

ГЛАВА 3: НАСЕКОМЫЕ

В этой главе собрана статистика и базовая информация по нескольким типам ужасных насекомых. Эти существа ведомы инстинктами, которыми руководят простые желания, такие как пища или воспроизводство.

За исключением отдельно указанных мест, насекомые могут нападать лишь когда голодны, или им исходит угроза.

Свойства насекомых: У насекомых следующие свойства (если отдельно не отмечено в описании существа).

—Нет разума: Нет показателя Интеллекта, а следовательно иммунитет ко всем эффектам воздействующим на разум (очарованиям, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

—Темновидение 18 м.

—*Мировоззрение:* Всегда нейтральное. Насекомые не понимают человеческих чувств моральности.

—*Сокровище:* В целом насекомые не располагают сокровищем. Для тех, у кого есть, эти сокровища состоят из имущества убитых существом жертв.

ГИГАНТСКАЯ ОСА

Большое Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 5d8+10 (32 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 6 м. (4 кл.), полёт 18 м. (хорошая)

Класс Доспеха: 14 (–1 размер, +1 Ловк, +4 природный), касательный 10, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +3/+11

Атака: Жало +6 рукопашный (1d3+6 плюс яд)

Полная Атака: Когти +6 рукопашный (1d3+6 плюс яд)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Яд

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +6, Рефл +2, Воля +2

Параметры: Сила 18, Ловк 12, Тело 14, Интл —, Мудр 13, Обн 11

Навыки: Отслеживание +9, Искусство Выживания +1*

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Умеренно климатические леса

Организация: Одиночное, рой (2–5) или гнездо (11–20)

Серьёзность Вызова: 3

Улучшенный: 6–8 КХП (Большое); 9–15 КХП (Огромное)

Корректировка Уровня: —

Гигантские осы нападают когда голодны или сами атакуемы, стараясь зажалить свою жертву до смерти. Мертвых и обездвиженных оппонентов они утаскивают в качестве пищи к себе в гнезда, чтобы кормить личинки.

Яд (Экс): Ранение, КС Стойкости 14, первичное и вторичное повреждения 1d6 Тело. КС спасброска основан на Телосложении.

Навыки: У гигантской осы +8 бонус к проверкам Отслеживания. *У них +4 расовый бонус к проверкам Искусства Выживания для замечания своих соплеменников.

ГИГАНТСКАЯ ПЧЕЛА

Среднее Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 3d8 (13 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 6 м. (4 кл.), полет 24 м. (хорошая)

Класс Доспеха: 14 (+2 Ловк, +2 природный), касательный 12, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +2/+2

Атака: Жало +2 рукопашный (1d4 плюс яд)

Полная Атака: Жало +4 рукопашный (1d4 плюс яд)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1, 5 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Яд

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +3, Рефл +3, Воля +2

Параметры: Сила 11, Ловк 14, Тело 11, Интл —, Мудр 12, Обн 9

Навыки: Отслеживание +5, Искусство Выживания +1*

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Умеренно климатические луга

Организация: Одиночное, леток (2–5) или рой (11–20)

Серьёзность Вызова: 1

Сокровище: Нет монет; 1/4 товаров (только мёд); нет предметов.

Улучшенный: 4–6 КХП (Среднее); 7–9 КХП (Большое)

Корректировка Уровня: —

Хотя и многократно превышая своих младших собратьев в размере, гигантская пчела достигает в длину до 1,5 метров, эти насекомые ведут себя также.

Эти пчелы по природе не агрессивны, если только не идёт речь о защите улья.

Яд (Экс): Ранение, КС Стойкости 11, первичное и вторичное повреждения 1d4 Тело. КС спасброска основан на Телосложении.

Гигантская пчела, которая спешно вонзила жало в другое существо, оставляет его внутри создания, сама же пчела умирает.

Навыки: У гигантского пчелы +4 бонус к проверкам Отслеживания. *+4 расовый бонус к проверкам Искусства Выживания для замечания своих соплеменников.

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ

Большое Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+8 (26 хп.)

Инициатива: –1

Скорость: 6 м. (4 кл.), полёт 12 м. (плохая)

Класс Доспеха: 14 (–1 размер, –1 Ловк, +6 природный), касательный 8, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +3/+11

Атака: Когти +6 рукопашный (1d8+4)

Полная Атака: Когти +6 рукопашный (1d8+4) и укусы +1 рукопашный (1d6+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Улучшенный захват

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +6, Рефл +0, Воля +3

Параметры: Сила 19, Ловк 8, Тело 15, Интл —, Мудр 14, Обн 11

Навыки: Скрытность –1*, Отслеживание +6

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Умеренно климатические леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 3

Улучшенный: 5–8 КХП (Большое); 9–12 КХП (Огромное)

Корректировка Уровня: —

Эти терпеливые хищники обычно выжидают когда их жертва приблизится к ним, что бы резко набросится на неё.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности богомол должен успешно попасть атакой когтей по оппоненту. Если он выигрывает захват, он устанавливает удержание, и может проводить укусы как первичной атакой (+6 бонус атаки).

Навыки: *У гигантского богомола +4 расовый бонус к проверкам Скрытности и Отслеживания. *Из-за своего камуфляжа, когда богомол окружён листвой, его бонус Скрытности возрастает до +12.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-ОЛЕНЬ

Большое Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 7d8+21 (52 хп.)

Инициатива: +0

Скорость: 6 м. (4 кл.)

Класс Доспеха: 19 (–1 размер, +10 природный), касательный 9, оторопевший 19

Базовая Атака/Захват: +5/+15

Атака: Укусы +10 рукопашный (4d6+9)

Полная Атака: Укусы +10 рукопашный (4d6+9)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Растиаптывание 2d8+3

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +8, Рефл +2, Воля +2

Параметры: Сила 23, Ловк 10, Тело 17, Интл —, Мудр 10, Обн 9

Навыки: —

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Умеренно климатические леса

Организация: Кластер (2–5) или стая (6–11)

Серьёзность Вызова: 4

Улучшенный: 8–10 КХП (Большое); 11–21 КХП (Огромное)

Корректировка Уровня: —

Эти существа очень серьезные соперники, которые поедают большое количество зерновых. Один такой жук может очень быстро опустошить небольшое поле. Взрослый жук-олень достигает до 3 метров длину.

Растаптывание (Экс): Спасбросок Рефлекса для половины повреждений, КС 19. КС спасброска зависит от Силы.

ГИГАНТСКИЙ МУРАВЕЙ

Эти создания относятся к одним из самых прочных и приспособляемых насекомых солдаты и рабочие достигают ,8 метра в длину, а королевы могут достигать до 2,7 метров в длину.

Кислотное Жало (Экс): У солдат гигантского муравья есть жало, к которому, в брюшной части выходят протоки производящих кислоту желез. Если он успешно проведёт захват против цели, он может каждый раунд проводить попытку ужаливания (+3 бонус атаки). Попадание атакой жала причиняет 1d4+1 колющих повреждений, плюс 1d4 повреждений кислотой.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности муравей должен успешно попасть атакой укуса по оппоненту. Солдат гигантского муравья, выигравший атаку захвата, помимо удержания может ещё проводить атаку жалом.

Навыки: *У гигантского муравья +4 бонус к проверкам Искусства Выживания, при преследовании по следам, +8 расовый бонус к проверкам Взбирания. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже когда есть помехи или угроза.

ГИГАНТСКИЙ СВЕТЛЯЧОК

Маленькое Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп.)

Инициатива: +0

Скорость: 9 м. (6 кл.)

Класс Доспеха: 16 (+1 размер, +5 природный), касательный 11, оторопевший 16

Базовая Атака/Захват: +0/-4

Атака: Укус +1 рукопашный (2d4)

Полная Атака: Укус +1 рукопашный (2d4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1, 5 м./1,5 м.

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +2, Рефл +0, Воля +0

Параметры: Сила 10, Ловк 11, Тело 11, Интл —, Мудр 10, Обн 7

Навыки: —

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Теплые луга

Организация: Кластер (2-5) или колония (6-11)

Серьёзность Вызова: 1/2

Улучшенный: 2-3 КХП (Маленькое)

Корректировка Уровня: —

Эти светящиеся ночные насекомые, очень ценятся шахтёрами и авантюристами. У них есть две железы, по одной над каждым глазом, которые производят красное свечение. Свечение источаемое железами продолжается на протяжении 1d6 дней после смерти насекомого. Зона освещения 3 метровый радиус. Достигают в размере гигантские светлячки до 0,6 метров в длину.

ЖУК, ГИГАНТСКИЙ БОМБАРДИР

Среднее Насекомое

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+4 (13 хп.)

Инициатива: +0

Скорость: 9 м. (6 кл.)

Класс Доспеха: 16 (+6 природный), касательный 10, оторопевший 16

Базовая Атака/Захват: +1/+2

Атака: Укус +2 рукопашный (1d4+1)

Полная Атака: Укус +2 рукопашный (1d4+1)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1, 5 м./1,5 м.

Специфические Атаки: Струя кислоты

Специальные Качества: Темновидение 18 м., свойства насекомого.

Спасброски: Стойк +5, Рефл +0, Воля +0

Параметры: Сила 13, Ловк 10, Тело 14, Интл —, Мудр 10, Обн 9

Навыки: —

Отличительные Черты: —

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Кластер (2-5) или стая (6-11)

Серьёзность Вызова: 2

Улучшенный: 3-4 КХП (Среднее); 5-6 КХП (Большое)

Корректировка Уровня: —

Эти существа обычно питаются падалью или объедками, собирая различный мусор, из которого возводят гнезда, и откладывают туда яйца. Гигантский жук бомбардир достигает в длину 1,8 метров.

Обычно гигантские бомбардиры атакуют, защищая себя, свои гнезда или яйца.

Струя Кислоты (Экс): Про атакованное или потревоженное существо может единожды в раунд выпускать 3 метровый конус кислотных брызг. Те, кто в пределах поражения конуса, должны пройти проверку Телосложения против КС 13, или перенести 1d4+2 повреждений от кислоты. КС спасброска основан на Телосложении.

	Гигантский Муравей, Рабочий; Среднее Насекомое	Гигантский Муравей, Солдат; Среднее Насекомое	Гигантский Муравей, Королева; Большое Насекомое
Кубики Хит-Поинтов:	2d8 (9 хп.)	2d8+2 (11 хп.)	4d8+4 (22 хп.)
Инициатива:	+0	+0	-1
Скорость:	15 м. (10 кл.), взбираясь 6 м. 17 (+7 природный), касательный 10, оторопевший 17	15 м. (10 кл.), взбираясь 6 м. 17 (+7 природный), касательный 10, оторопевший 17	12 м. (8 кл.) 17 (-1 размер, -1 Ловк, +7 природн.), касательный 8, оторопевший 17
Базовая Атака/Захват:	+1/+1	+1/+3	+3/+10
Атака:	Укус +1 рукопашный (1d6)	Укус +3 рукопашный (2d4+3)	Укус +5 рукопашный (2d6+4)
Полная Атака:	Укус +1 рукопашный (1d6)	Укус +3 рукопашный (2d4+3)	Укус +5 рукопашный (2d6+4)
Заним. Простр./Диап. Пораж.:	1,5 м./1,5 м.	1,5 м./1,5 м.	3 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Улучшенный захват	Улучшенный захват, кислотное жало	Улучшенный захват
Специальные Качества	Острый нюх, свойства насекомых	Острый нюх, свойства насекомых	Острый нюх, свойства насекомых
Спасброски	Сток +3, Рефл +0, Воля +0	Сток +4, Рефл +0, Воля +1	Сток +5, Рефл +0, Воля +2
Параметры:	Сила 10, Ловк 10, Тело 10, Интл —, Мудр 11, Обн 9	Сила 14, Ловк 10, Тело 13, Интл —, Мудр 13, Обн 11	Сила 16, Ловк 9, Тело 13, Интл —, Мудр 13, Обн 11
Навыки:	Взбирание +8	Взбирание +10	—
Отличительные черты:	Чтение следов*	Чтение следов*	Чтение следов*
Среда Обитания:	Умеренно климатические луга	Умеренно климатические луга	Умеренно климатические луга
Организация:	Банда (2-6), команда (6-11) плюс 1 гигантский муравей солдат	Одиночное, или банда (2-6)	Рой (1 плюс 10-100 рабочих, 5-20 солдат)
Серьёзность Вызова:	1	2	2
Сокровище:	Нет	Нет	1/10 монет; 50% товары, 50% предметы
Улучшенный:	3-4 КХП (Среднее); 5-6 КХП (Большое)	3-4 КХП (Среднее); 5-6 КХП (Большое)	5-6 КХП (Большое); 7-8 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня:	—	—	—

УЖАСНАЯ СОРОКОНОЖКА

Ужасные сороконожки стремятся атаковать все, что похоже на пищу, жала их своим ядовитым хвостом.

Размер	КС	Поврежд.	Размер	КС	Поврежд.
	Стойк			Стойк	
Крошечн.	10	1 Ловк	Огромный	14	1d6 Ловк
Маленький	10	1d2 Ловк	Громадное	17	1d8 Ловк
Средний	10	1d3 Ловк	Колоссальн.	23	2d6 Ловк
Большой	11	1d4 Ловк			

Яд (Экс): У ужасной сороконожки ядовитый укус. В таблице указанной выше, можно увидеть как изменяются де-

тали в зависимости от размера сороконожки. КС спасброска основан на Телосложении. Указанное повреждение идёт как для первичного, так и вторичного повреждений.

Навыки: У ужасных сороконожек +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания, и +8 расовый бонус к проверкам Скрытность и Взбирание. Для проверок Взабирания они могут модификатор Силы или Ловкости, в зависимости от того, что выше. Она всегда может использовать приём 10 для проверок Взабирания, даже когда есть помехи или угроза.

	Ужасная Сороконожка, Крошечная	Ужасная Сороконожка, Маленькая	Ужасная Сороконожка, Средняя
	Крошечное Насекомое	Маленькое Насекомое	Среднее Насекомое
Кубики Хит-Поинтов:	1/4d8 (1 хп.)	1/2d8 (2 хп.)	1d8 (4 хп.)
Инициатива:	+2	+2	+2
Скорость:	6 м. (4 кл.), взбираясь 6 м. 14 (+2 размер, +2 Ловк), касательный 10, оторопевший 17	9 м. (6 кл.), взбираясь 9 м. 14 (+1 размер, +2 Ловк, +1 природн.), касат. 10, оторопевш. 17	12 м. (8 кл.), взбираясь 12 м. 14 (+2 Ловк, +2 природн.), касат. 12, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват:	+0/-13	+0/-7	+0/-1
Атака:	Укус +4 рукопашный (1d3-5+яд)	Укус +3 рукопашный (1d4-3+яд)	Укус +2 рукопашный (1d6-1+яд)
Полная Атака:	Укус +4 рукопашный (1d3-5+яд)	Укус +3 рукопашный (1d4-3+яд)	Укус +2 рукопашный (1d6-1+яд)
Заним. Простр./Диап. Пораж.:	1,5 м./1,5 м.	1,5 м./1,5 м.	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Яд	Яд	Яд
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	Темновидение 18 м. особенности насекомых.
Спасброски	Стойк +2, Рефл +2, Воля +0	Стойк +2, Рефл +2, Воля +0	Стойк +2, Рефл +2, Воля +0
Параметры:	Сила 1, Ловк 15, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 5, Ловк 15, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 9, Ловк 15, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +10, Скрытность +18, Отслеживание +4	Взбирание +10, Скрытность +14, Отслеживание +4	Взбирание +10, Скрытность +10, Отслеживание +4
Отличительные черты:	Искусность в Оружии*	Искусность в Оружии *	Искусность в Оружии *
Среда Обитания:	Под землей	Под землей	Под землей
Организация:	Колония (8-16)	Колония (2-5) или рой (6-11)	Одиночное или колония (2-5)
Серьёзность Вызова:	1/8	1/4	1/2
Улучшенный:	—	—	—
Корректировка Уровня:	—	—	—
	Ужасная Сороконожка, Большая	Ужасная Сороконожка, Огромная	
	Большое Насекомое	Огромное Насекомое	
Кубики Хит-Поинтов:	3d8 (13 хп.)	6d8+6 (33 хп.)	
Инициатива:	+2	+2	
Скорость:	12 м. (8 кл.), взбираясь 12 м. 14 (-1 размер, +2 Ловк, +3 природный), касательный 10, оторопевший 12	12 м. (8 кл.), взбираясь 12 м. 16 (-2 размер, +2 Ловк, +6 природный), касательный 10, оторопевший 14	
Базовая Атака/Захват:	+2/+7	+4/+15	
Атака:	Укус +3 рукопашный (1d8+1+яд)	Укус +5 рукопашный (2d6+4+яд)	
Полная Атака:	Укус +3 рукопашный (1d8+1+яд)	Укус +5 рукопашный (2d6+4+яд)	
Заним. Простр./Диап. Пораж.:	3 м./1,5 м.	4,5 м./3 м.	
Специфические Атаки:	Яд	Яд	
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	
Спасброски	Стойк +3, Рефл +3, Воля +1	Стойк +6, Рефл +4, Воля +2	
Параметры:	Сила 13, Ловк 15, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 17, Ловк 15, Тело 12, Интел —, Мудр 10, Обн 2	
Навыки:	Взбирание +10, Скрытность +6, Отслеживание +6	Взбирание +10, Скрытность +2, Отслеживание +4	
Отличительные черты:	Искусность в Оружии*	—	
Среда Обитания:	Под землей	Под землей	
Организация:	Одиночное или колония (2-5)	Одиночное или колония (2-5)	
Серьёзность Вызова:	1	2	
Улучшенный:	4-5 КХП (Большое)	7-11 КХП (Огромное)	
Корректировка Уровня:	—	—	
	Ужасная Сороконожка, Громадная	Ужасная Сороконожка, Колоссальная	
	Громадное Насекомое	Колоссальное Насекомое	
Кубики Хит-Поинтов:	12d8+12 (66 хп.)	24d8+24 (132 хп.)	
Инициатива:	+2	+1	
Скорость:	12 м. (8 кл.), взбираясь 12 м. 18 (-4 размер, +2 Ловк, +10 природный), касательный 8, оторопевший 16	12 м. (8 кл.), взбираясь 12 м. 20 (-8 размер, +2 Ловк, +16 природный), касательный 4, оторопевший 18	
Базовая Атака/Захват:	+9/+27	+18/+42	
Атака:	Укус +11 рукопашный (2d8+9+яд)	Укус +18 рукопашный (4d6+12+яд)	
Полная Атака:	Укус +11 рукопашный (2d8+9+яд)	Укус +18 рукопашный (4d6+12+яд)	
Заним. Простр./Диап. Пораж.:	6 м./4,5 м.	9 м./6 м.	
Специфические Атаки:	Яд	Яд	
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	Темновидение 18 м. особенности насекомых.	
Спасброски	Стойк +9, Рефл +6, Воля +4	Стойк +15, Рефл +9, Воля +8	
Параметры:	Сила 23, Ловк 15, Тело 12, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 27, Ловк 13, Тело 12, Интел —, Мудр 10, Обн 2	
Навыки:	Взбирание +14, Скрытность -2, Отслеживание +6	Взбирание +16, Скрытность -7, Отслеживание +4	
Отличительные черты:	—	—	
Среда Обитания:	Под землей	Под землей	
Организация:	Одиночное	Одиночное	
Серьёзность Вызова:	6	9	
Улучшенный:	17-23 КХП (Громадное)	25-48 КХП (Огромное)	
Корректировка Уровня:	—	—	

УЖАСНЫЙ ПАУК

Все ужасные пауки агрессивные хищники, которые используют свой ядовитый укус для парализации или убийства жертвы.

