

Бестиярүү  
ужасных  
тварей

ИРФУИ



СТАЛИНГРАД ПОЛКОВАЯ  
БЕРДЯСКОЕ  
ИРФУИ

# Бестиарий

Вьючные животные.....	2	Голем (глиняный)* .....	18	Желтая плесень .....	32
Описания монстров.....	4	Голем (древесный)* .....	18	Живая статуя.....	33
Акула (белая) .....	4	Голем (железный)* .....	18	Живая статуя (железная) .....	33
Акула (мако) .....	4	Голем (каменный)* .....	19	Живая статуя (кристальная).....	33
Акула (тупорылая) .....	5	Голем (костяной)* .....	20	Жук-бомбардир (гигантский).....	33
Антилопа (стадные животные).....	5	Голем (трупный)* .....	20	Живая статуя (каменная) .....	33
Адская гончая .....	5	Голем (янтарный)* .....	20	Жук-нарывник (гигантский) .....	34
Бизон .....	5	Горгона .....	20	Жук-пожарник (гигантский) .....	34
Багбир.....	6	Грифон.....	21	Жук-скакун (гигантский).....	34
Вампир* .....	6	Джинн.....	21	Зелёная слизь.....	35
Василиск .....	7	Динозавр (дейноних) .....	22	Золотистый студень .....	35
Великан (горный).....	8	Динозавр (птеродактиль).....	22	Землеройка (гигантская /	
Великан (каменный) .....	8	Динозавр (птеранодон).....	22	Ядовитая).....	35
Великан (морозный) .....	8	Динозавр (стегозавр).....	22	Змея (гадюка или гремучая /	
Великан (облачный).....	9	Динозавр (тираннозавр рекс).....	23	гигантская).....	35
Великан (огненный).....	9	Динозавр (трицератопс) .....	23	Змея (морская).....	35
Великан (циклоп) .....	10	Доппельгангер.....	24	Змея (питон).....	36
Великан (штормовой) .....	10	Драконы .....	24	Змея (плюющаяся кобра).....	36
Висельное дерево.....	11	Формы .....	24	Зомби .....	36
Виверна .....	11	Дракон (болотный,		Зомбрайр .....	37
Водяной термит (гигантский) .....	12	он же чёрный).....	25	Скелетайр.....	37
Вихт* .....	12	Дракон (горный,		Ифрит .....	37
Волк.....	12	он же красный) .....	26	Кабан .....	39
Лютоволк .....	13	Дракон (ледяной,		Кальмар (гигантский, самец /	
Вурдалак .....	13	он же белый) .....	27	самка) .....	39
Гаргулья* .....	13	Дракон (лесной,		Кентавр.....	39
Гепард.....	14	он же зелёный) .....	27	Кит (кашалот) .....	40
Гарпия .....	14	Дракон (морской,		Кит (косатка).....	40
Гидра .....	14	он же серый) .....	28	Кит (нарвал).....	40
Гиена.....	15	Дракон (облачный).....	28	Кобольд .....	40
Гиенодон .....	15	Дракон (пустынный,		Кокатрикс .....	41
Гиппогриф.....	15	он же синий) .....	29	Краб (гигантский) .....	41
Гнолл .....	15	Дракон (равнинный, он же		Крикун (воющий сморчок).....	42
Гном.....	16	жёлтый) .....	29	Кровавая роза .....	42
Гоблин .....	17	Дракочерепаша .....	30	Кровопийца.....	43
Голем* .....	17	Дриада .....	31	Крокодил (обычный, большой,	
Голем (бронзовый)* .....	18	Злорог .....	31	гигантский) .....	43
		Единорог .....	31	Крыса (обычная) .....	44
		Железняк* .....	32		

