

Глава 17

Монстры

Великим героям нужны страшные противники. В этой главе мы расскажем о том, как создавать монстров — от жалкого гоблина-воина до демона из глубин Ада — и использовать их в игре.

Монстры в игре

Не могут все быть героями. С кем бы тогда герои сражались?
Дело в банальных цифрах, серьёзно. Просто вычисли суммы.
— Король-маг

Монстром мы назовём любое существо, которое может встать на пути персонажей. Способы их использования в игре напрямую следуют из замыслов и принципов. Если вы храните верность принципам, используете ходы и следуете замыслам — не ошибётесь.

Ваш первый замысел — «погрузитесь в фантастическое» и описания монстров помогут воплотить этот замысел. Не скупитесь на яркие подробности. А когда понадобятся и характеристики монстров, правила этой главы помогут просто и быстро их создать.

Монстры нужны, чтобы показать, каким опасным и жутким может быть мир игры. Не стоит форсировать их победу, но они вполне могут бросить вызов героям и даже победить их. Если кажется, что ваши монстры гибнут слишком быстро, не беда: дайте игрокам насладиться победой и помните, что вы всегда успеете выпустить на них новых чудищ.

Этот подход описан в принципе «мыслите опасно». Считайте каждого монстра стрелой, выпущенной в героев. Некоторые из них могут быть хитрее, быстрее и опаснее остальных, но пока монстр не нуждается в имени, личности или других особых обстоятельствах, это просто снаряд. Цельтесь, спускайте тетиву и не переживайте о промахе.

Монстр перестаёт быть простым снарядом, когда оказывается в центре внимания. Это может быть бросок на ход покопаться в памяти, вносящий интересную деталь в ваше описание, или следствие вопросов игроков и ваших ответов на них. Возможно, монстр одолел персонажей в бою, обратил в бегство, и с тех пор они прониклись страхом и уважением к нему. Когда такое происходит, можете дать монстру имя и подумать над отдельной опасностью специально под него.

А что с честностью боя? В замыслах и принципах об этом ни слова. Герои часто оказываются в меньшинстве или сталкиваются с огромными трудностями. Иногда их лучшее решение — отступить. Иногда они будут терпеть потери. Когда вы добавляете монстра во фронт, располагаете его в подземелье или придумываете на ходу, помните о главном — верности повествованию (погрузитесь в фантастическое) и реальной угрозе монстра для персонажей (мыслите опасно). *Dungeon World* — это игра не про балансирование уровней столкновений и бухгалтерию очков опыта; это игра про приключения и смертельно опасный риск!

Характеристики монстров

Сасквач, Годзилла, Кинг-Конг, Лох-Несс,
Голбин, гуль, зомби — безмозглый бес.
Вопрос: что у них общего есть?
— Канье Уэст. «Монстр»

У каждого монстра есть ходы, отражающие его поведение и способности. Как и обычные ходы ведущего, их можно вводить во время затишья истории, или когда игроки дают вам удачную возможность. Эти ходы тоже могут быть жёсткими и мягкими: необратимый и немедленный ход — жёсткий, постепенный или легко преодолимый — мягкий.

Также у каждого монстра есть инстинкт, который описывает его цели широкими мазками. Монстры живут ради завоеваний, сокровищ или просто ради жажды убийства. Инстинкт подскажет, как задействовать монстра в игре.

Описание монстра — это источник его прочих черт, способ понять, что он собой представляет, другие характеристики лишь отражают это.

Урон — мера вреда, который монстр может нанести персонажу за раз. Как и с прочим уроном, здесь урон описывает размер и количество кубиков, возможно, с модификатором. Монстр наносит свой урон другому монстру или персонажу, когда причиняет им физический вред.

Каждого монстра характеризуют свойства, описывающие, как именно он наносит урон, включая и дальность атак. Если монстр пытается атаковать кого-то вне пределов дальности — слишком близко или далеко — что ж, не повезло, никакого урона. Любое свойство, какое может быть у оружия (медленное или мезиво), может быть и у атаки монстра.

Существуют свойства только для монстров (см. ниже). Они описывают ключевые особенности монстра: размер, организацию и подобное.

Очки здоровья (ОЗ) монстра — мера того, сколько урона он способен перенести и выжить. Как и игроки, когда монстр получает урон, он вычитает его значение из ОЗ. При 0 ОЗ и ниже монстр погибает, не делая никакого предсмертного хода.

Некоторым монстрам повезло обладать бронёй. Она работает так же, как и броня героев: когда монстр с бронёй получает урон, он вычитает значение брони из нанесённого урона.

Особые свойства описывают врождённые черты монстра, важные для игры. Они являются руководством к повествованию, а значит — и к использованию ходов. Свойство «нематериальный» буквально значит, что обычное оружие просто проходит сквозь монстра. То есть взмаха обычного меча недостаточно для битвы с ним.

Монстры без характеристик

Некоторые монстры настолько превосходят смертных, что понятия «ОЗ», «броня» и «урон» к ним просто неприменимы. Другие же просто не представляют опасности в бою. Они всё равно могут стать источником проблем для игроков и могут быть побеждены с помощью хитрости, находчивости и достаточной подготовки.

Если какое-то существо действует за гранью возможностей персонажей или не представляет угрозы в бою, не назначайте ему здоровья, урона или брони, но всегда можно использовать правила по созданию монстра, чтобы назначить ему свойства.

Ключевая часть монстра без характеристик — его инстинкт и ходы, ориентируйтесь на них.

Свойства монстра

Волшебный: монстр волшебный по самой своей природе.

Коварный: основная опасность монстра лежит вне боя.

Аморфный: монстр обладает странной и неестественной анатомией.

Организованный: монстр полагается в выживании на группу; победа над одним может навлечь гнев других; одиночка может поднять тревогу.

Разумный: монстр достаточно умен, чтобы учиться новым навыкам. Ведущий может добавлять свойства, чтобы отразить обучение чудовища, например на мага или воина.

Запасливый: монстр почти наверняка обладает сокровищами.

Скрытный: монстра трудно заменить, он любит атаковать внезапно.

Пугающий: присутствие или внешность монстра вызывают ужас.

Осторожный: монстр ценит своё выживание больше, чем агрессию.

Планарный: монстр родом из-за пределов этого мира.

Свойства организации

Орда: где есть один монстр, есть и больше. Намного больше.

Группа: обычно встречается в небольших группах по 3–6 особей.

Одиночка: монстр живёт и сражается сам по себе.

Свойства размера

Мелкий: монстр куда меньше полурослика.

Небольшой: монстр размером примерно с полурослика.

Крупный: монстр куда больше человека, размером с телегу.

Огромный: размером с небольшой дом или ещё больше.

Создание монстров

Всё начинается с описания. Не важно, придумываете ли вы монстра до игры или прямо перед его встречей с персонажами — каждый монстр начинается с ясного видения того, что он есть и что может.

Когда вы создаёте монстра между сессиями, для начала представьте его. Как он выглядит, что умеет, чем выделяется? Вообразите, какие истории ходят о нём и как его существование влияет на мир вокруг.

Создавая монстра на лету во время сессии, начните с описания его игрокам. Речь не только о том, как он выглядит: опишите, где он обитает, какие следы он оставил в окружении. Ваше описание будет краеугольным камнем создания монстра.

Когда понадобятся характеристики монстра, определите их с помощью вопросов ниже. Дайте ответ на каждый вопрос, основываясь на установленных фактах. Не отвечайте вслух, просто запишите ответы и соответствующие им характеристики.

Если два ответа дают одно и то же свойство, можете поднять урон или здоровье монстра сразу на 2, но не обязательно. Если же комбинация ответов снижает ОЗ или урон ниже 1, они остаются равны 1.

Когда вы закончите, у монстра часто будет лишь один ход. Если вы намерены использовать этого монстра часто, добавьте ещё парочку. Эти ходы обычно будут описывать новые способы атаки, другие использования старого способа или связь с каким-то местом мира игры.

Сокровища

Как и искатели приключений, чудовища любят собирать блестящие штуки. Когда игроки обыскивают имущество монстра (находящееся на его трупке или где-то припрятанное), опишите его состав честно.

Накопленное монстром богатство можно определить броском по таблице. Бросайте кубика урона монстра со следующими изменениями:

- *Запасливый*: бросьте кубик дважды, возьмите лучший результат
- *Далеко от дома*: добавьте хотя бы один паёк (съедобный для обладателей сходных вкусов)
- *Волиебный*: загадочный предмет, возможно, магический
- *Божественный*: символ благосклонности божества (или богов)
- *Планарный*: нечто не из этого мира
- *Властвует над другими*: добавьте +1к4 к броску
- *Древний и примечательный*: добавьте +1к4 к броску

Чтобы узнать, что нашли персонажи, бросьте кубик урона чудовища, учтите модификаторы и найдите результат в таблице:

1. Несколько монет, 2к8 или около того
2. Предмет, полезный в текущей ситуации
3. Приличная сумма монет, около 4к10
4. Небольшой предмет (драгоценный камень, произведение искусства) значимой ценности, стоимостью до 2к10х10 монет, вес 0
5. Незначительная волшебная безделушка
6. Полезная информация (в виде улики, записок и т.п.)
7. Мешок с монетами, 1к4х100 или около того, 1 вес на 100 монет
8. Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2к6х100, вес 0
9. Сундук с золотыми монетами и ценностями, вес 1, цена 3к6х100
10. Волшебный предмет или магический эффект
11. Несколько сумок с золотом на сумму около 2к4х100 монет
12. Символ власти (корона, знамя) стоимостью минимум 3к4х100 монет
13. Крупный предмет искусства ценой 4к4х100 монет, вес 1
14. Уникальный предмет, стоимостью минимум 5к4х100 монет
15. Информация для изучения нового заклинания, бросьте ещё раз
16. Портал или тайный ход (или указание к нему), бросьте ещё раз
17. Нечто, связанное с одним из персонажей, бросьте ещё раз
18. Сокровищница: 1к10х1000 монет и 1к10х10 драгоценных камней стоимостью 2к6х100 каждый

Что он делает?

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

Я создаю духа правосудия, его первый ход — «Судить живущих».

Какое из его желаний причиняет проблемы другим?

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

С инстинктом всё ясно — нести правосудие.

Как он охотится или воюет?

- Большими группами: орда, урон к6, 3 ОЗ

Дух правосудия восстал из души оскорблённого мертвеца, так что их немного. Это делает его одиночкой с к10 урона и 12 ОЗ.

- Небольшими группами, около 2–5 существ: группа, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: одиночка, урон к10, 12 ОЗ

Какого он размера?

- Меньше кошки: мелкий, рука, –2 урона
- С полурослика: небольшой, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Размером с повозку: крупный, взмах меча, удар копья, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, удар копья, +8 ОЗ, +3 урона

Поскольку при жизни он был человеком, то и после смерти он сохранил человеческий размер (свойство взмах меча).

Что служит его основной защитой?

- Ткань или плоть: броня 0
- Кожа или толстая шкура: броня 1
- Кольчуга или чешуя: броня 2
- Доспехи или кость: броня 3
- Постоянная волшебная защита: броня 4, волшебный

Никакой защиты у него нет: оружие просто проходит сквозь него, так что я пока назначу ему броню 0 и буду помнить о нематериальности.

Чем известен монстр?

(ВЫБЕРИТЕ ВСЕ ПОДХОДЯЩИЕ ПУНКТЫ)

- Несокрушимой силой: +2 урона, мощный
- Навыком в нападении: бросайте урон 2 раз и выбирайте лучший
- Навыком в обороне: +1 броня
- Искусными ударами: проникающий +1
- Сверхъестественной выдержкой: +4 ОЗ
- Обманом и хитростью: скрытное, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезной особенностью вроде жабр или крыльев: запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- Благоклонностью богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- Заклинаниями и волшебством: волшебное, запишите ход под его заклинания

Нематериальность — полезная адаптация, так что я укажу её в качестве особого свойства. Духа к жизни вернули боги, это делает его «божественным» и поднимает урон до к10+2. Бонус к ОЗ не подходит для того, что боги пытались сделать в этом случае, так что я его пропущу. Дух владеет магией, он определённо волшебный, и я даю ему ход «Заморозить касанием».

Какой у него главный способ атаки?

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание.

Выберите:

- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копья
- Оружие является мелким и слабым: уменьшите кубик урона на 1 шаг
- Оружие может резать или пробивать металл: месиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба

Я думаю, что основным видом атаки духа будет его касание, проходящее сквозь плоть и леденящее изнутри. Поскольку оно нематериально, я даю ему свойство «игнорирует броню».

КАКИЕ ИЗ ЧЕРТ НИЖЕ ОПИСЫВАЮТ ЕГО?

Выберите все подходящие.

- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность
- Стайный или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров
- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1–2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным

Дух так же умён, как и во время жизни, так что онточно разумен.

Его жизнь поддерживает не биология, так что он обладает 16 ОЗ.

И да, смерть и призраки внушают ужас. Это даёт ему свойство «пугающий», проявляющееся ходом «показать истинное лицо Смерти».

- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат

Монстры 1 — ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

АНХЕГ

Укус (урон к8+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: подкапывание

Шкура словно стальной доспех и сокрушительные гигантские жвалы — это неприятно. Желудок, полный кислоты, способной прожечь дыру в каменной стене, — ещё хуже. Плохо было бы уже, если бы они были обычного для насекомых размера, однако твари имеют наглость вырастать длиной с лошадь. Это же неестественно! Считаешь, хорошо, что они обычно обитают в одном месте? Тебе легко говорить: анхег живёт не под твоим кукурузным полем.

Инстинкт: подкапывать

- Сделать подземный подкоп
- Вырваться из земли
- Брызнуть кислотой, разъедающей плоть и железо

группа, крупный

10 ОЗ

3 броня

ВЕРЁВОЧНИК

Укус (к10+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: кожа словно камень

Причуда эволюции создала хитрого подземного хищника. Похожий на пещерное образование (обычно сталактит или сталагмит), верёвочник ждёт добычу в засаде, и когда она — будь то крыса, гоблин или невезучий герой — натывается на него, из шкуры верёвочника вырывается множество тонких хлещущих щупалец. Сто ударов в одно мгновение, и оглушённая жертва отправляется в пасть. Удивительное коварство для чудища, похожего на камень. **Инстинкт:** нападать из засады

- Запутать неосторожного
- Разоружить врага
- Жевать

одиночка, крупный,
скрытный, разумный

16 ОЗ

1 броня

ВЛАДЫКА ПАУКОВ

Жвалы (урон к8+4)

взмах меча, удар копья

одиночка, крупный,
коварный, разумный

Особые свойства: подкапывание

16 ОЗ

Боги есть даже у пауков. Сложив лапки, они шепчут молитвы, сидя в своих паутинах. **Инстинкт:** плести сети (реальные и фигуральные)

3 броня

- Опутать паутиной
- Начать воплощение замысла

ГАРГУЛЬЯ

Коготь (урон кб)

орда, скрытная,
запасливая

взмах меча

3 ОЗ

Особые свойства: крылья

2 броня

Печальная история. Стражи, созданные магами прошлого, у которых больше нет замков, которые надо охранять. Зов и миссия предков побуждает их искать себе место — обычно руины, но иногда пещеру, холм или горный утёс, — и защищать его, словно их хозяева живут внизу. Однако они славятся своим умением находить закопанные под землёй ценности. Столкнувшись с одной из этих крылатых рептилий, знайте: где-то неподалёку сокровище. Но будьте осторожны: их сложно заметить и они передвигаются стаями. **Инстинкт:** охранять

- Внезапно атаковать
- Поднять в воздух
- Скрыться среди скульптур

ГНИЛОСТНЫЙ ЧЕРВЬ

Вгрызание (урон кб-2)

орда, мелкий

рука

3 ОЗ

Особые свойства: вгрызается в плоть

0 броня

Они живут под твоей кожей. В органах. Или в глазах. Растут там, а затем прорывают себе кровавый путь наружу. Фу. **Инстинкт:** заражать

- Закопаться под кожу
- Отложить яйца
- Вырваться из заражённого существа

ГНОМ-ВОИН

Топор (урон кб)

орда,

взмах меча

организованный
7 ОЗ

Веками люди верили, что все гномы — мужчины, все — стойкие, гордые воины.