Эти пауки подразделяются на два типа: охотники и плетущие паутину. Охотники просто вылеживают свою жертву, а плетущие паутину стараются сделать ловушку из своей паутины. Пауки-охотники тоже могут пряхть паутину для создания себе логова, но не могут её применять как оружие. Базовая скорость паука-охотника по земле на 3 метра выше, чем та что указана в параметрах для пауков.

Размер	КС Стойк	Поврежд.	Размер	КС Стойк	Поврежд.
Крошечн.	10	1d2 Сила	Огромный	16	1d8 Сила
Маленький	10	1d3 Сила	Громадное	20	2d6 Сила
Средний	12	1d4 Сила	Колосальн.	28	2d8 Сила
Большой	13	1d6 Сила			

Яд (Экс): У ужасного паука ядовитый укус. В таблице указанной выше, можно увидеть как изменяются детали в зависимости от размера паука. КС спасброска основан на Телосложении. Указанное повреждение идёт как для первичного, так и вторичного повреждений.

Паутина (Экс): Оба типа пауков очень часто поджидают своих жертв скрытые в паутине или на деревьях, а затем бесшумно подкрадываются, спускаясь по паутине, и запрыгивают на жертву проходящую ниже. Одна струна паутины до-

вольно прочная, она может выдержать паука и одно существо такого же размера как и паук.

Пауки, плетущие паутину, способны метать её до восьми раз в день. Эта атака подобна атаке сетью, нбо диапазон поражения 15 метров, с радиусом покрытия 3 метра. Она эффективна против существ, что на один размер крупнее паука.

Опутанные существа могут выбраться из паутины, пройдя проверку Искусство Побега, или разорвать её проверкой Силы. Обе являются стандартными действиями, КС для них приведены в таблице далее. КС проверки основан на Телосложении, а в КС для проверки Силы учитывается +4 расовый бонус.

Пауки, ткущие паутину, часто создают из неё небольшие заслонки площадью от 1,5 до 18 кв. м., в зависимости от размера паука. Обычно эти заслонки предназначены для ловли летающих жертв, но они также применимы и для ловли наземных. Чтобы заметить паутину, приближающиеся существа должны пройти проверку Отслеживания

Против КС 20, иначе попасть в неё и запутаться, будто паутина провела успешную касательную атаку. К попыткам выпутывания или разрыва паутины добавляется +5 бонус, если у пойманного существа опора для ног, или возможность ухватиться за что-нибудь. У каждой 1,5 метровой секции есть свои хит-поинты, которые отмечены в таблице, а у натянутых заслонок есть снижение повреждений 5/—.

Ужасный паук способен перемещаться по своей паутине на скорости взбирания, и заметить местоположение любого существа, коснувшегося его паутины.

	Ужасный Паук, Крошечный Крошечное Насекомое	Ужасный Паук, Маленький Маленькое Насекомое	Ужасный Паук, Средний Среднее Насекомое
Кубики Хит-Поинтов:	1/2d8 (2 хп.)	1d8 (4 хп.)	2d8+2 (11 хп.)
Инициатива:	+3	+3	+3
Скорость:	6 м. (4 кл.), взбираясь 3 м. 15 (+2 размер, +3 Ловк), касательный 15, оторопевший 12	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 14 (+1 размер, +3 Ловк), ка- сат.14, оторопевш. 11	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 14 (+3 Ловк, +1природн.), ка- сат. 13, оторопевший 11
Базовая Атака/Захват:	+0/-12	+0/-6	+1/+1
Атака:	Укус +5 рукопашный (1d3-4+яд)	Укус +4 рукопашный (1d4-2+яд)	Укус +4 рукопашный (1d6+яд)
Полная Атака:	Укус +5 рукопашный (1d3-4+яд)	Укус +4 рукопашный (1d4-2+яд)	Укус +4 рукопашный (1d6+яд)
Заним. Простр./Диан. Пораж.:	0,75 м./ 0 м.	1,5 м./1,5 м.	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Яд, паутина	Яд, паутина	Яд, паутина
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насек. ощущение сотрясений поч- вы 18 м.	Темновидение 18 м. особенно- сти насекомых, ощущение сотрясе- ний почвы 18 м.	Темновидение 18 м. особенно- сти насекомых, ощущение сотрясе- ний почвы 18 м.
Спасброски	Стойк +2, Рефл +3, Воля +0	Стойк +2, Рефл +3, Воля +0	Стойк +4, Рефл +3, Воля +0
Параметры:	Сила 3, Ловк 17, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 7, Ловк 17, Тело 10, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 11, Ловк 17, Тело 12, Интел —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +11, Скрытность +15*, Отслеживание +4*, Прыж- ки -4*	Взбирание +11, Скрытность +11*, Отслеживание +4*, Прыж- ки -2*	Взбирание +11, Скрытность +7*, Отслеживание +4*, Прыжки +0*
Отличительные черты:	Искусность в Оружии*	Искусность в Оружии *	Искусность в Оружии *
Среда Обитания:	Умеренно климатические леса	Умеренно климатические леса	Умеренно климатические леса
Организация:	Колония (8-16)	Колония (2-5) или рой (6-11)	Одиночное или колония (2-5)
Серьёзность Вызова:	1/4	1/2	1
Сокровище	Нет	Нет	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы
Улучшенный:	—	—	3 КХП (Средний)
Корректировка Уровня:	—	—	—
	Ужасный Паук, Большой Большое Насекомое	Ужасный Паук, Огромный Огромное Насекомое	
Кубики Хит-Поинтов:	4d8+4 (22 хп.)	8d8+16 (52 хп.)	
Инициатива:	+3	+3	
Скорость:	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 14 (-1 размер, +3 Ловк, +2 природный), касательный 12, оторопевший 11	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 16 (-2 размер, +3 Ловк, +5 природный), касательный 11, оторопевший 13	
Базовая Атака/Захват:	+3/+9	+6/+18	
Атака:	Укус +4 рукопашный (1d8+3+яд)	Укус +9 рукопашный (2d6+6+яд)	
Полная Атака:	Укус +4 рукопашный (1d8+3+яд)	Укус +9 рукопашный (2d6+6+яд)	
Заним. Простр./Диан. Пораж.:	3 м./1,5 м.	4,5 м./3 м.	
Специфические Атаки:	Яд, паутина	Яд, паутина	
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насек. ощущение сотрясений почвы 18 м.	Темновидение 18 м. особенности насек. ощущение сотрясений почвы 18 м.	
Спасброски	Стойк +5, Рефл +4, Воля +1	Стойк +8, Рефл +5, Воля +2	
Параметры:	Сила 15, Ловк 17, Тело 12, Интел —, Мудр 10, Обн 2	Сила 19, Ловк 17, Тело 14, Интел —, Мудр 10, Обн 2	
Навыки:	Взбирание +11, Скрытность +3*, Отслеживание +4*, Прыжки +2*	Взбирание +12, Скрытность -1*, Отслеживание +4*, Прыжки +4*	
Отличительные черты:	—	—	
Среда Обитания:	Умеренно климатические леса	Умеренно климатические леса	
Организация:	Одиночное или колония (2-5)	Одиночное или колония (2-5)	
Серьёзность Вызова:	2	5	
Сокровище	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы	
Улучшенный:	5-7 КХП (Большое)	9-15 КХП (Огромное)	
Корректировка Уровня:	—	—	

	Ужасный Паук, Громадный	Ужасный Паук, Колоссальный
Кубики Хит-Поинтов:	Громадное Насекомое 16d8+32 (104 хп.)	Колоссальное Насекомое 32d8+64 (208 хп.)
Инициатива:	+3	+2
Скорость:	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 19 (-4 размер, +3 Ловк, +10 природный), касательный 9, оторопевший 16	9 м. (6 кл.), взбираясь 6 м. 22 (-8 размер, +2 Ловк, +18 природный), касательный 4, оторопевший 20
Базовая Атака/Захват:	+12/+31	+24/+50
Атака:	Укус +15 рукопашный (2d8+10+яд)	Укус +26 рукопашный (4d6+15+яд)
Полная Атака:	Укус +15 рукопашный (2d8+10+яд)	Укус +26 рукопашный (4d6+15+яд)
Заним. Простр./Диап. Пораж.	6 м./4,5 м.	12 м./9 м.
Специфические Атаки:	Яд, паутина	Яд, паутина
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насекомых, ощущение сотрясений почвы 18 м.	Темновидение 18 м. особенности насекомых, ощущение сотрясений почвы 18 м.
Спасброски	Стойк +12, Рефл +8, Воля +5	Стойк +20, Рефл +12, Воля +10
Параметры:	Сила 25, Ловк 17, Тело 14, Интелл —, Мудр 10, Обн 2	Сила 31, Ловк 15, Тело 14, Интелл —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +14, Скрытность -5*, Отслеживание +4*, Прыжки +7*	Взбирание +16, Скрытность -10*, Отслеживание +7*, Прыжки +10*
Отличительные черты:	—	—
Среда Обитания:	Умеренно климатические леса	Умеренно климатические леса
Организация:	Одиночное	Одиночное
Серьёзность Вызова:	8	11
Сокровище	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы
Улучшенный:	17-31 КХП (Громадное)	33-60 КХП (Колоссальное)
Корректировка Уровня:	—	—

Размер	КС Иск.	Побега	КС Разрыва	Хит-Поинты
Крошечный	10	14	2	2
Маленький	10	14	4	4
Средний	12	16	6	6
Большой	13	17	12	12
Огромный	16	20	14	14
Громадный	20	24	16	16
Колоссальный	28	32	18	18

Ощущение Сотрясений Почвы (Экс): Ужасный паук способен заметить и определить местонахождение любого существа или объекта находящегося в контакте с землей, в пределах 18 метров от него, или же в любом месте контакта с паутиной.

Навыки: У ужасных пауков +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Скрытности и +8 расовый бонус для проверок Взбирания. Для проверок Взбирания они могут использовать модификатор Силы или Ловкости, в зависимости от того, что выше. Паук всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже когда есть помехи или угроза.

*Охотники имеют +10 расовый бонус к прыжкам, и +8 расовый бонус к Отслеживанию. У плетущих паутины +8 расовый бонус к Скрытности и Бесшумному Передвижению, когда они перемещаются по своим паутинам.

УЖАСНЫЙ СКОРПИОН

Ужасные скорпионы обычно нападают на всех, кто попадает в их поле зрения. При нападении они обычно применяют стремительность.

Удушение (Экс): При успешной захвата когтём, ужасный скорпион автоматически наносит повреждения удушением.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности ужасный скорпион должен успешно попасть атакой когтя. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Для проверок захвата он может применять или модификатор Силы и Ловкости, в зависимости что выше.

Размер	КС Поврежд.		Размер	КС Поврежд.	
	Стойк	Тело		Стойк	Тело
Крошечн.	12	1 Тело	Огромный	18	1d6 Тело
Маленький	12	1d2 Тело	Громадное	23	1d8 Тело
Средний	13	1d3 Тело	Колоссальн.	33	2d6 Тело
Большой	14	1d4 Тело			

Яд (Экс): У ужасного скорпиона ядовитое жало. В таблице указанной выше, можно увидеть как изменяются детали в зависимости от размера скорпиона. КС спасброска основан на Телосложении. Указанное повреждение идёт как для первичного, так и вторичного повреждений.

Навыки: У ужасных скорпионов +4 расовый бонус к проверкам Взбирания, Отслеживания, Скрытности.

	Ужасный Скорпион, Крошечный	Ужасный Скорпион, Маленький	Ужасный Скорпион, Средний
Кубики Хит-Поинтов:	1/2d8+2 (4 хп.)	1d8+2 (6 хп.)	2d8+4 (14 хп.)
Инициатива:	+0	+0	+0
Скорость:	6 м. (4 кл.) 14 (+2 размер, +2 природный), касательный 12, оторопевший 14	9 м. (6 кл.) 14 (+1 размер, +1 природн.), касат. 11, оторопевш. 14	12 м. (8 кл.) 14 (+4 природн.), касат. 10, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват:	+0/-8	+0/-4	+1/+2
Атака:	Коготь +2 рукопашный (1d2-4)	Коготь +1 рукопашный (1d3-1)	Коготь +2 рукопашный (1d4+1)
Полная Атака:	2 когтя +2 рупашн. (1d2-4) и жало -3 рукопашный (1d2-4+яд)	2 когтя +1 рупашн. (1d3-1) и жало -4 рукопашн. (1d3-1+яд)	2 когтя +2 рупашн. (1d4+1) и жало -3 рукопашн. (1d4+яд)
Заним. Простр./Диап. Пораж.	0, 75 м./0 м.	1,5 м./1,5 м.	1,5 м./1,5 м.
Специфические Атаки:	Удушение 1d2-4, улучшенный захват, яд	Удушение 1d3-1, улучшенный захват, яд	Удушение 1d4+1, улучшенный захват, яд
Специальные Качества	Темновидение 18 м. особенности насекомых. ощущение сотрясений почвы 18 м.	Темновидение 18 м. особенности насекомых. ощущение сотрясенной почвы 18 м.	Темновидение 18 м. особенности насекомых. ощущение сотрясенной почвы 18 м.
Спасброски	Стойк +4, Рефл +0, Воля +0	Стойк +4, Рефл +0, Воля +0	Стойк +5, Рефл +0, Воля +0
Параметры:	Сила 3, Ловк 10, Тело 14, Интл —, Мудр 10, Обн 2	Сила 9, Ловк 10, Тело 14, Интл —, Мудр 10, Обн 2	Сила 13, Ловк 10, Тело 14, Интл —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +0, Скрытность +12, Отслеживание +4	Взбирание +3, Скрытность +8, Отслеживание +4	Взбирание +5, Скрытность +4, Отслеживание +4
Отличительные черты:	Искусность в Оружии*	Искусность в Оружии *	—
Среда Обитания:	Тёплые пустыни	Тёплые пустыни	Тёплые пустыни
Организация:	Колония (8-16)	Колония (2-5) или рой (6-11)	Одиночное или колония (2-5)
Серьёзность Вызова:	1/4	1/2	1
Улучшенный:	—	—	3-4 КХП (Средний)
Корректировка Уровня:	—	—	—

	Ужасный Скорпион, Большой	Ужасный Скорпион, Огромный
Кубики Хит-Поинтов:	5d8+10 (32 хп.)	10d8+30 (75 хп.)
Инициатива:	+0	+0
Скорость:	15 м. (10 кл.) 16 (-1 размер, +7 природный), касательный 9, оторопевший 16	15 м. (10 кл.) 20 (-2 размер, +12 природный), касательный 8, оторопевший 20
Базовая Атака/Захват:	+3/+11	+7/+21
Атака:	Коготь +6 рукопашный (1d6+4)	Коготь +11 рукопашный (1d8+6)
Полная Атака:	2 когтя +6 рукопашный (1d6+4) и жало (1d6+2+яд)	2 когтя +11 рукопашный (1d8+6) и жало (2d4+3+яд)
Заним. Простр./Диап. Пораж.	3 м./1,5 м.	4,5 м./3 м.
Специфические Атаки:	Удушение 1d6+4, , улучшенный захват, яд	Удушение 1d8+6, , улучшенный захват, яд
Специальные Качества	Ощущение сотрясений почвы 18 м., темновидение 18 м. особенности насекомых.	Ощущение сотрясений почвы 18 м., темновидение 18 м. особенности насекомых.
Спасброски	Стойк +6, Рефл +1, Воля +1	Стойк +10, Рефл +3, Воля +3
Параметры:	Сила 19, Ловк 10, Тело 14, Интл —, Мудр 10, Обн 2	Сила 23, Ловк 10, Тело 16, Интл —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +8, Скрытность +0, Отслеживание +4	Взбирание +10, Скрытность -4, Отслеживание +4
Отличительные черты:	—	—
Среда Обитания:	Теплые пустыни	Теплые пустыни
Организация:	Одиночное или колония (2-5)	Одиночное или колония (2-5)
Серьёзность Вызова:	3	7
Улучшенный:	6-9 КХП (Большое)	11-19 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня:	—	—

	Ужасный Скорпион, Громадный	Ужасный Скорпион, Колоссальный
Кубики Хит-Поинтов:	20d8+60 (150 хп.)	40d8+120 (300 хп.)
Инициатива:	+0	-1
Скорость:	15 м. (10 кл.) 24 (-4 размер, +18 природный), касательный 6, оторопевший 24	15 м. (10 кл.) 206(-8 размер, -1 Ловк, +25 природный), касательный 1, оторопевший 26
Базовая Атака/Захват:	+15/+37	+30/+58
Атака:	Коготь +21 рукопашный (2d6+10)	Коготь +34 рукопашный (2d8+12)
Полная Атака:	2 когтя +21 рукопашный (2d6+10) и жало (2d6+5+яд)	2 когтя +34 рукопашный (2d8+12) и жало (2d8+6+яд)
Заним. Простр./Диап. Пораж.	6 м./4,5 м.	12 м./9 м.
Специфические Атаки:	Удушение 2d6+10, улучшенный захват, яд	Удушение 2d8+12, улучшенный захват, яд
Специальные Качества	Ощущение сотрясений почвы 18 м., темновидение 18 м. особенности насекомых.	Ощущение сотрясений почвы 18 м., темновидение 18 м. особенности насекомых.
Спасброски	Стойк +15, Рефл +6, Воля +6	Стойк +25, Рефл +12, Воля +13
Параметры:	Сила 31, Ловк 10, Тело 16, Интл —, Мудр 10, Обн 2	Сила 23, Ловк 10, Тело 16, Интл —, Мудр 10, Обн 2
Навыки:	Взбирание +14, Скрытность -8, Отслеживание +4	Взбирание +16, Скрытность -12, Отслеживание +4
Отличительные черты:	—	—
Среда Обитания:	Теплые пустыни	Теплые пустыни
Организация:	Одиночное	Одиночное
Серьёзность Вызова:	10	12
Сокровище:	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы	1/10 монет; 50% товары; 50% предметы
Улучшенный:	21-39 КХП (Большое)	41-60 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня:	—	—

ГЛАВА 4:

УЛУЧШЕНИЕ ЧУДОВИЩ

В каждой из строк в Главе 1–3, описываются типичные представители существ их вида. Однако существует несколько методик, с помощью которых вы можете создать на основе типичных существ – экстраординарных и уникальных созданий: добавить классы персонажей, повысить Кубики Хит-Поинтов чудовища или добавить шаблон к чудовищу. Эти методы не эксклюзивны, вполне возможно, что к чудовищу шаблоном (к примеру, полудракон ламмасу), возможно улучшение через повышение КХП и добавление уровней классов персонажа.

