

Содержание

Глава 2: Животные.....	268
Горилла.....	268
Бабуин.....	268
Барсук.....	268
Летучая Мышь.....	268
Медведь, Чёрный.....	269
Медведь, Бурый.....	269
Медведь, Белый.....	269
Бизон.....	269
Кабан.....	270
Верблюд.....	270
Кошка.....	270
Гепард.....	270
Крокодил.....	271
Крокодил, Гигантский.....	271
Собака.....	271
Собака, ездовая.....	272
Осел.....	272
Орёл.....	272
Слон.....	272
Ястреб.....	273
Лошадь.....	273
Тяжелая лошадь.....	273
Лошадь, легкая.....	273
Тяжёлая боевая лошадь.....	273
Лёгкая боевая лошадь.....	273
Гиена.....	274
Леопард.....	274
Лев.....	274
Ящерица.....	275
Ящерица Наблюдатель.....	275
Скат.....	275
Мартышка.....	275
Мул.....	276
Осьминог.....	276
Осьминог, Гигантский.....	276
Сова.....	277
Пони.....	277
Пони, Боевое.....	277
Дельфин.....	277
Крыса.....	278
Ворона.....	278
Носорог.....	278
Акула.....	278
Змея.....	279
Кальмар.....	280
Кальмар, Гигантский.....	281
Тигр.....	281
Жаба.....	281
Ласка.....	282
Кит.....	282
Синий кит.....	282
Кашалот.....	282
Касатка.....	282
Волк.....	283
Росомаха.....	283



автор книги: Скип Вильямс
перевод: Валентин Дмалекс
верстка и дизайн: Валентин Дмалекс

Дорогие читатели, вашему вниманию представлена 2 глава из Справочника Монстров под 3,5 редакцию Dungeons&Dragons, надеюсь она поможет вам в проведении игр и получению удовольствия от этой замечательной системы.

С уважением Вал. Дмалекс

изменения в соответствии с последней эрратой

For noncommercial use only!!! © Fantasy Studio «PHantom» 2006.

Не для коммерческого использования!!! © Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.

сайт производителя www.wizards.com/dnd
 сайт поддержки www.valdmalex.narod.ru
 контактный адрес vdmalex@ua.fm

ГЛАВА 2: ЖИВОТНЫЕ

В этой главе приводятся параметры и базовая информация по большинству распространённых видов животных. Этими существами в основном руководит инстинкт, ведущий их к необходимости в пище или воспроизведении. Большинство животных, даже хищников, не атакуют просто так, лишь в случае угрозы их детёнышам, или из голода.

Животные не способны разумно воспринимать окружающий мир, хотя Приручением Животных вполне возможно воспитать животное, чтобы оно выполняло определенные команды.

Некоторые из травоядных животных не могут нормально проводить атаки своим природным оружием. В таких случаях атаки их природным оружием воспринимается как вторичные. В таких случаях в строках с описанием атак и поврежденный существа есть отдельные заметки.

Свойства Животного: У животного следующие особенности (если не отмечено отдельно).

—Показатель Интеллекта 1 или 2 (существо с показателем Интеллекта 3 и выше, уже не считается животным).

—Зрение при низком освещении.

—*Мировоззрение:* Всегда нейтральное. На животных не распространяется человеческое чувство моральности.

—*Сокровище:* Нет. Животные никогда не располагают сокровищами.

ГОРИЛЛА

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+11 (29 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.); взбираясь 9 м (30 фт.)

Класс Доспеха: 14 (–1 размер, +2 Ловк, +3 природн.), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +3/+12

Атака: Когти +7 рукопашный (1d6+5)

Полная Атака: 2 когтя +7 рукопашный (1d6+5) и укус +2 рукопашный (1d6+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/3 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

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

Параметры: Сила 21, Ловк 15, Тело 14, Интл 2, Мудр 12, Обн 7

Навыки: Взмывание +14, Прислушивание +6, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Настороженность, Прочность

Среда Обитания: Теплые Леса

Организация: Одиночное, пара или компания (3–5)

Серьёзность Вызова: 2

Улучшенный: 5–8 КХП (Большое)

Корректировка Уровня: —

Эти мощные всеядные животные напоминают по внешнему виду горилл, но они более агрессивные; они убивают и съедают всё, что могут поймать. Взрослая особь самца обезьяны ростом от 165 см до 180 см, а весит от 135 кг. до 180 кг.

Сражение

Обезьяна обычно предпочитает проводить атаку с выражением открытой ярости и агрессии, стараясь запугать своих потенциальных противников.

Навыки: У обезьяны +8 расовый бонус к проверкам Взмывания, и она всегда может использовать приём 10 для проверок Взмывания, даже когда есть помехи или угроза.

БАБУИН

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8+1 (5 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.); взбираясь 9 м (30 фт.)

Класс Доспеха: 13 (+2 Ловк, +1 природн.), касательный 12, оторопевший 11

Базовая Атака/Захват: +0/+2

Атака: Укус +2 рукопашный (1d6+3)

Полная Атака: Укус +2 рукопашный (1d6+3)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +3, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 15, Ловк 14, Тело 12, Интл 2, Мудр 12, Обн 4

Навыки: Взмывание +10, Прислушивание +5, Отслеживание +5

Отличительные Черты: Настороженность

Среда Обитания: Теплые Луга

Организация: Одиночное или племя (10–40)

Серьёзность Вызова: 1/2

Улучшенный: 2–3 КХП (Среднее)

Корректировка Уровня: —

Бабуины мощные и агрессивные приматы, которые приспособились к жизни на земле. Они предпочитают открытые места, но для отдыха ночью могут взбираться на деревья для безопасности. Типичный бабуин размером с большую собаку. Самцы от 0,6 до 1,2 метра в высоту, и весят около 41 кг.