Крыса (гигантская).....	44	Никси.....	56	Саламандра* .....	69
Лайкин.....	44	Носорог .....	57	Саламандра (ледяная)* .....	69
Ласка или хорёк (обычные / гигантские) .....	45	Шерстистый носорог .....	57	Саламандра (огненная)* .....	69
Лев .....	45	Огр .....	57	Саламандра (песчаная)* .....	69
Леопард (пантера) .....	45	Олень.....	57	Саламандра (грозовая)* .....	70
Летучая мышь.....	46	Орёл.....	57	Серая слизь .....	70
Гигантская летучая мышь .....	46	Орёл (Гигантский).....	58	Скальный бабуин .....	70
Ликантроп* .....	46	Орк.....	58	Скелет.....	70
Ликантроп (волкоборотень)* .....	47	Осьминог (гигантский).....	59	Скорпион (гигантский).....	71
Ликантроп (кабаноборотень)* .....	47	Паук (гигантский крабовый).....	59	Скотина .....	71
Ликантроп (кабаноборотень)* .....	47	Паук (гигантский тарантул) .....	59	Скот .....	71
Ликантроп (крысоборотень)* .....	47	Паук (гигантская чёрная вдова) ..	60	Зубр.....	71
Ликантроп (медвеоборотень)* .....	48	Пегас .....	60	Бизон .....	71
Ликантроп (тигроборотень)* .....	48	Пещерная саранча (Гигантская) ..	60	Слоны .....	72
Лиловый червь .....	48	Пикси.....	61	Слон (азиатский) .....	72
Лоза-убийца .....	49	Пиявка (гигантская) .....	62	Слон (африканский).....	72
Лось .....	49	Плотоядная обезьяна .....	62	Собака .....	72
Лукавый (пантерогидра).....	49	Попугай (или какаду).....	62	Собака (ездовая).....	72
Лягушка или Жаба (гигантская) ..	49	Привидение.....	62	Сова .....	73
Мантикора.....	50	Призрак .....	63	Сокол .....	73
Мамонт.....	50	Пума .....	63	Сороконожка (гигантская).....	73
Мастодонт .....	50	Пчела (Гигантская) .....	64	Спектр* .....	73
Медведи.....	51	Рагодесса (Гигантская) .....	64	Спрайт .....	74
Медведь (белый).....	51	Ржавник* .....	64	Страус (обыкновенный).....	74
Медведь (бурый) .....	51	Рой насекомых .....	65	Страус Эму.....	74
Медведь (пещерный) .....	51	Русалка .....	65	Студень.....	74
Медведь (чёрный) .....	51	Рух .....	66	Студень (зелёный, он же Зелёная слизь)* .....	75
Медвесыч .....	52	Рух (обычный).....	66	Студень (золотистый)* .....	75
Медуза.....	52	Рух (большой).....	67	Студень (прозрачный, он же Студенистый куб) .....	75
Мерцающий пёс .....	53	Рух (гигантский).....	67	Студень (серый, он же Серая слизь) .....	76
Минотавр .....	53	Рыбы .....	67	Студень (чёрный, он же Чёрная Слизь) .....	76
Морской змей .....	53	Огромная барракуда.....	67	Студенистый куб .....	76
Мумия* .....	54	Гигантская барракуда.....	67	Тень*.....	77
Муравей (гигантский, огромный, большой) .....	55	Гигантский окунь .....	67	Тигр .....	77
Муха (гигантская) .....	56	Гигантская пиранья.....	68		
Невидимый преследователь.....	56	Гигантский сом.....	68		
		Саблезубая кошка.....	68		

Титанотерий.....	77
Трент.....	78
Троглодит.....	79
Троль.....	79
Троллежена.....	79
Трольчата.....	80
Трупная личинка.....	80
Удушающая лоза.....	81
Упырь (и вурдалак).....	82
Ургоблин.....	83
Химера.....	83
Хобгоблин.....	83
Червяга (гигантская).....	84
Черепаша.....	84
Чёрная слизь.....	85
Щупальчервь.....	85
Элементаль.....	86
Элементаль (водный).....	87
Элементаль (воздушный).....	87
Элементаль (древесный)*.....	88
Элементаль (грозовой)*.....	88
Элементаль (земляной)*.....	88
Элементаль (ледяной)*.....	88
Элементаль (металлический)*.....	89
Элементаль (огненный)*.....	89
Ягуар.....	89
Ястреб.....	89
Ящерица (варан).....	90
Ящерица (гигантский геккон).....	90
Ящерица (гигантская летучая).....	90
Ящерица (гигантский рогатый хамелеон).....	91
Ящерица (гигантская туатара).....	91
Ящеролюд.....	92

# Бестиарий существ для настольной ролевой игры

## ИРФИН

игра ролевая фэнтезийная идентичная натуральной

*Основано на Basic Fantasy RPG. Все текстовые материалы данного документа распространяются на условиях международной лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Все иллюстрации данной книги принадлежат художнику данной книги и Студии «Офиздат!». Запрещается публиковать или иным образом распространять данную работу без разрешения. Полный текст лицензии на языке оригинала можно посмотреть на сайте:*

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

*Некоторые тексты, использованные при создании этого документа, были взяты с сайта Википедии и изначально распространялись по лицензии Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0.*

**Перевод оригинального текста:**

**Диана Ирисова**

**Корректор:**

**Константин Звягин**

**Художник всех иллюстраций и оформления:**

**Мария Иконникова**

**Шаблон вёрстки и графический дизайн:**

**Дарья Нефедова**

**Вёрстка и менеджмент:**

**Евгений Дорожинский**



Москва, 2025 год.