Уровни по Классу: Разумные существа, которые по своему облику подобны гуманоидам, наиболее чаще всего продвигаются в уровнях классов. Существа с такой категорией, в строке Улучшенный содержат «По классу персонажа». Когда чудовище добавляет уровень класса, этот уровень обычно отображает повышение в опыте и обучаемости навыкам и способностям.

Повышение Кубиков Хит-Поинтов: Разумные существа не гуманоидного облика, и не обладающие разумом чудовища способны улучшаться через повышение своих КХП. Существа с повышенными КХП обычно занимают главенствующие позиции среди своей расы, они более крупные и сильные, чем остальные из их последователей.

Шаблоны: Как разумные существа так и без разума с необычным наследием (как наличие крови извергов или драконов), с произошедшими изменениями в их первичной природе (нежить или ликантропия) могут быть модифицированы шаблоном. Шаблоны обычно проявляются в виде усиления чудовищ способностями, которые очень отличаются от способностей распространённых среди вида существа.

Более детально каждая из этих методик рассмотрена ниже.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПАРАМЕТРОВ

Принимается, что у чудовищ полностью средние (или стандартные) показатели параметров — 10 или 11 для каждой способности, которые модифицированы их расовыми бонусами. Однако улучшенные чудовища особи, у которых параметры лучше за обычные, они получают в или результате элитного распределения, или не элитного распределения показателей параметров.

Чудовища, которые улучшены через шаблоны, и чудовища улучшенные через повышение Кубиков Хит-Поинтов, могут использовать любую из этих трёх методик (стандартную, элитную и не элитную). Любое из чудовищ достаточно уникальное для улучшения легко можно принять как элитное.

Элитное Распределение: Элитным распределением считается 15, 14, 13, 12, 10, 8. в результате эти числа модифицируют стандартные параметры на +4, +4, +2, +2, +0 и –2. хотя

у чудовища есть одно слабое место, характерное для большинства представителей его расы, оно всё же гораздо лучше чем у остальных из его вида. Элитное распределение наиболее приемлемо для существ, у которых есть уровни класса персонажей. Игрок, которому хочется играть за чудовище из этой книги в качестве игрового персонажа, и не желает проводить броски параметров, может использовать элитное распределение.

Не элитное Распределение: Не элитное распределение – 13, 12, 11, 10, 9, 8. Эти числа поднимают показатели стандартных параметров на +2, +2, +0, +0, –2 и –2. Не элитное распределение не требует чтобы чудовище было лучше чем остальные, но оно выделяет чудовище как личность среди остальных из его вида, с слабостями и преимуществами характерными по его виду. Не элитное распределение наиболее характерно для чудовищ которые продвигаются в классах НИП, таких как воитель или адепт.

Повышение Показателей Параметров: Как только чудовище достигает количества КХП кратного 4, оно повышает один из своих параметров на 1. К примеру ламмасу улучшенный с 7 Кубиков Хит-Поинтов до 14 Кубиков Хит-Поинтов получает повышение параметра за 8 КХП и второе повышение за 12 КХП. Чудовища не получают повышения показателей параметров за «уже достигнутые уровни», которые они получают за расовые Кубики Хит-Поинтов, так как эти корректировки уже учтены в их базовых показателях параметров.

ЧУДОВИЩА И УРОВНИ КЛАССОВ

Если существо приобретает классы персонажей, то оно следует всем правилам для мультиклассовых персонажей, которые рассмотрены на стр. 59–60 в Руководстве Игрока. Кубики Хит-Поинтов существа равны числу его уровней по классу, плюс его расовые Кубики Хит-Поинтов. К примеру у огра обычно 4 КХП. Если он приобретёт один уровень по варвару, он станет существом с 5 Кубиками Хит-Поинтов: 4d8 КХП за его уровни по огра, плюс 1d12 КХП за уровень по варвару. «Класс чудовища» существа всегда принимается предпочтительным, и существо никогда не переносит штрафы в ОП за его обладание. Дополнительные Кубики Хит-Поинтов получаемые за приобретение уровней в классах персонажей, никогда не влияет на размер существа.

Гуманоиды и Уровни Классов: Существа с 1 или менее КХП замещают их уровни чудовищ своими уровнями по персонажу. К примеру чародей гоблин утрачивает свой бонус атаки по гуманоиду, бонусы спасбросков, навыки и черты, но приобретает бонус атаки, спасбросков, навыки и черты, а также прочие классовые особенности по чародею 1-го уровня.

Корректировки Уровня и Эффективный Уровень Персонажа: Для определения эффективного уровня персонажа (ЭУП) для чудовища, добавляйте его корректировку уровня к его расовым КХП и уровням класса по персонажу. Принимается, что у чудовища минимальное количество необходимое для того чтобы быть персонажем его ЭУП. К примеру, минотавр варвар 4-го уровня имеет ЭУП 12 (6 за его КХП по

Таблица 4-1: Улучшение существа по его типу

	КХП	Бонус Атак	Хор. Спасброски	Пункты Навыков*
Необычный	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Воля	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Животное	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойк и Рефлекс (и изредка Воля)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Механизм	d10	Общее КХП×3/4(как жрец)	—	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Дракон	d12	Общее КХП (как воин)	Стойк, Воля, Рефлекс	6+мод-тор Интл за каждый КХП
Элементаль	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	От типа – Рефл (Огонь, Воздух); Стойкость (Земля, Вода)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Фея	d6	Общее КХП×1/2(как маг)	Рефлекс и Воля	6+мод-тор Интл за кажд. КХП
Великан	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Гуманоид	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Различные (любой один)	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Магический зверь	d10	Общее КХП (как воин)	Стойкость, Рефлекс	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Ужасный Гуманоид	d8	Общее КХП (как воин)	Рефлекс, Воля	2+мод-тор Интл за кажд. КХП
Слизь	d10	Общее КХП×3/4(как жрец)	—	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Внешний	d8	Общее КХП (как воин)	Стойк, Рефлекс, Воля	8+мод-тор Интл за кажд. КХП
Растение	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Нежить	d12	Общее КХП×1/2(как маг)	Воля	4+мод-тор Интл за кажд. КХП**
Насекомое	d8	Общее КХП×3/4(как жрец)	Стойкость	2+мод-тор Интл за кажд. КХП**

Все типы существ получают количество черт, равное: 1 +1 за каждые 3 КХП

*Но до тех пор, пока у существо обладает показателем Интеллекта как минимум 1, и получает 1 пункт навыков за КХП.

**Существа с показателем Интеллекта «—» не получают пунктов навыков или отличительных черт.

ШАБЛОНЫ

Определённые существа появляются при добавлении шаблонов к существующему существу. Шаблоны существа могут отображать в себе причуды природы, индивидуальное проявление в результате эксперимента, или первого поколения потомков от разных родителей.

ПРИНИМАЕМЫЕ И ВРОЖДЁННЫЕ ШАБЛОНЫ

Некоторые из шаблонов можно добавлять к существам в любое время. После смерти чудовище или персонаж могут стать приведением. Заклинатель с минимум 11-го уровня может стать личем. Те же, у кого 5 или более КХП которых убили вампиры, могут стать сами вампирами. Шаблоны подобные этим шаблонам называются принимаемыми, указывающие на то, что у существа не всегда есть атрибуты для приобретения шаблона.

Остальные шаблоны известны как врождённые, которые являются частью существования существа. Примеры могут включать в себя: небесный, извергский, полунебесный, полудракон, и полуизверг, все они принимаются так, что создания уже рождались неся в себе шаблоны.

Вполне возможно, что шаблон может принадлежать и к тому, и к другому типу. К примеру, шаблон ликантропа является врождённым для существа с болезнью. Но он также может быть и принимаемым существом которого укусил природный ликантроп.

ЧТЕНИЕ ШАБЛОНА

Описание шаблона обеспечивает набором инструкций по изменению исходного существа, которое называется базовое существо.

Изменения по шаблону могут коснуться каждой строке в блоке параметров существа, все они рассмотрены ниже. В целом, если шаблон не производит капитальных перемен у существа, эта строка отсутствует в описании шаблона. Для большей ясности, неизменяемый параметр или атрибут отмечается как «Такой же как у базового существа».

Тип и Размер: Очень часто, шаблоны меняют тип существа, также они могут менять и размер существа.

Если шаблон меняет тип существа, существо приобретает подтип измененный (смотри стр. ___) если только описание шаблона не отмечает это по иному. Измененный подтип всегда идёт в паре с исходным типом существа. К примеру единорог с шаблоном полунебожителя является внешним с подтипом измененным магическим зверем. Если только шаблон не указывает по иному, то у нового существа будут черты нового типа, но оно и сохраняет черты старого типа. К примеру у единорога полу-небожителя будут черты внешнего (темновидение 18 м, нет души) и черты магического зверя (d10 Кубик Хит-Поинтов, базовый бонус атаки равный общему КХП, хорошие спасброски Стойкости и Рефлекса и т.д.).

Если шаблон меняет размер существа, используйте Таблицу 4-2 для вычисления перемен в природном доспехе, Классе Доспеха, бросках атаки и бонусах захвата.

Кубики Хит-Поинтов и Хит-Поинты: Большинство шаблонов не меняют число Кубиков Хит-Поинтов, но бывают исключения.

Некоторые шаблоны меняют размеры Кубиков Хит-Поинтов существа (обычно меняя тип существа). Несколько шаблонов могут менять предыдущие Кубики Хит-Поинтов, и продолжать менять КХП которые приобретаются по уровнях класса, но, всё же большинство шаблонов меняющих КХП, меняют только исходные КХП существа, а Кубики Хит-Поинтов приобретаемые по классу остаются неизменными.

Если строка Кубик Хит-Поинтов в шаблоне отсутствует, значит, Кубик Хит-Поинтов и хит-поинты существа не меняются, если только не меняется модификатор Телосложения существа.

Инициатива: Если шаблон меняет Ловкость существа, или если он добавляет или убирает черту Улучшенная Инициатива, эта строка тоже подлежит переменам.

Скорость: Если шаблон модифицирует скорость существа, шаблон указывает, какие перемены оказывают на это влияние. Наиболее чаще шаблон добавляет новый режим передвижения, такой как скорость полёта.

Класс Доспеха: Если шаблон меняет размер существа, смотрите Таблицу 4-2 чтобы определить новый Класс Доспеха, и увидеть, меняется ли природный доспех. В некоторых

минотавру, 4 за его уровни класса, и 2 за его корректировку уровня). Как для эквивалента персонажа 12-го уровня, у него 66000 Оп, и чтобы перейти на 13-й уровень должен набрать 78000 Оп, и добавить новый уровень по классу.

Если вы собираетесь снарядить снаряжением это чудовища, используйте его ЭУП для его уровня персонажа при определении стоимости снаряжения которое он способен приобрести. В целом, только чудовища с строкой Улучшенный «По классу персонажа» получают снаряжение НИП; другие существа при добавлении классов персонажа принимаются как чудовища соответствующего СВ, и получает сокровище, а не снаряжение.

Приобретение Отличительных Черт и Повышение Показателей Параметров: Для определения приобретения черт и повышения показателей параметров, в учёт берётся количество Кубиков Хит-Поинтов, а не его ЭУП. К примеру у минотавра варвара 1-го уровня всего 7 КХП. У него есть три отличительных черты (за 1-й, 3-й и 6-й КХП). Когда продвигается до 2 уровня по варвару, он станет существом с 8 КХП, и сможет поднять на 1 какой-нибудь из параметров. Когда поднимется по варвару до 3-го уровня, минотавр станет существом с 9 КХП, и получит новую отличительную черту.

ПОВЫШЕНИЕ КУБИКОВ ХИТ-ПОИНТОВ

С повышением Кубиков Хит-Поинтов, могут повышаться и бонусы атаки существа, и модификаторы спасбросков. Оно может получать новые черты и навыки, которые зависят от его типа, это можно увидеть в таблице 4-1.

Бонусы спасбросков рассмотрены в Таблице 3-1: Базовые Бонусы Атак и Спасбросков на стр. 22 в *Руководстве Игрока*. «Хорошие» спасброски используют самые высокие из указанных показателей.

Отметьте себе, если существо получает уровни по классу, оно повышает их в соответствии со своим классом, а не типом.

Смотрите сноску на стр. 292 для примера того, как происходит корректирование параметров существа, при его повышении Кубиков Хит-Поинтов.

ПОВЫШЕНИЕ РАЗМЕРА

При повышении количества КХП существо может увеличить и в размере (новый размер отмечен в строке Улучшенный соответственно в скобках).

Повышение размера влияет на любые специальные способности связанные с размером, такими как улучшенный захват. Также повышение размера влияет показатели параметров существа, КД, бонусы атак и повреждения, которые отмечены в Таблицах 4-2 и 4-3.

ТАБЛИЦА 4-2: ИЗМЕНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ ОТ РАЗМЕРА

Преддущий размер*	Новый размер	Сила	Ловк	Тело	природн Досп.	КД/Ат
Мелкий	Микроскопич. Та же	Та же	-2	То же	Тот же	-4
Микроскопич.	Крошечный	+2	-2	То же	Тот же	-2
Крошечный	Маленький	+4	-2	То же	Тот же	-1
Маленький	Средний	+4	-2	+2	Тот же	-1
Средний	Большой	+8	-2	+4	+2	-1
Большой	Огромный	+8	-2	+4	+3	-1
Огромный	Громадный	+8	Та же	+4	+4	-2
Громадный	Колоссальный	+8	Та же	+4	+5	-4

*Повторяйте корректировку если существо повышается более чем на один размер. К примеру, если существо продвигается с Среднего до Огромного размера, оно приобретает +16 к Силе, -4 к Ловкости и -2 к бонусу атаки и Классу Доспеха.

ТАБЛИЦА 4-3: ПОВЫШЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ ОТ РАЗМЕРА

Старое Повреждение (Каждое)*	Новое Повреждение
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	2d6
1d8	2d8
1d10	3d8
2d6	3d6
2d8	3d8

*Повторяйте корректировку если существо повышается более чем на один размер. К примеру, если Среднее существо с атаками когтями, наносящими 1d4 повреждений, продвинулось со Среднего до Огромного, повреждение от каждой из атак когтей повысится до 1d8.

случаях, как в случае с шаблоном приведения, методика изменения Класса Доспеха может радикально поменяться; в описании шаблона отмечается, как корректировать КД существа.

Базовая Атака/Захват: Обычно шаблоны не меняют базовый бонус атаки существ. Если шаблон изменяет базовый бонус атаки, в описании шаблона отмечается благодаря каким переменам это происходит. Изменения в Силе существа может изменять бонус захвата существа, точно также как и при изменении размера существа; смотрите Таблицу 7–1, стр. ____.

Атака и Полная Атака: Большинство шаблонов не меняют бонус атаки или режимы атак существ, даже если и меняют их типы (базовый бонус атаки существа такой же как и у существа исходного типа). Конечно, любые перемены в показателях параметров, могут сказываться и на бонусах атаки. Если изменяется Сила и Ловкость, для определения бонусов атаки применяйте новые модификаторы. Изменения размера чудовища также изменяют и его бонус атаки; смотри Таблицу 4–2.

Повреждения: Повреждения меняются вместе с Силой. Если существо использует двуручное оружие, или имеет одно природное оружие, к повреждениям оно добавляет 1,5 модификатор бонуса Силы. Если у него более одной атаки, как у персонажа с двумя оружиями, или чудовища с атаками когтями и укусом, то тогда он прибавляет свой бонус Силы к первичной атаке, и 0,5 бонуса Силы ко всем своим вторичным атакам.

Заним. Прост-во/Диап. Поражения: Шаблон может менять эту строку если он меняет размер существа. Типичное занимаемое пространство и диапазон поражения для чудовищ

каждого размера отмечен в Таблице 7–1: Размеры Существ стр. ____ . Отметьте себе, что эта таблица не принимает в учёт особые ситуации, как например пряди подсекателя.

Специфические Атаки: Шаблон может добавлять или убирать специфические атаки. В описании шаблона отмечены детали по любым специфическим атакам, включая и то, как определять КС спасброска, если таковой есть.

Специальные Качества: Шаблон может добавлять или убирать специальные качества. В описании шаблона отмечены детали по любым специальным качествам, включая и определение КС для спасбросков, если таковые применимы. Даже если со специальными качествами строка отсутствует в описании существа, существо всё также приобретает любые качества связанные с его новым типом (смотри Главу 7 Глоссарий).

Базовые Спасброски: Как и с атаками изменение типа чудовища не всегда может повлечь за собой и изменение базовых бонусов спасбросков. Вы только должны их правильно откорректировать в соответствии с новыми модификаторами по Телосложению, Ловкости или Мудрости. Однако шаблон может указать, что чудовища может быть иные «хорошие» спасброски—смотрите Таблицу 4–1.

Параметры: Если шаблон изменяет один или более показателей параметров, эти изменения отмечены здесь.