2 броня

В броне и с топорами в руках. Крепкие, бородатые, жаждущие битвы, готовые

снова и снова гнать чужаков из своих шахт и туннелей. Как же мало людям

известно о древних расах. Воины гномов — лишь авангард, отважно

исполняющий свой долг: защиту богатств гномьего царства. Заслужи их доверие,

и получишь вечных союзников. Заслужи гнев — будешь жалеть, пусть недолго.

Инстинкт: защищать

- Отбить атаку
- Позвать подкрепление

ГОБЛИН

Копьё (урон к6)

взмах меча, удар копья

Никто не знает, откуда взялись гоблины. Эльфы винят гномов, якобы выкопавших их из какой-то дыры. Гномы твердят, что гоблины — это плохие эльфята, похищенные и выросшие во мраке. Истина в том, что гоблины были и будут, даже когда падут и сотрутся из памяти все «высшие» расы. Гоблины не вымрут. Их слишком много. **Инстинкт:** размножаться

- Броситься в самоубийственную атаку
- Позвать других гоблинов
- Отступить, чтобы вернуться с целой толпой

небольшой, орда,
разумный,
организованный
3 ОЗ
1 броня

ГОБЛИН-КОЛДУН

Кислотная сфера (урон к10+1, игнорирует броню)

близко, далеко

Боги, кто обучил их магии? **Инстинкт:** черпать силу не по размерам

- Выпустить плохо понятое заклинание
- Излить волшебный хаос
- Использовать других гоблинов как живой щит

одиночка,
небольшой,
волшебный,
разумный
организованный
12 ОЗ
0 броня

ГОЛИАФ

Палица (урон к8+7)

удар копья, мощная

Они живут под землёй, потому что утратили власть над поверхностью.

Бессмертная раса могучих титанов давно оставила поля и горы, изгнанная людьми и их героями. Теперь голиафы ждут во тьме своего часа, а ярость их разгорается от жара глубоких лавовых озёр. Говорят, землетрясение — это крик рождённого голиафа. Когда-нибудь они вернут всё, что когда-то им принадлежало по праву. **Инстинкт:** отбирать

- Сотрясти землю
- Отступить, чтобы вернуться сильнее

группа, огромный,
организованный,
разумный
14 ОЗ
1 броня

ДУШИТЕЛЬ

Удушение (урон к10)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: гибкий

Некоторые считают, что душители — потомки семьи жестокого мага, заставившего близких жить под землёй. Говорят, эксперименты внушили ему страх солнца, и спустя годы он уподобился нежити, а родственники — ему. Эти чудища смахивают на людей: голова, четыре конечности, но их кожа влажная и похожа на резину, руки очень длинные, а пальцы — цепкие. Они ненавидят любую форму жизни, «воняющую» солнцем. Такую старую зависть не изжить.

Инстинкт: отвергать свет

- Держать кого-то, лишив дыхания
- Метнуть схваченное создание

одиночка, скрытный,
разумный
15 ОЗ
2 броня

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

Поглощение (урон к10+1, игнорирует броню)

рука

Особые свойства: прозрачный

Как думаете, сколько героев сказали: «Что-то этот коридор слишком чистый...» — перед смертью. Много. И всё благодаря этому прозрачному чудищу.

Гигантский кислотный пузырь, раздувающийся до размеров комнаты или коридора, царственно скользит вперёд, поглощая всё на своём пути. Он не переваривает камень и железо, поэтому их куски часто плавают в его желеобразном теле. Мерзость. **Инстинкт:** вычищать

- Заполнить кажущееся пустым пространство
- Растворить

одиночка, крупный,
скрытый, аморфный
20 ОЗ

1 броня

ЛИЧИНОЧНЫЙ КАЛЬМАР

Жевание (урон к6)

взмах меча

Особые свойства: амфибия, парализующие щупальца

Боги, создавшие эту тварь, сыграли дурную шутку над миром. Его морда покрыта жуткими щупальцами. Коснётесь — ужалят, как молния. Они парализуют и медленно жуют добычу. Не рекомендую. **Инстинкт:** есть

- Парализовать касанием

орда, небольшой
3 ОЗ

1 броня

ОГНЕННЫЙ ЖУК

Языки пламени (урон к6, игнорирует броню)

рука

Особые свойства: заполненный огнём

Scarabaeus pygmae! Удивительное существо. А как панцирь переливается в свете факела! Не подходите близко, они темпераментны. Внутренний огонь — не просто метафора. Смотрите, как я провоцирую его. Ага! Струя пламени. Не ожидали? Один такой жук, выползший из-под земли, может подпортить жизнь целой деревне. Рой? Его не просто так зовут «пожарищем огненных жуков».

Инстинкт: поджигать

- Сделать подкоп
- Вырваться из земли
- Извергнуть пламя

орда, маленький
3 ОЗ

3 броня

ОТЫЮХ

Щупальца (урон к10+3)

взмах меча, удар копья, мощный

Особые свойства: помойная лихорадка

Брачный зов отьюха — жуткий трубный звук. Что-то между дышащим слоном и упёртым грифом. Обычно отьюх валяется в грязной воде, а питается мусором. Жрёт всё, что выбросят орки, гоблины и другие обитатели пещер, и

одиночка, крупный
20 ОЗ

1 броня

вырастает весьма крупным. Подберётесь близко — берегитесь шипастых щупалец, которыми он попробует затащить вас в свою влажную, покрытую острыми зубами пасть. Если вырветесь, бегом к целителю, а то победа обернётся фиаско. **Инстинкт:** осквернять

- Заразить помойной лихорадкой
- Метнуть кого-то или что-то

ПЕЩЕРНАЯ КРЫСА

Зубы (урон к6, пробивание 1)

взмах меча, месиво

Кто в своей жизни не видел крыс? Эта — такая же, только страшнее, крупнее и вас она не боится. Может, она — родня той, что вы поймали в мышеловку или прикончили ножом в той грязной таверне в Дэрроу? Может, она ищет немного крысиной мести? **Инстинкт:** пожирать

- Кишеть
- Разорвать что-то (или кого-то) на куски

орда, маленькая

7 ОЗ

1 броня

ПЛАЩНИК

Удушение (урон к10, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: похож на плащ

Не надевай этот плащ, Гаррет. Не трогай. Ты не знаешь, где он был. Говорю тебе, не стоит. Смотри! Он шевельнулся! Я не сошёл с ума, Гаррет, он шевельнулся!

Не делай этого! Нет! Гаррет! **Инстинкт:** поглощать

- Поглотить неосторожную жертву

одиночка, скрытный

12 ОЗ

1 броня

ПУРПУРНЫЙ ЧЕРВЬ

Укус (урон к10+5)

удар копыя, мощный

Особые свойства: подкапывание

Йа-йа! Пурпурный червь! Благословенна его слизь! Мы, жалкие, шагаем километры его огромных туннелей. Мы — тени его фиолетовой славы. Лишь послушники, мы жаждем вернуться в великие объятия его усыпанной зубами пасти. Пусть он поглотит нас! Поглотит наши дома и деревни, чтобы мы воссоединились с ним! Йа! Йа! **Инстинкт:** пожирать

- Заглотить целиком
- Прокопать туннель через камни и землю

одиночка, гигантский

20 ОЗ

2 броня

ТРОГЛОДИТ

Палица (урон к8)

взмах меча

Наши давно забытые предки обитают в пещерах диких регионов мира с тех пор, как жители городов выжили их из родных мест. Эти обезьяноподобные люди

группа,

организованный

10 ОЗ

1 броня

любят сырое мясо и, за неимением ножей, рвут добытое острыми когтями и сточенными зубами. С палицами в руках они нападают на приграничные деревни превосходящим числом, чтобы захватить скот, инструменты и пленников, которых уводят в холмы. Жестокие и дико вонючие, троглодиты — старая, вымирающая раса, о которой хотелось бы забыть. **Инстинкт:** грабить цивилизованных соседей

- Ограбить и отступить
- Использовать украденное оружие или магию

ЭЛЕМЕНТАЛЬ ЗЕМЛИ

Сокрушающий удар (урон $k10+5$)

удар копыя, мощный

Особые свойства: каменный

Наш шаман говорит, что у всего в мире есть дух. У камней, деревьев, ручья. Сейчас, увидев, как земля содрогнулась под моими ногами и каменные кулаки избили моих друзей, я готов поверить ему. Тот, которого я видел, был огромен, размером с дом! Он в гневе вырвался из оползня, а его голос гремел, как лавина. Теперь я оказываю почтение духам. Заслуженное почтение. **Инстинкт:** демонстрировать силу земли

- Превратить землю в оружие
- Слиться с камнем

одиночка, огромный

27 ОЗ

4 броня

Монстры 2 — БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

БАКУНАВА

Укус (урон $k10+3$, пробивание 1)

взмах меча, удар копыя, мощный, месиво

Особые свойства: амфибия

Сестрой черепахи-дракона является могучая королева змей. Десять ярдов чешуи и мускулов. Говорят, что она пробуждается голодной, когда солнце уходит с небосвода. Её привлекает яркий свет в темноте, и, как и любая змея, Бакунава коварна. Сначала она пытается обмануть и сбить с пути, и нападёт, лишь когда не будет других вариантов. Её челюсти достаточно мощны, чтобы сломать корпус болотной лодки или раскусить стальной нагрудник. Отдай жадной змее свои сокровища, и она может оставить вас в покое. **Инстинкт:** заглатывать целиком

- Заманить жертву ложью и иллюзиями
- Бросаться на свет
- Проглотить целиком

одиночка, крупная,

разумна

16 ОЗ

2 броня

БОЛОТНЫЙ ШАТУН

Выпад (урон $k10+1$)

взмах меча, удар копыя, мощный

Особые свойства: болотная форма

одиночка, крупный,

волшебный

23 ОЗ

1 броня

Некоторые элементали появляются в священных кругах, очерченных мелом. Таких большинство. Это своего рода наука. Однако другие не одчинимаются чётко очерченным элементам огня, воздуха, воды или земли. Некоторые являются амальгамами лоз, тины и грибов. Они не думают, как человек. Их невозможно понять, как эльфа. Они просто существуют. Духи болота, бредущие по его жиже.

Инстинкт: сохранять и распространять болота

- Воззвать к болоту за помощью
- Слиться с болотом
- Собраться в новый облик

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЬ

Луч (м[2к8-2] урона)

рука

Особые свойства: состоит из света

Заблудившийся на болоте путник замечает фонарь, парящий в темноте. Символ надежды — маяк мерцающего света. Путник взывает к нему, но не слышит ответа. Огонь начинает угасать, и странник следует за ним, чавкая болотной жижей и выдыхаясь, в надежде, что идёт в безопасность. У таких историй всегда трагичный конец. Кем являются эти создания — тайна: одни считают их призраками, другие — маяками света фей. Никто не знает правду, но они жестоки — с этим согласны все. **Инстинкт:** обманывать

- Увести на ложный путь
- Осветить путь в худшее из возможных мест

одиночка,
крошечный,
волшебный
12 ОЗ
0 броня

ВАСИЛИСК

Укус (урон к10)

взмах меча

Немногим удалось увидеть василиска и выжить, чтобы рассказать об этом. Поняли? Увидеть василиска. Шутка такая. Ладно, я же понимаю, вы серьёзно спрашиваете, господа. Какие тут шутки. Василиск опасен даже без способности взглядом обращать плоть в камень. Наполовину — жаба с выпученными глазами и шестью ногами, сложенными для прыжков, наполовину — крокодил с мощными челюстями и зубами, как пилы. Покрытый прочной чешуёй. Так просто не убить. Их лучше избегать, если можете. **Инстинкт:** создавать скульптуры

- Превратить плоть в камень взглядом
- Отступить в каменный лабиринт

одиночка, накопитель
12 ОЗ
2 броня

ГИДРА

Укус (урон к10+3)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: несколько голов, умирает лишь от раны в сердце

Это чудовище напоминает бескрылого дракона, головы которого (при рождении их девять) выходят из мускулистого туловища, качаясь в воздухе извилистым

одиночка, крупная
16 ОЗ
2 броня

узором. Гидру, чешуйчатый кошмар болот, стоит бояться. У старых гидр, однако, куда больше голов: ведь каждая неудачная попытка убить гидру лишь делает её сильнее. Отрежь одну голову — и на её месте вырастет две новых. Лишь точный и сильный удар в сердце способен оборвать жизнь гидры. Ни время, ни болезнь, ничто, кроме этого. **Инстинкт:** расти

- Атаковать несколько врагов одновременно
- Регенерировать часть тела (особенно голову)

ДОППЕЛЬГАНГЕР

Кинжал (урон кб)

взмах меча

Особые свойства: изменение облика

Их естественный облик, если вам удастся его увидеть, ужасен. Словно создание, переставшее расти до того, как решило, будет ли оно эльфом, человеком или гномом. Возможно, именно так и становятся доппельгангерами — лишённые облика, формы, которую можно называть своей, они лишь ищут место, способное их принять. Возвращаясь домой из долгого пути, убедитесь, что ваши друзья — те, кем были. Они могут оказаться доппельгангерами, пока оригиналы гниют на дне колодца. Хотя, может, оно и к лучшему. Смотря какие были друзья.

Инстинкт: маскироваться

- Принять облик того, чьей плоти отведал
- Использовать личность другого ради выгоды
- Разрушить чью-то репутацию

одиночка, коварный,
разумный
12 ОЗ
0 броня

ЖАБОЛЮД

Копьё (урон кб)

взмах меча

Особые свойства: амфибия

Ква-ква-ква. Мелкие бородавчатые карлики, неудачная шутка какого-то мага или полубога. Они ходят словно люди, одеваются в награбленную ткань и проводят советы в своих жабьих деревнях. Они говорят на бурчащей пародии на язык людей и постоянно воюют со своими соседями. Они жадны и тупы, но достаточно хитры, когда надо защищаться. Говорят, что их священники — прирождённые целители. А может быть, их просто очень, очень сложно убить.

Инстинкт: воевать

- Напасть из-под воды
- Залечить раны с невероятной скоростью

орда, небольшой,
разумный
12 ОЗ
0 броня

ЗАУРОПОД

Топот (урон к10+5)

удар копья

Особые свойства: бронированная чешуя

группа, гигантский,
осторожный
18 ОЗ
4 броня

Гигантские чудовища, обитающие в местах, давным-давно забытых цивилизованными расами. Спокойные, если их не раздражать, но, если их разозлить, способные сокрушить меньших созданий с той же заботой, с какой мы давим ботинком муравьёв. Если столкнётесь с одним из них, обойдите стороной или взирайте в восхищении, но не будьте великана. **Инстинкт:** выживать

- Затоптать
- Сбить с ног
- Издать оглушающий вой

КОАТЛЬ

Луч света (к8 урона, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: крылья, нимб

Словно в ответ грязи и разложению в мире, боги даровали нам коатлей. Они как бы говорят: «Даже в самом мерзком из мест есть красота». Змеи, летящие на изумрудных крыльях, излучают мягкий свет, как солнце через витраж. Светлые, мудрые и спокойные, коатли знают о множестве вещей и видят ещё больше.

Возможно, вам удастся заключить с ними сделку в обмен на услугу. Они стремятся очистить и обелить этот мир. Жаль, что их так мало. Боги жестоки.

Инстинкт: очищать

- Вынести приговор человеку или месту
- Призвать очищающие божественные силы
- Предложить информацию взамен на услугу

орда, небольшой,
скрытный, разумный,
организованный
12 ОЗ
2 броня

КОБОЛЬД

Копьё (урон к6)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: связь с драконом

Некоторые записывают этих мелких крысоподобных людей-драконов к гоблинам и оркам, букам и хобгоблинам. Однако они куда умнее и мудрее этих созданий.

Кобольды — верные рабы драконов, которые в древние времена были хранителями знаний и помощниками колдунов. Их кланы, носящие имена вроде «Железной чешуи» или «Белого крыла», образуются вокруг хозяина-дракона, чтобы служить ему и исполнять его волю. Заметили одного кобольда — знайте: поблизости есть другие. А значит, и могучий дракон тоже где-то неподалёку.

Инстинкт: служить драконам

- Устроить ловушку
- Позвать на помощь дракона или его союзника
- Отступить и перегруппироваться

орда, разумный,
коварный
3 ОЗ
1 броня

КРОКОДИЛЛИАН

Укус (урон к8+3)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: амфибия, камуфляж

группа, крупный
10 ОЗ
2 броня

Это очень, очень большой крокодил. Серьёзно. Действительно огромный.