## ❖ — МОНСТРЫ — ❖

**Имя:** первое, что указывается для каждого монстра, — это его имя (или наиболее распространенное имя, если монстр известен под несколькими). Если после имени монстра стоит звездочка — это означает, что монстр может быть поражен только особым оружием (серебряным или магическим оружием, только огнём и т. д.), что усложняет победу над ним.

**Класс защиты:** в этой строке указывается Класс защиты существа. Если монстр носит доспехи, то первое значение КЗ указано для него в броне, а второе, в скобках — без доспеха. Некоторые монстры могут быть поражены только серебряным или магическим оружием; они обозначаются символом (с); некоторые монстры могут быть поражены только магическим оружием, они обозначаются символом (м).

**Кости здоровья:** это количество костей здоровья существа, включая бонусные пункты здоровья. Монстры всегда бросают восьмигранные кости (d8) для получения пунктов здоровья, если не указано иначе. Например, существо с костями здоровья 3 + 2 бросает 3d8 и добавляет 2 пункта здоровья к общему числу. Некоторые монстры могут быть помечены как имеющие ½ костей здоровья; это означает 1d4 пункта здоровья, и при расчёте бонуса атаки считается, что у существа менее одной кости здоровья.

После количества костей здоровья могут стоять одна или две звездочки (\*); их наличие указывает на бонус особых способностей к пунктам опыта (ПО), получаемым за монстра. Подробнее см. в разделе «Развитие персонажа» в «Книге правил ИРФИН».

**Бонус атаки** монстра может отличаться от количества костей здоровья — в этом случае бонус атаки будет указан в скобках после костей здоровья.

**Скорость:** это скорость передвижения монстра или скорости для тех монстров, которые могут передвигаться

несколькими способами. Например, у багбиров обычная скорость передвижения составляет 30 футов, и это всё, что указано для них. Русалки могут передвигаться только в воде, поэтому их скорость указана как «Плавание 40'». Пегасы могут и ходить, и летать, поэтому их скорость указана как «80'; Полёт 160'». Кроме того, в скобках может быть указано расстояние; это расстояние поворота существа (как объясняется в разделе «Маневрирование» на странице 50 «Книги правил ИРФИН»). Если расстояние поворота не указано, считайте, что оно равно 5 футам.

**Атаки:** это количество (а иногда и тип или типы) атак, которые может сделать монстр. Пример: гоблины могут атаковать один раз оружием, поэтому они обозначены «1 оружием». Упыри обозначены как «2 когтями, 1 укусом», так как они могут атаковать дважды когтями и кусать за один раунд. Некоторые монстры имеют альтернативные атаки, например трицератопс с атакой «1 боданием или 1 топтанием», что означает, что существо может сделать атаку «забодать» или атаку «затоптать», но не обе в один раунд.

**Урон:** показатели урона, наносимого успешными атаками монстра. Обычно это определяется одним или несколькими бросками кости.

**Кол-во монстров:** задаётся одним или несколькими бросками костей. Монстры, которые появляются только под землёй и не имеют логовищ, получают один бросок кости; те, у кого есть логова, и/или те, кого можно найти в дикой местности, будут отмечены соответствующим образом. Пример: монстр, отмеченный как «1d6, в дикой местности 2d6, в логове 3d6», встречается в группах по 1d6 особей в подземелье, 2d6 особей в дикой местности или 3d6 особей в логове.

Обратите внимание, что количество относится к бойцам.

Не-комбатанты (подростки, а иногда и женщины) в это число не входят. В тексте описания монстра это должно быть подробно описано, но окончательное решение всегда остаётся за Мастером.

**Спас как:** класс и уровень персонажа, который монстр использует для спасбросков. Большинство монстров бросают как Воины уровня, равного их костям здоровья, но это не всегда так.

**Боевой дух:** значение, с которым сравнивается результат броска 2d6 при проверке Боевого духа. Если результат равен этому значению или меньше, проверка считается успешной. Монстры с боевым духом 12 никогда не проваливают проверку Боевого духа и сражаются до тех пор, пока не будут уничтожены (или пока у них не останется врагов). Подробнее о Боевом духе рассказывается на странице 55 «Книги правил ИРФИН».