Навыки: Как и с атаками, изменение типа чудовища, не всегда меняет его пункты навыков. Большинство шаблонов не меняют количество Кубиков Хит-Поинтов существа, поэтому вам не нужно корректировать навыки, если только не меняются ключевые параметры эти навыков, или шаблон получает бонус по одному или более навыков, или шаблон даёт черту,

ПРИМЕР УЛУЧШЕНИЯ ЧУДОВИЩА

Отидж – Большой необычный с улучшением 7-8 КХП (Большой) и 9-18 КХП (Огромный). Создание более мощного отиджа с 15 КХП потребует следующие

УЛУЧШЕНИЕ ОТИДЖА С 6 КХП ДО 15 КХП

Размер/Тип:	Старые Параметры	Новые Параметры	Заметки
Кубик Хит-Поинтов:	6d8+9 (36 хп.)	Огромный Необычный 15d8+48 (115 хп.)	Новый размер из-за 15 КХП Телосложение повысилось с 13 до 17 из-за Огромного размера. Отидж также сохраняет свою черту Прочность.
Инициатива:	+0	+3	Ловкость понижается с 10 до 8 из-за Огромного размера; добавляется черта Улучшенная Инициатива (одна из-за приобретения 9 КХП)
Скорость:	6 м. (4 клетки)	6 м. (4 клетки)	Без изменений
Класс Доспеха:	17 (–1 размер, +8 природный), касат. 9, оторопевший 17	19 (–2 размер, +12 природный, –1 Ловк), касат. 7, оторопевший 19	Из-за Огромного размера природный КД повышается на +4, но модификатор размера понижает КД на –1.
Базовая Атака/Захват	+4/+8	+11/+23	Базовый бонус для необычного с 15 КХП +11. Для захвата добавляется +4 (Сила 19), +8 (Огромный размер).
Атака	Щупальце +4 рукопашн. (1d6)	Щупальце +14 рукопашн. (1d8+4)	Базовый бонус атаки для необычного с 15 КХП +11, +4 (Сила 19), –2 (Огромный размер), поэтому бонус для первичной атаки +13, но отидж сохраняет черту Фокусировка в Оружии. Размер повышает повреждение с d6 до d8, и плюс Сила 19 добавляет +4 к броскам повреждений.
Полная Атака	2 щупальца +4 рукопашн. (1d6), укус –2 рукопашн. (1d4)	2 щупальца +14 рукопашн. (1d8+4), укус +11 рукопашн. (1d6+2)	Как и выше. Отидж добавил черту Мульти-атака, поэтому его вторичная атака укуса –2 а не –5. Повышенный размер
Заним. Прост-во/Диапазон	3 м./3 м. (4,5 м. с щупальцем)	4,5 м./4,5 м. (7,5 м. с щупальцем)	Повышенное занимаемое пространство и диапазон поражения из-за размера.
Специфические Атаки	Удушение (1d6), болезнь, улучшенный захват	Удушение (1d8+4), болезнь, улучшен. захват	Отидж способен захватывать и душить существ вплоть до Большого размера; из-за повышенного КХП и Телосложения отиджа, КС спасброска против болезни теперь 20
Специальные Качества	Острый Нюх	Острый Нюх	Без изменений
Спасброски	Стойк+3, Рефл+2, Воля+6	Стойк+10, Рефл+4, Воля+10	При 15 КХП нормальные бонусы спасбросков +5, а хорошие +9 бонус, с соответствующей корректировкой с параметрами. Плюс у отиджа черта Повышенная Стойкость.
Параметры	Сила 11, Ловк 10, Тело 13, Интл 5, Мудр 12, Обн 6	Сила 19, Ловк 8, Тело 17, Интл 5, Мудр 12, Обн 6	Сила повысилась на +8, Ловкость понизилась на –2, Телосложение повысилось на +4.
Навыки	Скрытн. –1*, Прислушив. +6, Отслеж.+6	Скрытн. –3*, Прислуш. +9, Отслеж. +9	Добавка 9 КХП позволяет максимальный ранг в навыках 18, и даёт 9 пунктов навыков. (+3 к Скрытн., +3 к Прислуш., +3 к Отслеж.) штраф к навыку Скрытности повышается с –4, до –8 из-за Огромного размера. Показатели навыков корректируются соответственно показателям параметров.
Отличительн. Черты	Настороженность, Прочность, Искусность в Оружии (щупальце)	Настороженность, Повышенная Стойкость, улучшенная Инициатива, Мультиатака, Прочность, Искусность в Оружии (щупальце)	Повышение КХП с 6 до 15 даёт отиджу шесть черт вместо трёх. Добавляются: Повышенная Стойкость, Улучшенная Инициатива и Мультиатака.

благодаря которой у существа бонус к проверке навыка.

Некоторые шаблоны могут менять определение пунктов навыков, но обычно эти изменения касаются лишь пунктов навыков которые приобретаются при получении шаблона. Перечисленные навыки в базовом описании существа принимаются как классовые, а также любые навыки шаблона которыми он наделяет существо.

Отличительные Черты: Так как большинство шаблонов не меняют число КХП существа, поэтому число исходных черт существа остаётся неизменным. Некоторые шаблоны могут наделять существо одной и более бонусными чертами.

Окружающая Среда: Обычна та же что и у базового существа.

Организация: Обычна та же что и у базового существа.

Серьёзность Вызова: Большинство шаблонов повышают Серьёзность Вызова существа. Шаблон может давать модификатор, который добавляется к СВ существа, или же он может указывать диапазон модификаторов, которые могут основываться на исходных Кубиках Хит-Поинтов или СВ.

Сокровище: Обычно та же что и у базового существа.

Мировоззрение: Обычно та же что и у базового существа, если только шаблон не тесно связан с определённым мировоззрением (такой как небесный или демонический, и либо шаблон меняющий исходный тип на нежить).

Улучшенный: Обычно такой же как и базового существа.

Корректировка Уровня: В этой строке указывается модификатор уровня корректировки для базового существа. Любая корректировка уровня бессмысленна, если только существо после получения шаблона не повышает свой показатель Интеллекта (минимум 3) чтобы далее мог развиваться в уровнях классов.

ПОШАГОВОЕ ПОЛУЧЕНИЕ ШАБЛОНА

Все представленные в этой книге шаблоны включают как минимум один пример шаблона применимого к существу. Чтобы применить шаблон к существу самостоятельно, вам необходимо следовать шагам расписанным далее.

Если шаблон изменяет базовый размер существа, для определения произошедших изменений в природном доспехе, Классе Доспеха, бросках атаки, используйте Таблицу 4–2. Просмотрите текст шаблона, чтобы увидеть следует ли вам применять модификаторы размеров к Силе, Ловкости и Телосложению, быть может в строке Параметры шаблона эти корректировки уже могут быть учтены.

Добавьте все модификаторы к параметрам за счёт изменения размера, и из строки Параметры, к базовым показателям параметров существа.

Когда вы знаете новый модификатор Телосложения, и любые изменения в Кубиках Хит-Поинтов, пересчитайте хит-поинты чудовища с шаблоном. Смотрите Кубики Хит-Поинтов и Хит-поинты выше.

Новый модификатор Телосложения также меняет модификатор спасбросков Стойкости существа, и любой модификатор навыка проверок Концентрации. Проверьте на Повышенную Стойкость, или любую иную отличительную черту повышающую спасбросок Стойкости, и затем примените все изменения.

Когда вы знаете новый модификатор Ловкости, пересчитайте модификаторы инициативы существа, и его Класса Доспеха. В тоже время не забывайте учитывать модификаторы за размер и природный доспех. Просмотрите на наличие черты Улучшенная Инициатива, или любую иную черту влияющую на Инициативу и используйте её сейчас.

Проверьте использует ли базовое или шаблонное существо Искусность в Оружии с одной или более своих атак. Если это так, то оно использует свой новый модификатор Ловкости, пересчитайте бонус атаки. Не забывайте применять любые модификаторы размера.

Новый модификатор Ловкости также отображается в модификаторе спасброска Рефлекса, и модификаторах любых навыков, чьим ключевым параметром является Ловкость. Просмотрите, может быть есть черта Молниеносные Рефлексы или подобные черты которые влияют на модификатор спасброска, если есть примените сейчас.

Теперь, когда вы знаете новый модификатор Силы, проверьте если у существа или шаблонного существа Искусность в Оружии. Для всех атак без Искусности в Оружии применяйте новый модификатор Силы, пересчитайте бонус атаки. Не забывайте применять любые модификаторы размера.

Новый модификатор Силы влияет на повреждения, и на

все модификаторы навыков связанных с Силой.

Когда вы знаете новый модификатор Интеллекта пересчитайте все модификаторы навыков связанных с Интеллектом.

Когда вы знаете новый модификатор Мудрости, пересчитайте модификатор спасброска Воли, а также модификаторы тех навыков, чьим ключевым параметром является Мудрость. Просмотрите на наличие Железной Воли или иной черты, которые влияют на модификатор спасброска Воли.

Для всех остальных специальных способностей которые остаются от базового существа, пересчитайте новые КС спасбросков). В описании шаблона рассказывается как высчитывать КС для любых специальных способностей которые даёт шаблон. Формулой для большинства КС спасбросков является $10 + 1/2$ КХП существа + модификатор соответствующей способности существа, которое применяет эту способность. Обычно каждая способность связана с определёнными типами параметров:

Сила: Любое проявление силы, напора, удержания или удушения.

Ловкость: Передвижение, ограничение передвижений, стрельба из стрелкового оружия, опутываемость.

Телосложение: практически всё, что исходит от тела существа включая ядовитые атаки и оружие дыхания.

Интеллект: Иллюзорные эффекты.

Мудрость: Ментальные или эффекты восприятия (за исключением очарований и внушений; смотрите Обаяние).

Обаяние: Модификатор Обаяния существа влияет на КС спасброска для его любой магической способности. Применяйте Обаяние для способностей существа которые оказывают влияние на силу воли оппонента, такие как атаки взглядом, очарования, внушения и эффекты высасывания энергии. Также применяйте Обаяние для КС которые основаны на отсутствующем показателе параметра существа. К примеру у нежити нет показателя Телосложения, поэтому для определения КС спасброска от любых ядовитых атак нежити применяется Обаяние.

Добавьте любые новые специальные способности которыми наделяет шаблон.

Добавьте любые бонусы навыков которыми наделяет шаблон.

Добавьте любые черты которыми наделяет шаблон, если ещё не приняты во внимание.

Обновите Серьёзность Вызова в соответствии с указаниями в шаблоне.

Добавление более Одного Шаблона

По теории, нет ограничения в добавлении шаблонов к существу. Добавляя каждый раз новый шаблон, просто применяйте его единожды. Прежде чем применять принимаемые шаблоны, всегда применяйте врождённые. Когда вы применяете несколько шаблонов, обращайтесь внимание на тип существа, вы можете установить шаблон, который ограничит доступ к другим шаблонам которые вы также хотели бы добавить. К примеру вампир не может быть личем, и т.д.

УЛУЧШЕНИЯ СЕРЬЁЗНОСТИ ВЫЗОВА ЧУДОВИЩА

Когда вы повышаете показатели параметров, уровни классов, повышаете количество Кубиков Хит-Поинтов или добавляете шаблон к чудовищу, вы делаете его более опасным в вызове для игроков.

Добавляя уровни классов к существу с 1 или менее КХП, вы продвигаете такое существо как и персонажа. В противном случае следуйте этому руководству:

ДОБАВЛЕНИЕ УРОВНЕЙ В КЛАССАХ

Если вы улучшаете чудовище добавляя уровни классов персонажа, определите насколько эти уровни непосредственно улучшат текущие способности чудовища.

Когда вы добавляете уровни классов к существу, вам следует обращать на показатели параметров характерные для этого класса. Большинство существ этой книги созданы по стандартной расстановке показателей параметров: 11, 11, 11, 10, 10, 10, 10, плюс корректировка в соответствии с расовыми модификаторами. Если вы наделяете существо классом ИП, таким как воин или друид, используйте элитную расстановку показателей параметров перед расовыми корректировками: 15, 14, 13, 12, 10, 8. К примеру охотник троллей (в описании Тролля) является рейнджером с элитным распределением,

которые затем модифицированы расовыми корректировками тролля (Сила +12, Ловк +4, Тело +12, Интл -4, Мудр -2, Обн -4). Существа с классами по НИП, такие как адепт или воитель, используют не элитное распределение 13, 12, 11, 10, 9, 8. тому пример воитель орков, который описан в этой книге.

Установление СВ: Принимая Серьёзность Вызова как субъективное суждение, а не точное значение, вы сами способны корректировать какое должно быть СВ для этого чудовища с уровнями в классах. Если вы видите, что комбинация с классом значительно усиливает существо, или наоборот незначительно, как это подразумевает данное руководство, устанавливаете СВ как подсказывает вам ваша логика. Не станьте на сторону overestimating: если у чудовища более высокая Серьёзность Вызова чем это отмечено, более вероятно то, что он уничтожит всю группу персонажей, чем она справится с ним.

СВЯЗАННЫЕ УРОВНИ В КЛАССАХ

Классовые уровни повышающие текущую силу чудовищ известны как связанные уровни в классах. Каждый связанный класс уровня повышает СВ чудовища на 1.

Связанные классы воина, рейнджера, паладина или варвара подходят для существа, которое базируется на своих боевых способностях. К примеру если вы добавите уровень ледяному великану по воину, варвару, паладину или рейнджеру, это напрямую повысит текущие способности чудовища, а потому оно является связанным уровнем в классах.

Вор и рейнджер приемлемы для существ, которые наедаются на свою скрытность, и ошарашивание противника, или же на навыки которые дают им это преимущество. Демон бабау к примеру, «скрытный и коварный» и имеет специальную способность коварной атаки. Поэтому вор является связанным классом для этого существа.

Класс имеющий дело с заклинаниями связан с существами у которых уже есть способность активации заклинаний как и у персонажа такого класса. Так как уровни чудовища в таких классах суммируются с его врожденными способностями к магии. К примеру ракшаса, активирует заклинания как чародей 7-го уровня. Если она поднимется на один уровень по чародею, то она будет применять их как чародей 8-го уровня.

НЕ СВЯЗАННЫЕ УРОВНИ КЛАССОВ

Если вы добавляете уровень класса который напрямую не улучшает способности существа (например чародей для ледяного великана), то такой уровень класса принимается как не связанный, и поэтому всё в нём происходящее более усложненное. Добавление не связанного с уровнем класса повышает СВ чудовища на 1/2 за каждый из его не связанных с классом уровней до тех пор, пока они не равны его исходным Кубикам Хит-Поинтов. С этого места, каждый дополнительный уровень того же класса, или подобного ему, принимается связанным и повышает СВ чудовища на 1.

К примеру у ледяных великанов есть 14 КХП. После того, как вы добавите ледяному великану 14 уровней чародея (и +7 к его СВ), любой дальнейший уровень по чародею будет для него связанным уровнем класса. Все дальнейшие уровни по чародею будут поднимать его СВ на 1.

Уровни в классах НИП, всегда принимаются как не связанные.

ДОБАВЛЕНИЕ КУБИКОВ ХИТ-ПОИНТОВ.

Когда вы улучшаете чудовище добавляя Кубик Хит-Поинтов, используйте Таблицу 4-4 для определения эффекта на СВ существа. Не забывайте, что многие чудовища с добавлением КХП, также повышаются и в размере. Не суммируйте это повышение с любым из повышений СВ от уровней класса.

В целом, если вы удвоили СВ существа, вы должны очень тщательно изучать все его дальнейшие в параметрах и способностях. Добавление КХП для существа повышает его несколько способностей, а радикальное повышение не может продолжать эту прогрессию бесконечно. Сравните улучшенный бонус атаки чудовища, бонусы спасбросков и любой КС от его специальных способностей из-за повышения КХП для типичных персонажей соответствующего уровня, после этого откорректируйте соответственно СВ.

ПОВЫШЕНИЕ РАЗМЕРА

В целом, повышение размера чудовища повышает его боевую эффективность. У больших существ повышается Сила,

ТАБЛИЦА 4-4 ПОВЫШЕНИЕ СВ УЛУЧШЕННОГО ЧУДОВИЩА

Исходный Тип Существа	Повышение СВ
Необычный, механизм, элементарь, Фея, великан, гуманиод, слизь, Растение, нежить, насекомое	+1 за 4 добавл. КХП
Животное, Магический Зверь, Ужасный гуманиод	+1 за 3 добавл. КХП
Дракон, внешний, не связанные с классом уровни	+1 за 2 добавл КХП или 2 добавл. уровня
Прямо связанные уровни класса	+1 за добавл. уровень
Иные Модификаторы	
Размер повышается до Большого и выше	+1 к СВ
Показатели параметров чудовища по элитному распределению*	+1 к СВ
Существо получает специфические атаки или способности, которые значительно улучшают его боевую эффективность	+2 к СВ
Существо получает специфические атаки или способности, которые незначительно улучшают его боевую эффективность	+1 к СВ
Добавление шаблона	СВ шаблона +модификатор

*Не применяйте это повышение если вы улучшаете чудовище по уровням в классах. (Чудовища улучшаемые в уровнях класса принимаются как созданные по элитному распределению).

диапазон поражения и иные преимущества. Применяйте эти модификаторы когда размер существа превышает Средний, и в сочетании с любыми прочими повышениями.

Однако будьте внимательны. Чудовища улучшаемые через увеличения в размере, могут утратить свою эффективность от маленького размера. К примеру григ получает за свой Крошечный размер бонусы к КД и атаке, а уменьшение Ловкости за счёт увеличения размера сильно отобразится на его способности Искусность в Оружии. Чудовища, которые не получают преимуществ от увеличения в размере, по этой причине не улучшаются таким способом.

ДОБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Вы способны добавлять к существу любые магические, сверхъестественные и экстраординарные способности. Как и с уровнем класса, вы должны определить, насколько сильно или не сильно улучшает эта способность существо. Несколько способностей действующих совместно принимаются в таких целях как единый модификатор. Если способность (комбинация из способностей) существенно повышают боевую эффективность чудовища, повышайте СВ на 2. Незначительные способности повышают СВ на 1, а тривиальные способности и вовсе не повышают СВ чудовища. Если приобретаемые чудовищем специальные способности не связаны с классом или повышением Кубиков Хит-Поинтов, тогда это повышение СВ добавляется, в противном случае нет.