Сражение

Бабуины обычно нападают группами.

Навыки: У бабуинов +8 расовый бонус к Взмыванию, и они всегда могут использовать приём 10, даже когда идёт угроза или помехи.

БАРСУК

Маленькое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8+2 (6 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.); роясь 3 м (10 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+1 размер, +3 Ловк, +1 природн.), касательный 14, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +0/–5

Атака: Коготь +4 рукопашный (1d2–1)

Полная Атака: 2 когтя +4 рукопашный (1d2–1) и укус –1 рукопашный (1d3–1)

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

Специфические Атаки: Ярость

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +4, Рефл +5, Воля +1

Параметры: Сила 8, Ловк 17, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Баланс +2, Искусство Побег +9, Прислушивание +3, Отслеживание +3

Отличительные Черты: Искusstность в оружии, Чтение Следов*, Ловкий

Среда Обитания: Умеренно климатические Леса

Организация: Одиночное, пара или выводок (3–5)

Серьёзность Вызова: 1/2

Улучшенный: 2 КХП (Маленькое)

Корректировка Уровня: —

Барсук пушной зверь с квадратным, сильным телом. Его сильные передние конечности вооружены длинными когтями, предназначенными для копания.

Взрослый барсук 0,6–0,9 м в длину, и весит 11,0–15,0 кг.

Сражение

Барсуки атакуют своими острыми когтями и зубами.

Ярость (Экс): Барсук, которого повредили в бою, впадает в свой следующий раунд в ярость берсерка, безумно царапая и кусая своего оппонента вне зависимости от того жив или мёртв его оппонент. Он получает +4 к Силе, +4 к Телосложению и –2 к Классу Доспеха. Существо не может закончить свою ярость добровольно.

Навыки: У барсука +4 расовый бонус к Искусству Побег.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Миниатюрное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1/4d8 (1 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 1,5 м (1 клеток) (5 фт.); полёт 12 м (хорошая) (40 фт.)

Класс Доспеха: 16 (+4 размер, +2 Ловк), касательный 16, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +0/–17

Атака: —

Полная Атака: 2 когтя +7 рукопашный (1d6+5) и укус +2 рукопашный (1d6+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,3 м/0 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Слепые чувства 6 м, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 1, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 14, Обн 4
Навыки: Скрытность +14, Прислушивание +8*, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +8*
Отличительные Черты: Настороженность
Среда Обитания: Умеренно климатические пустыни
Организация: Колония (10–40) или толпа (10–50)
Серьёзность Вызова: 1/10
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Летучие мыши – ночные, летающие млекопитающие. Параметры представленные здесь, описывают маленьких, насекомыхоядных мышей.

Сражение

Слепые Чувства (Экс): Мышь замечает и обнаруживает существ в пределах 6 метров. Хотя у оппонентов всё также может быть 100% укрытие против существ со слепыми чувствами.

Навыки: *У летучей мыши +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Прислушивания. Эти бонусы утрачены, если слепые чувства существа не действуют.

МЕДВЕДЬ, ЧЁРНЫЙ

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)
Инициатива: +1
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)
Класс Доспеха: 13 (+1 Ловк, +2 природн.), касательный 11, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +2/+6
Атака: Коготь +6 рукопашный (1d4+4)
Полная Атака: 2 когтя +6 рукопашный (1d4+4) и укус +1 рукопашный (1d6+2)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +5, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 19, Ловк 13, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Взмывание +4, Прислушивание +4, Отслеживание +4, Плавание +8
Отличительные Черты: Выносливость, Бег
Среда Обитания: Умеренно климатические Леса
Организация: Одиночное или пара
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4–5 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Чёрный медведь – всеядное животное, обитающее в лесу, которое обычно не опасно до тех пор, пока незваный гость не будет угрожать его детям, или уничтожать его запасы пищи.

Чёрные медведи могут быть полностью чёрными, иметь белые, желтые отметины на шерсти, и редко когда превышают в размере 1,5 метра в длину.

Сражение

Медведь старается атаковать свою жертву когтями и зубами.

Навыки: У чёрного медведя +4 расовый бонус к проверкам Плавания.

МЕДВЕДЬ, БУРЫЙ

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 6d8+24 (51 хп.)
Инициатива: +1
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)
Класс Доспеха: 15 (–1 размер, +1 Ловк, +5 природн.), касательный 10, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +4/+16
Атака: Коготь +11 рукопашный (1d8+8)
Полная Атака: 2 когтя +11 рукопашный (1d8+8) и укус +6 рукопашный (2d6+4)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Улучшенный захват

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +3
Параметры: Сила 27, Ловк 13, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +7, Плавание +12
Отличительные Черты: Выносливость, Бег, Чтение Следов
Среда Обитания: Холодные Леса
Организация: Одиночное или пара
Серьёзность Вызова: 4
Улучшенный: 7–10 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Эти массивные хищники весят более 800 кг., и достигают 2,7 метров роста, когда они поднимаются на свои задние ноги. У них тяжёлый характер, и они чрезвычайно территориальные. Параметры бурого медведя применимы практически к любым большим медведям, включая гризли.