Инстинкт: пожирать

- Напасть на неосторожную жертву
- Сбежать в воду
- Крепко зажать что-то челюстями

Ненавижу болота. Они дурацкие, мокрые, мошкара повсюду,
и, кажется, я только что облила журавля перцовым баллончиком.
— Линдси. «Замедленное развитие»

МЕДУЗА

Когти (урон к6)

взмах меча

Особые свойства: обращающий в камень взгляд

Медузы — потомки матери с волосами-змеями, породившей их в незапамятные времена, чтобы нести её имя сквозь эпохи. Они обитают возле цивилизованных мест, заманивая неосторожных в свои пещеры обещаниями красоты или несказанных богатств. Утончённые ценители искусства, медузы собирают необычные коллекции своих жертв, испуг или экстаз которых навеки запечатлён в камне. Их гордость услаждает то, что они — последние, кого видело так много погибших. Гордые, самоуверенные и надменные, медузы по-своему ищут того же, что и многие — верных спутников на всю жизнь. **Инстинкт:**

коллекционировать

- Превратить взглядом в камень часть тела
- Привлечь внимание
- Показать пугающую внутреннюю красоту

одиночка, коварная,
разумная, накопитель
12 ОЗ
0 броня

ОГНЕННЫЙ УГОРЬ

Горячее касание (урон к6-2, игнорирует броню)

рука

Особые свойства: легковоспламеняющийся жир, подводный

Эти странные создания такого же размера, как их обычные родичи. Они столь же жестоки, но у них есть преимущество — жир, источаемый их кожей. Поэтому их так сложно отловить. Кроме того, изогнувшись особым образом, эти угри могут поджечь его, оставляя на поверхности воды лужи горящего жира, обжигающего как других хищников, так и жертв. Я слышал, что эти рыбы — неплохой компонент для огнеупорного снаряжения, но для начала их надо поймать.

Инстинкт: поджигать

- Поджечь кого-то или что-то (даже под водой)
- Пожирать горящую добычу

орда, карликовый
3 ОЗ
0 броня

ПТЕНЕЦ ДРАКОНА

Стихийное дыхание (урон к10+2)

рука, взмах меча

Особые свойства: крылья, стихийная кровь

одиночка,
небольшой,
разумный,

Что? Ты думал, что все они в милю длиной? Думал, они не бывают мельче? Конечно, птенец дракона не больше собаки и не умней обезьяны, но он всё же способен выплюнуть сгусток огня, способный расплавить броню и опрокинуть вас, визжащего от боли, в грязь. Их чешуя мягче, чем у взрослых, но всё же может отклонить не слишком точный удар меча или стрелу. Размер — это ещё не всё. **Инстинкт:** расти в силе

- Обустроить гнездо, создав основу своей силы
- Воспользоваться семейными связями
- Потребовать клятву на службу

осторожный,
накопитель
16 ОЗ
3 броня

САХЬЯГИН

Бесчисленные зубы (урон кб+4, пробивание 1)

взмах меча, мощный, месиво

Особые свойства: амфибия

Форма и хитрость людей, соединённые с голодом и бесчисленными зубами акулы. Ненасытные и полные ненависти, эти создания не остановятся, пока не сожрут всё живое. С ними нельзя договориться, ими нельзя управлять. Их голод неутолим. Они — воплощённый голод и жажда крови. Они выходят из глубин моря, чтобы разорять прибрежные города и пожирать островные деревни.

Инстинкт: проливать кровь

- Откусить конечность
- Метнуть отравленное копье
- Впасть в бешенство при виде крови

орда, разумный
3 ОЗ
2 броня

Росомаха к медведю, что тролль — к гиганту.
— Хьюги. «Три Сердца и Три Льва»

ТРОЛЛЬ

Палица (урон к10+3)

взмах меча, удар копья, мощный

Особые свойства: регенерация

Высокий. Очень высокий. Восемь-девять футов, и это когда он молод или слаб. Покрытый бородавчатой, грубой кожей. Большие зубы, волосы, как болотный мох, и длинные, грязные когти. Зелёный, серый или чёрный цвет. Они клановые и ненавидят друг друга, не говоря уже о нас. А ещё их почти невозможно убить, если с собой нет огня или кислоты. Просто отрубите конечность и смотрите — через несколько дней вместо одного тролля будет два. Это проблема. **Инстинкт:** крушить

- Отменить результаты атаки (не использующей слабость тролля, тут на ваше усмотрение)
- Метнуть кого-то или что-то

одиночка, крупный
20 ОЗ
1 броня

ЧЕРЕПАХА-ДРАКОН

Укус (урон к10+3)

удар копья

Особые свойства: амфибия, прочный панцирь

У бакунавы есть брат. Если она стремительна в гневе и жаждет золота, он медлителен и стоек. Она — нож, а он — щит. Гигантская черепаха, веками лежащая в болотной трясине, на спине которой собирается грязь, а иногда растут кусты и деревья. Иногда целый неосмотрительный клан гоблинов может возвести свои хижины и готовить ужин на панцире черепахи-дракона. Пусть его щёлкающие челюсти медленны, как ледник, они могут проделать дыру в каменной стене. Смотрите под ноги. **Инстинкт:** сопротивляться переменам

- Настоячиво двигаться вперёд
- Использовать весь свой вес
- Уничтожить здание или постройку

одиночка,
гигантский,
осторожный
20 ОЗ
4 броня

ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ

Кислотное касание (урон к10, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: желеобразный

Как убить сгусток жижи? Огромный, вязкий сгусток, который хочет растворить вас и выхлебать останки? Хороший вопрос, на который у меня нет ответа. Дайте знать, когда выясните. **Инстинкт:** растворять

- Разъесть железо, дерево или плоть
- Втечь в неприятное место: в еду, броню или желудок

одиночка, аморфный
15 ОЗ
1 броня

ЭКЕК

Когти (урон к6)

взмах меча

Особые свойства: руки-крылья

Мерзкие сморщенные люди-птицы. Когда-то — раса ангелоподобных людей, теперь они пожирают крыс, которых ловят в жиже своими когтистыми ногами и жуют их игольчатыми зубами. Они понимают языки людей и гномов, но сами мелют какой-то невнятный бред, подражая подслушанным словам с издевательским смехом. От этих тварей, похожих на человека и птицу, но не являющихся ими, мороз по коже. **Инстинкт:** нападать

- Напасть из воздуха
- Исполнить повеление более могущественного создания

орда
3 ОЗ
1 броня

ЯЩЕРОЛЮД

Копьё (урон к8)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: амфибия

Странствующий колдун как-то рассказал мне, что ящеролюды жили ещё до нас. До того, как эльфы, гномы и люди построили первые плетёные хижины,

группа, скрытный,
разумный,
организованный
6 ОЗ
2 броня

цивилизация гордых королей-ящеров правила землёй. Они жили в хрустальных дворцах и поклонялись собственным чешуйчатым богам. Может, это правда, может, и нет, но сейчас они обитают в местах, заброшенных людьми, создают орудия из вулканического стекла и совершают набеги против цивилизации. Может, они просто хотят вернуть себе то, что потеряли. **Инстинкт:** уничтожать цивилизацию

- Напасть на неосторожных
- Атаковать из-под воды

Монстры 3 — ЛЕГИОНЫ НЕЖИТИ

БАНЬШИ

Крик (урон к10)

взмах меча

Если после встречи с баньши вы лишитесь слуха, живите себе спокойно в тишине и считайте, что вам повезло. На первый взгляд, баньши похожа на призрака или странствующего духа, но в гневе она раскрывает свою смертоносную способность к звуковым атакам. А разгневать баньши легко. Жертва предательства (часто предательства любимого), она проявляет своё раздражение рёвом или криком, парализующим плоть и оглушающим чувства. Говорят, если помочь ей отомстить, она дарует великую награду. Стоит ли искать благосклонность когда-то отвергнутого духа — другой вопрос. **Инстинкт:** добиться отмщения

- Заглушить все звуки непрерывающимся криком
- Испустить клич, дробящий кости
- Исчезнуть в тумане

одиночка, волшебная,
разумная
16 ОЗ
0 броня

ВАМПИР

Сверхъестественная сила (к8+5 урон, пробивание 1)

взмах меча, мощный

Особые свойства: изменяемая форма, древний разум

Мы боимся их, потому что они влекут нас. Они так похожи на тех, кем мы желаем быть: прекрасных, страстных и могущественных. Их же манит к нам то, чего они лишены: тепло, доброта, жизнь. Но эти истерзанные души могут надеяться лишь передать своё жуткое проклятье дальше (чем и рискуют при каждом питании), и в каждом из них живёт жуткое семя его творца. Вампиры порождают вампиров. Страдание порождает страдание. Не входите во искушение, или обретёте их дар — корону теней и оковы вечной печали.

Инстинкт: манипулировать

- Очаровать
- Питаться кровью
- Отступить, чтобы снова что-то замыслить

группа, скрытный,
организованный,
разумный
10 ОЗ
2 броня

ВУРДАЛАК

Когти (к8 урон)

взмах меча, месиво, пробивание 1

Голод. Голод, голод, голод. Отчаянный, настойчивый, опустошающий желудок голод. Острые когти, чтобы рвать плоть, и зубы, чтобы крушить кость и высасывать мягкий костный мозг. Изрыгаемая ненависть и ревуший яростный гнев. Бросок вперёд на искривлённых ногах. Живая плоть, ставшая слаще от запаха страха. Пиршество. Крестьянин или рыцарь, волшебник, мудрец, принц или священник — у всех мясо приятно на вкус. **Инстинкт:** жрать

- Отгрызть часть тела
- Обрести память съеденного

группа

10 ОЗ

1 броня

ДРАКОНОКОСТ

Укус (к10+3 урона, пробивание 3)

удар копыя, месиво

Мистики и чародеи расходятся во мнениях: является ли это создание истинной нежитью или всего лишь разновидностью голема, сделанного из особо редкого и богохульного материала? Это бледное существо состоит из костей, жил и чешуи мёртвого дракона. Крылатый, но неспособный летать, подобный дракону, но лишённый огня этого благородного существа — драконокост служит своему повелителю с безумной преданностью. Их часто используют для нападения на крепости и башни других некромантов. Нужна поистине злая воля, чтобы изуродовать останки дракона таким образом. **Инстинкт:** служить

- Непреклонно атаковать

одиночка, гигантский

20 ОЗ

2 броня

ДРАУГР

Свойства: ржавый меч (к6+1 урон)

взмах меча, удар копыя

Особые свойства: ледяное касание

Близ Северных пределов мужчины и женщины в деревянных залах делятся историями о месте, куда отправляются после смерти благородно погибшие. Медовые чертоги на вершине небесной горы, где доблестные мужи ожидают последней битвы за мир. Это хорошее место. Место, куда мечтают попасть после достойной смерти. А погибшие неблагородно? Воины, павшие от яда или умершие трусами? Что ж, те медовые залы открыты не для всех. Некоторые возвращаются назад, обмороженные, искажённые и движимые ревнивой яростью, чтобы вести вечную войну не против троллей и великанов, но с городами людей, которых они когда-то знали. **Инстинкт:** отбирать у живых

- Заморозить плоть
- Воззвать к недостойным мертвецам

орда,

организованный

7 ОЗ

2 броня

Теперь они поймут, почему боятся темноты.

Поймут, почему страшатся ночи.

— Тулса Дум. «Конан-варвар»

Лич

Волшебная сила (κ10+3 урона, игнорирует броню)

близко, далеко

В самом конце, чтобы отметить твои достижения, тебе вручают свиток и драгоценный медальон. Тогда меня называли верховным магистром ограждения.

Для них, завистливых недоумков, я был стариком: слабым, морщинистым и впавшим в маразм. Ученики, на губах которых ещё молоко не обсохло, уже называли себя Новым Советом. Меня от них тошнит, или, точнее, тошнило бы, если бы я ещё был способен на это. Они сказали, что это — большая честь и меня будут помнить вечно. Будто слушаешь собственный некролог. Хотя, учитывая происшедшее, довольно уместно, не так ли? У меня ушло десять лет, чтобы овладеть ритуалами, и ещё четыре, чтобы собрать материалы, и вот плод моих трудов. Я существую. Я живу. Я увижу гибель этой эпохи и зарю следующей. Поверьте, то, что я сделаю, не доставит мне особого удовольствия, но я не могу позволить вам помешать моей работе. Когда вы встретитесь со Смертью, передайте от меня привет. **Инстинкт:** не-жить

- Применить идеальное заклинание смерти или уничтожения
- Начать ритуал или великое деяние
- Продемонстрировать приготовления или завершённый план

одиночка,
волшебный,
разумный,
осторожный,
запасливый,
искусственный
16 ОЗ
5 броня

Мохрг

Укус (κ8 урона)

взмах меча

Наказания за убийство не избежать полностью. Можно ускользнуть от слуг закона, убежать от угрызений совести и умереть толстым и счастливым в собственном особняке, но когда прегрешения замечают сами боги, удаче приходит конец и на свет появляется мохрг. Мохрг — это скелет, плоть, кожа и волосы которого истлели. Истлело всё, кроме кишок, — искажённые, узловатые внутренности всё ещё свисают с животов мохргов, держась на силе магии, и часто перекинутые, словно петля, вокруг их шей. Эти существа не способны мыслить, но они страдают. Они убивают, неся хаос, и их души не в состоянии обрести покой. Таково наказание: им — за совершённое преступление, нам — за то, что мы осмелились убивать друг друга. Боги жестоки, но боги и справедливы.

Инстинкт: нести хаос

- Впасть в бешенство
- Добавить кишки к своей коллекции

группа
10 ОЗ
0 броня

Мумия

Удар (κ10+2 урона)

взмах меча

Некоторые народы почитают мертвецов. Они не хоронят их в холодной земле и не поминают их уход. Они тратят недели, готовя священное тело к вечному отдыху. Они возводят храмы, пирамиды и огромные каменные склепы, призванные стать новым домом мертвецов. А дома эти заполняют рабами,

одиночка,
божественная,
накопитель
16 ОЗ
1 броня

животными и золотом. За Чёрными Вратами лучше жить в роскоши, верно? Так, кажется, я узнаю этот жадный взгляд! Не вздумайте соблазниться этими сокровищами! Послушайте совета, не рискуйте жизнью, ведь почитаемые мертвецы не любят, когда тревожат их покой. Воровство лишь навлечёт на вас их гнев — и не говорите, что я вас не предупреждал. **Инстинкт:** наслаждаться вечным покоем

- Проклясть врага
- Опутать врага
- Восстать снова

НОЧНОКРЫЛ

Когти (урон к6)

взмах меча

Особые свойства: крылья

Знатки искусства некромантии говорят, что термин «нежить» относится не только к тем, кто жил, умер и вернулся некое в промежуточное состояние. Это корректное название любого существа, чья сущность происходит из-за Чёрных Врат. Одним из них является ночнокрыл, и сущность его полна темного света царства Смерти. Ночнокрылы — огромные крылатые создания, словно сотканные из теней (часть напоминает летучих мышей, часть — стервятников, а часть — древних кожистых существ). Они путешествуют в хищных стаях, пикируя, чтобы ободраить плоть со скота, лошадей и невезучих крестьян, нарушивших комендантский час. Следите за ночным небом в поиске красных глаз. Слушайте, не звучит ли их визжащий зов. И молитесь всем богам, чтобы у вас нашлось укрытие, пока они летят. **Инстинкт:** охотиться

- Напасть из ночного неба
- Улететь с добычей

орда, скрытный

7 ОЗ

1 броня

ОТРОДЬЕ

Удар (к10+3 урона)

взмах меча, удар копыя, мощный

Особые свойства: множество конечностей, голов и других частей тела

Основу тела этих неповоротливых порождений чёрной магии составляют трупы, сшитые с трупами. Большая часть нежити создаётся, чтобы подчиняться — исполнять какую-либо обязанность, вроде возведения башни или несения стражи. Отродья — исключение. Последний элемент ритуала, вдыхающего огонь в их мерзкие тела, вызывает к безграничной ярости. Отродью ведома одна цель: разрывать и терзать жизнь, которой оно не может обладать. Многие последователи тёмных искусств на своей шкуре познают самый важный факт об этих гигантах — у отродья нет хозяев. **Инстинкт:** обрывать жизни

- Разорвать плоть на части
- Вывалить гнилые кишки

одиночка, крупный,

искусственный,

ужасный

20 ОЗ

1 броня

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Крушающий удар (κ10+3 урона)