Великолепная специфическая атака — одна из тех вероятностей, когда есть неплохой шанс того, что персонаж один раунд будет обездвижен или не боеспособен; и хотя способность тролля раздиранья опасна, она не несёт под собой ещё больше опасности, чем она таковой является, а вот вводящий в замешательство взгляд умбер халка способен выводить из сражения персонажей каждый раунд. Великолепная специальная способность — это то, что значительно уменьшает уязвимость чудовища к обычным атакам, такое как устойчивость к магии, или устойчивости нежити. Не добавляйте этот фактор дважды, если у чудовища уже есть и специфические атаки и специальные способности.

Удостоверьтесь что «шкала» ваших оценок этих способностей соответствует текущему СВ чудовища. Давая СВ 15 чудовищу, которое вы создаёте для рукопашного боя, способность с активировать *силу быка* один раз в день будет явно тривиальным. Это вряд ли повысит его СВ, ну в лучшем случае на 1. Если же вы даёте эту способность чудовищу с СВ 1, она будет весьма впечатляющая, и потому повысит его СВ на 2.

Всегда проблематично добавление множества способностей. Обычно чудовища появляются на короткий период «на экране» любого приключения. Если вы наделите чудовище большим количеством специальных способностей чем оно сможет применить за одно столкновение, вы лишь повысите нагромождённость и проблематичность, но не получите реального улучшения.

ГЛАВА 5:

СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩ

Все существующие в играх ДнД и литературе чудовища имеют одно общее свойство, вы можете охарактеризовать их несколькими словами. Это первая и самая важная особенность любого из чудовищ, единое, краткое описание того, что представляет из себя чудовище.

КОНЦЕПЦИЯ ЧУДОВИЩ

Прежде чем вы начнёте распределять параметры и прочие свойства, подумайте вначале над его первичной природой, или концепцией.

Разрабатывая свою концепцию, подумайте над следующим:

—Чего вы ожидаете от существа в игре? (Это друг или враг ИП? Он опирается в основном на свои ментальные или физические особенности? Он встретится ИП однажды, или это будет постоянно присутствующее существо?)

—Где оно обитает? (Чудовище проживающее под землёй, может иметь совсем иные параметры, чем то чудовище, что обитает в лесах и т.д.).

—Образ его жизни? (Это хищник, который надеется лишь на свою силу и скорость, или же он достаточно разумен, что иные существа состояли у него на службе?)

—Есть ли у него особенные враги или излюбленная жертва?

После того, как вы всесторонне поразмыслили об разрабатываемом чудовище, вам будет гораздо проще подобрать его тип, показатели параметров, черты и навыки, а также специальные способности. Вполне нормально, если вы разрабатываете новое чудовище на базе уже существующего в вашей игре существа – вам придется сделать меньшее количество работы, и его проще будет применять в игровом процессе. Чтобы чудовище получилось более эффективным, сделайте короткий список специальных способностей, и подберите наиболее соответствующие для него.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПА ЧУДОВИЩА

Как только вы определились с концепцией вашего чудовища, время подобрать соответствующий концепции тип. Используя ниже приведённую информацию, вы можете подобрать соответствующий тип для существа (возможно он обозначит вашу концепцию при работе).

Великан: Это человекоподобное существо с огромной силой, обычно как минимум Большого размера. У великанов усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и плохие спасброски, однако их размер и физические параметры делают из них более серьёзных противников.

Если ваше существо человеческого облика, и как минимум с размер огра, скорее всего оно относится к великанам, особенно, если у него нет массы специальных способностей.

Внешний: Внешнее существо обладает хоть крошечной, но обязательно обладает, частичкой сущности своего плана (не обязательно материальной), любого кроме Материального плана. Некоторые существа начинают как создания иного типа, и становятся внешними, когда они приобретают более высокий (или низкий) статус духовного существования. Внешние обладают хорошими боевыми качествами, посредственными хит-поинтами и хорошими спасбросками.

Гуманоид: У гуманоида обычно две руки, две ноги и одна голова, или человекообразное туловище, руки и голова. Гуманоиды могут обладать несколькими сверхъестественными или экстраординарными способностями, или быть без таковых. Большинство из них обладает речью, и обитает в хорошо-развитых сообществах. Они обычно бывают Средних или Маленьких размеров. Также, обычно гуманоидное существо обладает подтипом: эльф, гоблиноид, рептилиеобразный и т.д.

Гуманоиды с 1 Кубиком Хит-поинтов могут обменивать признаки своего КХП на особенности класса ИП или НИП. Гуманоиды такой разновидности воители 1-го уровня, что означает, что у них посредственные боевые качества и плохие спасброски.

Гуманоиды с более чем 1 КХП (например гноллы или медвежатники) способны использовать особенности лишь своих расовых признаков по типу. У этих гуманоидов не-

плохие боевые качества и хит-поинты, но все равно слабые спасброски.

Дракон: Дракон – это рептилиеподобное существо, обычно крылатое, с магическими или необычными способностями. Этот тип чрезвычайно могущественный, соединяющий в себе прекрасные боевые качества, хит-поинты и спасброски.

Используйте тип дракона для вариаций на базовой идее дракона (летающая рептилия со сверхъестественными способностями). Если ваше существо просто летающая рептилия (такая как птеродактиль), то более приемлемы тип животное или магический зверь.

Животное: Животное – живое, отличающееся от людей существо, обычно позвоночное, у которого нет магических способностей, и нет врожденной предрасположенности к языкам или культуре. У животных усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и усреднённые спасброски.

Если ваше существо когда-либо жило на Земле, и оно не насекомое какого-то вида, то скорее всего это животное.

Магический зверь: Магические звери подобны животным, но могут обладать Интеллектом выше 2. Обычно они обладают сверхъестественными и экстраординарными способностями, но иногда бывают весьма причудливого вида и обитать в необычных жилищах. У магических зверей хорошие боевые показатели и хит-поинты, и посредственные спасброски.

Если ваше существо напоминает животное, но обладает разумом или сверхъестественными или подобными заклинаниями способностями, то это скорее всего, магический зверь. Вы также можете использовать данный тип для подобных животным существ, которые объединяют признаки двух и более животных, или подобны животным, но гораздо сильнее.

Механизм: Это анимированный объект, или искусственно созданное существо. У механизмов усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и очень плохие спасброски, но у них иммунитет к большинству форм атак.

Этот тип можно применять к любому существу, которое было построено, или же не было рождено или вылуплено.

Насекомое: К этому типу относятся насекомые, паукообразные, и прочие беспозвоночные, черви и подобные существа. У насекомых посредственные боевые качества и хит-поинты, плохие спасброски, но они часто не обладают разумом, и поэтому у них иммунитет к эффектам, воздействующим на разум (чарам, внушениям, фантомам, узорам и эффектам морали).

Используйте этот тип для гигантских жуков и прочих не разумных беспозвоночных. Если у вашего существа есть показатель Интеллекта, а вы считаете что оно подобно насекомому, то это скорее магический зверь или необычное существо.

Нежить: Нежитью являются некогда живые существа, которые были подняты к своему новому статусу существования через духовные или сверхъестественные силы. У нежити плохие боевые качества, средние хит-поинты и плохие спасброски, но у нее иммунитет к многим видам атак. Если вы хотите создать нежить со внушающими боевыми качествами, вам понадобятся высокие Сила и Ловкость, или же наделять её опасными специфическими атаками и защитами.

Если это умершее существо, но не упокоенное, то это нежить (хотя существуют еще механизмы, но это набор различных частей, получивших движение и подобие жизни через волшебство). Если существо обладает способностью высасывания энергии или параметров, то это больше нежить, чем механизм.

Необычный: У необычного очень странная анатомия, способности, чуждое обычному – мышление, или любая комбинация из этих трех компонентов. Этот тип наиболее применим для существ из необычных миров. У необычных средние боевые показатели и хит-поинты, но в целом плохие спасброски.

Если вы хотите чтобы ваш необычный был более сильным противником в бою, вам следует добавить ему какую-нибудь специфическую атаку. К примеру, у ползающего падальщика восемь парализующих щупальцев, а у умбер халка взгляд, вызывающий замешательство.

Растение: К этому типу относятся вегетативные растения. Отметьте себе, что обычные растения, встречаемые в полях и садах, не обладают показателями Мудрости и Обаяния, и потому не являются существами, а являются объектами, хотя они и живые создания. У растительных существ посредственные боевые качества и хит-поинты, и плохие спасброски.

ски, но у них есть иммунитет ко многим формам атак.

Слизь: Слизь – это аморфное или не обладающее постоянной форме существо, обычно не обладающее сознанием. У слизи посредственные боевые способности, хорошие хит-поинты и очень плохие спасброски, но у них много иммунитетов к различным формам атак.

Если у вашего существа аномальная физиология, которая имеет форму не разумного, аморфного сгустка, то это слизь. В противном случае это необычный.

Ужасный гуманоид: Ужасные гуманоиды подобны обычным гуманоидам, но у них более чудовищные и звериные свойства. Они также могут владеть и волшебными способностями. Ужасные гуманоиды обладают хорошими боевыми качествами, средними хит-поинтами и спасбросками.

Обычно этот тип применяется ко всему, что объединяет элементы анатомии гуманоида, животного и чудовища, но только если оно не переходит к подтипу необычный. Ужасные гуманоиды могут также необычные уязвимые места или способности, которые вы обычно не встретите у обычного гуманоида.

Фей: Эти существа наделены сверхъестественными свойствами и связью с природой, или связью с некоей силой или местом. Обычно феи имеют человеческий облик. У фей плохие боевые параметры и хит-поинты, и усреднённые спасброски. Если вам хочется создать прочную фею, вам необходимо будет применить непревзойденные физические параметры, и специфические атаки и защиты, чтобы существо получилось более жизнестойким.

К феям относятся множество сивланских существ, и фэйри. К ним также могут относиться и злые создания: сидхи и ненавистные фэйри.

Элементаль: Элементаль – существо, состоящее из одного, из четырёх базовых классических компонентов: воздуха, земли, огня или воды. У элементарей усреднённые боевые параметры и хит-поинты, и плохие спасброски, но есть иммунитет к определенным типам атак.

Используйте тип элементарии для существа из одного из элементарных планов. Если ваше существо уроженец элементарного плана, но более подобно живому существу, чем воплощению элемента, возможно вам следует для него применить тип внешний.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕРЬЕЗНОСТИ ВЫЗОВА

Прежде чем вы зайдете слишком далеко в разработке вашего чудовища, вам необходимо будет определиться, насколько сильным будет ваше создание, определив для него СВ. Серьезность Вызова определяет какого уровня должны быть персонажи, чтобы эффективно справиться с таким чудовищем. Когда вы определяете Кубики Хит-Поинтов чудовища, Класс Доспеха, бонус атаки, специфические атаки, КС спасбросков и прочие особенности, вы всегда должны помнить о предполагаемом СВ.

К примеру, если вы хотите создать чудовище, которое поставит вызов для команды персонажей 2-го уровня, вам вряд ли нужно будет давать ему КД 25. У сильного и способного воина 2-го уровня может быть бонус атаки +6 или около того, что означает, что самый опытный в боевых качествах персонаж, сможет поразить такое существо, если у него на кубике выпадет 19 или 20. Жрецы, воры и прочие персонажи, и вовсе смогут попасть по нему лишь, если выпадет 20.

Если вы заинтересованы в собственном создании чудовищ для своей игры или игрового мира, у вас есть преимущество: Вы точно знаете с какими персонажами столкнуться ваши чудовища. Вы можете изучить игровые карточки ваших персонажей, проверить их бонус атаки, Класс Доспеха и спа-

сброски, что подобрать соответствующее чудовище. Если вы не желаете строго подбирать чудовище под ваших персонажей, вы можете применять таблицы НИП из 4-й Главы Руководства Мастера Подземелий, чтобы видеть какого уровня должны быть персонажи, чтобы соответствовать ожидаемому вами СВ, и справиться с различными атаками и защитами чудовищами.

Продвигаясь в создании чудовища, используйте предопределенное СВ, чтобы определяться с предполагаемыми показателями. Ваше конечное чудовище может подходить, или не подходить под целевое СВ, но вы вряд ли создадите чудовище, которое никогда не промахивается, или по которому невозможно попасть.

СОЗДАНИЕ ЧУДОВИЩА

Все остальные элементы текущего чудовища разработаны для того, чтобы воплотить исходную концепцию в словах и числах, чтобы его можно было применять в игре. Ниже идущие шаги отображены не в том порядке, в котором обычно идёт описание чудовищ, потому как некоторые показатели появляются позже (к примеру, показатели параметров чудовища), могут повлиять на решения которые были до этого.

ТИП СУЩЕСТВА

Тип существа предопределяет то как выглядит существо, и что оно способно делать, точно также как и класс персонажа предопределяет способности персонажа. Тип существа определяет размер его размер и Кубики Хит-Поинтов, а также то, как на него влияет магия; к примеру заклинание *удержание животного* оказывает эффект лишь на существ с типом животное.

Тип вместе размером позволяет определить показатели параметров чудовища, и наносимые им повреждения. Разработав концепцию чудовища, выберите наиболее подходящей для неё тип. Полные описания особенностей и способностей каждого типа рассмотрены в Главе 7: Глоссарий.

РАЗМЕР

Размер существа оказывает влияние на боевые способности существа. В целом, чем крупнее существо, тем более оно опасно. Учитывайте концепцию чудовища, когда вы принимаете размер вашего существа. Действительно ли этому существу нужно быть сильным и крепким? Я него очень сильный аппетит? Если это так, тогда оно большое. А если оно скрытное и ловкое, и его тяжело заметить? То тогда такое существо маленького размера.

Очень важно помнить, конкретику факторов существа, то, что предопределяет его размер. Если существо меньшей плотности, или наоборот значительно плотнее чем обычное животное, то вес плохой индикатор учёта для размера. К примеру, призрак человека ничего не весит, но его размер Средний.

Размер существа сказывается на его параметрах, и количестве Кубиков Хит-Поинтов. В Таблице 5–1 показывается для чудовищ различных размеров предполагаемое распределение показателей параметров, Кубиков Хит-Поинтов, и повреждений от природного оружия.

Заголовки колонок из Таблицы 5–1 рассмотрены ниже.

Минимальный СВ: В этой колонке отмечается минимальное целевое СВ, которое следует применять для существа такого размера. Здесь отображается зависимые от размера предположения насчёт КХП, Силы и повреждений. К примеру при создании существа Громадное, вам следует учесть, что его СВ составит как минимум 6 или выше.

Таблица 5-1: РАЗМЕР СУЩЕСТВ, ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Размер	Минимальная СВ	Сила	Ловк	Тело	Минимальные КХП	Максимальные КХП	Удар или щупальце	Укус	Коготь или жало	Рог или хвост
Мелкий	—	1	16-27	2-11	—	2	—	1	—	—
Миниатюрный	—	1	14-25	4-13	—	4	1	1d2	1	1
Крошечный	—	2-5	12-23	4-15	—	6	1	1d3	1d2	1d2
Маленький	—	4-11	10-21	6-17	1/2	—	1d3	1d4	1d3	1d4
Средний	—	8-19	8-19	8-19	1	—	1d4	1d6	1d4	1d6
Большой	2	18-27	6-17	10-23	2	—	1d6	1d8	1d6	1d8
Огромный	4	24-33	4-15	12-27	4	—	1d8	2d6	1d8	2d6
Громадный	6	30-41	4-13	14-31	12	—	2d6	2d8	2d6	2d8
Колоссальный	10	36-49	2-11	18-39	24	—	2d8	4d6	2d8	4d6

Сила, Ловк, Тело: Отмеченные здесь числа, типичны для существа указанного размера. Тип существа оказывает влияние на то, в какую сторону эти параметры переместятся; так как великаны ближе к более высокому показателю Силы за счёт их размера, показатель Большого великана будет ближе к 27, а не к 18.

Советы относительно показателей параметров некоторых существ приведены ниже.

Элементаль: У воздушных и огненных элементалей чаще всего повышается вместе с размером и Ловкость; у земляных и водных Телосложение.

Фея: У существ этого типа чаще всего повышается Ловкость.

Великан: Чаще всего у великанов повышается показатель Силы и Телосложения.

Магический Зверь: У магических зверей вместе с размером повышается показатель Ловкости.

Слизь: У слизей чаще всего низкая Ловкость, и высокое Телосложение.

Внешний: Внешние могут быть сверхъестественно быстры и ловки вопреки их размеру. У внешних чаще всего показатель Ловкости такой, будто они на три размера меньше чем фактически.

Растение: У растений чаще всего низкая Ловкость, и высокое, Телосложение.

Нежить: Чаще всего у нежити низкая Ловкость и высокое Телосложение.

Минимальные КХП: Маленького или большего размера существа, должны иметь определенное количество КХП, которое отображает их массу. Существо Громадное с 2 Кубиками Хит-Поинтов может быть больше чем слон, но у него будет хит-поинтов как у волка, что несуразно.

Максимальные КХП: У существ Крошечного размера или меньше не может быть очень большого числа Кубиков Хит-Поинтов, по той причине, что их масса тела не может иметь той врожденной прочности, которую подразумевает большое количество расовых КХП. Если вы хотите создать очень маленьких существ с множеством Кубиков Хит-Поинтов, лучше будет оставить расовые КХП низкими, и добавить некоторое количество уровней класса персонажа.

Удар или Щупальце: Предполагаемое повреждение для любой дробящей атаки, которое может быть у существа (тычки, удушение, удары и т.д.).

Укус: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо наносит свои ртом или зубами.

Коготь или Жало: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо наносит царапая, разрывая и прокалывая своими придатками.

Рог или Хвост: Предполагаемое повреждение для любой атаки, которую существо проводит своими рогами, выростами на голове. Удар хвоста или обкручивание хвостом попадают под эту категорию.

ПОДТИП

Чудовище связанное с элементом, формой энергии или чем-то подобным, получает дополнительный подтип. Добавление подтипа может указывать подгруппу для большего типа, как у нежити (бестелесная). Некоторые подтипы связывают между собой существ с общими характеристиками – гуманоид (гоблиноид). Другие подтипы соединяют в одну категорию разных типов, но со схожими особенностями. Например ледяной великан и белый дракон относятся к типу великан и дракон соответственно, но у каждого есть ещё подтип холодный.

Некоторые подтипы сказываются на способностях существа, и ниже коротко рассмотрены. Более подробные описания вы можете увидеть в Главе 7: Глоссарий.