Сражение

Бурый медведь старается атаковать своих оппонентов когтями.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности бурый медведь должен успешно попасть атакой когтя. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки.

Навыки: У бурого медведя +4 расовый бонус к проверкам Плавания.

МЕДВЕДЬ, БЕЛЫЙ

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 8d8+32 (68 хп.)
Инициатива: +1
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.), вплавь 9 м (30 фт.)
Класс Доспеха: 15 (–1 размер, +1 Ловк, +5 природн.), касательный 10, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +6/+18
Атака: Коготь +13 рукопашный (1d8+8)
Полная Атака: 2 когтя +13 рукопашный (1d8+8) и укус +8 рукопашный (2d6+4)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Улучшенный Захват
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +10, Рефл +7, Воля +3
Параметры: Сила 27, Ловк 13, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Скрытность –2*, Прислушивание +5, Отслеживание +7, Плавание +16
Отличительные Черты: Выносливость, Бег, Чтение Следов
Среда Обитания: Холодные равнины
Организация: Одиночное или пара
Серьёзность Вызова: 4
Улучшенный: 9–12 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Эти длинные, хитрые хищники значительно выше, чем бурые медведи.

Сражение

Белые медведи сражаются также как и бурые.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности белый медведь должен успешно попасть атакой когтя. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки.

Навыки: У белого медведя +8 расовый бонус к проверкам Плавания для выполнения какого-то специального действия, или избежания опасности. Они всегда могут использовать приём 10 к Плаванию, даже когда идёт угроза или помехи. Он может применять действие бега вплавь, при условии, что движется по прямой линии.

*Белый мех белого медведя даёт ему +12 расовый бонус к проверкам Скрытности в снежных районах.

БИЗОН

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 5d8+15 (37 хп.)
Инициатива: +0
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)
Класс Доспеха: 13 (–1 размер, +4 природн.), касательный 9, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +3/+13
Атака: Рога +8 рукопашный (1d8+9)
Полная Атака: Рога +8 рукопашный (1d8+9)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Стихийное движение
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +7, Рефл +4, Воля +1
Параметры: Сила 22, Ловк 10, Тело 16, Интл 2, Мудр 11, Обн 4
Навыки: Прислушивание +7, Отслеживание +5
Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость
Среда Обитания: Умеренно климатические равнины
Организация: Одиночное или стадо (6–30)
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 6–7 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Эти травоядные животные могут быть агрессивными при защите своих детёнышей, или в сезон спаривания, но чаще они предпочитают отступать, а не нападать.

В холке бизон достигает 1,8 м в высоту, а в длину от 2,7 до 3,5 метров. Вес его составляет от 800 до 1300 кг. Параметры бизона могут быть использованы для любого большого травоядного животного.

Сражение

Стихийное движение (Экс): Напуганное стадо бизонов убежит группой в случайном направлении (но всегда в противоположную сторону, от очевидной опасности). Они способны пробежать и снести с пути любого от Большого размера и меньше, который попадётся им на пути, нанося по 1d12 повреждений за каждые пять бизонов в стаде (КС Рефлекса 18, половина). КС спасброска основан на Силе.

КАБАН

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+12 (25 хп.)
Инициатива: +0
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)
Класс Доспеха: 16 (+6 природн.), касательный 10, оторопевший 16
Базовая Атака/Захват: +2/+4
Атака: Клыки +4 рукопашный (1d8+3)
Полная Атака: Клыки +4 рукопашный (1d8+3)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Неистовая ярость
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +6, Рефл +3, Воля +2
Параметры: Сила 15, Ловк 10, Тело 17, Интл 2, Мудр 13, Обн 4
Навыки: Прислушивание +7, Отслеживание +5
Отличительные Черты: Настороженность, Прочность
Среда Обитания: Умеренно климатические леса
Организация: Одиночное или стадо (5–8)
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4–5 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Хотя и будучи травоядными, эти дикие свиньи с жутким характером, и обычно нападают на любого, кто побеспокоит их.

Кабан покрыт серо-чёрным, жирным мехом. Взрослые самцы достигают 1,2 метра в длину, и 0,9 м в высоту в холке.

Сражение

Неистовая Ярость (Экс): Кабан чересчур яростный противник, который продолжает сражаться без штрафов, даже когда умирает, или обессилен.

ВЕРБЛЮД

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)
Инициатива: +3
Скорость: 15 м (10 клеток) (50 фт.)
Класс Доспеха: 13 (–1 размер, +3 Ловк, +1 природн.), касательный 12, оторопевший 10
Базовая Атака/Захват: +2/+10
Атака: Укус +0 рукопашный (1d4+2*)
Полная Атака: Укус +0 рукопашный (1d4+2*)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +6, Воля +1

Параметры: Сила 18, Ловк 16, Тело 14, Интл 2, Мудр 11, Обн 4

Навыки: Прислушивание +5, Отслеживание +5

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость,

Среда Обитания: Теплые Пустыни

Организация: Одиночное или стадо (6–30)

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Верблюды известны за свою способность путешествовать на длительные расстояния без пищи и воды.