взмах меча, удар копья, мощный

Большинство считает, что нежить питается плотью. Что их подобие жизни насыщается человеческим теплом, кровью и тканями. Это справедливо для большей части неразумной нежити, оживлённой с помощью чёрной магии, но не для пожирателя душ. Когда особенно подлый человек (часто интриган или жрец-отступник) умирает страшной смертью, тёмные силы могут вернуть его в мир. Пожиратель питается не плотью людей или эльфов — он поедает души. Он убивает с наслаждением, на которое способны лишь разумные существа, и, в момент гибели жертвы глубоким вдохом тонущего человека поглощает душу. Что станет с душой, съеденной таким сознанием? Никто не отваживается задать этот вопрос, страшась ответа. **Инстинкт:** поглощать души

- Проглотить или поймать душу умирающего
- Предложить сделку в обмен на пойманную душу

одиночка, крупный,
разумный,
накопитель
16 ОЗ
1 броня

ПОЛТЕРГЕЙСТ

Иссушающее касание (κ10 урона)

взмах меча

Особые свойства: нематериальный

Сама Смерть не в силах разорвать узы, связывающие некоторых людей с любимым местом. Священник, чья преданность храму куда выше, чем богу; чиновник банковской гильдии, неспособный расстаться со своей сокровищницей; пьяница и его любимая таверна — каждый из них может стать великолепным полтергейстом. Ими движет не голод, как большинством нежити, но ревность. Боязнь того, что другой может полюбить их дом так же сильно, и изгонит их. Не в силах расстаться со своими владениями, эти незримые духи скорее убьют кого-то, чем отправятся на вечный покой. **Инстинкт:** прогонять живых из места

- Обернуть место обитания против вторгшегося
- Оживить окружение

одиночка, накопитель
12 ОЗ
0 броня

Конечно, люди отдают дань уважением мёртвым. В конце концов, человек только что совершил очень личное, важное дело. Он умер.
— Харуки Мураками. «1Q84»

ПРИЗРАК

Призрачное касание (κ6 урон)

взмах меча, вытянутый

Особые свойства: нематериальный

Каждый народ рассказывает эту историю одинаково. Вы живете, любите или ненавидите, побеждаете или терпите неудачу, умираете так, как предпочли бы, — и вот вы здесь, призрачные и полные разочарования, или чего вы там полны. Некоторые люди, отважные и благородные, берут на себя долг находить

одиночка, коварный,
пугающий
16 ОЗ
0 броня

мертвецов и помогать им отправиться на заслуженный покой. Чаще всего их можно встретить в тавернах за выпивкой в попытках забыть увиденный ужас или безумно бубнящими что-то в домах для умалишённых. Смерть оставляет отметку на живых, неважно, как с ней столкнешься. **Инстинкт:** внушать ужас

- Показать ужасающую природу смерти
- Явиться в важном месте
- Предложить информацию с той стороны за свою цену

ПРИЗРАЧНЫЙ ВОЛК

Прыжок (урон кб+1, пробивание 1)

взмах меча

Особые свойства: теневая форма

Как и ночнокрыл, призрачный волк — существо, порождённое не нашим миром. Проскользнув через печати на Чёрных Вратах Смерти, эти духи принимают облик огромных гончих или тёмных волков и охотятся на живых ради развлечения. Хоть они и путешествуют в стаях, ведомых могучим вожаком, они обладают разумом, превосходящим обычный волчий. Их дикая охота часто привлекает внимание разумной нежити — личей, вампиров и им подобных — которая заключает сделку с вожаком, чтобы вместе воплощать в жизнь тёмные замыслы. Прислушайтесь к лаю гончих Смерти и молитесь, чтобы они были не по вашу душу. **Инстинкт:** охотиться

- Окружить жертву
- Призвать на помощь стаю

орда,
организованный,
разумный
7 ОЗ
1 броня

СИГБЕН

Удар хвостом (урон кб+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: порождение вампира

Вампирская гончая с хвостом, словно кнут! Эти уродливые слуги вампиров представляют собой голову крысы (или, может быть, покрытого шерстью крокодила) на двух кривых ногах, с иссохшими и бесполезными крыльями и длинным хвостом с ядовитым шипом на конце. Глупые, мстительные и пакостливые сигбены устраивают полный разгром, если их выпустить из необычных глиняных сосудов, в которых они рождаются. Такое чудовище способен полюбить лишь вампир. **Инстинкт:** ужасать

- Отравить ударом хвоста
- Исполнить приказ вампира

орда, крупный,
искусственный
11 ОЗ
2 броня

СКЕЛЕТ

Удар (урон кб)

взмах меча

Кости, кости, эти сухие кости. **Инстинкт:** подражать жизни

- Повторять то, что делал при жизни
- Учуять тепло жизни

орда
7 ОЗ
1 броня

- Собраться заново из мелких костей

ТЕНЬ

Касание тени (урон кб+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: теневая форма

Мы взываем к стихиям. Взываем к огню, вечно горящему. Взываем к воде, жизнь дарующей. Взываем к земле, твёрдо стоящей. Взываем к воздуху, вечно меняющемуся. Эти элементы мы чтим и восхваляем, но просим уйти. Стихия, которую мы призываем этой ночью, носит иное имя. Мы взываем к стихии Ночи. Тень, мы вызываем тебя! Посланец Смерти и чёрный убийца, служи нам. Прими нашу жертву и выполни наш приказ до рассвета! **Инстинкт:** затемнять

- Погасить свет
- Породить другую тень из мертвеца

орда, крупная,
волшебная,
искусственная
11 ОЗ
4 броня

Там что-то прячется. То... то, что в подвале — только начало.

Оно живёт... в этих лесах, в темноте... что-то...

что-то, вернувшееся из мёртвых.

— Эш. «Зловещие мертвецы 2»

ЗОМБИ

Укус (урон кб)

взмах меча

Порой даже в Аду становится тесно. **Инстинкт:** мозги!

- Атаковать превосходящим числом
- Перерезать пути к отступлению
- Получить силу от мертвецов, породить новых зомби

орда
11 ОЗ
1 броня

Монстры 4 — ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

БРИТВЕННЫЙ КАБАН

Бивни (урон к10; пробивание 3)

взмах меча, месиво

Бивни бритвенного кабана рвут стальные доспехи словно тряпки. Прожорливые, дикие и неудержимые, они возвышаются над своими обычными родичами.

Добыть бритвенного кабана? Сложно вообразить лучший трофей для отважного охотника. Хотя я слышал, что такой кабан сразил Короля-Пьяницу одним ударом. Считаете себя лучшим охотником, чем он? **Инстинкт:** рвать на лохмотья

- Разорвать врага на куски
- Повредить броню или оружие

одиночка
16 ОЗ
1 броня

ВОРГ

Укус (урон кб)

взмах меча

орда,
организованный

У гоблинов ворги играют ту же роль, что лошади у цивилизованных рас. На этих яростных боевых животных ездят самые отважные и опасные гоблины. Воргов находят и растят в первозданных лесах, чтобы служить гоблинам в их войнах с людьми. Без опаски можно подходить лишь к щенку, разлучённому с матерью. Если найдёте такого или убьёте мать выводка — сможете воспитать верного защитника или охотничьего пса. Но дрессируйте их как следует, ибо ворги хитры и никогда не теряют своих первобытных инстинктов. **Инстинкт:** служить

- Нести наездника в бой
- Дать наезднику преимущество

3 ОЗ
1 броня

ГРИФОН

Когти (урон к8+3)

взмах меча, удар копья, мощный

Особые свойства: крылья

На первый взгляд, грифон похож на результат очередной ошибки волшебника, вроде мантикоры или химеры. Ведь похоже, правда? Эти создания величавы как львы и горды как орлы, но уравнивают царственность и стать нерушимой верностью. Заслужить дружбу грифона — приобрести верного союзника на всю жизнь. Это истинный дар. Если вам когда-нибудь повезёт встретиться с одним из них, будьте почтительны. На мельчайшее оскорбление они готовы ответить ударами клюва и острых когтей. **Инстинкт:** служить союзникам

- Решить, является ли некто достойным
- Нести союзника в воздух
- Напасть сверху

группа, крупный,
организованный
10 ОЗ
1 броня

ДРИАДА

Сокрушающие лозы (урон м[2к8])

взмах меча

Особые свойства: растение

Она прекраснее любого мужчины и любой женщины, рождённых в цивилизованных землях. Одного взгляда на неё достаточно, чтобы влюбиться. Влюбиться глубоко и мучительно. Беда в том, что они не способны любить в ответ — во всяком случае, не обычного смертного из плоти и крови. Дриады женаты на лесе и любят только огромный дуб, который для них и дом, и отец, и святилище. Поэтому взглянувший на неё проклят. Неважно, на что вы пойдёте. Неважно, какую клятву готовы ей принести — она отвергнет вас. А если посмеете повредить её дуб, ждите не только гнев дриады, но и дюжину мужчин из соседских деревень. Их сердца горят любовью, и они готовы убить вас во сне ради одной улыбки дриады. **Инстинкт:** страстно любить природу

- Завлечь смертного
- Слиться с деревом
- Обернуть природу против врагов

одиночка, разумная,
волшебная, коварная
12 ОЗ
2 броня

КЕНТАВР

Лук (урон к6+2, пробивающий 1)

взмах меча, удар копья, близко

Особые свойства: получеловек-полуконь

Такого собрания кланов эта эпоха ещё не видела! Позови Громовые копыта и Яркие Копья. Отправь весть Белогривым и Железнобоким. Протруби в рог и мы начнём нашу встречу — мы произнесём слова и свяжем наши племена вместе. Слишком долго люди вырубали древние деревья, чтобы строить корабли. Эльфы слабы и трусливы, и дружат с этими слизняками. Очищающий огонь придёт из глубин лесов. Подними красное знамя войны! Сегодня мы нанесём обезьянам удар и вернём то, что по праву наше! **Инстинкт:** яриться

- Растоптать врага
- Сделать идеально точный выстрел
- Скакать без усталости

орда, крупный,
организованный,
разумный
11 ОЗ
1 броня

КОКАТРИС

Клюв (урон к8)

взмах меча

Особые свойства: окаменяющее касание

В первый раз видел такую тварь, сир. Родрик считал, что это могла быть курица. Бедный Родрик. Мне показалось, что это ящерица, хотя у неё был клюв и серые перья, как у курицы. Так вот, мы нашли её в лесу, в гнезде у корней дерева, куда мы ходили со свиньёй. Искали грибы, сир. Я сказал Родрику, что... Да, сир, хорошо, про птицу. Она смотрела на Родрика, и тот хотел отогнать её палкой, чтобы забрать яйца, но тварь клюнула его в руку. Ну и шустрая же! Я попытался оттащить его, но он становился всё тяжелее, пока не стал таким, как вы видите его, сир. Затвердел, как тот пёс, которого мы забыли зимой на улице два года назад. Бедный, глупый Родрик. То ведь была не птица и не ящерица, ведь так, сир? **Инстинкт:** защищать гнездо

- Вызвать медленное превращение жертвы в камень

группа, маленький,
запасливый
6 ОЗ
0 броня

ЛОЗА-УБИЙЦА

Шипы (урон к10, проникающий 1)

взмах меча, удар копья, месиво

Особые свойства: растение

Животных легко разделить на хищников и дичь. Достаточно одного взгляда на клыки и когти, светящиеся глаза или ядовитое жало, чтобы понять, кто был создан, чтобы убивать, а кто — чтобы быть убитым. Такое же деление есть в мире листьев и цветов, но не все это видят. Круги друидов леса знают об этом. Следопыт засечёт такое растение до того, как станет слишком поздно. Непосвящённые же заходят туда, куда не следует — на тропинки в густых лесах, поросшие ползучей лозой. И тогда эти голодные лозы хлестким движением цепляют и утаскивают добытое мясо в заросли. Смотри под ноги, странник.

Инстинкт: расти

- Выпустить новый росток

одиночка, скрытная,
аморфная
15 ОЗ
1 броня

- Атаковать неосторожных

ЛЮДОЕД

Палица (урон к8+5)

взмах меча, удар копья, мощный

Рассказать легенду? Когда-то в не столь уж длинной истории человеческой расы произошёл раскол. Люди, возившиеся в грязи и лишённые собственной магии, разделились на два лагеря. Одни покинули пещеры и тёмные леса, чтобы возвести первый город во славу богов. Другие же, дикий и яростный народ, отступили во тьму. И там, в глубине леса, они росли. Отвращение к своим слабым родичам дало им сил. Там, в лесах и холмах, они нашли себе тёмных богов. Теперь, спустя эпохи, они рождаются огромными, сильными и полными злобы. Мы куём сталь, они отвечают на неё своей дикостью. Мы забыли наши общие корни, но людоеды помнят. **Инстинкт:** вернуть мир во тьму прошлого

- Уничтожить что-то
- Впасть в ярость
- Взять что-то силой

группа, крупный,
разумный
10 ОЗ
1 броня

ОБОРОТЕНЬ

Укус (к10+2 урона, пробивание 1)

взмах меча, месиво

Особые свойства: уязвим к серебру

Луна красива, правда? Знаешь, она наблюдает за нами. Её прекрасные серебряные глаза смотрят на нас, пока мы спим. Она безумна — как и большинство красавиц. Будь она женщиной, я встал бы на колени и взял её в жёны. Нет, я пригласил тебя не для того, чтобы говорить о ней. Цепи? Они ради твоей безопасности. Видишь ли, я проклят. Ты, наверное, подозревала. Короли-колдуны называли «ликантропией», она передаётся укусом. Так появляются подобные мне. Нет, я не смог найти лекарства. Пожалуйста, не бойся. У тебя ведь остались стрелы, которые я дал? Серебряные. О, ты начинаешь понимать. Не плачь, сестра. Ты должна сделать это. На моих руках хватает крови. Ты должна с этим покончить. Ради меня. **Инстинкт:** сбросить личину цивилизации

- Превратиться в зверя или человека, чтобы остаться незаметным
- Атаковать изнутри
- Охотиться, как человек и зверь

одиночка, разумный
группа, крупный,
12 ОЗ
1 броня

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОРЛОВ

Когти (урон б[2к8]+1, пробивание 1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: могучие крылья

Короли и королевы орлов размером с лошадь. Даже больше. Их крик пронзает горное небо, и горе тем, кто оказался в тени их могучих крыльев. Древние маги далёкого прошлого заключили с ними договор: люди взяли себе равнины и

организованный,
разумный
10 ОЗ
1 броня

долины, оставив вершины гор орлам. Этот священный пакт нужно блюсти, или орлы вонзят в вас свои когти. Хорошо эльфам: заключившие тот договор ещё живы, и когда в земли эльфов приходит беда, владыки орлов служат им разведчиками и ездовыми животными. Они живут долго и гордо, а некоторые готовы поделиться древними тайнами — за честную плату. **Инстинкт:** править небесами

- Напасть из неба
- Поднять кого-то в воздух
- Воззвать к древним клятвам

САТИР

Рога (урон м[2к8])

взмах меча

Особые свойства: чары

Большинство обитателей древних лесов стремятся сразу же сожрать, убить или покалечить нас, но не сатиры. Они, козлоногие, танцуют на солнечных полянах под чарующую музыку свирелей из кости и серебра. Они улыбчивы и относятся к нам с дружелюбием, пока мы забавляем и развлекаем их. Но есть и обратная сторона: не многие способны таить злобу так долго, как упрямый сатир. Так что, если оскорбите их, спешите убраться подальше. **Инстинкт:** наслаждаться жизнью

- Вовлечь других в веселье волшебством
- Заставить принять дар
- Сыграть шутку с помощью иллюзий и проделок

группа, коварный,
волшебный,
запасливый
10 ОЗ
1 броня

МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС

Укус (урон к8)

взмах меча

Особые свойства: иллюзии

То их видно, то нет. Гончие, однажды принадлежавшие владыке колдунов и наделённые им иллюзорной маскировкой, сбежали в лес и начали скрещиваться с волками и дикими собаками. Их можно заметить, если повезёт, по сверкающему серебру шкур и необычному вою, похожему на плач. Их особый талант — находиться не там, где кажется, так они охотятся на дичь куда сильнее их самих. Столкнувшись со стаей мерцающих псов, можете сражаться, закрыв глаза. Будет проще, если природное зрение не сможет вас обмануть. Так волшебные чары засоряют нетронутые места мира чуждыми ему созданиями. **Инстинкт:** охотиться