Воздушное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врожденную связь с Элементальным Планом Воздуха.

Ангел: Существо принадлежит к одной из рас ангелов, и обладает схожими с характеристиками с ангелами.

Водяное: Существо дышит в воде, но не может на воздухе.

Архонт: Существо принадлежит к одной из рас архонтов, и обладает схожими с характеристиками с архонами.

Измененный: Тип существа был изменён шаблоном.

Баатезу: Существо является дьяволом, и принадлежит к одной к расе баатезу, и обладает схожими с характеристиками с другими баатезу.

Хаотичное: Существо (обычно внешний) имеет врожденную связь с хаотично направленными Внешними Планами,

которая определяет то, как на него действуют определенные заклинания.

Холодное: У существа иммунитет к холоду, но оно уязвимо к огненным атакам.

Земляное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врожденную связь с Элементальным Планом Земли.

Эладрин: Существо является небожителем, который принадлежит к расе эладринов, и обладает схожими характеристиками с остальными эладринами.

Злое: Существо (обычно внешний) имеет врожденную связь с зло направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Экстрапланарное: Существо (обычно элементаль или внешний) обычно не является уроженцем Материального Плана, что предопределяет, как на него воздействуют изгоняющие и отпускающие заклинания.

Огненное: У существа иммунитет к огню, но оно уязвимо к атакам холодом.

Гоблиноид: Существо принадлежит к одной из гоблинских рас.

Доброе: Существо (обычно внешний) имеет врожденную связь с добро направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Гвардинал: Существо является небожителем, который принадлежит к расе гвардиналов, и обладает схожими характеристиками с остальными гвардиналами.

Бестелесное: Существо абсолютно не осязаемо на Материальном Плана, и способно проходить сквозь плотные объёкты.

Законное: Существо (обычно внешний) имеет врожденную связь с законно направленными Внешними Планами, которая определяет то, как на него воздействуют определенные заклинания.

Местное: Вопреки своему внешнему типу, это существо по факту является уроженцем Материального Плана.

Рептилиевидное: Существо – гуманоид, но с особенностями рептилий.

Изменяющий облик: У существа врожденная способность менять свой облик, или принимать альтернативную форму.

Рой: По сути существо является роем, который состоит из сотен и тысяч очень маленьких существ.

Танар'ри: Существо является демоном, и принадлежит к расе танар'ри, и обладает схожими с характеристиками с другими танар'ри.

Водное: Существо (обычно элементаль или внешний) имеет врожденную связь с Элементальным Планом Воды.

КУБИК ХИТ-ПОИНТОВ

В этой строке блока параметров существа указывается число и размер (количество сторон) кубика, указывающего Хит-Поинты существа, а также бонусные хит-поинты. Размер кубика зависит от типа существа. Число бонусных хит-поинтов производное от Кубиков Хит-Поинтов и показателя Телосложения существа.

В близрасположенных скобках отмечается среднее число хит-поинтов. Чтобы получить средние показатели хит-поинтов существа, возьмите среднее число от каждого Кубика Хит-Поинтов, и добавьте модификатор Телосложения существа (у существа в любом случае как минимум 1 хит-поинт на каждом КХП), просуммируйте все количество, и округлите вниз (в случае, если есть дробные числа).

СРЕДНИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ХИТ-ПОИНТОВ

Кубик Хит-поинтов	Среднее число
1d4	2,5
1d6	3,5
1d8	4,5
1d10	5,5
1d12	6,5

Кубик Хит-Поинтов и целевое СВ: В целом, КХП существа должно соответствовать или быть больше целевому СВ которое вы устанавливаете для существа, но не более трехкратного СВ. к примеру если вы разрабатываете существо с СВ 5, у него должно быть как минимум 5 КХП, но не более 15 КХП. Если у вашего чудовища слишком мало КХП для его Серьезности Вызова, он вряд ли будет соответствовать по своей мощи остальным чудовищам такой же СВ. если у вашего чудовища больше КХП, у него не только будет больше

хит-поинтов чем у остальных представителей с таким СВ, но и лучшие бонусы атаки и спасброски, чем вы ожидаете, потому что эти числа прямопропорциональны от Кубиков Хит-Поинтов существа.

Как это не удивительно, но многие чудовища созданы вопреки этому правилу, обычно попадая под КХП 1 или 2, но имея невысокую СВ. Но не удивляйтесь, это нормально, так как оно замешается специфическими атаками или способностями, которые создают соответствующее СВ для существа.

ПОКАЗАТЕЛИ ПАРАМЕТРОВ

В этой строке отображаются показатели параметров существа, которые всегда идут в следующем порядке: Сила, Ловк, Тело, Интл, Мудр, Обн.

Расстановка Параметров: Физические параметры (Сила, Ловкость, Телосложение) очень зависят от типа существа, и его размера, как это отражено в Таблице 5-1. В целом, чем больше получается существо, тем выше его показатели Силы и Телосложения, тем ниже его показатель Ловкости. Всегда есть исключения.

Оставшиеся параметры (Интеллект, Мудрость и Обаяние) редко связаны с параметром. Вы должны самостоятельно расставить эти параметры в соответствии с концепцией.

Интеллект: Отображает то, насколько существо расположено к обучению и резонно в своих действиях. В большинстве случаев этот параметр отвечает за количество получаемых единиц навыков и отличительных черт. Для того, чтобы быть способным членораздельно разговаривать, у существа должно быть как минимум 3 единицы в Интеллекте, всё что ниже делает его не умнее чем обычное животное. Показатель Интеллекта от 4 до 7 указывает на ограниченную образованность, и плохую способность размышления. Показатель Интеллекта 8-9 характерен для обычного человека. 10 и 11 норма для человека. Показатель от 12 до 19 указывает на развитие Интеллекта с выше среднего до почти гениального. Показатель 20 и выше отображает интеллект супер-человека.

Мудрость: Отображает степень восприимчивости существа и его силу воли. У существа может быть очень низкий показатель интеллекта, но оно может быть очень мудрым. Показатель Мудрости 3 и ниже указывает на то, что кое какие ощущения еще есть. Мудрость от 4 до 6 эквивалент невнимательного и недалеконивидного человека. 16-18 указывает, что он очень проницателен, и его чувства высокоразвиты. Мудрость 20 и выше – отображает сверхчеловеческое восприятие.

Обаяние: Отображает внутреннюю самооценку существа и его способность оказывать влияние на иных существ для добрых или злых намерений (у весьма страшных существ может быть довольно высокий показатель Обаяния). У существа может быть очень низким показатель Интеллекта, но оно все также может быть очень харизматичным. Показатель Обаяния 3 и ниже указывает на sentient. Показатель от 4 до 6 указывает на угрюмого, неразговорчивого человека. Показатель от 16 до 18 указывает на сильную личность и способность убеждения. Показатель 20 и выше – отображает сверхчеловеческое Обаяние.

Нон-параметры: У некоторых существ отсутствует один или несколько параметров. В большинстве случаев нон-параметр преимущество для существа. Отметьте для себя, что в любом случае у существа должны быть Мудрость и Обаяние вместе. Всё у чего нет Мудрости или Обаяния считается объектом, а не существом (хотя и может быть живым, например дерево или гриб).

ИНИЦИАТИВА

В этой строке отмечается модификатор существа к броскам инициативы. Чаще всего бонус вытекает из модификатора Ловкости и черты Улучшенная Инициатива (если она есть у существа есть).

СКОРОСТЬ

В этой строке отмечается базовая скорость существа по земле, выраженная в метрах за одно действие. Вся скорость должно соответствовать шагу в 1,5 метра. У большинства существ наземная скорость составляет между 6 и 12 метрами. Большие существа и четырёхногие более быстрые, поэтому хищники и существа известные за своё быстрое передвижение могут иметь от 18 до 24 метров. Сопоставьте скорости чудовищ подобных вашей концепции, и подберите наиболее подходящую. Смотрите Таблицу 5-2, где есть советы и наставления.

Если у существа есть иные режимы передвижения, после базовой наземной скорости прилагаются остальные режимы передвижения в алфавитном порядке. Если существо одето в доспехи, которые понижают его скорость, будет, кстати, указать рядом в скобках его пониженное передвижение.

КЛАСС ДОСПЕХА

Все существа начинают с базовым Классом Доспеха 10, которые модифицируется размером существа, Ловкостью, доспехами (включая природные) и щитом. У некоторых существ, таких как бестелесные, может быть бонус отклонения к их Классу Доспеха.

Выбирая Класс Доспеха для своего чудовища принимайте во внимание его анатомию, и общую прочность. Ниже приведенная таблица отображает типичные показатели для природного доспеха.

Касательный Класс Доспеха: Для определения Класса Доспеха чудовища против касательных атака добавляйте лишь его модификатор размера, модификатор Ловкости и модификатор отклонения (если есть) как его базовому КД 10.

Оторопевший Класс Доспеха: При определении Класса Доспеха чудовища, когда оно поймано оторопевшим, учитывайте все обычные составляющие, за исключением бонуса Ловкости существа.

Не забывайте учитывать модификатор размера существа при финальном подсчёте показателя КД. Если существо носит доспехи, его природный бонус суммируется с бонусом, который дают носимые доспехи. К примеру кентавр – большое существо с показателем Ловкости 14 (+2 бонус к КД) и +2 природные доспехи. Если кентавр имеет тяжёлый щит и одет в кольчужную рубаху, его Класс Доспеха будет 19 (-1 размер, +2 Ловк, +2 природный, +2 тяжёлый щит, +4 кольчужная рубаха).

Класс Доспеха и Целевое СВ: Слишком высокий Класс Доспеха делает ваше существо не повреждаемым при той Серьёзности Вызова, которую вы для него установили. Хорошим правилом стабилизирования является приём КД существа равным 13+целевое СВ. К примеру, если вы хотите создать чудовище с СВ, вам следует ориентироваться на КД 21. Вы можете создать более «мягкотелое» чудовище, но наделять его иными защитами (снижение повреждений к примеру), или же сделать чудовище необычно мощной целью для

Таблица 5-2: Типичные Скорости

Тип	Медленно	Норма	Быстро	Пример	Существо
Крошечный или Маленький 2-ногий	4,5 м.	6 м.	9 м.	Халфлинг (6 м.)	
Средний 2-ногий	6 м.	9 м.	12 м.	Человек (9 м.)	
Большой или Огромный 2-ногий	9 м.	12 м.	15 м.	Огр (12 м.)	
Крошечный 4-ногий	4,5 м.	6 м.	9 м.	Кошка (9 м.)	
Маленький 4-ногий	6 м.	12 м.	15 м.	Собака (12 м.)	
Средний 4-ногий	9 м.	12 м.	15 м.	Волк (15 м.)	
Большой или Огромный 4-ногий	9 м.	15 м.	18 м.	Единогор (18 м.)	
Крошечный или Маленький летающий	12 м.	15 м.	18 м.	Ворон (12 м.)	
Средний летающий	12 м.	18 м.	27 м.	Гаргуля (18 м.)	
Большой или Огромный летающий	18 м.	24 м.	36 м.	Гриффон (24 м.)	
Плавающий	12 м.	18 м.	24 м.	Водная Нара (15 м.)	

Таблица 5-3: Типичные Оценки Природных Доспехов

Тип	Бонус	Пример	Существа
Обычная Кожа	+0	Человек	
Толстая кожа или мех	+1 – +3	Бабуин (+1) Черный Медведь (+2) Акула (+3)	
Прочная шкура	+4 – +7	Крокодил (+4) Белый медведь (+5) Кабан (+6) Носорог (+7)	
Чешуя	+5 – +10 и выше	Дракон (разные)	
Экзоскелет	+2 – +11	Гигантская пчела (+2) Чуул (+10) Реморхаз (+11)	
Раковина или Панцирь	+10 – +12	Подростак (+10) Булитт (+12)	тояннида
Очень прочная шкура	+8 – +15	Отидж (+8) Кракен (+14) Равид (+15)	

его СВ наделив «экстра» доспехами.

АТАКА

Примите решение, какой вид атаки будет наносить ваше существо – стрелковую или метательную, а также рассчитайте бонус атаки для каждой атаки. Атаки вашего существа могут быть следующими:

- Рукопашное оружие (возможно несколько рукопашных оружий)
- Стрелковое оружие
- Укус
- Коготь или шупальце
- Удар
- Рог
- Касательная Атака

Бонус атаки: Бонус атаки существа состоит из следующих составляющих: базовый бонус атаки (который определяется из типа существа и его Кубиков Хит-Поинтов), модификатора размера, и модификатора Силы для рукопашных атак и модификатор Ловкости для стрелковых атак. Вы можете выбрать черты или снаряжение для существа, которые смогут изменить бонус атаки существа с определённым оружием, к примеру, если вы дадите чудовищу длинный меч +2, вы повысите бонус атаки с этим оружием на 2. Точно также может изменить бонус атаки существа и Искусность с оружием и Искусное Обращение с Оружием.

Строка Атака в блоке параметров указывает бонус атаки и повреждений для каждой из атак чудовища, если чудовище примет решение использовать стандартное действие для одной атаки. Вам не нужно учитывать вторичные оружия или множественные атаки с тем же оружием, если хотите описать индивидуальную атаку существа — любое оружие которое чудовище использует для проведения одной атаки в стандартное действие, проводится чудовищем при полном бонусе атаки, и бонусе повреждений за Силу.

Повреждение: Распределите показатели повреждений ко всем природным атакам существа. Базовый показатель повреждений зависит от размера существа и типа атаки, смотрите Таблицу 5–1.

Чрезвычайно сильные или слабые чудовища могут иметь более высокие или низкие показатели повреждений. В целом, вы можете варьировать мощью атак чудовища поднимая, или опуская на две строки по таблице. К примеру, у Среднего чудовища укус обычно наносит 1d6 повреждений, но может как 1d3, так и 2d6. применяйте 1d3 для существа со слабым или очень маленьким ртом, и 2d6 для существа с большим и очень сильным ртом.

Природное Оружие: Атаки существа получают полный бонус повреждений от Силы, или 1,5 бонуса Силы, если существо использует лишь одно природное оружие.

Если какая-то из атак существа также имеет какой-то специальный эффект, помимо обычного повреждения (яд, болезнь, высасывание энергии, паралич и т.д.), отметьте это после повреждений в хит-поинтах – к примеру жало (1d6 плюс(+) яд).

Критические Попадания: Если отдельно не отмечено, то стандартным диапазоном угрозы для критического попадания является природное 20, при критическом попадании наносятся двойные повреждения. Лишь у немногих чудовищ может быть улучшенный диапазон угрозы критического попадания, ли повышенные множители для природного оружия.

Существа, Использующие Оружие: Существа, применяющие оружие подчиняются тем же правилам что и персонажи; двуручное оружие при бросках повреждений использует 1,5 бонус к броскам повреждений.

Бонус Атаки и Целевое СВ: Как и Класс Доспеха, планируемый вами бонус атаки может сделать ваше чудовище не приемлемым к вашей целевой Серьезности Вызова. Чудовище с низким бонусом атаки не будет представлять угрозы для ИП, а чудовище с высоким бонусом атаки наоборот, никогда не будет промахиваться.

В качестве правила можете использовать следующий метод: распределите все компоненты бонуса атаки чудовища так, что его бонус атаки с первичным оружием будет равен (целевое СВ×1,5)+2. Если вы, к примеру, создаете чудовище с СВ 5, то соответственно бонус атаки должен быть (5×1,5)+2, или 9,5, который может быть бонусом атаки +9 или +10. Лучшее всего такое правило действует для чудовищ со специфическими атаками; если вы предполагаете, что ваше чудовище

больше будет полагаться на свои специфические атаки, а не рукопашный бой, в таком случае будет лучше если бонус атаки будет равен (целевое СВ×1,5)–1. В таком случае существо с СВ 5 будет иметь бонус атаки +6 или +7.

Манипулирование бонусом атаки вашего чудовища не так то легко, как подбирать Класс Доспеха. Ведь если вы измените Кубик Хит-Поинтов существа, изменится и бонус атаки, который зависит от количества Кубиков Хит-Поинтов, также изменятся и несколько иных характеристик. Самый лучший способ отрегулировать существо на этом этапе, это изменить его показатель Силы (или Ловкость для стрелковых атак), но внимательно следите за регулировкой показателей параметров, так как они могут быть или чересчур низкими, или чересчур высокими для существа такого размера и типа.

ПОЛНАЯ АТАКА

На этом этапе вы определяете последовательность атак существа, когда оно применяет полнораундовое действие для полной атаки. Строка зависит от индивидуальных атак, которые доступны ему (смотрите Атака выше), но вам необходимо принять во внимание разницу между первичными и вторичными атаками.

Природное Оружие: По общему правилу существо способно проатаковать лишь один раз за раунд каждым из своих природных оружий. У большинства чудовищ это – два когтя и укус (или иной тип раскладки). Выберите, какое из оружия является первичным. У чудовища может быть два или более первичных оружий, если в природной атаке оно применяет два или более одинаковых типов оружия, к примеру у трианта два удара, по одному за каждую конечность, и оба являются природным оружием.

Атака первичным оружием проводится с полным бонусом атаки, вне зависимости количества первичного оружия. К броскам повреждений чудовище добавляет полный бонус Силы, или 1,5 бонуса Силы, если у существа только одно первичное оружие (к примеру, укус волка).

Все остальное природное оружие атакует во вторичных атаках. Бонус атаки существа для таких атак понизьте на 5, вне зависимости от их количества. Существо с чертой Мультиатака получает лишь –2 штраф ко вторичным атакам. К броскам повреждений вторичных атак чудовище добавляет лишь 1/2 бонуса Силы.

Изготовленное Оружие: Существа применяющие в атаках изготовленное оружие подчиняются тем же правилам что и персонажи. Включая и дополнительные атаки с одним и тем же оружием, и штрафы за одновременное использование двух оружий.

Природное и Изготовленное Оружие: Если у существа есть как природное оружие так и изготовленное, обычно в своих первичных атаках оно использует изготовленное оружие (и получает дополнительные атаки с этим оружием, если его бонус атаки +6 и выше), а природное оружие применяется во вторичных атаках (–5 штраф к броскам атак и 1/2 бонуса Силы к повреждениям). Если с гуманоид сражается с каждым оружием в руке, он переносит –2 штраф (или больше) к своей первичной атаке, но чудовище, сражающееся в одно и то же время природным оружием и изготовленным оружием в иной лапе, не переносит этого штрафа, природное оружие является лишь вторичной атакой.