Параметры, приведённые здесь характеризуют дромедара, или одногорбого верблюда, который проживает в теплых пустынях. Дромедары достигают 2,1 метра в холке, а горб возвышается ещё на 0,3 метра.

Двугорбый верблюд или бактриан, обитает более в прохладных и гористых местах. Он более плотный, медлительный (скорость 12 м), и с более высоки показателем телосложения (16).

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у верблюда до 135 кг; средняя от 135,1 до 270 кг; и тяжёлая от 270,1 до 405 кг. верблюд способен тащить по земле до 2000 кг.

Сражение

*Укус верблюда принимается как вторичная атака, и потому при броске атаки к повреждению добавляет лишь половину бонуса своей Силы.

КОШКА

Крошечное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1/2d8 (2 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.)

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

Базовая Атака/Захват: +0/–12

Атака: Коготь +4 рукопашный (1d2–4)

Полная Атака: 2 когтя +4 рукопашный (1d2–4) и укус –1 рукопашный (1d3–4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 12, Обн 7

Навыки: Баланс +10, Взбирание +6, Скрытность +16*, Прыжки +10, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение +8, Отслеживание +3

Отличительные Черты: Скрытная, Искусность с оружием

Среда Обитания: Умеренно климатические равнины

Организация: Приручённая или одиночная

Серьёзность Вызова: 1/4

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Вышеуказанные параметры описывают обычную домашнюю кошку.

Сражение

Кошки предпочитают подкрадываться к своей добыче.

Навыки: У кошек +4 расовый бонус к проверкам Взмывание, Скрытность и Бесшумное Передвижение, а также +8 расовый бонус к проверкам Прыжки. У кошек +8 расовый бонус к проверкам Баланса. Для проверок Взмывания и Прыжков они могут использовать свой модификатор Ловкости, а не Силы.

*В территории с высокой травой или зарослях, бонус Скрытности кошек возрастает до +8.

ГЕПАРД

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)

Инициатива: +4

Скорость: 15 м (10 клеток) (50 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+4 Ловк, +1 природн.), касательный 14, оторопевший 11
Базовая Атака/Захват: +2/+5
Атака: Укус +6 рукопашный (1d6+3)
Полная Атака: Укус +6 рукопашный (1d6+3) и 2 когтя +1 рукопашный (1d2+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Опрокидывание
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх, быстрый разбег
Спасброски: Стойк +5, Рефл +7, Воля +2
Параметры: Сила 16, Ловк 19, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Скрытность +6, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +4
Отличительные Черты: Настороженность, Искуственность в оружии
Среда Обитания: Тёплые равнины
Организация: Одиночное, пара или выводок (3–5)
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4–5 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Гепарды — шустрые кошачьи плотоядные, которые охотятся на равнинах. В длину рыси достигают от 0,9 до 1,5 метров в длину, весят от 50 до 58 кг.

Сражение

Гепарды проводят резкие, быстрые пробежки, чтобы настичь свою жертву.

Опрокидывание (Экс): Гепард, который успешно провел атаку укусом или когтём, может попытаться опрокинуть своего оппонента (+3 модификатор проверки) свободным действием, не провоцируя благоприятной атаки. Если атака не успешна, оппонент не может отреагировать на опрокидывание гепарда.

Быстрый Разбег (Экс): Один раз в час гепард может передвигаться с десятикратной скоростью (150 метров) при проведении стремительности.

КРОКОДИЛ

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп.)
Инициатива: +1
Скорость: 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 9 м (30 фт.)
Класс Доспеха: 15 (+1 Ловк, +4 природн.), касательный 11, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +2/+6
Атака: Укус +6 рукопашный (1d8+6) или удар хвостом +6 рукопашный (1d12+6)
Полная Атака: Укус +6 рукопашный (1d8+6) или удар хвостом +6 рукопашный (1d12+6)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Улучшенный захват
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, задержка дыхания
Спасброски: Стойк +6, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 19, Ловк 12, Тело 17, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки: Скрытность +7*, Прислушивание +4, Отслеживание +4, Плавание +12
Отличительные Черты: Настороженность, Фокусирование Навыка (Скрытность)
Среда Обитания: Тёплые болота
Организация: Одиночное или колония (6–11)
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4–5 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Крокодилы агрессивные хищники, которые достигают в длину 3–3,5 метра. Они в основном лежат в полупогружённом состоянии в реках и болотах, выставя из воды глаза и ноздри, поджидая, когда жертва подкрадётся для возможной атаки.

Сражение

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности крокодил должен успешно попасть атакой укуса. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает захват, крокодил устанавливает удержание оппонента в своей пасти, и затягивает его в воду, пытаясь прижать его ко дну.

Задержка Дыхания (Экс): Крокодил способен задерживать своё дыхание на 4×Телосложение раундов, прежде чем он начнёт тонуть.

Навыки: У крокодила +8 расовый бонус к проверкам Плавания, для выполнения специального действия или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже когда есть помехи или угроза. Он способен плавая применять действие бега, принимается, что он передвигается по прямой линии.

*Крокодил получает +4 бонус к проверкам Скрытности в воде. Более того, если крокодил лежит в воде так, что из неё торчат лишь его ноздри и глаза, он получает +10 бонус к проверкам Скрытности.

