

Число	1d4
Класс защиты	14 (особое, см. ниже)
Кости здоровья	1*
Атаки	1 укус или 1 плевок
Урон	1d4 + яд за укусы или особое
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	12
Сокровища	Нет
Опыт	37

Костяная гадюка — оживлённый скелет змеи, относящийся к нежити. Обычно такой скелет

оживляют для охраны башни волшебника или храма зла. Она способна плевать своим магически усиленным ядом на расстояние до 5 футов. Тот, в кого попадёт плевков, должен совершить спасбросок против яда или ослепнуть. Но куда опаснее яд, впрыснутый при укусе: укушенный должен совершить спасбросок против яда или умереть в течение 1d3 раундов.

Как и другую нежить, костяных гадюк жрец может изгнать; при этом они считаются скелетами. Они обладают обычной для нежити невосприимчивостью к магии усыпления, очарования и удержания. Подобно скелетам гуманоидов, они получают лишь половину урона от оружия с лезвием и всего один пункт урона плюс магический бонус от небольших снарядов, таких как стрелы и камни для пращи.

Гамп

Число	1, в логове 1
Класс защиты	14
Кости здоровья	4*
Атаки	2 удара кулаками или 1 атака оружием
Урон	1d8+3 за удар кулаком или по оружию +3
Скорость	30 футов
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	10
Сокровища	В
Опыт	280

Гамп — крупное обрюзгшее человекоподобное существо, чуть больше чем на голову выше взрослого мужчины, с широкой ухмылкой, неровными зубами и маленькими глубоко посаженными глазами. Встретаться с ним взглядом опасно.

Каждый, кто встретился взглядом с гампом, должен сделать спасбросок против паралича с бонусом +2, иначе окажется под действием «Удержания личности» на 1d4+1 раунда. Любой, кто сражается с гампом лицом к лицу или застигнут чудовищем врасплох, считается встретившимся с ним взглядом. Пытающийся сражаться, отводя глаза, получает штраф –4 к броскам атаки. Смотреть на отражение гампа в зеркале или иной отражающей поверхности безопасно; тот, кто сражается с помощью

зеркала, получает штраф –2 к атаке. Персонажи, не принимающие мер для защиты от взгляда гампа, должны делать спасбросок каждый раунд боя.

Гамп говорит странным бормочущим голосом, захлёбываясь слюной, и понять его непросто. Он знает Общий и языки гоблиноидов.

Гербалейн

Число	1d6, в дикой местности 2d4, в логове 4d8
Класс защиты	15
Кости здоровья	1
Атаки	1 удар кулаком или оружием (в большом обличье)
Урон	1d4 или по оружию (в большом обличье)
Скорость	40 футов
Спасброски	Воин: 1 (с бонусами полурослика)
Боевой дух	6
Сокровища	1d4 случайных мелких самоцвета
Опыт	25

Гербалейны — раса крошечных существ волшебного народа. Гербалейн похож на мышь, и из-за малых размеров его легко принять за обычную полевую мышь, если не присмотреться. Он любит мастерить и обустраивает жилище из собранных обрывков и обломков. Часто его дом находится внутри стены, под полом или в другом месте прямо под носом у рослых соседей.

До 3 раз в день гербалеин может магически увеличиваться примерно до размеров полурослика. Приведённые выше характеристики относятся к этому обличью, в котором он сражается, если его вынудить, хотя обычно предпочитает бегство бою. В своём естественном мышином обличье гербалеин фактически имеет всего 1 ПЗ, зато в него очень трудно попасть (КЗщ 22). Против наносящего урон заклинания с площадным действием он делает спасбросок с бонусами полурослика: при успехе не получает урона, а при провале получает лишь половину. В обращении с устройствами гербалеин не уступает вору 10-го уровня.

Гиппокамп

Число	В дикой местности 10d10
Класс защиты	13
Кости здоровья	2
Атаки	2 удара копытами
Урон	1d4 за удар копытом
Скорость	Вплыв 80 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	75

Гиппокамп — морской конь с гривой, похожей на водоросли, и дельфиньим хвостом. Хотя гиппокампы выглядят как млекопитающие, они способны дышать под водой.

Гиппопотам

Число	В дикой местности 3d10
Класс защиты	17
Кости здоровья	6
Атаки	1 укус или 1 затапывание
Урон	2d6 за укус, 4d6 затапыванием
Скорость	40 футов, в плыв 30 футов
Спасброски	Воин: 6
Боевой дух	9
Сокровища	Нет
Опыт	500

Гиппопотам — массивное травоядное животное, обитающее в тропических и субтропических болотах, озёрах и реках. Питается он разнообразными травами и сорняками, но ревностно охраняет свои владения, агрессивен и вспыльчив, поэтому вполне может напасть на любого, кто вторгнется на его территорию.

Гиппопотам способен не только затоптать врагов, пользуясь своим огромным весом, но и нанести сокрушительный укус длинными острыми зубами.