**Тип сокровищ:** здесь описываются все ценности, которые могут быть у монстра. Подробнее об интерпретации обозначений, которые обычно появляются здесь, читайте в «Книге правил ИРФИН» на странице 61. Сокровища монстра обычно находятся в его логове, если не описано иначе; иногда для монстров, живущих в городах или других больших поселениях, в этой строке будут описаны как сокровища в логове, так и сокровища случайных людей.

**ПО:** это количество пунктов опыта, начисляемых за победу над этим монстром. В некоторых случаях эта цифра будет варьироваться; например, драконы разных возрастных категорий будут иметь разные значения ПО. Чтобы рассчитать правильную цифру в таких случаях, просмотрите таблицу начисления опыта в «Книге правил ИРФИН» на стр. 48.

## Вьючные животные

	Верблюд	Осёл	Ломовая лошадь	Ездовая лошадь
Класс защиты:	13	13	13	13
Кости здоровья:	2	2	3	2
Атаки:	1 укусом, 1 копытом	1 укусом	2 копытами	2 копытами
Урон:	1 укусом, 1d4 копытом	1d2 укусом	1d4 копытом	1d4 копытом
Скорость:	50' (10') 40' (10')	40' (10')	60' (10')	80' (10')
Кол-во монстров:	в дикой местности 2d4	в дикой местности 2d4	только одомашненные	в дикой местности 10d10
Спас как	Воин: 2	Воин: 2	Воин: 3	Воин: 2
Боевой дух:	7	7	7	7
ПО:	75	75	145	75



	Боевая лошадь	Мул	Пони
Класс защиты:	13	13	13
Кости здоровья:	3	2	1
Атаки:	2 копытами	1 ляганием или 1 укусом	1 укусом
Урон:	1 укусом, 1d4 копытом	1d4 копытом, 1d2 укусом	1d4 укусом
Скорость:	60' (10')	40' (10')	40' (10')
Кол-во монстров:	только одомашненные	только одомашненные	только одомашненные
Спас как:	Воин: 3	Воин: 2	Воин: 1
Боевой дух:	9	7	6 (9)
ПО:	145	75	25

Для удобства животные, обычно используемые для переноски грузов и/или персонажей, перечислены здесь вместе. У таких существ, очевидно, нет сокровищ.

**Верблюды** — крупные животные, обитающие в засушливых районах, у которых на спине имеются характерные жировые отложения, называемые «горбами». Здесь описаны два вида верблюдов: более распространённый одногорбый дромадер и двугорбый бактрийский верблюд. Данные приведены для дромадера, бактрийский верблюд медленнее, и его скорость указано в скобках. Лёгкая ноша для верблюда — до 400 фунтов, тяжёлая — до 800 фунтов.

**Ослы** — копытные млекопитающие из того же семейства, что и лошади. Они меньше, но сильны и выносливы. Бурро — схожий вид, и приведённые здесь характеристики могут быть использованы для любого из них; оба вида могут быть взяты в подземелья в качестве вьючных животных. Лёгкая ноша для осли — до 70 фунтов, тяжёлая — до 140 фунтов.

**Ломовые лошади** — это крупные лошади, выведенные для выполнения тяжёлых работ, таких как вспашка и другие сельскохозяйственные работы. Существует несколько пород с различными характеристиками, но всех их объединяют такие общие черты, как сила, терпение и покорный нрав. Лёгкая ноша для тягловой лошади — до 350 фунтов, тяжёлая — до 700 фунтов.