КРОКОДИЛ, ГИГАНТСКИЙ

Огромное Животное
Кубики Хит-Поинтов: 7d8+28 (59 хп.)
Инициатива: +1
Скорость: 6 м (4 клетки) (20 фт.), вплавь 9 м (30 фт.)
Класс Доспеха: 16 (–2 размер, +1 Ловк, +7 природн.), касательный 9, оторопевший 15
Базовая Атака/Захват: +5/+21
Атака: Укус +11 рукопашный (2d8+12) или удар хвостом +11 рукопашный (1d12+12)
Полная Атака: Укус +11 рукопашный (2d8+12) или удар хвостом +11 рукопашный (1d12+12)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 4,5 м/3 м
Специфические Атаки: Улучшенный захват
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, задержка дыхания
Спасброски: Стойк +9, Рефл +6, Воля +3
Параметры: Сила 27, Ловк 12, Тело 19, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки: Скрытность +1*, Прислушивание +5, Отслеживание +5, Плавание +16
Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость, Фокусирование Навыка (Скрытность)
Среда Обитания: Тёплые болота
Организация: Одиночное или колония (6–11)
Серьёзность Вызова: 4
Улучшенный: 8–14 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня: —

Эти огромные существа обычно живут в солёных водах, и могут достигать в длину более 6 метров.

Гигантские великаны сражаются и ведут себя как их более маленькие собратья.

СОБАКА

Маленькое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (6 хп.)
Инициатива: +3
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)
Класс Доспеха: 15 (+1 размер, +3 Ловк, +1 природн.), касательный 14, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +0/–3
Атака: Укус +2 рукопашный (1d4+1)
Полная Атака: Укус +2 рукопашный (1d4+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +4, Рефл +5, Воля +1
Параметры: Сила 13, Ловк 17, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Прыжки +7, Прислушивание +5, Отслеживание +5, Знание Дикой Природы +1*
Отличительные Черты: Настороженность, Чтение Следов
Среда Обитания: Умеренно климатические равнины
Организация: Одиночное или свора (5–12)
Серьёзность Вызова: 1/3
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Статистики приведённая здесь описывает небольшую собаку, где-то весом от 9,0 до 22,5 кг. Они также применимы для небольших в размере волчьих: шакалов, койотов и диких Африканских собак.

Сражение

В основном псовые охотятся стаями, преследуя до изнеможе-

ния свою жертву, пока не настигают её.

Навыки: У собак +4 расовый бонус к Прыжкам. *Если собака идёт по следу она получает +4 бонус к проверкам Искусство Выживания.

СОБАКА, ЕЗДОВАЯ

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+4 (13 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)

Класс Доспеха: 16 (+2 Ловк, +4 природн.), касательный 12, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +1/+3

Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+3)

Полная Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+3)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +1

Параметры: Сила 15, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Прыжки +8, Прислушивание +5, Отслеживание +5, Плавание+3, Знание Дикой Природы +1*

Отличительные Черты: Настороженность, Чтение Следов

Среда Обитания: Умеренно климатические равнины

Организация: Одиночное или свора (5–12)

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

В эту категорию относятся рабочие породы, такие как колли, хаски, и сенбернары.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у собаки до 45 кг.; средняя от 45,1 до 90 кг.; и тяжёлая от 90,1 до 135 кг. Собака способна тащить по земле до 675 кг.

Сражение

Если тренированное к войне, то это существо способно проводить атаки опрокидывания как и волки (смотрите описание Волк). Ездовая собака способна сражаться, удерживая при этом наездника, но наездник не может проводить атаки до тех пор, пока успешно не пройдёт проверку Езды Верхом.

Навыки: Ездовые собаки имеют +4 расовый бонус к проверкам Прыжки.

*У ездовых собак +4 расовый бонус к проверкам Искусство Выживания, когда идут по следу.

ОСЕЛ

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2 (11 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.)

Класс Доспеха: 13 (+1 Ловк, +3 природн.), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +1/+1

Атака: Укус +1 рукопашный (1d2)

Полная Атака: Укус +1 рукопашный (1d2)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +0

Параметры: Сила 10, Ловк 13, Тело 12, Интл 2, Мудр 11, Обн 4

Навыки: Баланс +3, Прислушивание +3, Отслеживание +2

Отличительные Черты: Выносливость

Среда Обитания: Умеренно климатические пустыни

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1/6

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти длинноухие, конеобразные непарнокопытные существа, очень упрямого характера. Параметры представленные здесь, могут также охарактеризовать и мула.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у осла до 22,5 кг.; средняя от 22,6 до 45 кг.; и тяжёлая от 45,1 до 67,5 кг. Собака способна способен тащить по земле до 350 кг.

Сражение

Осел использует свой укус лишь в том случае, когда нет пути к отступлению.

Навыки: У осла +2 расовый бонус к проверкам Баланса.

ОРЁЛ

Маленькое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8+1 (5 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 3 м (2 кл.) (10 фт.); полёт 24 м (средняя) (80 фт.)

Класс Доспеха: 14 (+1 размер, +2 Ловк, +1 природн.), касательный 13, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +0/–4

Атака: Когти +3 рукопашный (1d4)

Полная Атака: 2 когтя +3 рукопашный (1d4) и укус –2 рукопашный (1d4)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +3, Рефл +4, Воля +2

Параметры: Сила 10, Ловк 15, Тело 12, Интл 2, Мудр 14, Обн 6

Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +16

Отличительные Черты: Настороженность, Искусность в Оружии

Среда Обитания: Умеренно климатические горы

Организация: Одиночное или пара

Серьёзность Вызова: 1/2

Улучшенный: 2–3 КХП (Средний)

Корректировка Уровня: —

Эти хищные птицы проживают практически в любой территории и климате, хотя они предпочитают высокие, уединённые места для гнездования.