Глаз (плавающий)

Число	1d12
Класс защиты	11
Кости здоровья	½* (1d4 ПЗ)
Атаки	Особое, см. ниже
Урон	Нет
Скорость	Вплыв 90 футов
Спасброски	Обычный человек
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	13

Плавающие глаза — странные рыбы, живущие в симбиозе с другими морскими хищниками. Их тела прозрачны: кости, зубы и внутренние органы хорошо видны. Особенно выделяется единственный глаз диаметром 3 дюйма, составляющий более 90 процентов массы тела.

Любое живое существо, встретившееся взглядом с плавающим глазом, должно совершить спасбросок против паралича или оцепенеть и утратить способность двигаться. Чтобы удерживать жертву под контролем, рыба должна сохранять зрительный контакт; после его потери жертва приходит в себя всего через 1d4 раунда. Пока жертва обездвижена, хищные рыбы, с которыми сотрудничает плавающий глаз, подплывают и атакуют. Когда все жертвы убиты или сбежали, плавающий глаз может поедать остатки добычи.

Глазотоп

Число	1
Класс защиты	20
Кости здоровья	11*
Атаки	1 удар пяткой, или 1 укус, или 1 глазной луч
Урон	3d6 за удар пяткой, 2d6 за укус или глазной луч (см. ниже)
Скорость	Полёт 20 футов
Спасброски	Маг: 11
Боевой дух	11
Сокровища	Нет
Опыт	1 670

Глазотоп напоминает огромную ступню длиной около 8 футов и шириной 4 фута, но на каждом пальце у него немигающий глаз, а на подушечке стопы зияет слюнявая пасть с зазубренными зубами. Когда глазотоп возбуждён, из пасти раздаётся вой, распространяющийся в секторе 90 градусов. Все существа в пределах 40 футов должны пройти спасбросок от магии, иначе падают ничком на 1d6 раундов.

Глазотоп парит над землёй благодаря магической левитации. Внезапным прыжком на 20 футов в любом направлении он обрушивает всю тяжесть пятки на несчастную жертву. Вместо этого он может наклониться вперёд и вцепиться в жертву пастью; у гуманоидов он обычно целится в голову. В 5% случаев укус обезглавливает жертву — при натуральной 20. Каждая успешная атака укусом восстанавливает глазотопу 1d6 пунктов здоровья.

Крепкая шкура глазотопа хорошо защищает от ударов и порезов, но глаза уязвимее. Пальцы постоянно шевелятся, поэтому попасть в них на 20% труднее (КЗщ 24). Однако 10 урона достаточно, чтобы вывести глаз из строя и лишить его способности испускать свой особый энергетический луч. Лучи автоматически попадают при прямой видимости цели. Жертве остаётся лишь надеяться на спасбросок против магического эффекта. С помощью следующей таблицы случайным образом определите тип луча для каждого пальца:

1	Паралич — жертва замирает на месте
2	Ослабление — жертва лишается сил
3	Смятение — луч шириной 10 футов и длиной 20 футов затуманивает разум целей
4	Огонь — столб пламени наносит 3d6 урона
5	Рассеивание магии — волна антимгии окутывает жертву, подавляя все магические эффекты и чары на предметах
6	Замораживание — ледяной удар наносит 2d6 урона и оглушает жертву на один раунд
7	Слепота — глаза жертвы наполняются энергией и лопаются, навсегда лишая её зрения
8	Расщепление — жертва и все предметы в её руках превращаются в чистую энергию, которая бесследно рассеивается
9	Смерть — глаза цели закрываются, конечности обмякают, и безжизненное тело падает
10	Замедление — мир вокруг жертвы движется вдвое быстрее, и она может совершать лишь половину обычного числа действий

Каждый палец испускает луч одного типа, отличного от остальных. Предполагается, что глазотоп ежедневно меняет доступный ему набор из 5 типов лучей.

Глиптодон

Число	1d6
Класс защиты	19
Кости здоровья	4
Атаки	1 удар хвостом или затапывание
Урон	1d8 за удар хвостом или затапыванием
Скорость	20 футов (10 футов)
Спасброски	Воин: 4
Боевой дух	7
Сокровища	Нет
Опыт	240

Глиптодон — доисторическое травоядное млекопитающее, похожее на броненосца, но гораздо крупнее и с хвостом, напоминающим палицу. Взрослая особь может вырасти до

размеров повозки. Тело покрыто костяными пластинами; обычно глиптодон опасен лишь тогда, когда его тревожат или атакуют.

Глубоководный

Глубоководные — народ рыбообразных существ, сочетающих черты рыб, земноводных и людей. Они почитают древних владык глубин, которые, как считается, существовали ещё до появления богов людей, дварфов и прочих народов.

Глубоководные торгуют с гуманоидами прибрежных поселений и заключают с ними договоры. Эти соглашения неизбежно включают тёмные обряды, жертвоприношения и даже скрепление с местным населением. Потомки таких союзов нередко возвышаются в тайных культах мрачных божественных сущностей.