- Показать там, где их нет
- Позвать стаю
- Двигаться с удивительной скоростью

группа, небольшой,
волшебный,
организованный
6 ОЗ
4 броня

СЛИЗЬ ХАОСА

Искажающее касание (урон к10, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: слизь, содержит фрагменты других планов

Барьер между нашим миром и стихийными планами — это не каменная стена, как вы, возможно, надеялись. Он куда более проницаем. Места, в которых редко бывают цивилизованные расы, могут иногда, как бы сказать, протечь. Словно трещина в дамбе, из которой вытекают фрагменты Хаоса. Иногда они стекаются, словно яйцо на сковородке, — вот где мы добываем материал для многих волшебных талисманов Гильдии. Полезно, да? Но порой они выются, и немного хлюпают, и сохраняют свой вид, превращая всё, чего касаются, в иную, незнакомую форму. Хаос порождает хаос, и хаос хочет расти. **Инстинкт:** изменять

- Изменить материал или облик
- На недолгое время стать мостом между планами

орда, карликовая,
скрытная, волшебная,
коварная, разумная
23 ОЗ
1 броня

ФЕЯ

Кинжал (урон м[2к4])

рука

Особые свойства: крылья, магия фей

Я бы классифицировал их как элементарей, если бы надоедливость можно было назвать стихией. **Инстинкт:** проказничать

- Устроить проделку, заставляющую проявиться истинную природу
- Сбить с толку чувства
- Сотворить иллюзию

одиночка, планарная,
ужасная, аморфная
3 ОЗ
0 броня

ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН

Брошенный валун (к8+3 урон)

удар копы, близко, далеко, мощный

Видели людоеда? Эти намного крупнее, злее и тупее. Надеюсь, вам понравится, когда в вас полетят коровы. **Инстинкт:** всё испортить

- Бросить тяжёлый предмет
- Сделать глупость
- Сотрясти землю

группа, гигантский,
разумный,
организованный
10 ОЗ
3 броня

ЭЛЬФ-ВОИТЕЛЬ

Меч (урон б[2к6])

взмах меча

Особые свойства: острые чувства

Как и ко всем своим занятиям, эльфы относятся к войне как к искусству. Я видел, как они сражаются, однажды. Битва за Вуаль Астрид. Да, парень, я настолько стар, так что помолчи. Дева-воительница, она была закована в броню, сверкающую, словно зимнее небо. Белые волосы сливались с её плеч, а к её копы был привязан вымпел океанской синевы. Она словно скользила между деревьями как ангел, делая выпады и окропляя наконечник кровью, от которой в прохладном воздухе исходил пар. Я никогда не чувствовал себя столь

орда,
организованный,
разумный
3 ОЗ
2 броня

незначительным. Я тренировался с каптенармусом Бэттлмора, знаешь ли. Я держал в руках меч уже тогда, когда ты, парень, ещё не появился на свет, и в тот момент я понял, что мой навык ничего не значит. Хвала богам, что эльфы тогда были на нашей стороне. В жизни не видел ничего прекрасней и страшней.

Инстинкт: стремиться к совершенству

- Атаковать уязвимое место
- Начать воплощение древних планов
- Воспользоваться преимуществом леса

ЭЛЬФ-ЗАКЛИНАТЕЛЬ

Волшебное пламя (урон к10, игнорирует броню)

близко, далеко

Особые свойства: острые чувства

Истинная эльфийская магия не похожа на заклинания людей. Человеческое волшебство — это ритуалы и формулы, обман в погоне за секретами волшебства, дающими отзвук в реальности. Люди глухи к волшебной симфонии, звучащей в лесах. Магия эльфов требует острого слуха, чтобы услышать эту мелодию, и голоса, чтобы петь, гармонизируя со звучащей мелодии. Люди подчиняют силы магии своей воле; эльфы просто трогают струны, напевая им в унисон.

Эльфийские верховные маги в чём-то стали выше любого другого эльфа. В их крови пульсирует вся магия этого мира. **Инстинкт:** выпускать силу

- Сотворить магию, требуемую природой
- Выпустить на волю стихии

одиночка,
волшебный,
разумный,
организованный
10 ОЗ
0 броня

ЭНТ

Хлещущие ветви (к10+5 урона)

удар копыя, мощный

Особые свойства: деревянный

Энт стар, высок и толст корой,

Шагает через мрак лесной.

Медлителен, но как силен!

И скоро гневается он.

Коль в лес войдёшь ты с топором:

Знай: станет энт твоим врагом.

Инстинкт: защищать природу

- Двигаться с непоколебимой силой
- Пустить корни
- Распространить древнюю магию

группа, гигантский,
разумный, аморфный
21 ОЗ
4 броня

Монстры 5 — ХИЩНЫЕ ОРДЫ

ГНОЛЛ-СЛЕДОПЫТ

Лук (урон к8)

близко, далеко

Особые свойства: острый нюх

Если один из них почуял кровь — вам не сбежать. Разве что с помощью богов или хотя бы следопытов герцога. Пустынную саванну опасно исследовать одному, и если вы упадёте и сломаете ногу, или съедите не тот кактус — лучше умереть от жажды, чем достаться гноллам. Видите ли, они предпочитают свою добычу живой: звук ломающихся костей и крики придают особую сочность их пиршеству. Отвратительные создания. Пока вы умираете, они пойдут по вашим следам. Медленно, но неустанно. Если пустынный ветер донесёт отзвук хохота, молитесь, чтобы Смерть нашла вас скорей, чем они. **Инстинкт:** охотиться на слабых

- Упорно выслеживать цель
- Напасть в минуту слабости

одиночка,
божественный,
разумный,
организованный
6 ОЗ
1 броня

ГНОЛЛ-ВОЖАК

Меч (урон 6[2к10], пробивание 1)

взмах меча

Особые свойства: острый нюх

Каждая стая выбирает вожака. Иногда по размеру — так проще всего. Чаше, однако, среди этих тощих, грязных дворняг вожаком становится не самый крупный или самый острозубый, а самый жестокий. Власть для гноллов — это готовность убить и сожрать своего брата под пристальным взглядом стаи, готовность унижить стаю, чтобы привязать её к себе. Если они так жестоки к своим родичам — представьте, как они смотрят на нас. В стае хищников овцам не место. **Инстинкт:** вести стаю

- Потребовать подчинения
- Отправить стаю на охоту

группа,
организованный,
разумный
12 ОЗ
2 броня

ГНОЛЛ-ЭМИССАР

Церемониальный кинжал (к10+2 урона)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: острый нюх

О, эмиссар! Как мило. Вы, наверное, и понятия не имели, что у гноллов есть послы? Да, даже этим блохастым гиенам иногда приходится вести себя вежливо. Нет, не с нами. И не с гномами. Эмиссар — единственный из стаи, кто напрямую общается с их истекающим слюной демоническим хозяином. Жутковато? Да. У каждого пса есть хозяин, держащий поводок. Этот гнолл слышит голос своего хозяина. Слышит и повинуется. **Инстинкт:** делиться божественным прозрением

- Передать демоническую волю
- Вызвать у стаи бешенство

одиночка,
организованный,
разумный
18 ОЗ
1 броня

ОРК-РУБАКА

Зазубренный клинок (урон к6+2, пробивание 1)

взмах меча, месиво

орда,
организованный,
разумный

Орда орков — это дикое, кроважадное и полное ненависти собрание племён. Мифы и легенды описывают источник этой ярости: проклятье демонов, уничтоженную родину, ошибку эльфийских магов... Но правда затерялась во времени. Каждый способный орк, мужчина или женщина, ребёнок и старик, приносит клятву верности вождю и владеет зазубренным клинком рубаки. Люди тренируются, чтобы сражаться и убивать — орки рождаются с этим знанием.

Инстинкт: драться

- Самозабвенно сражаться
- Упиваться уничтожением

3 ОЗ

0 броня

ОРК-БЕРСЕРК

Тесак (κ10+5 урона)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: мутант

Запятнанные нечистым ритуалом Помазания Ночной Кровью воины орды возвышаются до своего рода рыцарства. За эту честь они платят рассудком, наполовину окунаясь в безумие. Это делает берсерков величайшими в племени, однако со временем хаос проникает глубже. Редкий берсерк, проживший несколько лет после ритуала, становится жутким на вид: отращивает рога или третью руку, в которой можно зажать железный тесак — их любимое оружие.

Инстинкт: безумствовать

- Войти в ярость
- Выпустить хаос

одиночка, крупный

20 ОЗ

0 броня

ОРК-КРУШИТЕЛЬ

Молот (κ10+3 урон, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья, мощный

Прежде чем отправиться в земли орков, отважный сэр, задержитесь на минутку, послушайте историю о сире Регнусе. Регнус был, как и вы, сир, паладином Ордена: в сверкающем доспехе, с ростовым щитом. Он так им гордился, что называл себя Зеркальный Щит. Говорят, он решил спасти священника, похищенного из аббатства на границе. На пути Регнус столкнулся с отрядом орков и решил, как бывает, что они ему не чета. Битва началась, и всё шло хорошо, пока в схватку не вступил орк с молотом, который человеку не поднять. Говорят, орк был сложен как людоед или тролль, да, и одним ударом он сокрушил Регнуса вместе с его щитом. Говорят, это был не простой орк, а крушитель. Орки не могут сами ковать броню, так что, возможно, они крушат её из зависти. Хорошая тактика. Будьте осторожны. **Инстинкт:**громить

- Сокрушить броню или защиту
- Свалить могучего

одиночка, огромный,
божественный,
разумный,
организованный
16 ОЗ

0 броня

ОРК-ОДНОГЛАЗЫЙ

Причинение ран (урон κ8+2, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья, близко, далеко

одиночка, разумный,
организованный

Особые свойства: один глаз

6 ОЗ

Во имя Расколотого взора и первой жертвы Эльфийской плоти, мы вызываем к древним силам. Второй жертвой я заявляю право на тёмную магию Ночи, мою по праву! Подобно Ему, я иду к Гор-Ша-Так, железной виселице! Я вызываю к рунам! К пасмурному небу! Возьмите этот орган, отведайте плоти наших врагов и дайте то, что принадлежит мне по праву! **Инстинкт:** ненавидеть

0 броня

- Разорвать плоть божественной магией
- Забрать глаз
- Принести жертву и обрести силу

ОРК-ШАМАН

Стихийный разряд (урон к10, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья, близко, далеко

Особые свойства: сила стихий

Орки не моложе иных рас. Когда эльфы строили первые города, орки гадали по костям и вызвали к богам, живущим в камне и дереве. Они тысячелетиями затевали войны, завоевывали королевства и приводили их в упадок, когда люди ещё не вылезли из пещер, а гномы не видели света солнца. Не мудрено, что их традиции всё ещё живы. Как и в первые ночи, шаманы призывают силы мира трудиться, сражаться и защищать их народ. **Инстинкт:** поддерживать силу орков

группа,
божественный,
волшебный,
разумный,
организованный
12 ОЗ
0 броня

- Даровать защиту земли
- Даровать мощь огня
- Даровать скорость воды
- Даровать ясность воздуха

ОРК-РАБОТОРГОВЕЦ

Кнут (урон к6)

взмах меча, удар копья

По южным морям скользят корабли из кости, железа и старого дерева с красными парусами флота Орды. Орки той части света нападают на прибрежные поселения и берут в рабство рыбаков и их семьи. Говорят, на севере орки тоже проникаются ценностью бесплатного труда. Для них это почти священный долг — особенно когда к ним в руки попадают эльфы. Сложно представить судьбу хуже, чем провести жизнь рабом на орочьей галере, сгибаясь под ударами кнута.

Инстинкт: брать в плен

- Захватить в плен
- Спутать сетью
- Одурманить

орда, скрытный,
разумный,
организованный
3 ОЗ
0 броня

Они обычно выходят по ночам... Обычно.
— Ньют. «Чужие»

ОРК-ТЕНЕВОЙ ОХОТНИК

Отравленный кинжал (к10 урона, пробивание 1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: плащ тени

Орки не всегда нападают с факелами и воплями. Для последователей

Расколотого Бога отравление и убийство во тьме — священные искусства.

Встречайте, теневые охотники. Окутанные магией Ночи, они проникают в лагерь, города и храмы, и обрывают жизни их обитателей. Если вой берсерков отвлечёт вас, вы не и заметите, как орочий кинжал окажется в вашей спине.

Инстинкт: убивать в ночи

- Отравить
- Слиться с тенью
- Погрузить во тьму

одиночка, скрытный,
волшебный,
разумный
10 ОЗ
0 броня

ВЕЛИКИЙ ВОЖДЬ ОРКОВ

Железный меч Эпох (б[2к10]+2 урона)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: благословение одноглазых, благословение шаманов, божественная защита от ударов смертных

У орков есть свои вожди и главы племён. Одни захватывают власть, другие — терпят крах от вражеских интриг. Но Великий Вождь всегда один. Он один в орде благословлён одноглазыми и шаманами. Он один ступает в ногу со стихиями под властью Ночи. Он один владеет железным мечом Эпох и ведёт древнюю вражду с цивилизованными расами. Великого Вождя уважают, его приказам следуют беспрекословно. Главное, его боятся. Слава великому вождю!

Инстинкт: вести за собой

- Развязать войну
- Продемонстрировать свою силу
- Разжечь ярость племён

одиночка, разумный,
организованный
16 ОЗ
0 броня

ТРИТОН-РАЗВЕДЧИК

Трезубец (м[2к10] урона)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: подводный

Один такой попался в сети рыбацкой деревни. Похожий на человека, наполовину покрытый чешуёй. Он задохнулся на воздухе, но успел немало рассказать на ломаном, выученном на слух общем языке. Он поведал рыбакам о скором приливе. О том, что сила их подводного бога неодолимо растёт. Что империя тритонов поднимется и погрузит сушу на дно океана. Эта байка разошлась по миру, и сейчас, когда рыбаки выходят в беспокойное море, они пристально смотрят вглубь в страхе, что она была правдой. Что глубоко внизу силы наблюдают и ждут. Что грядёт прилив. **Инстинкт:** шпионить за миром на поверхности

- Открыть свои тайны

одиночка, скрытный,
разумный,
организованный
12 ОЗ
2 броня

- Ударить в слабое место

ТРИТОН-ЗАКЛИНАТЕЛЬ ГЛУБИН

Волны (урон к8+2, игнорирует броню)

близко, далеко

Особые свойства: подводный, мутант

Отчасти священник, отчасти изгнанник, заклинатель волн говорит голосом глубин. Их легко опознать по мутациям — прозрачной коже или рядом акульих зубов; свету из глаз или кончиков пальцев, манящему во тьме подводного царства. Они знают тайный язык призыва морских созданий и контроля над ними, ездят верхом на диких морских конях и читают заклятья, что облепляют борта кораблей ракушками и тянут на дно, или обращают дерево в труху. Сейчас заклинатели возвращаются в подводные города с вестью, что пророчество скоро свершится: мир людей накроет ледяной морской водой. Заклинатели говорят, владыки прислушиваются. **Инстинкт:** приблизить прилив

- Произнести заклинание воды и уничтожения
- Повелевать тварями морскими
- Открыть волю богов

группа,
божественный,
разумный,
волшебный
6 ОЗ
2 броня

ТРИТОН-ПОДВОДНИК

Гарпун (б[2к8] урона)

взмах меча, близко, далеко

Особые свойства: подводный

Тритоны по природе не воинственны. Они избегают боя, кроме случаев, когда им противостоят сахьягины, и даже тогда лишь защищаются и отступают в глубины, куда враг не последует. Но всё меняется. Когда заклинатели глубин призвали свой народ к бою, некоторые тритоны вняли зову. Этих воинов назвали подводниками. Одетые в броню из ракушек и закалённого стекла, с пиками и гарпунами в руках, они строем атакуют корабли, отошедшие слишком далеко от порта. Берегитесь знамён из водорослей на горизонте и боевого сигнала раковины. И постарайтесь держать корабли поближе к берегу. **Инстинкт:** вести войну

- Вести тритонов в бой
- Затащить под воду

группа,
организованный,
разумный
6 ОЗ
3 броня

ТРИТОН-АРИСТОКРАТ

Трезубец (урон к8)

взмах меча, близко, далеко

Особые свойства: подводный

Говорят, правящие дома тритонов избрали на заре времён: забытый в наши дни бог даровал им власть над всеми тварями морскими. Родословные тритонов тянутся сквозь эпохи, передавая власть от отца к дочери и от матери к сыну. Каждый правит своим городом как заблагорассудится — одни царят лично или с супругом, другие собирают совет из братьев и сестёр. Раньше они славились

группа,
организованный,
разумный
6 ОЗ
2 броня

мудростью, и наибольшим уважением пользовались дома спокойного нрава.