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ АТАКИ

Определитесь с тем, какие специфические атаки будут (если будут) у вашего существа. Специфические атаки – атаки, которыми существо агрессивно нападет, или пытается ослабить противника. Обычно к специфическим атакам относятся:

- Повреждение параметра (временное)
- Высасывание параметра (постоянное)
- Смена облика
- Удушение
- Проклятая рана
- Болезнь
- Высасывание энергии (негативные уровни)
- Страх
- Атака взглядом
- Улучшенный захват
- Паралич
- Яд
- Наскок
- Усиленная Стремительность

- Псионика
- Атака Лучом
- Раздирание
- Рёв
- Звуковая атака
- Заклинания
- Магические способности
- Призыв
- Заглатывание целиком
- Растаптывание
- Незаживающая рана

большинство из этих специфических атак рассмотрены в 7-й Главе: Глоссарий. У некоторых чудовищ могут быть менее распространённые, необычные атаки (к примеру *мозговой удар* майнд флаера и атаки извлечения). В целом, для чудовища достаточно одной или двух специфических атак, существа не успевают использовать более двух специфических атак за одно столкновение, поэтому создание большого количества таких атак лишь усложняет процесс игры.

Для каждой из специфических атак должен быть спасбросок, и КС соответствующий этому спасброску. Тип спасброска зависит от природы атаки и может быть следующим:

—Спасбросок Стойкости применяется против атак нацеленных на жизненные силы защищающегося: яда, магии причиняющей мгновенную смерть, высасывание уровней или магии причиняющей физические изменения.

—Спасбросок Рефлекса применяется против массивных атак, таких как *шар огня* мага или несущего повреждения дыхания дракона.

—Спасбросок Воли применяется против влияния на разум и подчинения, а также против магического эффекта не попадающего ни в одну из двух предыдущих категорий.

Расчетывание КС Спасброска

Базовая формула высчитывания КС для спасброска – $10 + 1/2$ КХП существа + модификатор соответствующего параметра. Соответствующий параметр зависит от типа атаки и бывает следующим:

Сила: Любое применение силы, раздавливания, удушения или прижигания. Пример: растаптывание.

Ловкость: передвижение, ограничения передвижения, стрельба из стрелкового оружия, опутывание. Пример: Опутывание.

Телосложение: Почти все, что исходит из тела существа, такое как яд или оружие дыхания. Пример: оружия дыхания, яды.

Интеллект: Обычно не применяется для определения КС спасбросков против специфических атак чудовища. Возможное применение: эффекты иллюзии.

Мудрость: Обычно не применяется для определения КС спасбросков против специфических атак чудовища. Возможное применение: Ментальные или воспринимаемые эффекты (исключение очарования и принуждения; смотрите Обаяние).

Обаяние: Обаяние следует применять для всего, что влияет на волю существа относительно оппонента: атака взгляда,

ЗА ЗАНАВЕСОМ: УСТОЙЧИВОСТЬ К МАГИИ И СНИЖЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Слишком высокая устойчивость к магии или снижение повреждений могут сделать чудовище несоответствующим Серьезности Вызова установленной вами для него. Слишком низкие, и это будет все равно, что у него ничего и нет, так как любой персонаж будет такого уровня заклинателя, что пробьет защиту существа, или магическое оружие.

Устойчивость к Магии: Если вы хотите дать чудовищу такую способность, то скорее всего вам следует установить уровень устойчивости при СВ + 11. Это означает, что персонаж такого же уровня имеет 50% шанс преодолеть устойчивость к заклинаниям чудовища (если у него нет черты Проникновенность Заклинаний). К примеру персонаж 12-го уровня имеет 50% шанс преодолеть устойчивость к магии 23, поэтому 23 хорошее число для существа с СВ 12.

Возможно попозже вы слегка откорректируете показатель устойчивости к магии существа после того как окончательно установите СВ существа.

Если вы хотите создать существо с высокой сопротивляемостью к магии, то устанавливайте УМ выше чем СВ + 11. для

дом, очарование, принуждение или высасывание энергии. Модификатор Очарования существа влияет также на КС спасброска его магических способностей (вне зависимости от того, в какой форме они представлены).

Также применяйте Обаяние для КС, который обычно рассчитан на параметр, который отсутствует у существа. К примеру, у нежити нет показателя Телосложения, поэтому любые ядовитые атаки, которые могут у неё быть определяют свой КС на основе показателя Обаяния.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

Специальное качество – способность, с помощью которой существо защищает себя. Также в строке Специальные Качества отмечается все то, что у существа может быть, но не относится логически к какому-нибудь из иных разделов. Обычно к специальным качествам относятся:

- Слепые чувства
- Слепое зрение
- Снижение повреждений
- Быстрое залечивание
- Внушающая страх внешность
- Иммунитет к энергии, или определённым формам атак
- Регенерация
- Устойчивость к энергии
- Острый нюх
- Иммунитет к заклинаниям
- Иммунитет к магии
- Особенности подтипа (к примеру холодный подтип)
- Ощущение сотрясений почвы
- Устойчивость к изгнанию
- Свойства типа (к примеру особенности механизма)

Эти способности рассмотрены в Главе 7: глоссарий. У некоторых чудовищ могут быть менее распространенные способности, которые здесь не указаны. Как и со специфическими атаками, есть ограничение на количество специальных качеств, так как это также сказывается на скорости процесса игры.

СПАСБРОСКИ

Определите бонусы спасбросков. Базовые бонусы спасбросков зависят от типа существа и его Кубиков Хит-Поинтов. Включите все корректировки к каждому спасброску, принимается что они используются в любой момент времени (как например модификатор параметра или расовый бонус). Условные бонусы спасбросков следует отмечать в Специальных Качествах существа, и объяснять в описании существа.

Спасброски и Целевое СВ: В целом, хорошие спасброски существа должны быть на уровне (СВ×1,5), а плохие где-то на уровне его СВ. К примеру, если вы разрабатываете существо с СВ 6, у хорошие спасброски бонус будет +9, у плохих +6, у существа тоже должен быть шанс спастись против атак персонажей, но и атаки персонажей не должны быть полностью неэффективными.

Самым лучшим способом перемены бонусов спасбросков существа, это введение отличительной черты, которая повы-

более слабой устойчивости следует делать ниже число. За каждый пункт изменений устойчивости к магии, шанс преодоления перемещается на 5%. К примеру, заклинатель 12-го уровня способен лишь в 45% преодолеть устойчивость к магии 24, и у него нет шансов преодолеть устойчивость к магии 33.

Снижение Повреждений: Установку снижения повреждений следует проводить с большой осмотрительностью. Слишком высокий показатель сделает существо практически неуязвимым к физическим атакам. С другой стороны, если у большинства персонажей есть магическое оружие, то слишком низкий показатель этой способности сделает её просто неэффективной.

Целевое СВ Рекомендуемое Снижение Повреждений

Целевое СВ	Рекомендуемое Снижение Повреждений
0–2	Нет
3–5	5
6–13	10
14–20	15

Помните, что даже если игровые персонажи смогут повредить чудовище, то слабые создания игрового мира чаще всего не будут способны повредить существо, не смогут и последователи или существа которых персонаж призывает.

шает бонус спасброска (Железная Воля к примеру). Если вы не хотите давать чудовищу такую черту, но вам всё же хочется повысить бонус спасброска, то тогда вам необходимо откорректировать показатель параметра, от которого зависит бонус спасброска.

НАВЫКИ

Продумайте, какими-бы навыками могло обладать существо. Число пунктов навыков зависит от его типа, Кубиков Хит-Поинтов и Интеллекта; смотрите Таблицу 5–4. примите во внимание, что все выбранные вами навыки будут классовыми для существа, и каждый ранг для них будет стоить 1 пункт. Максимальный ранг для любого навыка существа составляет Кубик Хит-Поинтов+3. Существо с менее чем 1 Кубиком Хит-Поинтов принимается так, будто у него 1 КХП при расчете количества пунктов навыков и определении максимального ранга навыков.

Таблица 5–4: Пункты Навыков по Типу Чудовища

Тип	Пункты Навыков
Необычный	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Животное	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Механизм*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Дракон	(6+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Элементаль	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Фея	(6+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Великан	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Гуманоид**	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Магическ. зверь	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Ужасный гуман.	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Слизь*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Внешний	(8+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Растение*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Нежить*	(4+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)
Насекомое*	(2+мод-тор Интл., мин. 1)×(КХП+3)

*Существа не имеющие разума не получают пунктов навыков или отличительных черт.

** Или по классу персонажа.

Очень важно иметь продуманную концепцию уже при распределении навыков. Существом, живущим благодаря охоте необходимо ввести Скрытность, Отслеживание и Прислушивание, и возможно Бесшумное Передвижение. Существом, применяющим заклинания или имеющим магические способности необходимо ввести Концентрацию и возможно Искусство Магии. Существа неспособные взбираться или плавать смогут получить преимущества от Взбирания или Плавания. Такие навыки как Баланс или Искусство Побега будут полезны практически любому существу.

Финальный модификатор существа будет состоять из: ранга навыка+модификатор параметра+модификатор размера (для Скрытности)+модификатор режима передвижения (для взбирания, прыжков или плавания)+расовые бонусы (если есть)+бонусы синергии (если есть)+модификатор проверки из-за доспеха. Также вы можете взять черты, которые будут изменять модификаторы навыка существа.

Условные Бонусы: Если у существа есть условные модификаторы способности, не указывайте их в строке Навыки. Вместо этого отметьте модификатор навыка звёздочкой, и опишите дополнительный, условный модификатор в описании существа.

Расовые Бонусы Навыков: Чаще всего существу может понадобиться гораздо лучший модификатор навыка, чем это могут позволить его параметры и пункты навыков. В таких случаях весьма неплохой идеей будет введение расовых бонусов (которые оказывают эффект практически всё время), или условные специфические бонусы. К примеру, у большинства крупных животных из семейства кошачьих есть условные бонусы к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения, и ещё более высокие условные бонусы к Скрытности и Бесшумному передвижению, когда они находятся в определённой местности. Без них им бы тяжело бы удалось выжить в роли хищников.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

У всех чудовищ количество отличительных черт приравнивается 1+(1 за каждый 3 КХП). Как и персонажи, чудовища должны соответствовать необходимым условиям, выдвигаемым чертами. Если ваша концепция существа не отвечает по требованиям для этой черты, тогда нужно либо изменить существо, чтобы соответствовало черте, или дать ему её как бонусную. (Это приемлемо, чтобы у существа была черта, которой оно может не отвечать по необходимым условиям).

Разместите черты для существа по тому же принципу, как и навыки. Например, существа применяющие магию получают преимущества от черты Боевая Активация. Существа, рассчитывающие на свои чувства, чтобы обнаружить своих жертв, или наоборот, чтобы заметить опасность, могут иметь Настороженность. Существа предпочитающие нападать из засады могут иметь Улучшенную Инициативу. Любое существо получает преимущества от черты, которая улучшает спасброски (Повышенная Стойкость, Молниеносные Рефлексы и Железная Воля).

Слабые существа очень часто получают преимущества от черты Искусность в Оружии, которая позволяет существу использовать в рукопашных атаках бонус Ловкости, а не Силы (очень полезна для Маленьких, Крошечных и Миниатюрных существ). Как и в свою очередь, большие существа получают преимущества от Мощной атаки, что позволяет им пункты из их бонуса атаки переносит в дополнительные повреждения.

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО/ДИАПАЗОН ПОРАЖЕНИЯ

В этой строке рассматривается, сколько места занимает существо на поле боя, и сколько ему нужно места для эффективного сражения, а также насколько далеко должен быть противник, чтобы оно могло его поразить.

Данная строка зависит от размера существа, который рассмотрен в Таблице 7–1: Размеры Существ (стр. 314). Занимаемое пространство всегда квадратное, вне зависимости от облика или анатомии существа. К примеру, огр и лошадь будут такое же пространство (3 м.), так как они оба существа Большого размера.

У высоких существ (обычно двуногих) более дальний диапазон поражения, чем у длинных существ. К примеру, у лошади диапазон 1,5 метра, а у огра 3 метра, так как он более высокий.

У некоторых существ увеличенный диапазон из-за особого оружия или необычной анатомии. Весьма неплохо будет отметить отдельным числом диапазон для отдельной атаки (как у прядей подсекателя).

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Продумайте где может обитать такое существо, и выберете предпочтительный климат (теплый, умеренный или холодный) и местность (луга, холмы, леса, болота, горы или пустыня). Ваше чудовище не ограничено определённой комбинацией климата и местности, но в этих условиях наиболее вероятно встретить его.

У существ, у которых нет места в природной окружающей среде (в частности механизмы и нежить) обычно стоит «Любая». Внешние экстрапланарные прикреплены к плану своего происхождения.

СОКРОВИЩЕ

У большинства существ нет сокровищ (Нет) или стандартное сокровище. У очень развитых существ может быть двойное или тройное сокровище. Некоторые существа могут собирать лишь определённый тип сокровищ. Смотрите Таблицу 3–5, стр. ___ в Руководстве Мастера Подземелий.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Какое мировоззрение у вашего чудовища? Выберите вначале законное, нейтральное или хаотичное, а затем доброе, нейтральное или злое. Все мировоззрения обычно квалифицируются на: всегда, обычно и часто. Для деталей смотрите стр. ___.

УЛУЧШЕННЫЙ

В этой строке отмечается то насколько сильным должно стать существо, чтобы улучшится и получить новые КХП. В целом, существо может иметь утроенное количество КХП, от исходных

НАВЫКИ НА СКОРУЮ РУКУ

Вместо рутинной подборки каждого пункта навыков, легким способом расстановки навыков у чудовища это просто приобретение числа навыков, в которых у чудовища максимальное число рангов. Число индивидуальных навыков, которые может выбрать существо таким способом равны его модификатору Интеллекта плюс базовое число пунктов навыков, которые существо такого типа может получить за один КХП, например, у нежити пункты навыков равны (4+мод-тор Интеллекта) за каждый КХП, поэтому нежить с Интеллектом 15 (Мод-тор Интеллекта +2) может просто выбрать шесть навыков с максимумом рангов.

(то есть, существо с 3 КХП может продвигаться до 9 КХП).

Большинство существ с накоплением КХП увеличиваются в размерах, поэтому вам необходимо устанавливать отправную точку увеличения размера существа. Например, строка для Большого растения с 3 Кубиками Хит-Поинтов будет читаться как: 4–5 КХП (Большое); 6–9 КХП (Огромное). Для руководства относительно размера и Кубиков Хит-Поинтов смотрите таблицу 5–1.

У некоторых типов чудовищ нет смены категорий размера из-за накопления КХП. В таких случаях, возможно, вы сами установите точку смены размера, которая обычно устанавливается на 1/2 от максимума добавляемых КХП. Например, Большой необычный с 4 КХП улучшается до 12 КХП. Так как вы добавляете 8 Кубиков Хит-Поинтов, то строка Улучшенный для такого существа будет выглядеть так: 5–8 КХП (Большое); 9–12 (Огромное).

СЕРЬЕЗНОСТЬ ВЫЗОВА

Эта строка отображает, какого уровня должна быть группа, чтобы с этим существом вышло хорошее столкновение средней сложности. Группа из четырех экипированных персонажей (полные хит-поинтов, полные запасы заклинаний и ассортимент снаряжения соответствующий их уровню) победят в таком столкновении перенеся повреждения средней тяжести, но без тяжелых потерей, при разумной доле удачи. Такая победа должна взять из персонажей не более 20% ресурсов их команды (хит-поинтов, заклинаний и расходуемых волшебных предметов).

Установка соответствующей Серьезности Вызова нелегкая задача. Существует два основных инструмента для определения СВ, сравнение и тестирование в игре.

Сравнение СВ

Самым простым и быстрым способом установки Серьезности Вызова вашего чудовища – сравнение с подобными чудовищами соответствующего диапазона в СВ. Начиная с целевого СВ которое вы установили при разработке вашего чудовища. Используя список чудовищ по Серьезности Вызова (смотрите стр. ___) подберите список чудовищ чьи СВ соответствуют СВ вашего чудовища, плюс или минус 1. К примеру ваше целевое СВ 7, то вам следует тщательно изучить чудовищ с СВ 6, 7 и 8.

Сувив свой поиск, просмотрите чудовищ подобных типов, или подобных стилей (bruiser, использование магической способности, специфические атаки, и т.д.). Как только выбор чудовищ достиг разумного числа, просмотрите, как чудовище соответствует остальным, сопоставив его с соответствующим списком:

—У вашего чудовища больше или меньше Кубиков Хит-Поинтов?

—У вашего чудовища выше или ниже Класс Доспеха?

—У вашего чудовища выше или ниже бонус атаки?

—Ваше чудовище причиняет больше или меньше повреждений?

—Есть ли у вашего чудовища более смертоносные специфические атаки?

—Есть ли у вашего чудовища магические способности, чей самый высокий уровень заклинания ниже или выше за магические способности сравниваемых чудовищ?

—Есть ли у вашего чудовища особые защиты, которых у иных чудовищ нет?

Если ваше чудовище превышает по практически всем признакам сравниваемых чудовищ, то тогда ваше целевое СВ слишком занижено. Попробуйте откорректировать СВ подняв его на 1 или 2, затем подберите новый список соответствующих чудовищ обновленному СВ, и посмотрите насколько чудовища сходны. Если же ваше чудовище не настолько сильное как большинство чудовищ такого же СВ, то понизьте его на 1 или 2, и подберите новый соответствующий список для вашего чудовища вновь.

Игровое Тестирование СВ

Самым лучшим способом проверки СВ чудовища, это увидеть насколько гармонично оно вписывается в игровой процесс. Это может быть довольно длительным процессом, но это, скорее всего, даст вам наиболее правдивую информацию о том насколько серьезно в вызове ваше чудовище.

Для тестирования СВ вашего чудовища следуйте следующим процедурам:

1. Создайте «тестеровочную» команду из четырех персонажей, чьи уровни будут равны целевому СВ чудовища +2, каждый из персонажей должен быть создан по стандартной расстановке параметров, и обладать снаряжением соответствующим его уровню. Наиболее подходящий состав: воин, вор, жрец и маг. Вы

можете использовать прототипы ваших игровых персонажей, но если ваш ИП принадлежит к нестандартной расе, результаты могут быть слегка неправдоподобны.