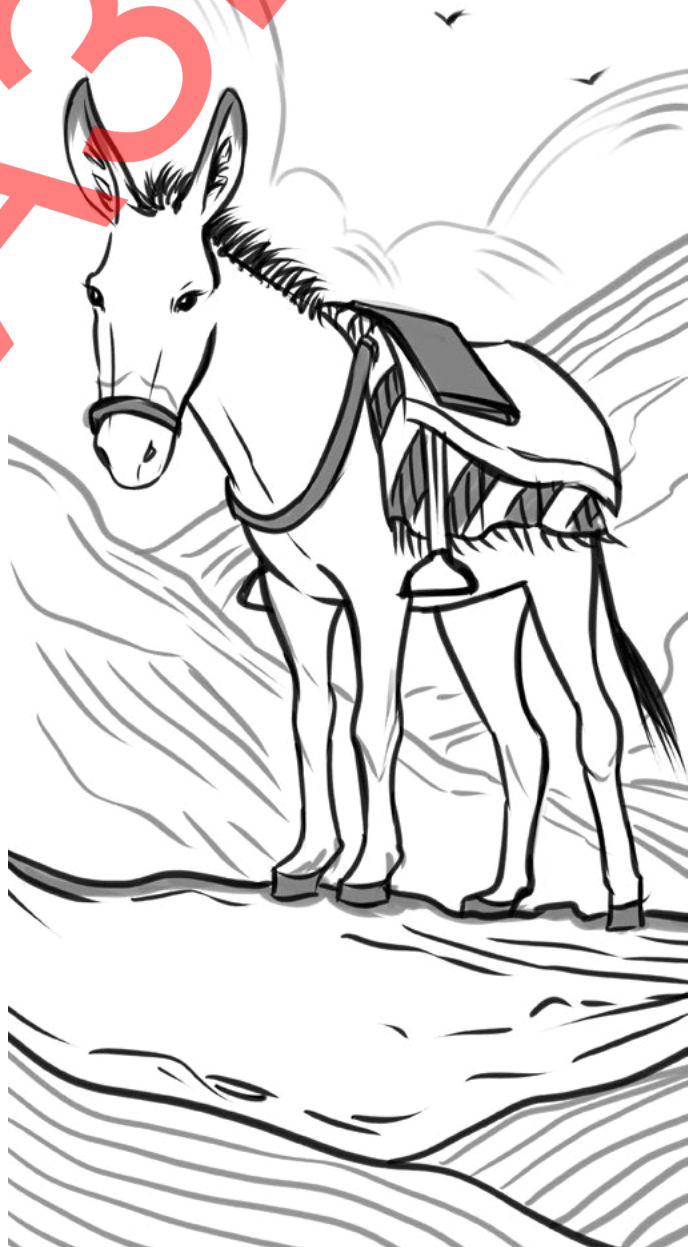
**Ездовые лошади** — это небольшие лошади, выращенные и обученные для верховой езды. Они не могут эффективно сражаться, пока всадник сидит верхом. Лёгкая ноша для верховой лошади — до 250 фунтов, тяжёлая — до 500 фунтов.

**Боевые лошади** — это крупные, мощные лошади, которые были выведены для того, чтобы обладать силой и боеспособностью, а также обучены переносить звуки и стресс боя. Благодаря своей подготовке они способны атаковать, пока всадник находится верхом. Лёгкая ноша для боевого коня — до 350 фунтов, тяжёлая — до 700 фунтов.

**Мулы** — это домашний гибрид между ослом и лошадью. Мулы сильно различаются по размеру и могут

быть любого цвета. Они более терпеливы, выносливы и долговечны, чем лошади, и считаются менее упрямыми и более умными, чем ослы. Как и ослов, их можно брать в подземелья в качестве вьючных животных. Лёгкая ноша для мула — до 300 фунтов, тяжёлая — до 600 фунтов.

**Пони** — разновидность небольшой лошади. По сравнению с крупной лошадью у пони более густая шерсть, грива и хвост, пропорционально более короткие ноги, более широкий корпус, тяжёлые кости, более толстая шея и более короткая и широкая голова. Пони могут быть обучены для войны, и боевой дух, указанный в скобках выше, относится к боевым пони; однако это не позволяет им сражаться, когда всадник находится на коне. Лёгкая ноша для пони — до 275 фунтов, тяжёлая — до 550 фунтов.



## Описания монстров

### Акула (белая)

19	Класс защиты	Кости здоровья	8
1 укусом	Атаки	Урон	2d10
Плавание 60' (10')	Скорость	Кол-во монстров	в дикой местности 1d4
Воин: 8	Спас как	Боевой дух	8
Нет	Тип сокровища	ПО	875

Длина белой акулы в среднем колеблется от 12 до 15 футов, хотя встречаются экземпляры длиной до 30 футов. Белые акулы — высшие хищники и они обладают способностью чувствовать электромагнитные поля живых существ, что позволяет им находить добычу даже при плохом освещении или в мутной воде, а также способны чувствовать запах крови на большом расстоянии.