Пророчество заклинателей изменило это: от вельмож ждут силы, не благоразумия. Аристократы начали поддаваться, и многие боятся, что древняя кровь изменилась необратимо и навсегда. Прилив близко. **Инстинкт:** предводить

- Разжечь в тритонах жажду войны
- Призвать подкрепление

ФОРМИАН-РАБОЧИЙ

Укус (к6 урона)

взмах меча

Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный

Справедливо полагают, что эти существа (как все насекомые), повязаны силами Закона. Они воплощают порядок — идеально разделённое общество, где каждая личинка, юнец и взрослый знают своё место. Формиане — смесь человека и муравья (хотя, я слышал, в западной пустыне живёт их крылатый брат, похожий на ос, а в восточных лесах — формиане с огромными руками-пилами, как у богомоллов). Этот же вид формиан с прочным панцирем и упорным умом образует низшую касту. Они трудятся в муравейниках с целеустремлённой радостью, недоступной нашему пониманию. **Инстинкт:** следовать приказам

- Поднять тревогу
- Создать ценности для улья
- Ассимилировать

орда,
организованный,
осторожный
7 ОЗ
4 броня

ФОРМИАН-БРИГАДИР

Шипованный кнут (урон к8)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный

Чтобы править империей, нужны две руки: одна держит скипетр, другая — погоняет кнутом. Этот вид муравьиного народа и есть кнут, а рук у них аж четыре, и, числом один на сотню рабочих, они руководят неисчислимыми роями подчинённых, которые роют глубокие пещеры и возводят зиккураты формиан. Бригадиры возвышаются на два или три фута над своими безмозглыми сородичами и обладают более острым и жестоким умом. Обычно они игнорируют «мягкие расы» (как они нас называют), пока мы не мешаем их планам. Но если вы встанете на пути Великой Работы — привлечёте их пристальное внимание. А этого делать не стоит. **Инстинкт:** приказывать

- Приказать рабочим вступить в бой
- Пустить в ход большие числа

группа,
организованный,
разумный
6 ОЗ
3 броня

ФОРМИАН-ЦЕНТУРИОН

Шипованное копьё (урон б[2к6+2])

взмах меча, удар копья

Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный, крылья

орда,
организованный,
разумный
7 ОЗ

Они могут быть легионерами армии формиан или преторианцами королевы — в каждом улье есть множество этих опасных насекомых. От рабочих их отличает тёмный панцирь, часто со следами ударов и церемониальными отметками, и не мудрено: они — основная боевая сила формиан. Рождённые, обученные и живущие ради одной цели — битвы с врагами, они сражаются сотней клинков как одним. Пока что силы Закона не видят смысла в великой войне с человечеством, но мы знаем, каковы они в мелких стычках — обрушиваются на пограничные города, сверкая крыльями, или сыплются из песчаного кургана, чтобы зачистить только что вырытую шахту. Они не упиваются убийством, это лишь средство. **Инстинкт:** сражаться, следуя приказам

- Наступать единым фронтом
- Призвать подкрепления
- Отдать жизнь за улей

3 броня

КОРОЛЕВА ФОРМИАН

Сокрушающие жвала (урон к10+5)

удар копыя, мощный

Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобное

В сердце улья любого размера и типа живёт королева. Она огромна, её защищает стража, ей служит каждый рабочий и бригадир. У неё своя задача: умножать свой род и расширять улей. Откладывать яйца. Растить. Нам не понять образ мысли этих созданий, но известно, что они как-то общаются со своими детьми сквозь огромные расстояния, и что они начинают обучать личинок путям земли, камня и войны без единого слова, ещё когда те могут лишь извиваться. Гибель королевы повергает улей в хаос: лишившись своего монарха, формиане обращаются друг против друга в безумной ярости. **Инстинкт:** плодить формиан

- Воззвать к каждому порождённому ей формиану
- Выпустить недорощенную личинку-мутанта
- Организовать и отдать приказы

одиночка, гигантская,
разумная,
организованная,
накопитель
24 ОЗ
3 броня

Монстры 6 — БЕЗУМНЫЕ ТВОРЕНИЯ

БУЛЕТТА

Укус (урон к10+5, пробивание 3)

взмах меча, мощный

Особые свойства: подкапывание

Опытный страж каравана знает, насколько важно прислушиваться к предупреждениям разведчиков и часовых. После объявления тревоги жизнь от смерти отделяет лишь несколько секунд. На каждый сигнал — свой ответ: услышав крик «орки», доставай оружие и готовься к кровавой схватке, а «разбойники!» означает, что ещё можно договориться. Но есть один сигнал, который всегда говорит, что пришло время бросить всё и гнать во весь опор на возвышенность, погоняя кнутом свою лошадь. «Подземная акула!» **Инстинкт:** проглатывать

- Затащить добычу в неровный туннель

одиночка, гигантская,
искусственная
20 ОЗ
3 броня

- Вырваться из-под земли
- Заглотнуть целиком

ГИРАЛЛОН

Рвущие руки (урон к10+5)

удар копья, мощный

Особые свойства: несколько рук

К нему вызывает стук барабанов в джунглях. Его манят куском мяса на жертвенном камне. Его называют гираллоном — именем из языка древних королей, которые вывели это чудище. Некоторые говорят, он выше дома. Покрыт мехом цвета слоновой кости, а его клыки подобны ятаганам. Четыре руки? Шесть? Слухи сложно проверить. Каждый год какой-то исследователь отправляется в джунгли по местным деревням в поисках обезьяны, и возвращается уже другим человеком, но никогда — с трофеем. А барабаны всё гремят. **Инстинкт:** царить

- Ответить на жертвенный зов
- Изгнать из джунглей
- Бросить кого-то

одиночка, гигантский
20 ОЗ
1 броня

ГОЛЕМ ИЗ ПЛОТИ

Мелкие когти и зубы (урон кб+2)

взмах меча, мощный

Особые свойства: множество частей тела

Украденные фрагменты и части тел. Раскопки могил в поисках руки, ноги, другой головы (прошлая развалилась слишком быстро). Даже самый скромный чародей-недоучка может обойтись подручными материалами, и, с толикой творчества, создание жизни внезапно доступно не только Коллегии. Да. Мы им покажем. **Инстинкт:** жить

- Следовать приказам
- Отцепить часть тела

орда
3 ОЗ
0 броня

ДЕРРО

Кирка (урон кб)

взмах меча

Особые свойства: телепат

Многие считают, что все зловерные волшебные монстры сотворены чародеями. Что утроба каждого зловещего эксперимента — коллегии и башни магов. Но ошибки совершают и глубоко под землёй. Дерро — ошибка давно забытого алхимика гномов. Зато сами дерро всё помнят. Искажённых и полных ненависти, их легко опознать по раздутым черепам, которые распирает слишком разросшийся мозг. Они не разговаривают вслух, общаясь друг с другом мысленно, замысливая в безмолвной тишине сладчайшую месть — месть творения своим творцам. **Инстинкт:** заменить гномов

- Заполнить разум чуждыми мыслями

орда, коварный,
разумный,
организованный
3 ОЗ
2 броня

- Захватить власть над разумом зверя

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

Железные кулаки (к8+5 урона)

взмах меча, удар копья, мощный

Особые свойства: металлический

Любой големщик и механомаг в королевствах знает, что железный голем — основной продукт искусства чар. Хотя железный — неточное описание. Этих стражей изготавливают из многих металлов: стали, меди и, в редких случаях, золота. В равной мере искусство и наука, создание качественного голема — столь же уважается в королевствах труд, как возведение нового моста или строительство замка в горах. Немигающий страж и верный защитник, железный голем существует, чтобы служить, вечно следуя приказам. Любой чародей, достойный своего звания, умеет их делать. Если может позволить себе материалы. **Инстинкт:** служить

- Неумолимо следовать приказу
- Использовать встроенный инструмент или приспособление

группа, крупный,
искусственный

10 ОЗ

3 броня

КРАКЕН

Гигантские щупальца (урон к10+5)

удар копья, мощный

Особые свойства: подводный

Цефало-что? Нет, парень. Не кракен, а Кракен. Не знаю, какой чуши научили тебя в той школе, откуда ты явился, но здесь мы уважаем Ненасытного. Да, так мы уважительно называем его: Ненасытный из Бездны. Это не бог, хотя у нас есть и они. Это кальмар! Огромный кальмар с щупальцами толще бочки и глазами размером с полную луну. Ненасытный — он хитрый. Знает, когда напасть: когда ты слишком пьян, или устал, или закончилась чистая вода, вот тогда он приходит по твою душу. Нет, я ни разу его не видел. Я ведь жив, не так ли? **Инстинкт:** править океаном

- Утащить человека или корабль в водную могилу
- Опутать щупальцами

одиночка, гигантский

20 ОЗ

2 броня

КСОРН

Пасть (урон к10)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: подкапывание

Элементаль, созданный гномами для сбора мусора. На вид — как мусорное ведро с торчащими руками, скармливающими излишки камней его пасти. Ксорны пожирают камень, выделяя тепло и свет. Идеальное средство для работы в шахте или карьере. Но если один из них затеряется в канализации под городом или под основанием замка, ждите беды. Они будут жрать и жрать, пока внизу не останется провал, который обязательно приведёт к обвалу. А ксорн затем

одиночка, крупный,
искусственный

12 ОЗ

2 броня

переберётся на новое место. Спросите Буррина, сына Фьйорнвальда, изгнанника из своего клана. Спорю, он поделится историей о ксорне. **Инстинкт:** поедать

- Поглотить камень
- Выделить жар и свет

МАНТИКОРА

Жало (урон к10+1, пробивание 1)

взмах меча, удар копья, месиво

Особые свойства: крылья

Если химера — это первый шаг на пути во тьму, то мантикора — дверь, которую, однажды распахнув, никогда не закрыть. Лев, скорпион, крылья змея. Их сложно, но вполне реально поймать — это просто животные. Бесчеловечным же создание мантикоры делает финальный компонент: шипящее от ярости лицо чудища.

Неважно, молодое оно или старое, мужчины или женщины — это лицо человека, привязанного к мантикоре тёмной магией. От разума хозяина лица ничего не остаётся (может, оно и к лучшему), но эти монстры рождаются из людских страданий. Неудивительно, что они так любят убивать. **Инстинкт:** убивать

- Отравить
- Разорвать на куски

одиночка, крупная,
искусственная
16 ОЗ
3 броня

ПЕГАС

Острые копыта (урон к8)

взмах меча

Особые свойства: крылья

Не думайте, что каждое искусственное существо — это жуткое страшилище. Не все они состоят из щупалец, криков, крови и подобного. Вот, например, это благородное создание. Прелесть, правда? Восхитительный белый скакун с крыльями лебедя. Он не кажется способным летать, но летит. Эльфы по-своему чудотворцы. Пегасы даже могут размножаться — вот чистота работы эльфийской магии. Пегасы вылупляются из небольших хрустальных яиц и привязываются к своему всаднику навечно. Верьте мне — в мире ещё осталась красота.

Инстинкт: поднимать в воздух

- Подняться с наездником в воздух
- Дать наезднику преимущество

группа,
искусственный
10 ОЗ
1 броня

РАСТВОРИТЕЛЬ

Кислота (урон к10+1, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: выделяет кислоту

Всё в порядке, волшебные эксперименты — наука неточная. На каждого прекрасного пегаса приходится создание-недоделка, выглядящее не так, как задумывалось. Мы понимаем. Гибрид слона с гоблином, который казался отличной идеей. Желатиновый драконец. Просто примеры. Мы никого не осуждаем. Вообще, у нас есть нечто как раз для этого случая. Мы называем его

одиночка, крупный,
искусственный
16 ОЗ
1 броня

«растворитель». Выглядит необычно, я знаю, да и запах не лучший, однако эта штука пожирает магию, словно Свенлофф-Толстяк — свой эль. В следующий раз, когда произойдёт казус, задайте растворителю направление — и ваши проблемы улетучатся. Просто приглядывайте за ним. На прошлой неделе чёртова штука сожрала мой жезл. **Инстинкт:** переваривать

- Разъесть
- Питаться

РЖАВИЛЬЩИК

Едкое касание (урон к8, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: едкое касание

Очень характерно выглядящее существо. Вроде бы похоже на красноватого сверчка. Во всяком случае, у него длинные сверчковые ноги. Как я понимаю, они слепы — они ориентируются своими длинными пушистыми усами. Ими же и питаются, перебирая кучи металла в поиске лучших кусков. Им безразличен вид металла, даже слабое касание ржавильщика превращает любой из них в ржавые хлопья. Магия может выдержать дольше, но если ржавильщик начал есть — итог один. Одни боги знают, откуда взялись эти создания, но они настоящее проклятье, если вы цените свои вещи. **Инстинкт:** разлагать

- Обратить металл в ржавчину
- Обрести силу, отведав металла

группа,
искусственное
6 ОЗ
3 броня

СОВОМЕДВЕДЬ

Когти (урон к10)

взмах меча

Тело медведя. Перья совы. Клюв, когти и великолепное ночное зрение. Как не полюбить такое чудо? **Инстинкт:** охотиться

- Напасть из темноты

одиночка,
искусственный
12 ОЗ
2 броня

ХИМЕРА

Укус (урон к10+1)

удар копья

Химера — это хорошо известное и описанное чудище, процесс создания которого известен в подробностях. И тома гильдии магов, и знаменитые страницы «Собрания существ Куллейны» сходятся в том, что представляет собой химера. Две третьих львицы, одна треть змеи, голова козы и вся мощь магии, которую создатель способен вложить. Ритуал может отличаться, как и пара деталей — более творческие волшебники могут, например, заменить огненное дыхание кислотным. Неважно, используют ли её для охраны, как убийцу или просто как орудие хаоса, химера — это худший сорт отродья: своим существованием она бросает вызов самой природе. **Инстинкт:** исполнять приказы

- Изрыгнуть огонь

одиночка, крупная,
искусственная
16 ОЗ
1 броня

- Сбить с ног
- Отравить

ЭТТИН

Палица (урон к10+3)

взмах меча, удар копья, мощный

Особые свойства: две головы

Что может быть лучше взбешённого, тупого холмового великана? Взбешённый, тупой холмовой великан с двумя головами. Действительно, отличная идея. Пять баллов. **Инстинкт:** крушить

- Атаковать двух противников одновременно
- Защитить своего создателя

одиночка, крупный,
искусственный
16 ОЗ
1 броня

ЭФИРНЫЙ ВОР

Украденный кинжал (м[2к8] урона)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: подкапывание

Вещи пропадают. Носок, серебряная ложка, кости покойной матери. Мы виним горничную, невезение или секундную забывчивость, и жизнь продолжается. Нам не дано узнать истинную причину этих пропаж — похожую на паука тварь с человеческими руками и глазами, голубыми как глубокий эфирный план, с которого она родом. Мы никогда не увидим гнездо, которое она плетёт из серебряной астральной паутины и украденных предметов, сплетённых в безумный узор. Мы никогда не увидим, как она собирает коллекцию костей пальцев полуросликов, украденных из рук спящих. Нам везёт. **Инстинкт:** красть

- Унести что-то важное в иномирное логово
- Отступить на эфирный план
- Использовать предмет из логова
-

одиночка, коварный,
планарный
12 ОЗ
1 броня

Монстры 7 — ЧРЕВО МИРА

АБОЛЕТ

Щупальце (урон к10+3)

удар копья

Особые свойства: телепат

Глубоко под поверхностью земли, в пресноводных морях, не видевших света солнца, обитают аболеты — рыбы размером с китов со странными, покрытыми слизью щупальцами-наростами, которыми те ощупывают лишённые света берега. Им служат рабы, лишённые разума и жизненной силы мощью чуждой психики аболетов: слепые жертвы-альбиносы любой расы, которой не посчастливилось наткнуться на этих существ. Они плетут заговоры друг против друга там, в глубине, а тем временем их верные слуги копают вверх, к

группа, разумный,
гигантский
18 ОЗ
1 броня

поверхности. Когда-нибудь они её достигнут. А пока аболеты грезят и направляют силы своих бледных прислужников. **Инстинкт:** повелевать

- Вторгнуться в разум
- Обернуть прислужников против врагов
- Начать воплощение замысла

АПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ДРАКОН

Укус (6[2к12]+9 урона, пробивание 4)

удар копья, мощный, месиво

Особые свойства: металлическая чешуя в дюйм толщиной, крылья, сверхъестественное знание

Конец всего наступит в пламени, пожирающем деревья, землю и сам воздух. Оно пролётит на равнины и горы не из-за изнанки мира, но изнутри его.