2. Создайте соответствующее столкновение, в котором будут использованы два таких существа (два чудовища с СВ X подходящее столкновение для четырех ИП уровня X+2). Для простых чудовищ будет достаточно столкновения в помещении, но если вы разрабатываете чудовище специально для засад, или же оно имеет преимущества в специализированной местности, скорее всего, придется проверять чудовище в конкретной среде обитания, когда вы введете чудовище в реальное игровое собрание.

3. Позвольте ИП начать столкновение с заклинаниями и эффектами, чья длительность измерится в 10 минутах за уровень, или дольше в эффекте.

4. Примите так, что бросок инициативы всех сражающихся равен 10, модифицированный их обычными модификаторами инициативы (игроки тестеры каждый взял прием 10 для бросков инициативы).

5. Проведите столкновение несколько раз, и испытайте разные тактики и методики для чудовищ.

Если предполагаемое вами СВ соответствует, то ИП должен выиграть в этом столкновении с небольшими потерями и с определенной долей удачи. Победа не должна забрать у ИП более 20% их ресурсов (заклинаний, хит-поинтов, расходуемых волшебных предметов). В случае с чудовищами с высоким СВ (11 или выше), случайная смерть ИП не является из ряда вон выходящим, так как группе такого уровня не составит особой сложности вернуть к жизни погибших товарищей.

Если же ваше чудовище кажется слишком опасным для группы, попробуйте это столкновение, но лишь с одним чудовищем; это позволит вам оценить его как одиночного бойца, чей СВ равен уровню группы. Если же группа без труда справилась с чудовищем, попробуйте повысить количество чудовищ до трех или четырех (что соответственно понизит СВ на 1 или 2). Возможно вам понадобится откорректировать уровень группы, и испытать чудовище против его новой СВ.

Функции Чудовища и Серьезность Вызова

Быстрым, и не совсем честным способом, является установка СВ в сравнение с его Кубиками Хит-Поинтов. В зависимости от функций чудовищ, ему возможно понадобится более высокое КХП для его СВ, или же низкое КХП, или же строго соответствующее.

Разработав чудовище, определите его базовую функцию: боец, устраивающий засады, использующий магию, применитель спец-атак, или множественная угроза.

Боец: У чудовища масса боевых способностей для уничтожения группы, а также несколько специальных способностей. Примеры: Жуткие животные (любые), великаны (любые), серый рендер, минотавр, шаркающая куча, ворг. СВ бойца должно быть от 1/3 его КХП до 2/3 его КХП.

Устраивающий Засады: Чудовище рассчитывает на скрытность и коварные атаки для уничтожения группы. Пример: Лозаубийца, чокер, дерро, мимик, фазовый паук, подсекатель. СВ устраивающего засады должно быть от 1/2 его КХП до уровня его КХП.

Использующий Магию: Лучшие атаки такого чудовища это магия, или магические способности. Пример: Аболет, ламия, лиллэнд, майнд флаер и нимфа. СВ использующего магию должно приравниваться к его КХП или КХП+2, принимается, что используемые им заклинания будут соответствовать применяющему заклинания персонажу соответствующего уровня, и с похожими Кубиками Хит-Поинтов. (Если их меньше чем ожидается, возможно, ваше чудовище больше подходит под бойца или устраивающего засады).

Применитель Спец-Атак: Чудовище представляет опасность из-за своих специфических атак. Пример: василиск, дракон (любой), гарпия, медуза, призрак, вампир. СВ применителя спец-атак должно приравниваться от 2/3 его КХП, до его КХП.

Множественная Угроза: Чудовище соединяет в себе две и более предыдущих функции. Например, в большинстве демонов и дьяволов соединены функции бойцов и использующих магию, в то же время майнд флаер соединяет в себе использующего магию и применителя спец-атак. Драконы, великопленные обладатели магических способностей, но и вместе с тем прекрасно сражаются, а также обладают применением спец-атак. Для обладателя множественной угрозы СВ должно составлять от 3/4 КХП, до КХП+2.

ГЛАВА 6:

НАВЫКИ И ЧЕРТЫ ЧУДОВИЩ

В этой главе рассмотрено описание одного навыка Контроль Облика, и несколько отличительных черт, которыми обычно пользуются только чудовища.

АТАКА В ПОЛЁТЕ [ОБЩАЯ]

Существо может проводить атаки, вися в воздухе.

Необходимые условия: Полет (скорость).

Преимущества: В полете, существо может выполнять действие передвижения (включая пикирование) и выполнять ещё одно какое-то действие в любой точке выполнения передвижения. Существо не может делать второе действие передвижения в раунде, если оно выполнило атаку в полете.

Обычно: Без этой черты существо может выполнять действие только до или после своего передвижения.

ВОЗДУШНЫЙ ПЕРЕВОРОТ [ОБЩАЯ]

Существо может в процессе полёта быстро менять направление.

Необходимые Условия: Скорость полёта.

Преимущества: Летающее существо с этой скоростью способно в качестве свободного действия быстро и единожды менять направление полёта. Эта черта разрешает поворот до 180 градусов, вне зависимости от манёвренности существа, в дополнение к обычным разрешённым поворотам. Существо не может применять набор высоты, если оно применило воздушный переворот, но может пикировать вниз. Смена направления забирает на себя 3 метра передвижения полёта.

КОНТРОЛЬ ОБЛИКА (МУДР)

Любой персонаж, который заразился ликантропией, и осведомлён о своём состоянии, способен изучить как классовый, навык Контроль Облика. (Заражённый ликантроп не знающий о своём состоянии, может проходить нетренированные проверки Контроля Облика). Этот навык предопределяет насколько заражённый ликантроп способен контролировать свой облик или нет. Природный ликантроп свободно может контролировать свой облик, и не нуждается в использовании этого навыка.

Проверка (Непроизвольная Смена): Заражённый должен пройти проверку на восходе луны каждую ночь в полнолуние, что противостоять непроизвольному превращению в облик животного. Раненный персонаж также должен пройти проверку для непроизвольного превращения после переноса определённого количества хит-поинтов, которые понизятся на одну четвёртую от базовых, а также проходить каждый раз, как только хит-поинты вновь понизятся на одну четверть.

Непроизвольная Смена **КС Контроля Облика**
Устоять Непроизвольной Смене 25

При неудаче, персонаж остаётся в облике животного до следующего рассвета, когда он автоматически приходит в себя. Персонаж осознанный о своём состоянии, может проходить одну проверку для возвращения в свою исходную форму (смотри ниже), но если неудачно, он остаётся в облике животного до следующего рассвета.

Повторно (Непроизвольная Смена): проверка для сопротивления непроизвольной смене облика, происходит каждый раз при происхождении иницирующего события.

Проверка (Добровольная Смена): Осознавая о своём состоянии, заражённый ликантропией способен добровольно использовать этот навык, чтобы сменить себе облик, и войти в форму животного, применить переходной облик или вернуться в гуманоидный облик, вне зависимости от состояния луны или степени ранений.

Непроизвольная Смена	КС Контроля Облика
Вернуться в облик гуманоида (полнолуние*)	25
Вернуться в гуманоидный облик (нет полнолуния)	20
Принять переходной облик	15
Добровольный переход в облик животного (полнолуние)	15
Добровольный переход в облик животного (нет полнолуния)	20

*В игровых терминах, полнолуние длится три дня каждый месяц.

Повторно (Добровольная Смена): Персонаж может повторно проходить добровольные проверки перехода столько раз, сколько ему хочется. Каждая попытка стандартное действие. Однако неудачная проверка возвращения в облик гуманоида, застав-

ляет персонажа оставаться в облике животного, или переходном облике, до следующего рассвета, когда он автоматически возвращается в облик гуманоида.

Особое: Заражённый ликантропией не может проходить добровольные проверки до тех пор, пока он не осведомлён о своём состоянии. (Смотри Ликантропия как Заражение на стр. 1__).

МУЛЬТИАТАКА [ОБЩАЯ]

Существо хорошо знает, как использовать все свое естественное оружие одновременно.

Необходимые условия: Три и более «экземпляра» естественного оружия.

Преимущество: Вторые атаки с естественным оружием получают штраф к атаке лишь -2.

Обычно: Без этой черты, все вторые атаки несут штраф к броскам атаки в -5.

ПАРЕНИЕ [ОБЩАЯ]

Существо способно зависать в воздушном пространстве.

Необходимые условия: Скорость полёта.

Преимущества: Летая, существо способно останавливать своё передвижение вперёд, и зависать на месте в качестве действия передвижения. Затем оно может начать лететь в любую сторону, включая прямо вверх или прямо вниз при половине своей скорости, вне зависимости от своей манёвренности.

Если существо начинает свой ход с зависания, оно может hover на месте в течении своего хода как полноразмерным действием. Зависшее существо не может проводить атаки крыльями, но может атаковать всеми другими конечностями и придатками, применяя его как полную атаку. Если они физически способны проводить атаку дыхания, или активировать заклинание, то вместо физических атак, оно может выполнять эти специфические атаки.

Если Большое существо или большее по размеру зависает в 6 метрах от земли, поверхность которой усеяна мелким мусором и обломками, потоки воздуха от крыльев создают полусферическое облако с радиусом 18 метров. Создаваемые ветры способны затупить факелы, небольшие костры, открытые фонари, и другие небольшие источники огня не магического происхождения. Видимость внутри облака ограничена 3 метрами. Существа на расстоянии 4,5–6,0 метров получают укрытие (20% шанс промаха). На расстоянии 7,5 м. и далее, у существа полное укрытие (шанс промаха 50%, и оппоненты с помощью зрения не смогут определить метаположение существа).

Тот, кто пытается активировать заклинание внутри облака, должен пройти проверку Концентрации (КС 10+1/2 КХП существа).

Обычно: Без этой черты, если у существа манёвренность ниже прекрасной, оно должно поддерживать передвижение в полёте.

СОЗДАТЬ МЕХАНИЗМ [СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ]

Существо способно создавать големов и иных магических механизмов, которые подчиняются его приказам.

Необходимые условия: Создать Магические Доспехи и Оружие, Создать Необычные Предметы.

Преимущества: Существо с такой отличительной чертой способно создать любой механизм чьи необходимые требования для создания выполнены. Заколдовывание механизма берёт один день за каждую 1000 зм его рыночной цены. Чтобы правильно заколдовать, заклинатель должен вложить 1/25 стоимости цены предмета в Оп, и использовать исходные материалы и сырьё стоимостью 1/2 от рыночной цены механизма (смотри для деталей описания Голем, Гомункул и Щитостраж).

Существо с этой чертой способно чинить механизмы которые повреждены. За один день работы существо способно починить до 20 пунктов повреждений, затрачивая по 50 зм за ремонт каждого пункта повреждений.

У вновь созданного механизма усреднённое количество хит-поинтов относительно его Кубиков Хит-Поинтов.

СРАЖЕНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ОРУЖИЯМИ В РУКАХ [ОБЩАЯ]

Существа с тремя и более руками могут воевать с оружием в каждой руке. Они проводят одну дополнительную атаку, за каждое дополнительное оружие.

Необходимые условия: Ловк 13, три и больше рук.

Преимущество: Штрафы за сражение с несколькими оружиями снижены на 2 у основной руки, и на 6 у не основных.

Обычно: Без этой черты существо получает штраф –6 к атакам провидимым основной рукой, и –10 к атакам проводимым неосновными руками. (Оно имеет одну основную руку, а все остальные неосновные). См. Сражение с оружием в каждой руке в 8 Главе *Руководства Игрока*.

Особое: Эта черта замещает отличительную черту Сражение с оружием в каждой руке для существ у которых больше чем две руки.

УЛУЧШЕННАЯ ПРИРОДНАЯ АТАКА [ОБЩАЯ]

Природные атаки существа более опасные, чем у иных существ его типа и размера.

Необходимые условия: Природное оружие, базовый бонус атаки +4.

Преимущество: Выберите одно из природных оружий существа. Повреждения от этого природного оружия повышаются на одну ступень, так, будто существо увеличилось в размере на категорию: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Оружие или атака причиняющие 1d10 повреждений повышаются в следующей прогрессии: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

УЛУЧШЕННЫЙ ПРИРОДНЫЙ ДОСПЕХ [ОБЩАЯ]

Природный доспех существа более плотный или толстый, чем у остальных представителей его вида.

Необходимые условия: Природный доспех, Тело 13.

Преимущества: Природный бонус доспеха существа повышен на 1.

Особое: Существо может приобретать эту черту несколько раз. Каждый раз, как только существо берёт эту черту, её бонус доспеха повышается на одну единицу.

УСИЛИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Существо с более сильным эффектом, чем обычно, может применять свою магическую способность.

Необходимые условия: Магическая способность на уровне заклинателя 6 и выше.

Преимущество: Выберите одну из магических способностей существа, которая приобретёт кое-какие ограничения. Существо может использовать эту способность как усиленную три раза в день (или меньше, если способность позволено использовать лишь один или два раза в день).

Когда существо применяет усиленную способность, все числовые переменные эффекты способности повышаются на половину. Усиленная магическая способность наносит в 1,5 раза больше повреждений, вылечивает в 1,5 раза больше хит-поинтов, поражает 1,5 раза больше противников, и т.д. Например усиленная магическая *стрела* ночной ведьмы причиняет 1,5 количество повреждений (бросьте 1d4+1 и умножьте результат для каждой стрелы на 1,5). Спасброски и встречные проверки (например те, когда персонаж активирует *рассеивание магии*) под это не попадают. Магические способности без случайных, переменных чисел не попадают под эффект этой черты.

Существо может выбирать только магическую способность, которая подражает заклинанию, чей уровень ниже или равен половине уровня его заклинателя –2 (округляется вниз). Для обобщения смотри таблицу в описании черты Ускорить Магическую Способность. К примеру существа использующие магические способности как заклинатели 13-го уровня, могут усиливать способности, которые только подражают заклинаниям 4-го уровня, или ниже.

Особое: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый новый раз, когда берётся эта черта, существо применяет её к одной из своих магических способностей, два раза на одну и ту же способность эту черту применять нельзя.

УСКОРИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ [ОБЩАЯ]

Существо способно буквально мгновенно применять магическую способность.

Необходимые условия: Магическая способность при уровне заклинателя 10 и выше.

Преимущества: Выберите одну из магических способностей существа, которая приобретёт кое-какие ограничения. Существо может использовать эту способность как ускоренную три раза в день (или меньше, если способность позволено использовать лишь один или два раза в день).

Применение ускоренной магической способности является свободным действием, не провоцирующим благоприятной атаки. Существо способно в том же раунде, вместе с применением ускоренной способности, выполнять другое действие, включая

и применение другой магической способности. Существо может применять лишь одну ускоренную магическую способность в раунд.

Существо может выбирать только магическую способность, которая подражает заклинанию, чей уровень ниже или равен половине уровня его заклинателя –4 (округляется вниз). Для обобщения смотри ниже таблицу. К примеру существа использующие магические способности как заклинатели 15-го уровня, могут усиливать способности, которые только подражают заклинаниям 3-го уровня, или ниже. В дополнение: магические способности, которые подражают заклинаниям с временем активации более 1 полного раунда, не могут быть ускорены.

Обычно: Обычно применение магической способности требует стандартного действия, и провоцирует благоприятную атаку, если не отмечено по иному.

Особое: Эту черту можно брать несколько раз. Каждый новый раз, когда берётся эта черта, существо применяет её к одной из своих магических способностей, два раза на одну и ту же способность эту черту применять нельзя.

УСИЛИТЬ И УСКОРИТЬ МАГИЧЕСКУЮ СПОСОБНОСТЬ

Уровень За- Уров. Заклинателя Для Уров. Заклинателя Для

Клнания	Усиления	Ускорения
0	4-й	8-й
1	6-й	10-й
2	8-й	12-й
3	10-й	14-й
4	12-й	16-й
5	14-й	18-й
6	16-й	20-й
7	18-й	—
8	20-й	—
9	—	—

УСТРАШАЮЩИЙ УДАР [ОБЩАЯ, ВОИНСКАЯ]

Существо может проводить удары таким образом, что маленькие оппоненты от удара отлетают как мячики.

Необходимые условия: Сила 25, Мощная Атака, Улучшенный натиск, размер Большой и больше.

Преимущество: В качестве стандартного действия, существо может выцель 4 из рукопашной атаки, и причинить отлетающий удар. Если существо попадает по обладающему телом оппоненту который меньше его, оппонент должен пройти проверку Рефлекса (КС=нанесённому поражению), или будет отброшен в сторону на 3 метра в направлении выбранном атакующим, и распластаться по земле. Атакующее существо может отшвыривать оппонента только по прямой линии, а оппонент не сможет подойти ближе к атакующему, чем та клетка где он стартовал. Если в момент отшвыривания, на пути летящего есть преграда, и оппонент и преграда переносят по 1d6 повреждений, и оппонент прекращает полёт в смежной с преградой клеткой.

ХВАТАНИЕ [ОБЩАЯ]

Существо способно хватать существ значительно меньших за себя, и удерживать их в своих когтях или пасти.

Необходимые условия: Размер Огромный или больше.

Преимущества: Существо может принимать начало захвата при удачном попадании атакой когтей или укуса, так, будто у него есть специфическая атака улучшенного захвата. Если существо удаётся произвести удержание существа на три размера меньше и менее за него, своими сжиманиями оно автоматически наносит повреждения от укуса или когтей. Если у существа есть оружие дыхания, схваченный оппонент удерживаемый в пасти существа не может проводить проверку Рефлекса.

В качестве свободного действия, удерживаемое существо может выплунуть удерживаемого, или стандартным действием отплюнуть в сторону. Отплюнутый пролетает 1d6×3 метра, и переносит по 1d6 повреждений за каждый 3 метра полёта. Если существо выплёвывает удерживаемого в момент полёта, то оппонент переносит или это количество повреждений, или повреждение от падения, смотря что больше.

ФОКУСИРОВАНИЕ НА СПОСОБНОСТИ [ОБЩАЯ]

Выберите одну из специфических атак персонажа. Эта атака станет более мощной чем обычная.

Необходимое условие: Специфическая атака.

Преимущество: Добавляйте +2 к КС ко всем спас-броскам против специфической атаки, по которой существо имеет фокусирование.

Особое: Существо может брать эту черту несколько раз. Её эффекты не суммируются. Каждый раз, когда существо берёт эту черту вновь, оно применяет её к различным специфическим атакам.