Длина обычного орла составляет до 0,9 м, а размах крыльев до 2,1 метра. Параметры представленные выше описывают любую хищную дневную птицу схожего размера.

Сражение

Орлы пикируют на своих жертв, царапая их своими мощными когтями.

Навыки: У орлов +8 расовый бонус к Отслеживанию.

СЛОН

Огромное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 11d8+55 (104 хп.)

Инициатива: +0

Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.)

Класс Доспеха: 15 (–2 размер, +7 природн.), касательный 8, оторопевший 15

Базовая Атака/Захват: +8/+26

Атака: Удар бивнем +16 рукопашный (2d8+15)

Полная Атака: Удар +16 рукопашный (2d6+10) и два удара ногами +11 рукопашный (2d6+5) или удар бивнем +16 рукопашный (2d8+15)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 4,5 м/3 м

Специфические Атаки: Раствивание 2d8+15

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +12, Рефл +7, Воля +6

Параметры: Сила 30, Ловк 10, Тело 21, Интл 2, Мудр 13, Обн 7

Навыки: Прислушивание +12, Отслеживание +10

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость, Железная Воля, Фокусирование в Навыке (Прислушивание)

Среда Обитания: Тёплые луга

Организация: Одиночное или стадо (6–30)

Серьёзность Вызова: 7

Улучшенный: 12–22 КХП (Огромный)

Корректировка Уровня: —

Массивные травоядные тропических земель, слоны непредсказуемые животные, но это ничуть не ухудшает их способность быть в роли скакунов, или выючных животных.

В этом разделе описывается Африканский слон, Индийские меньше в размере, и более слабые (Сила 28), но более приспособленные к тренировкам (Мудрость 15). Эти параметры могут также отражать доисторических животных, таких как мамонт или мастодонт.

Сражение

Слоны стремятся стремительно нападать на своих противников.

Растаптывание (Экс): КС Рефлекса 25 для половины. КС спасброска зависит от Силы.

ЯСТРЕБ

Крошечное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 3 м (2 кл.) (10 фт.), полёт 18 м (средняя) (60 фт.)

Класс Доспеха: 17 (+2 размер, +3 Ловк, +2 природн.), касательный 15, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +0/-10

Атака: Когти +5 рукопашный (1d4-2)

Полная Атака: Когти +5 рукопашный (1d4-2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +2, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 6, Ловк 17, Тело 10, Интл 2, Мудр 14, Обн 6

Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +16

Отличительные Черты: Настороженность, Искуственность в Оружии

Среда Обитания: Умеренно климатические леса

Организация: Одиночное или пара

Серьёзность Вызова: 1/3

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти существа похожи на орлов, но они значительно меньше их в размере: длина от 0,3 до 0,6 метров, с размахом крыльев до 1,8 метра.

Сражение

Ястребы способны атаковать обоими когтями в одной атаке.

Навыки: У ястреба +8 расовый бонус к Отслеживанию.

ЛОШАДЬ

Лошади широко распространены как одомашненные, которых используют как скакунов или вьючных животных.

Сражение

Лошадь не вытенированная для военных действий не может эффективно использовать свои копыта для атак. Атака копытом принимается как вторичная, и поэтому добавляет лишь половину бонуса Силы лошади к повреждениям (Вторичные атаки отмечены звёздочкой в строках Атака и Полная Атака для тяжёлых и лёгких лошадей).

ТЯЖЕЛАЯ ЛОШАДЬ

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 15 м (10 кл.) (50фт.)

Класс Доспеха: 13 (-1 размер, +1 Ловк, +3 природн.), касательный 10, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +2/+9

Атака: Копыто -1 рукопашный (1d6+1*)

Полная Атака: 2 копыта -1 рукопашный (1d6+1*)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +4, Воля +2

Параметры: Сила 16, Ловк 13, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +4

Отличительные Черты: Выносливость, Бег

Среда Обитания: Умеренно климатические луга

Организация: Одомашненная

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти параметры приведены для больших пород рабочих лошадей (тяжеловозов). Обычно к такой работе эти существа готовы в трехлетнем возрасте. *Неся наездника, тяжёлая лошадь не может сражаться.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у тяжеловоза до 90 кг.; средняя от 90,1 до 180 кг.; и тяжёлая от 180,1 до 270 кг. Тяжеловоз способен тащить по земле до 1350 кг.

ЛОШАДЬ, ЛЕГКАЯ

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 18 м (12 кл.) (60 фт.)

Класс Доспеха: 13 (-1 размер, +1 Ловк, +3 природн.), касательный 10, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +2/+8

Атака: Копыто -2 рукопашный (1d4+1*)

Полная Атака: 2 копыта -2 рукопашный (1d4+1*)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +4, Воля +2

Параметры: Сила 14, Ловк 13, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +4

Отличительные Черты: Выносливость, Бег

Среда Обитания: Умеренно климатические луга

Организация: Одомашненная или табун (6-30)

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти параметры описывают более лёгкие породы лошадей, которые применимы на работах, такие как Арабские, или дикие кони. В возрасте двух лет этих животных уже можно использовать в работе. *Неся наездника, легкая лошадь не способна сражаться.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 112,5 кг.; средняя от 112,6 до 135 кг.; и тяжёлая от 135,1 до 200 кг. Лёгкая лошадь способна тащить по земле до 1000 кг.