Порождённый чревом глубочайшей земли, восстанет Дракон, которому суждено уничтожить мир. После его пришествия всё сущее станет прахом и желчью, а весь свет — безжизненной, тлеющей оболочкой бывшего, дрейфующей по планарному пространству. Говорят, что поклоняться Апокалиптическому Дракону — значит познать безумие. Говорят, что полюбить его — значит познать забвение. Пробуждение грядёт. **Инстинкт:** уничтожить мир

- Начать природную катастрофу
- Выдохнуть стихии
- Действовать с совершенным предвидением

одиночка,
гигантский,
волшебный,
божественный
26 ОЗ

5 броня

ПОРОЖДЕНИЕ ХАОСА

Хаотическое касание (урон к10)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: форма хаоса

Изгнанный из города сектант находит пристанище в сёлах и деревнях.

Обнаруженный там, он убегает в холмы и выскребает символы веры на пещерных стенах. Найденный снова и загнанный ножом и факелом в глубины, он пробирается всё ниже и ниже, пока, в глубочайших местах, он не сбивается с пути. Сначала он забывает своё имя. Потом он забывает свой облик. Боги хаоса, почитаемые им, благословляют его новую форму. **Инстинкт:** подрывать существующий порядок

- Переписать реальность
- Выпустить хаос из заточения

одиночка, аморфный
19 ОЗ

1 броня

ЧУУЛ

Когти (урон к8+1, пробивание 3)

взмах меча, удар копья, месиво

Особые свойства: амфибия

группа, крупный,
осторожный
10 ОЗ

4 броня

Ваш худший кошмар о морепродуктах, воплотившийся в жизнь: жестокая разновидность получеловека-полурака, проклятая примитивным разумом и одарённая парой острых, словно бритва, клешней. В вонючих водах пещер скрываются необычные чудища, давно забытые, и чуул — одно из них. Если столкнётесь с ним, ваша лучшая защита — тяжёлая палица, чтобы разбить панцирь, и, может быть, немного чесночного масла. Ммм. **Инстинкт:** разрезать

- Раскусить что-то на две части могучими клешнями
- Отступить в воду

ГЛУБИННЫЙ ЭЛЬФ-УБИЙЦА

Отравленный клинок (урон к8, пробивание 1)

взмах меча

Всё началось сложно, не как в войнах из-за религии или земли. К великому расколу среди эльфов привёл не спор двух королей. Причиной была печаль. Угасание мира, вызванное низшими расами. Слава всего, что было создано эльфами, пошла трещинами, как стекло, и тогда одни решили отдалиться от мира: сломленные печалью, эльфы отвернулись от гномов и людей. Однако нашлись и те, кого одолело иное чувство, неведомое ранее эльфам. Злоба. Она переполнила их, исказила, и они обратились против своих слабых родичей. После великого исхода под землю некоторым удалось выжить. Часть всё ещё прячется среди нас со смазанными паучьим ядом клинками, неся причудливое наказание — эльфийскую месть. **Инстинкт:** ненавидеть расы поверхности

- Отравить
- Выпустить древнее заклинание
- Позвать подмогу

группа, разумный,
организованный
6 ОЗ
1 броня

ГЛУБИННЫЙ ЭЛЬФ — МАСТЕР КЛИНКА

Шипованный клинок (б[2к8]+2 урона, пробивание 1)

взмах меча

Глубинные эльфы потеряли сладость и спокойное миролюбие своих светлых родичей давным-давно, но они не утратили своей ловкости. Они передвигаются со скоростью и красотой, которая заставила бы заплакать любого воина. Они тренировались во тьме. Их фехтовальное искусство пропитано жестокостью, которой дали волю. На смену сверкающим копьям эльфийских воинов поверхности пришли шипованные клинки и кнуты. Мастера меча кланов глубинных эльфов стремятся не просто убить, но заставить врага страдать каждой своей атакой. Их монетой стали ненависть и боль. **Инстинкт:** наказывать неверных

- Причинить невероятную боль
- Воспользоваться преимуществом темноты

одиночка,
божественный,
разумный,
организованный
6 ОЗ
2 броня

ГЛУБИННЫЙ ЭЛЬФ-СВЯЩЕННИК

Кара (урон к10+2)

взмах меча, удар копья

группа, разумный,
организованный
14 ОЗ

Особые свойства: божественная связь

0 броня

Духи деревьев и леди солнца находятся далеко, далеко от пристанища глубинных эльфов под землёй. Но они нашли новых богов, ожидающих возвращения своих чад. Божеств пауков, грибных лесов и чудовищ, перешёпывающихся в запретных пещерах. Глубинные эльфы, тесно связанные с окружающим миром, внимали своим новым богам, обрета новый источник силы. Ненависть, воззвавшая к ненависти, связала их мрачным союзом. Даже среди этой злобной братии нашлось место верности. **Инстинкт:** нести возмездие богов

- Сплести заклинание ненависти и злобы
- Воодушевить глубинных эльфов
- Передать знания богов

ДРАКОН

Укус (6[2к12]+5 урона, пробивание 4)

удар копья, месиво

одиночка, крупный

16 ОЗ

Особые свойства: стихийная кровь, крылья

5 броня

Они — величайшее и самое жуткое из того, что может предложить этот мир.

Инстинкт: царить

- Подчинить стихию своей воле
- Потребовать дань
- Действовать с презрением

СЕРЫЙ РВАЧ

Разрывающие когти (урон к10+3)

взмах меча, удар копья, мощный

Сам по себе рвач является силой полного уничтожения. Гигантская кожистая тварь с пастью несокрушимых зубов и столь же острыми когтями, рвач наслаждается лишь разрыванием всего на куски: камень, плоть или сталь — не имеет значения. Однако серый рвач редко встречается в одиночку. Они привязываются к другим созданиям: некоторые — при рождении, некоторые — уже будучи взрослыми. Серый рвач будет идти за тем, к кому привязался, по пятам, принося им подношения мяса и защищая по ночам. Найти свободного рвача — значит обеспечить себе гарантированное богатство. Конечно, если ты сможешь выжить, чтобы его продать. **Инстинкт:** служить

орда, разумный,
организованный,
накопитель

16 ОЗ

1 броня

- Разорвать на куски

МАГМИН

Раскалённый молот (к6+2 урон)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: огненная кровь

Внешне похожие на гномов и столь же трудолюбивые, магмины — одни из глубочайших обитателей подземелий. Они живут в городах из латуни и обсидиана, возведённых возле расплавленного ядра планеты, и посвящают свою жизнь ремеслу, особенно ремеслу огня и связанным с ним магическим

одиночка,
гигантский, ужасный,
осторожный,
накопитель
7 ОЗ
4 броня

предметам. Угрюмые и загадочные, они нечасто снисходят до разговора с гостями у своих ворот, даже если те нашли способ выжить в адской жаре. При этом больше всего на свете они ценят искусно сделанный предмет, а стать учеником кузнеца магминов — значит овладеть тайнами, неизвестными кузнецам с поверхности. Как и многое другое, визит к магминам — опасная игра с высокими ставками. **Инстинкт:** творить

- Предложить сделку или обмен
- Нанести удар огнём или магией
- Предоставить необходимый предмет за оплату

МИНОТАВР

Топор (урон к10+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: безошибочное чувство направления

Голова человека, тело быка. Нет, подождите, я всё перепутал. Голова быка и тело человека. Иногда подковы? Так ли это? Я помню, что прошлый король говорил что-то про лабиринт? Чёрт возьми! Знаете, я не могу думать под таким давлением. Что это было?! Боги, кажется, он приближается... **Инстинкт:**

заточать

- Запутать
- Заставить заблудиться

одиночка, разумная,
организованная,
волшебная,
накопитель
16 ОЗ
1 броня

НАГА

Укус (урон к10)

взмах меча, удар копья

Амбициозные и территориальные прежде всего, наги редко обходятся без отлично организованного и коварного культа последователей. Вы заметите их следы во многих горных селениях: змеиный знак, начертанный на стене таверны, или сожжённая до основания местная церковь. Пропажи людей в шахтах. Мужчины и женщины, носящие знак змея. В сердце всего этого находится нага: существо древней расы, павшей в забвение, но всё ещё гордо держащее человеческую голову над свернувшимся в кольца змеиным телом. Существует множество разновидностей этих существ, различающиеся своим происхождением и назначением, но все они — коварные интриганы и волшебники, с мощью которых стоит считаться. **Инстинкт:** возглавлять

- Отправить последователя на смерть
- Использовать магию древних
- Предложить сделку или договор

одиночка, крупный
12 ОЗ
2 броня

САЛАМАНДРА

Огненное копье (б[2к6]+3 урона)

взмах меча, удар копья, близко

орда, крупный,
разумный,

Особые свойства: подкоп

Раскопки обнаружили то, что в отчётах назвали базальтовыми вратами. Чёрный камень, покрытый расплавленными рунами. Когда его выкопали, маги объявили его неактивным, но дальнейшие сведения показали, что это они ошиблись.

Пропала вся экспедиция. Когда мы прибыли, ворота сияли. Их свет заполнял всю пещеру. Уже со входа мы видели, что всё пространство заполнено этими созданиями — подобными людям с красной и оранжевой кожей. Высокими, словно людоеды, но со змеиными хвостами вместо ног. Они были одеты, к тому же некоторые — в броню из чёрного стекла. Я хотел отступить, но сержант не слушал. Вы уже прочли о том, что произошло дальше, сир. Я знаю, что я единственный, кому удалось выжить, но мои слова истинны: врата открыты. И это только начало! **Инстинкт:** пожирать в пламени

- Призвать стихийное пламя
- Растопить ложь

организованный,
планарный
7 ОЗ
3 броня

Монстры 8 — ПЛАНАРНЫЕ СИЛЫ

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Обжигающий укус (к8 урон)

взмах меча

Особые свойства: теневая шкура

Когда должник не платит, а кредитор теряет терпение, он шлёт кого-то вдогонку. Думаете, внизу дела обстоят иначе? Коллекторы ада — это воющая стая теней, пламени и когтей, ведомая звуком охотничьего рога. Они не остановятся. От них не убежать. **Инстинкт:** преследовать

- Преследовать, невзирая на преграды
- Выдохнуть пламя
- Призвать силы Ада к своей цели

группа, планарная,
организованная
10 ОЗ
1 броня

АНГЕЛ

Огненный меч (б[2к10]+4, игнорирует броню)

взмах меча

Особые свойства: крылья

И было сказано, что небеса разверзлись, и ангел предстал перед Аврааль в виде её перворождённой дочери, прекрасной, с эбеновой кожей и золотыми очами, и застнала Аврааль, узрев сие. «Не бойся,» — повелел ангел. — «Ступай в селения, что грезились тебе волею моей, и покажи им слово, что начертал я на душе твоей». Аврааль, заливаясь слезами, согласилась свершить это. И взяла она скрижали и меч, и пошла в селения, и жажда крови была на устах её, ибо словом, что начертал ангел на душе Аврааль, было «Убить». **Инстинкт:** провозглашать волю богов

- Принести видение или пророчество
- Побудить смертных к действию
- Разоблачить грех и несправедливость

одиночка, пугающий,
божественный,
разумный,
организованный
18 ОЗ
4 броня

БЕС

Огненный плевок (урон к6, игнорирует броню)

взмах меча, близко, далеко

Эти мелкие демоны-лазутчики часто становятся первыми слугами начинающих чернокнижников. Они, как паразиты, плодятся в тайных обществах магов, пьют зелья, пока за ними никто не смотрит, и гоняют слуг и питомцев маленькими вилами. К счастью, подчинить или изгнать эту пародию на истинных демонов несложно. **Инстинкт:** пакостничать

- Передать весточку в Ад
- Проказничать

Эти людишки наскучили мне.
— Зод. Супермэн 2

орда, планарный,
организованный,
разумный
7 ОЗ
1 броня

ДЖИНН

Пламя (урон к8+1, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: состоит из огня

Прекрати тереть лампу, глупец. И где ты вычитал этот бред, будто она исполнит твои желания? Я привёл тебя сюда, чтобы показать суть. Взгляни на эту фреску. На ней древний город. Настоящий. Он назывался Маджилис, и был возведён из меди духами. Им служили големы и человеческие наложницы, и, говорят, в те дни ты, и правда, мог обменять год жизни на услугу джинна. Мы здесь не ради сокровищ, глупец. Мы здесь, чтобы учиться. Джинны всё ещё посещают эти места. Чтобы знать, как себя вести, надо понять их прошлое. Они сильны, горды и капризны, и ты должен понимать их, если надеешься пережить призыв. А сейчас передай мне лампу и мы зажжём её: уже темнеет, а эти руины опасны по ночам. **Инстинкт:** гореть вечно

- Даровать могущество за соответствующую плату
- Призвать на помощь силы Медного города

группа, крупный,
волшебный
14 ОЗ
4 броня

ИСКУСИТЕЛЬ

Спрятанный кинжал (м2к8 урона)

взмах меча

Конечно же, друг мой, ты знаешь, ради чего я здесь. Ты знаешь, кто я. Ты произнёс слова, пролил кровь, смог соблюсти инструкции почти до буквы. Почти. Твоё произношение хромает, но это ожидаемо. Я пришёл, чтобы дать тебе всё, о чём ты мечтал, друг мой. Слава, любовь, деньги? Всё это мелочи, когда в твоём распоряжении есть вся сокровищница Ада. Сотри шок с лица — ты отлично знал, на что шёл. У тебя есть одна ценность, которую мы жаждем. Пообещай её нам, и, поверь мне, весь мир склонится перед твоими ногами.

Инстинкт: торговаться

- Предложить сделку с печальными последствиями
- Найти что-нибудь на обмен в адских сокровищницах

одиночка, коварный,
планарный,
запасливый
12 ОЗ
0 броня

- Продемонстрировать могущество

КВАЗИТ

Адское оружие (к6 урон)

взмах меча

Особые свойства: изменяемый облик

Бес, но с толикой честолюбия. Квазиты — рядовые демонических легионов, вооружённые когтями, клыками или крыльями, или хоть чем-то, дающим малейшее превосходство над адскими сородичами. Чернокнижники часто подчиняют их для переноски тяжестей, строительства мостов или охраны башен. Квазит способен принимать множество обликов, одинаково неприятных.

Инстинкт: служить

- Атаковать с самозабвением
- Причинять боль

орда, планарный

7 ОЗ

2 броня

ШИПАСТЫЙ ДЬЯВОЛ

Шипы (к10+3 урон, пробивание 3)

взмах меча, удар копья, месиво

Особые свойства: шипастый

Существуют тысячи разновидностей демонов, если не больше. Одни встречаются часто, другие уникальны. Каждый раз, когда инквизиторы встречают новую, её заносят в Кодекс Мучителей. Знание расходится по аббатствам в надежде, что ужасы подобного вида больше не найдут пути в мир. Шипастый дьявол давно известен братьям и сёстрам инквизиции. Он появляется в местах великой резни или в результате ошибки призывающего. Этот демон, покрытый острыми колючками, упивается льющей кровью, насаживая своих жертв целиком или по частям на свои шипы. Жесток, но, помимо резни, не на многое способен. Низкий приоритет инквизиции. **Инстинкт:** терзать плоть и проливать кровь

- Пронзить врага
- Убивать без разбора

одиночка, крупный,

планарный,

пугающий

16 ОЗ

3 броня

КОШМАР

Копыта (урон к6+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: тень и пламя

Кони этого табуна берут начало от сделки, заключённой в дни, когда Выжженные степи ещё были заселены. По ним странствовали кочевники, как говорят, рождавшиеся в седле. Один из них, чтобы возвыситься над собратьями, заключил договор с низшей силой, отдав своих лучших лошадей. Конечно, он обрёл власть — но чего стоит тысячелетняя империя, когда жизнь человека так коротка? Сейчас отродья бездны восседают на лучших конях, виданных миром. Лоснящиеся бока и гривы из пламени: вот каковы скакуны Ада. **Инстинкт:** мчаться во весь опор

- Окутать наездника адским пламенем

орда, крупный,

волшебный,

ужасный, планарный

7 ОЗ

4 броня

- Отогнать противника

ЛЯРВА

Слизь (м[2к4] урона)

взмах меча

Узревшие Нижние Планы в видениях и сохранившие рассудок говорят о бесчисленных массах этих несчастных мучеников. Личинки с лицами мужчин и женщин, плачущие о спасении среди адского пекла. Иногда их можно выманить через разрыв в планарной ткани, и они врываются в наш мир, извиваясь от боли. Оказавшись здесь, всю свою мимолётную жизнь они распространяют несчастья и болезни, после чего гибнут, оставляя лишь кровавую жижу. Неплохо мотивирует творить добро при жизни, не так ли? **Инстинкт:** страдать

- Переполнить отчаянием
- Умолять о милосердии
- Привлечь внимание зла

орда, планарный,
коварный, разумный
10 ОЗ
0 броня

НЕИЗБЕЖНЫЙ

Молот (урон к10+1)

взмах меча, удар копья

Особые свойства: состоит из порядка

У всего в мире есть свой конец. Даже реальность кровотоцит от разрезов клинка энтропии. На грани самого Времени стоят неизбежные. Массивные, могучие и словно сотканые из звёздной материи, неизбежные вмешиваются, лишь когда магия или катастрофы нарушают полотно судьбы. Если какой гордец бросает вызов законам реальности, неизбежный вступает в игру, чтобы восстановить ход событий. Говорят, что непоколебимые, почти неуязвимые к ударам смертных и абсолютно непостижимые неизбежные — это всё, что останется от вселенной, когда долгая нить времени придёт к концу. **Инстинкт:** хранить порядок

- Оборвать заклинание или эффект
- Навязать закон, людской или естественный
- Показать отблеск судьбы

группа, крупный,
волшебный,
осторожный,
аморфный,
планарный
21 ОЗ
5 броня

ДЕЙМОН СЛОВА

Инстинкт: распространять своё слово

Вся магия смертных: заклинания, молитвы, формулы, песни — это просто слова.