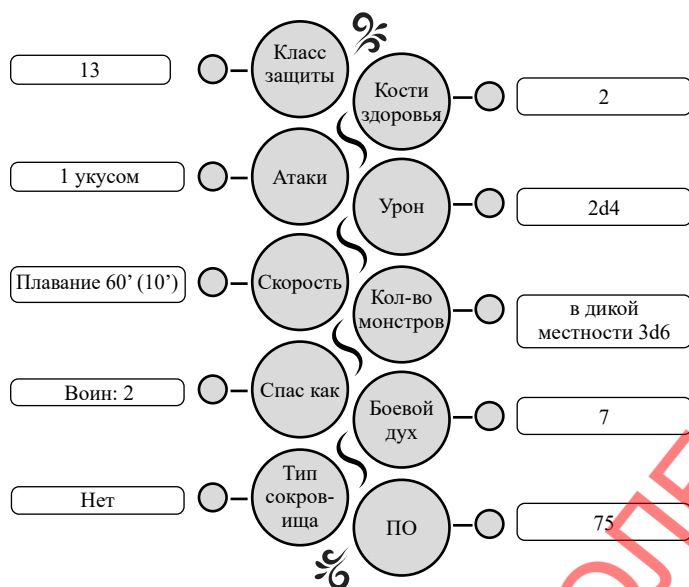
### Акула (мако)

15	Класс защиты	Кости здоровья	4
1 укусом	Атаки	Урон	2d6
Плавание 80'	Скорость	Кол-во монстров	в дикой местности 2d6
Воин: 4	Спас как	Боевой дух	7
Нет	Тип сокровища	ПО	240

Акулы-мако — шустрые хищники, обитающие в морях умеренного и тропического климатических поясов. В среднем они достигают длины от 9 до 13 футов и весят до 1750 фунтов. Мако известны своей способностью выпрыгивать из воды; они могут подпрыгивать в воздух на высоту до 20 футов.

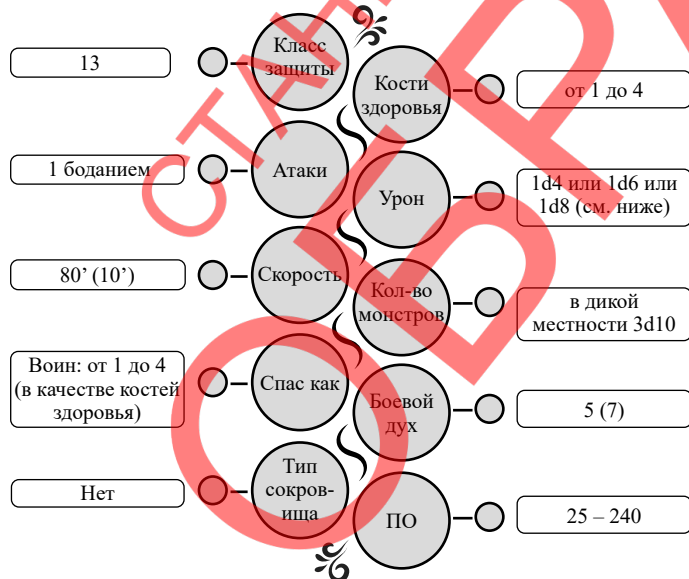


### Акула (тупорылая)



Тупорылые акулы — крепкие и крупные хищные рыбы. Самцы тупорылых акул могут вырастать до 7 футов в длину и весить около 200 фунтов, в то время как самки достигают 12 футов в длину и весят до 500 фунтов. Тупорылые акулы хорошо переносят пресную воду и часто путешествуют вверх по рекам в поисках добычи.

### Антилопа (стадные животные)



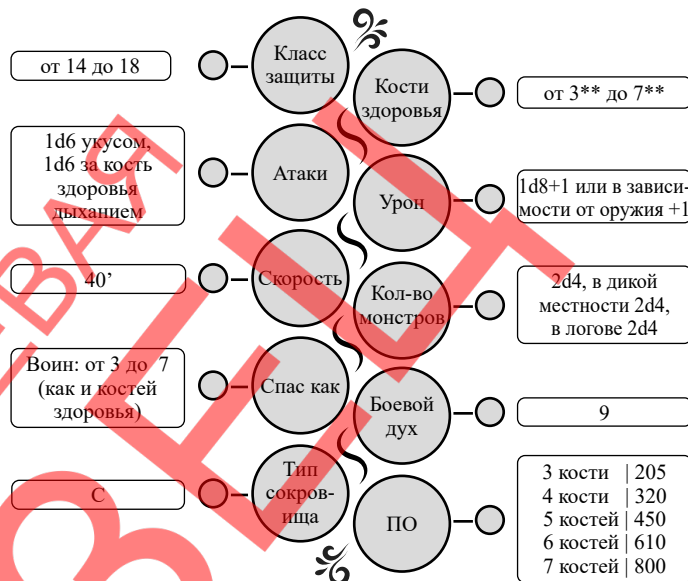
Приведённые выше характеристики представлены для шустрых диких стадных животных, включая оленей (обычно 1 кость), антилоп (2 кости) и лосей (3–4 кости). Они пугливы и убегают, если их спровоцировать, но в присутствии самок самцы могут быть агрессивны (в этом случае используйте Боевой дух, указанный в скобках).