«Кажется, главным образом они были серовато-зелёными, хотя брюха у них белели. Кожа по большей части лоснилась и была скользкой, но хребты покрывала чешуя. Очертания их тел смутно напоминали человеческие, тогда как головы были рыбьими, с чудовищно выпученными глазами, которые никогда не закрывались. По бокам шеи трепетали жабры, а длинные лапы были перепончатыми. Они передвигались неровными скачками — то на двух ногах, то на четырёх. Почему-то я был рад, что конечностей у них не больше четырёх. В их квакающих, лающих голосах, несомненно служивших членораздельной речи, звучали все те мрачные оттенки выражения, которых не доставало их неподвижным, уставившимся вперёд лицам... Это были кошунственные рыбы-лягушки с неопишемого узора — живые и ужасные...»

— Г. Ф. Лавкрафт, «Тень над Иннсмутом»

Разновидности: «Глубоководный (обычный)», «Глубоководный (полукровка)», «Глубоководный (лагунная тварь)».

Глубоководный (лагунная тварь)

Общие правила: см. «Глубоководный».

Число	1d4
Класс защиты	18
Кости здоровья	5+5
Атаки	2 удара когтями, 1 укус
Урон	2d4 за удар когтем, 1d6 за укус
Скорость	20 футов, плавание 30 футов
Спасброски	Воин: 5
Боевой дух	9
Сокровища	A
Опыт	360

Лагунная тварь — разновидность глубоководного-полукровки, обособившаяся от прочих глубоководных, живущих в прибрежных водах. Она предпочитает глубокие, тёмные болота со стоячей водой. Это крупный гуманоид с чешуйчатым телом, почти панцирным на вид. Широкие конечности похожи на плавники с острыми когтями на концах, а пасть полна острых как бритва зубов, напоминающих зубы панцирной щуки. Как и у других глубоководных, огромные немигающие глаза дают ей темнотрение на расстоянии 60 футов и превосходное зрение под водой. Лагунная тварь менее разумна, чем большинство прочих глубоководных.

Хотя лагунные твари обычно живут поодиночке или очень маленькими группами, при необходимости владыки глубоководных могут призвать их в качестве телохранителей или ударных отрядов.

Глубоководный (обычный)

Общие правила: см. «Глубоководный».

Число	1d8, в логове 5d8
Класс защиты	16
Кости здоровья	3+3
Атаки	2 удара когтями или по оружию
Урон	1d4 за удар когтем, по оружию
Скорость	20 футов, плавание 30 футов
Спасброски	Воин: 3
Боевой дух	8
Сокровища	A
Опыт	145

Обычный глубоководный — чешуйчатый гуманоид, напоминающий одновременно лягушку и рыбу. Огромные немигающие глаза дают ему темнотрение на расстоянии 60 футов и превосходное зрение под водой. Когтистые кисти и стопы снабжены перепонками, позволяющими отлично плавать. Несмотря на совершенно нечеловеческую внешность, глубоководный может иметь потомство от союзов с различными гуманоидами; эти потомки выглядят совершенно обычно для народа второго родителя.

Общины глубоководных обитают на большой глубине, но обычно неподалёку от прибрежных поселений гуманоидов. В такой общине встречаются более могущественные глубоководные с дополнительными способностями.

Глубоководный (полукровка)

Общие правила: см. «Глубоководный».

Число	2d4, в логове 4d8
Класс защиты	14
Кости здоровья	1+1
Атаки	2 удара когтями или по оружию
Урон	1d2 за удар когтем, по оружию
Скорость	30 футов, плавание 20 футов
Спасброски	Воин: 1
Боевой дух	7
Сокровища	B
Опыт	25

Глубоководный-полукровка начинает жизнь обычным представителем народа своего родителя-гуманоида. Поначалу он даже не подозревает о связи с обитателями глубин. Со временем полукровка медленно превращается в настоящего глубоководного: появляются стеклянные немигающие глаза, уши уменьшаются или исчезают совсем, между пальцами рук и ног вырастают перепонки, а складки на шее в конце концов становятся жабрами. По мере проявления этих черт полукровка замыкается в себе, а его образ мыслей становится всё более чуждым. Полное превращение занимает разное время, но обычно завершается не раньше среднего возраста. Когда изменения уже нельзя скрыть, полукровка покидает общество и присоединяется к глубоководным.

Пока полукровка остаётся среди гуманоидов, он продолжает привычное ремесло или занятие и одновременно служит в тайных культах с тёмными обрядами, содействуя их гнусным целям. У такого полукровки могут быть классовые способности; тогда его характеристики способны значительно отличаться от приведённых выше, которые описывают обычную особь на середине превращения.

Гнолл (регенерирующий)

Число	1d6, в дикой местности 3d6, в логове 3d6
Класс защиты	15 (13)
Кости здоровья	2*
Атаки	1 атака оружием
Урон	2d4 или по оружию +1
Скорость	30 футов, без доспехов 40 футов
Спасброски	Воин: 2
Боевой дух	8 (6)
Сокровища	C, У у каждого; Г, Л в логове
Опыт	100

Гноллы и без того грозные существа, а эта их разновидность ещё опаснее. Кошунственные магические опыты наделили их способностью к регенерации, подобной троллей, хотя и более слабой.

Как и обычные гноллы, они обладают темнотрением на 30 футов. Они столь же