Буквы, слова, предложения и синтаксис слагаются в язык, которым можно выразить целый мир. Словами мы можем заставить плакать или восхвалять, можем рисовать картины и доносить сокровенные желания богам.

Неудивительно, что в этой силе заключено намерение. Что каждое произнесённое нами слово, наделённое смыслом и чувствами, может породить своего рода неосознанный призыв. Демоны, появляющиеся, чтобы служить особому слову, призываются случайно, появляются неожиданно и существуют недолго. Да, они капризны, непредсказуемы и опасны — но демоны некоторых слов могут быть чрезвычайно полезны.

одиночка,
планарный,
волшебный

- Применить заклинание, связанное со своим словом
- Привнести своё слово в изобилии

ТАРРАСКА

Особые свойства: абсолютная неуязвимость

одиночка, гигантская,
планарная

Тарраска. Непобедимое титаническое чудище, пожиратель городов, заглатывающая рыцарей, лошадей и корабли целиком. Создание, не виданное в эту эпоху, но являющееся героем множества легенд. Сквозь каждую из них красной нитью проходит один факт: тарраску невозможно убить. Ни один клинок не способен пробить её прочный панцирь, и ни одно заклинание не способно преодолеть щит, которым она обладает. Те же легенды говорят, что лишь воля чистой души способна вновь погрузить её в сон, однако мы можем лишь молиться, чтобы нам никогда не довелось узнать, что это значит и где, во имя богов, можно её найти. Тарраска спит. Где-то на окраинах границы миров, она спит. Пока. **Инстинкт:** пожирать

- Заглотнуть целиком человека, отряд или место
- Изрыгнуть остаток давным-давно проглоченного места

ЦЕПНОЙ ДЬЯВОЛ

Удушение (урон к10, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья

Думаете, фраза «затащить в ад» — это образное выражение? К несчастью, в отношении цепного дьявола она буквальна. Он предстаёт перед каждой новой жертвой в новом облики, но цель у дьявола всегда одинаковая — спеленать жертву витками своих цепей и уволочь её для истязаний. Иногда он принимает облик человекоподобной массы крючьев, цепей из разнообразных звеньев и ржавого железа. Иногда он выглядит, как мяч из сплетения верёвок, водорослей, или перепутанных окровавленных простыней. Итог один. **Инстинкт:** захватывать

одиночка, планарный
12 ОЗ
3 броня

- Захватить в плен
- Вернуться туда, откуда пришёл
- Пытать с упоением

ЭЛЕМЕНТАЛЬ КОНЦЕПЦИИ

Особые свойства: идеализированная форма

Иные миры не столь буквальны, как наш. В стихийном Хаосе существуют проявления более загадочных материй, чем воздух и вода. Там реки времени бьются о берега кристаллизованного страха. Мрачные бури кошмаров нарушают спокойствие освещённого смехом неба. Иногда духов этих мест можно привлечь и в наш мир, хотя они бесконечно менее предсказуемы и понятны, чем обычные огненные или земляные элементали. Куда легче и ошибиться — можно призывать элементаль богатства и обнаружить, что на зов пришёл элементаль убийства. **Инстинкт:** совершенствовать свою концепцию

одиночка, коварный,
планарный,
аморфный

- Воплотить в жизнь концепцию в чистейшем виде

Монстры 9 — ЖИТЕЛИ КОРОЛЕВСТВ

АВАНТЮРИСТ

Меч (урон кб)

взмах меча

Особые свойства: неисчерпаемый энтузиазм

Отбросы, вот они кто. Отряд вооружённых людей вальяжно вваливается в город, потрясая магией и мускулами, которых наверняка хватит, чтобы переломать всё в округе. Тащат золото мешками, с которых ещё стекает кровь бедняги, убитого ради добычи. По мне так это ходячее экономическое фиаско, подтачивающее шаткое равновесие. Опасные, непредсказуемые бродяги и убийцы. Как, ты один из них? Беру свои слова назад. **Инстинкт:** искать приключения или умереть в попытке

- Ввязаться в безрассудную затею
- Действовать импульсивно
- Поделиться рассказом о прошлых подвигах

орда, разумный

3 ОЗ

1 броня

АРИСТОКРАТ

Может, их положение дано свыше? И поэтому их власть и золото переходят наследникам? Или это уловка магии крови. Пока крестьянин утирает пот с лица, аристократ облачён в лучшее, что можно купить за деньги. Говорят, каждому своя ноша, только одни всю жизнь таскают камни, а другие — свой вес в золоте. Такова жизнь. **Инстинкт:** править

- Отдать приказ
- Предложить награду

БУНТОВЩИК

Топор (кб урона)

взмах меча

В сельской местности их бы осудили, изгнали или убили, но в городах полно укромных уголков. Они прячутся по сырым подвалам, согнувшись над картами, и строят планы по свержению гнилой системы. Словно крысы, они подтачивают основы порядка, чтобы заменить его новым или обрушить целиком. Грань между переменами и анархией тонка. Пока одни пытаются идти по ней, другие мечтают сжечь всё в пламени революции. Средства бунтовщика — маскировка, кинжал во тьме или брошенный факел. Клеймо анархиста страшит знать, а причина страха — эти мужчины и женщины. **Инстинкт:** нарушать порядок

- Умереть во имя идеи
- Вдохновить других

орда, разумный,

организованный

3 ОЗ

1 броня

ВОР-ПОЛУРОСЛИК

Кинжал (м[2к8] урона)

взмах меча

одиночка,

небольшой,

С одной стороны, глупо судить о людях по тому, что они хорошо умеют. С другой стороны, вещи надо называть своими именами, не так ли? Хотя, может быть, добрые, спокойные и милые полурослики достаточно умны, чтобы не менять свои уютные норы на трущобы и таверны мира людей. Возможно, они хотят срезать твой кошелек за то, что ты обозвал их полуросликами: эта кличка нравится не всем. Или они мошенничают, изображая просящего подаяние ребёнка, — и высокомерие не даёт тебе заметить разницу, пока не окажется слишком поздно. Это неважно. Они смоются с твоим кошельком ещё до того, как ты поймёшь, что сам виноват. **Инстинкт:** прожить жизнь в украденной роскоши

- Украсть
- Изобразить дружелюбие

разумный, скрытный,
коварный
12 ОЗ
1 броня

ЗНАХАРЬ

Не только странствующие мудрецы, таящиеся в склепах некроманты и колдуны из древних родов владеют тайными искусствами. Обычные старики и старухи бывают достаточно хитры, чтобы овладеть парочкой трюков. Погоня за знаниями, может, и сделала их слегка сумасбродными, но если вам нужно снять проклятье или доказать любовь, вполне возможно, знахарь поможет. Если найдёте его прогнившую хижину на болоте и заплатите назначенную цену.

Инстинкт: учиться

- Применить почти подходящее заклинание за оплату
- Заключить сделку за пределами своих способностей

волшебный

КОРОЛЬ РАЗБОЙНИКОВ

Верный нож (6[2к10] урона)

взмах меча

Лучше править в Аду, чем прислуживать на Небесах, верно? **Инстинкт:**

предводить

- Выдвинуть требование
- Вымогать
- Свергнуть власть

одиночка, разумный,
организованный
12 ОЗ
1 броня

КРЕСТЬЯНИН

Покрытый грязью, угнетённый, в самом низу великой лестницы бытия. Мы все стоим на плечах тех, кто выращивает еду в полях. У одного крестьянина дела могут идти лучше, чем у другого, но ни тот, ни другой в жизни не увидит даже одной золотой монеты. По ночам они мечтают, как однажды сразятся с драконом и спасут принцессу. Не делайте вид, что не были одним из них, авантюрист, до того как потеряли последние остатки здравого смысла. **Инстинкт:** сводить концы с концами

- Умолять о помощи
- Предложить простую награду и благодарность

ОХОТНИК

Потрёпанный лук (урон кб)

близко, далеко

Леса служат домом не только для рогатых и чешуйчатых чудищ. Там живут и люди — те, кто чувствует в воздухе запах крови и одевается в шкуры своей добычи. С верным ли луком, купленным во время редкой вылазки в город, или самодельным ножом из кости и жил в руках, у них куда больше общего со зверьми, которых они выслеживают и добывают, чем с жителями городов и деревень. **Инстинкт:** выживать

- Принести новости из глуши
- Убить чудовище

группа, разумный

6 ОЗ

1 броня

ПЕРВОСВЯЩЕННИК

К первосвященникам и аббатиссам относятся с благоговением. Воздают ли они дань Уртухаку, богу мечей, или шепчут тихие молитвы Намии, любимой дочери мира, им ведомо такое, о чём нам никогда не узнать. Боги говорят с ними так же, как с вами — торговец на рынке. Поэтому когда хранители-тайны-и-многое-ведающие идут по улице в своих блестящих одеждах, мы держимся на почтительной дистанции. **Инстинкт:** предводить

- Установить божественный закон
- Открыть небесные тайны
- Поручить богоугодное дело

ПОСЛУШНИК

Не каждому дано стать первосвященником. Не всякий достоин держать в руках Белый Шпиль. Так что я драю пол. Хтоническому вседержителю не нравятся грязные полы, так? Говорили, что служба — это просветление и чудеса. Ерунда. Это колени в царапинах и мозоли на ладонях. И почему я не пошёл в странствующие священники? **Инстинкт:** преданно служить

- Следовать догмату
- Предложить награду на небесах за дела в этом мире

РЫЦАРЬ

Меч (б[2к10] урона)

взмах меча

Какой мальчишка, оказавшись на великом турнире, не налегает на перила, ослеплённый отражающимся от сверкающих доспехов светом, и не мечтает сам оказаться закованным в сталь, чтобы ехать верхом во имя короля и королевы? Какой крестьянский юноша с одной буханкой хлеба и хромой кобылой за душой не мечтает променять их на копьё и знамя? Рыцарь может быть святым воином, верным клинком или даже злодеем, но для тех, кто обращает на него взор, он всегда будет символом. Рыцарь — звучит гордо. **Инстинкт:** жить согласно кодексу

- Следовать моральному кодексу
- Повести солдат в бой

одиночка, разумный,
организованный,
осторожный

12 ОЗ

4 броня

РАЗБОЙНИК

Кинжал (урон к6)

взмах меча

Разбой — это часто от отчаяния. Когда наступают трудные времена, остаётся только раздобыть оружие и сбежать в леса, вступив в шайку. Браконьерство, грабёж на большой дороге, мошенничество, обман и жестокие убийства — что ж, всем нам нужно что-то есть, так что можно ли их винить? В сердцах некоторых, конечно, таится зло, но кто сказал, что утолить свои низменные порывы — не голод в своём роде? Впрочем, иногда выбор стоит между разбоем или вполне буквальным голодом. **Инстинкт:** грабить

- Потребовать дань
- Украсть что-либо

орда, разумный,
организованный
3 ОЗ

1 броня

СОЛДАТ

Копьё (урон к6)

взмах меча, удар копья

Простолюдин с крепкой рукой иногда вынужден выбирать между разбоем и службой. Одевшись в цвета господина и надев плохо подогнанную броню, они маршируют в неизвестность с тысячей других людей, чтобы сражаться в войнах нашего времени. Они могли бы прятаться по лесам, охотясь на лосей и прячась от стражи. Но лучше рискнуть своей жизнью во имя чего-то, бросить свою лепту во вклад товарищей и надеяться, что в конце ты выживешь. Аристократам всегда нужны сильные мужчины и женщины, ведь, как говорят, горстка солдат сильнее горы слов. **Инстинкт:** сражаться

- Наступать строем
- Сражаться как целое

орда, разумный,
организованный
3 ОЗ

1 броня

ЛУДИЛЬЩИК

Говорят, что если встретишь на дороге лудильщика и не дашь ему глотнуть эля или не поделишься едой, он оставит тебе проклятье невезения. Забавное у них занятие. Эти чудаки путешествуют по проторённым дорогам между сёлами с нагруженной всякими мелочами тележкой, любимым ослом и мелкой собакой. Они всегда готовы поделиться рассказом или привезти письмо, если ты вдруг оказался в месте, куда не доходит королевская почта. Если ты будешь добр к ним, может быть, они продадут тебе часы, звенящие, словно смех фей, или неувядающую розу. А может быть, он просто неуживчивый торгаш. Никогда не знаешь загодя, ведь так? **Инстинкт:** создавать

- Предложить редкость на продажу
- Наплести про опасности и богатство далёких земель

СТРАЖНИК

Копьё (урон к8)

взмах меча, удар копья

группа, разумный,
организованный

Сразу и не разберёшь — благородный ли это защитник или пьяный хулиган. Пускай им далеко до благородных рыцарей, гордый городской стражник — одна из древнейших профессий. Эти стражи порядка часто одеваются в цвета своего господина (когда их можно разглядеть под грязью) и, в зависимости от его богатства, могут даже носить неплохое оружие и броню по размеру. Это те, кому повезло. Кто-то должен следить за воротами, когда в соседних лесах появляются Чёрные Всадники. Слишком многие из нас обязаны им своими жизнями — помни об этом, когда один из них спьяну оскорбит твою мать. **Инстинкт:** следовать приказам

6 ОЗ
1 броня

- Защитить закон
- Извлечь выгоду

ТОРГОВЕЦ

Десятифутовые шесты! Покупайте десятифутовые шесты! Факелы, яркие и горячие! Есть и мулы — упрямые, но безупречной породы. А может, вам нужен и холщовый мешок? У меня есть! Разбирайте десятифутовые шесты! **Инстинкт:** извлекать прибыль

- Предложить предприятие, сулящее барыш
- Предложить «сделку»

ШПИОН

Короли любят их, но никогда не доверяют им полностью. Любой скажет, что таинственная и привлекательная жизнь шпиона полна романтики и интриг. Он — кинжал в темноте и пара бдительных глаз. Шпионом может оказаться твой лучший друг, любовница или тот старик, который каждый день бродит по рынку. Никогда не угадаешь. Чёрт возьми, может быть, ты и сам шпион — говорят, что существует магия, способная подчинить тебя без твоего ведома. Как мы можем тебе доверять? **Инстинкт:** внедряться

- Сообщить истину
- Предать

ШУТ

Во всём королевском дворе лишь одному человеку позволено говорить правду. Прямую и честную правду о чём угодно. Пускай шут звенит колокольчиками, кривляется и мажет лицо белилами, но кто ещё скажет королю, кто есть кто? Говорят, что шуту можно доверять, особенно когда он выставил тебя в дураках и ты готов скорее утопить его в помойной яме. **Инстинкт:** высмеивать

- Разоблачить несправедливость
- Сыграть шутку