ТЯЖЁЛАЯ БОЕВАЯ ЛОШАДЬ

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 4d8+12 (30 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 15 м (10 кл.) (50фт.)

Класс Доспеха: 14 (-1 размер, +1 Ловк, +4 природн.), касательный 10, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +3/+11

Атака: Копыто +6 рукопашный (1d6+4)

Полная Атака: 2 копыта +6 рукопашный (1d6+4) и укусы +1 рукопашный (1d4+2)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +7, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 18, Ловк 13, Тело 17, Интл 2, Мудр 13, Обн 6

Навыки: Прислушивание +5, Отслеживание +4

Отличительные Черты: Выносливость, Бег

Среда Обитания: Умеренно климатические луга

Организация: Одомашненная

Серьёзность Вызова: 2

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти лошади похожи на тяжеловозов, но выведены и вытенированы для силы и агрессии. Тяжёлая боевая лошадь способна сражаться, удерживая при этом на себе всадника, но всадник не сможет провести атаку до тех пор, пока не пройдет успешную проверку Езды Верхов.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 135 кг.; средняя от 135,1 до 270 кг.; и тяжёлая от 270,1 до 405 кг. Тяжёлая боевая лошадь способна тащить по земле до 2025 кг.

ЛЁГКАЯ БОЕВАЯ ЛОШАДЬ

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 18 м (12 кл.) (60фт.)

Класс Доспеха: 14 (-1 размер, +1 Ловк, +4 природн.), касательный 10, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +2/+9
Атака: Копыто +4 рукопашный (1d4+3)
Полная Атака: 2 копыта +4 рукопашный (1d4+3) и укусы -1 рукопашный (1d3+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +6, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 16, Ловк 13, Тело 17, Интл 2, Мудр 13, Обн 6
Навыки: Прислушивание +4, Отслеживание +4
Отличительные Черты: Выносливость, Бег
Среда Обитания: Умеренно климатические луга
Организация: Одомашненная
Серьёзность Вызова: 1
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Эти лошади похожи на легких лошадей, но выведены и вытрезиваны для силы и агрессии. Они обычно не готовы для участия в военных действиях до трех лет. Легкая боевая лошадь способна сражаться, удерживая при этом на себе всадника, но всадник не сможет провести атаку до тех пор пока не пройдет успешную проверку Езды Верхов.

Переносимая Ёмкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 103,5 кг.; средняя от 103,6 до 207 кг.; и тяжёлая от 207,1 до 310,5 кг. Лёгкая боевая лошадь способна тащить по земле до 1522,5 кг.

ГИЕНА

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 2d8+4 (13 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 15 м (10 кл.) (50фт.)
Класс Доспеха: 14 (+2 Ловк, +2 природн.), касательный 12, оторопеший 12
Базовая Атака/Захват: +1/+3
Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+3)
Полная Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+3)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Опрокидывание
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +1
Параметры: Сила 14, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 13, Обн 6
Навыки: Скрытность +3*, Прислушивание +6, Отслеживание +4
Отличительные Черты: Настороженность
Среда Обитания: Тёплые пустыни
Организация: Одиночное, пара или свора (7-16)
Серьёзность Вызова: 1
Улучшенный: 3 КХП (Среднее), 4-5 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Гиены – групповые охотники, известные своей хитростью и нервными завываниями. Параметры, описанные здесь приведены для полосатой гиены, которая в длину достигает около 0,9 м, и весит около 54 кг.

Сражение

Их любимая тактика, высылать нескольких особей для атаки противника спереди, в то время как остальная часть стаи окружает жертву, нападая на неё с флангов и тыла.

Опрокидывание (Экс): Гиена, которая успешно укусила свою жертву, может попытаться провести попытку опрокидывания (+2 модификатор к проверке) свободным действием, не проводя касательной атаки, и не провоцируя благоприятной атаки. Если попытка неудачна, оппонент не может отреагировать на опрокидывание гиены.

Навыки: *Гиены получают +4 расовый бонус к Скрытности в зонах с высоким травостоем или густой растительностью.

ЛЕОПАРД

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)
Инициатива: +4
Скорость: 12 м (8 кл.) (40 фт.), взбираясь 6 м (20 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+4 Ловк, +1 природн.), касательный 14, оторопеший 11
Базовая Атака/Захват: +2/+5
Атака: Укус +6 рукопашный (1d6+3)
Полная Атака: Укус +6 рукопашный (1d6+3) и 2 когтя +1 рукопашный (1d3+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Улучшенный захват, наскок, царапанье 1d3+1
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +5, Рефл +7, Воля +2
Параметры: Сила 16, Ловк 19, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Баланс +12, Взбирание +11, Скрытность +8*, Прыжки +11, Прислушивание +6, Отслеживание +6, Бесшумное Передвижение +8
Отличительные Черты: Настороженность, Искуственность в Оружии
Среда Обитания: Тёплые леса
Организация: Одиночное или пара
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4-5 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Эти кошки джунглей достигают в длину до 120 см и весят около 55 кг. Они обычно охотятся ночью.