Скот, зубры и бизоны не входят в эту категорию, их можно найти на странице 71.

Как правило, стадные животные с 1 костью здоровья наносят 1d4 пункта урона при попадании, животные с 2 и 3 костями здоровья — 1d6, а животные с 4 костями

здоровья — 1d8. Мастер должен варьировать эти цифры по своему усмотрению; в мире существует множество видов стадных животных, и некоторые из них вооружены лучше, чем другие.

### Адская гончая



Адские гончие — крупные клыкастые существа, объятые адским пламенем; их размер варьируется от 3 до 5 футов в холке (3 фута для монстра с 3 костями здоровья, плюс ½ фута за каждую дополнительную кость здоровья), а вес — от 100 до 200 фунтов (100 фунтов при 3 костях здоровья плюс 25 фунтов за каждую дополнительную кость здоровья). Эти чудовища обитают в другом плане бытия, где охотятся стаями; иногда могущественные волшебники или злые жрецы вызывают их для использования в качестве сторожевых псов. В дополнение к укусам каждая адская гончая может дышать огнём количество раз в день, равное её костям здоровья. В бою в трети случаев (выпадение 1–2 на 1d6) адская гончая выбирает огненное дыхание; в противном случае она пытается укусить. Каждый раунд делается бросок для определения формы атаки.

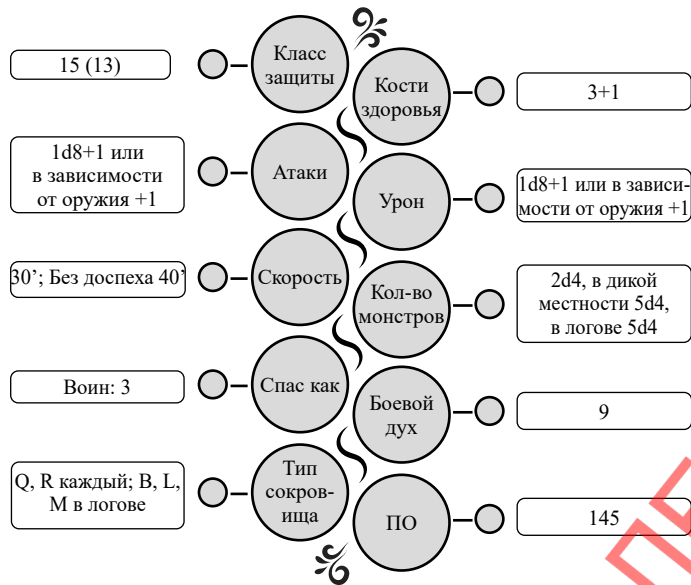
Дыхание адской гончей — это конус пламени шириной 10 футов в дальнем конце, длина которого составляет 10 футов для тех, у кого 3 или 4 кости здоровья, 20 футов для тех, у кого 5 или 6 костей здоровья, и 30 футов для самых крупных адских гончих. Это дыхание наносит 1d6 пунктов урона за каждую кость здоровья адской гончей всем, кто находится в зоне действия; успешный спасбросок против драконьего дыхания снижает урон до половины обычного.

Обратите внимание, что адские гончие различаются по количеству костей здоровья. При случайном создании группы бросьте 1d6+1 на кость здоровья каждой, считая 2 за 3. Адская гончая имеет Класс защиты, равный 11 плюс кость здоровья.

### Бизон

См. раздел Скот (в том числе зубры и бизоны) на странице 71.

