

Монстры

Название	Сфера	Камни	К-во	С	З	Л	В	Б	Область	Особое
Бехолдер	-	-	1	1	2	3	3	2	Пещеры	Иммунитет к яду, иммунитет к окаменению, астрал 4, смерть 4, земля 4, атака глазами (бросок по воле или случайным образом окаменение, страх, парализация, отравление, сон, псионика)
Водный элементаль*	Д4	1	1	2	2+	3	1	1	Около водоемов	Защита от обычного оружия, тушит огонь при прикосновении
Воздушный элементаль*	В4	1	1+	2	1	4	1	1	Открытое пространство	Летает, Защита от обычного оружия, вихрь как способность мага воздуха
Волк	П1	5	d6+	1	1	2	1	1	Лес	Стаей стараются нападать на одно существо
Выверна	В2	5	1	3	2	3	1	1	Равнина	Летает, Смертельный яд-1
Генерал смерти	С3	10	1	4	2	1	2	3	Большое кладбище	В начале боя ужасный взгляд как способность мага смерти, сражается двуручным клинок смерти, носит латы
Гуль	С1	4	d6+	1	1	2	1	0	Кладбище	Парализирующий яд
Гуль-охранник	С3	5	d6+	1	1	2	1	3	Руины*	Парализирующий яд, сражаются копьем и щитом, носят кольчугу
Дракон, белый	-	-	1	6	8	4	4	3	Горы	Иммунитет к холоду, 3 раза за бой морозное дыхание, внушает страх
Дракон, красный	-	-	1	8	10	4	4	4	Горы	Иммунитет к огню, 3 раза за бой огненное дыхание, летает, внушает страх
Дракон, черный	-	-	1	6	7	5	4	3	Болото	Иммунитет к яду, 3 раза за бой кислотное дыхание, внушает страх
Духи леса*	П3	1	1+	$\frac{1}{2}$	1	2	1	0	Лес	Летают, шарм в виде сна как способность мага природы
Земной элементаль*	З4	1	1	3	4+	1	1	4	Пещеры, горы	Иммунитет к окаменению
Зомби	С1	3	2d6+	1	2	1	1	0	Кладбище	Ходят всегда в конце раунде, иммунитет к холоду и яду
Каменный ящер	З1	5	1	3	2	1	1	4	Пещеры	
Ледяной элементаль*	Д4	1	1	2	3+	1	1	3	Около водоемов, холодный климат	Иммунитет к холоду, подверженность огню
Мамонт	-	-	1	3	5	1	1	1	Равнины, холод	Иммунитет к холоду, топтание
Минотавр	-	-	1	3	4	1	1	2	Лес	Сражается двуручным топором, носит шкуры, топтание
Огненный демон	С4О1	10	1+	2	2	2	1	3	-	Летает, иммунитет к огню, отравляющий яд, сражается трезубцем
Огненный элементаль*	О4	1	1+	3	1	2	1	1	Источник огня	Защита от обычного оружия, иммунитет к огню и воспламенение как способность мага огня
Огненный ящер	О1	5	1	3	2	1	1	2	Прерии	Огненная стрела как способность мага огня, сопротивление огню
Огр	-	-	d6	1	3	1	1	2	Горы, Холмы	Дубина, шкуры
Огр, военный	-	-	d6	2	3	1	1	3	Горы	Военный молот, кольчуга
Призрак	С4	10	1	1	1	2	1	0	Курганы	Смерть 2, эфирное тело
Рогатая змея	П2	5	1	2	2	3	1	2	Джунгли	Смертельный яд
Рыцарь смерти	С3	8	1+	2	2	2	1	2	Среднее кладбище	Двуручный меч, кольчуга
Скелет	С1	3	2d6+	1	1	2	1	1	Кладбище	Рассыпаются при попадании тупым оружием (не делают бросок по броне), иммунитет к холоду и яду
Троль	З3	1	d3	2+	4	1	1	3	Горы, Пещеры	Сражается дубиной, носит шкуры, регенерация, сопротивление ядам, подверженность огню
Скелет-мамонт	С4	5	1	3	4+	1	1	3	Большое кладбище	Иммунитет к холоду и яду, топтание