## Багбир



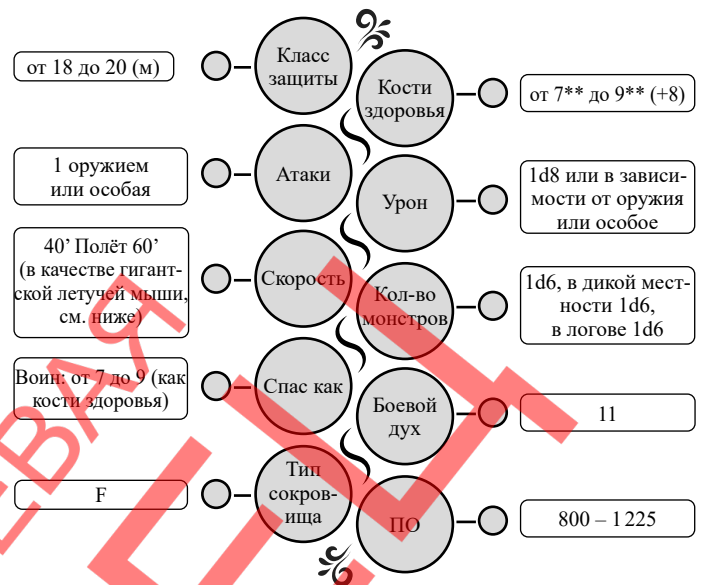
Багбиры похожи на огромных волосатых гоблинов ростом около 6 футов. Глаза у них обычно тёмно-карие, а передвигаются они очень тихо. Они дики и жестоки, и при любой возможности задирают более мелких существ.

Нападения багбиров скоординированы, а их тактика если и не блестяща, то вполне продуманна. Они способны двигаться почти в полной тишине, заставляя противников врасплох при выпадении 1–3 на 1d6. Чтобы оставаться бесшумными, они должны носить только кожаный или шкурный доспех, как указано в показателях Класса защиты выше. Багбиры получают бонус +1 к урону благодаря своей огромной силе. Как и большинство гоблиноидов, они обладают темнотрением с радиусом действия 30 футов.

Каждый восьмой багбир — закалённый воитель с 4+4 костями здоровья (240 ПО) и бонусом +2 к урону. В логовах с 16 и более особями будет вождь с 6+6 костей здоровья (500 ПО) и бонусом +3 к урону. Багбиры получают бонус +1 к Боевому духу, если их возглавляет закалённый воитель или вождь. В логове багбиры никогда не проваливают проверку Боевого духа, пока жив вождь. Кроме того, с вероятностью 2 к 6 в логове окажется шаман. По параметрам шаман аналогичен обычному багбиру, но обладает 1d4+1 уровнем способностей Жреца.



## Вампир\*



Вампиры — нежить. Хотя они выглядят лишь немного бледнее, чем при жизни, внешне они кажутся живыми и даже дышат, как смертные. Вампир сохраняет все воспоминания и способности, которыми обладал при жизни, и фактически бессмертен. Вечное существование в тенях часто делает вампиров декадентами, а жажда крови — жестокими.

Вампиры не отражаются в посеребрённых зеркалах и в воде, хотя, вопреки распространённому мнению, они отражаются в полированных цветных металлах; врождённая чистота серебра и воды просто не отражает их образ.

Вампир способен очаровать любого, кто встретится с ним взглядом; допускается спасбросок против заклинаний, но со штрафом –2 из-за силы очарования. Это воздействие настолько мощно, что жертва не сопротивляется укусу вампира.

Укус наносит 1d3 пункта урона, а затем каждый последующий раунд из жертвы вытягивается один уровень энергии. Вампир регенерирует (то есть Лечит) до 1d6 пунктов здоровья за каждый вытянутый уровень энергии. Если жертва умирает от вытягивания энергии, то на следующем закате (но не менее чем через 12 часов) она восстанет как вампир и в дальнейшем будет находиться под полным контролем своего «родителя» (но будет освобождена, если этот вампир будет уничтожен).

При использовании атаки укусом вампир получает штраф –5 к Классу защиты из-за уязвимого положения, которое он должен занять. По этой причине укус редко используется в бою. Вампиры обладают большой силой, получая бонус +3 к урону при использовании оружия ближнего боя, поэтому в бою вампир, как правило, предпочитает использовать оружие ближнего боя (или даже голые руки), а не пытаться укусить.

Вампиров нельзя поразить немагическим оружием, и, как и вся нежить, они невосприимчивы к заклинаниям Сна, Очарования и Удержания. Если в бою здоровье вампира опускается до 0 пунктов, то он не погибает, хотя так может показаться. Вампир начнёт восстанавливаться через 1d8 часов, восстанавливая 1 пункт здоровья в ход и возобновляя нормальную активность, как только будет восстановлен первый пункт.