Эти параметры применимы для описания любого представителя кошачьих, которые подходят к леопарду по размеру: ягуары, пантеры и горные львы (барсы).

Сражение

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности леопард должен провести успешную атаку укуса. Затем он может начать свободным действием захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и может царапать.

Наскок (Экс): Если леопард стремительно несётся на противника, он может провести полную атаку, включая его две атаки царапанья.

Царапанье (Экс): Бонус атаки +6 рукопашный, повреждение 1d3+1.

Навыки: У леопарда +8 расовый бонус к проверкам Прыжка, и +4 расовый бонус к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения.

У леопардов +8 расовый бонус к проверкам Баланса и Взбирания. Леопард всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже если есть опасность или помехи.

ЛЕВ

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 5d8+10 (32 хп.)
Инициатива: +3
Скорость: 12 м (8 кл.) (40 фт.)
Класс Доспеха: 15 (-1 размер, +3 Ловк, +3 природн.), касательный 12, оторопеший 12
Базовая Атака/Захват: +3/+12
Атака: Коготь +7 рукопашный (1d4+5)
Полная Атака: 2 когтя +7 рукопашный (1d4+5) и укусы +2 рукопашный (1d8+2)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Наскок, улучшенный захват, царапанье 1d4+2
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +6, Рефл +7, Воля +2
Параметры: Сила 21, Ловк 17, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Баланс +7, Скрытность +3*, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +11, Отслеживание +5
Отличительные Черты: Настороженность, Бег
Среда Обитания: Тёплые луга
Организация: Одиночное, пара или прайд (6-10)
Серьёзность Вызова: 3
Улучшенный: 6-8 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Параметры представленные здесь описывают самца Африканского льва, который достигает в длину от 1,5 м до 2,4 м, и весит от 148,5 кг. до 247,5 кг. Самки немного меньше в размерах, но у них те же параметры.

Сражение

Наскок (Экс): Если лев стремительно несётся на противника, он может провести полную атаку, включая его две атаки царапания.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности лев должен провести успешную атаку укуса. Затем он может начать свободным действием захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и может царапать.

Царапание (Экс): Бонус атаки +7 рукопашный, повреждение 1d4+1.

Навыки: У льва +4 расовый бонус к проверкам Баланса, Скрытности и Бесшумного Передвижения. *В местности с высоким травостоем и густой растительностью у львов бонус Скрытности повышается до +12.

ЯЩЕРИЦА

Крошечное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1/2d8 (2 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 6 м (4 кл.) (20 фт.), взбираясь 6 м (30 фт.)

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

Базовая Атака/Захват: +0/-12

Атака: Укус +4 рукопашный (1d4-4)

Полная Атака: Укус +4 рукопашный (1d4-4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Баланс +10, Бесшумное Передвижение +2, Взиранье +12, Скрытность +12, Прислушивание +3, Отслеживание +3

Отличительные Черты: Искусность в Оружии, Скрытная

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1/6

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Параметры представленные здесь описывают маленьких, неядовитых ящериц, где-то 30, 60 сантиметров длину, таких как игуана.

Сражение

Ящерицы предпочитают избегать боя, но они могут болезненно кусать, если нет иного выбора.

Навыки: У ящерицы +8 расовый бонус к проверкам Баланса, у них также +8 расовый бонус к проверкам Взиранья, ящерица всегда может использовать приём 10 для проверок Взиранья, даже если есть опасность или помехи. Ящерицы используют свой модификатор Ловкости вместо Силы для проверок Взиранья.

ЯЩЕРИЦА НАБЛЮДАТЕЛЬ

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 9 м (6 кл.) (30 фт.), вплавь 9 м (30 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+2 Ловк, +3 природный), касательный 12, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +2/+5

Атака: Укус +5 рукопашный (1d8+4)

Полная Атака: Укус +5 рукопашный (1d8+4)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +8, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 17, Ловк 15, Тело 17, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Взиранье +7, Скрытность +6*, Прислушивание +4, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +4, Плавание +11

Отличительные Черты: Настороженность, Повышенная Стойкость

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 2

Улучшенный: 4-5 КХП (Среднее)

Корректировка Уровня: —

К этой категории относятся большие, хищные ящерицы длиной от 0,9 м до 1,5 м

Сражение

Ящерицы наблюдатели весьма агрессивны, используя свои мощные челюсти для разрывания своих жертв или противников.

Навыки: У ящерицы наблюдателя +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Ящерица всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Она всегда может применять бег в Плавании, при условии что передвигается по прямой линии.

Ящерицы наблюдатели получают +4 расовый бонус к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения. *В лесных районах, и местах с густой растительностью, бонус Скрытности возрастает до +8.

СКАТ

Большое Животное (Водяное)

Кубики Хит-Поинтов: 4d8 (18 хп.)

Инициатива: +0

Скорость: Вплавь 9 м (6 кл.) (30 фт.)

Класс Доспеха: 12 (-1 размер, +3 природный), касательный 9, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +3/+9

Атака: Удар -1 рукопашный* (1d6+1)

Полная Атака: Удар -1 рукопашный* (1d6+1)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +2

Параметры: Сила 15, Ловк 11, Тело 10, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Прислушивание +7, Отслеживание +6, Плавание +10

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость

Среда Обитания: Теплые воды

Организация: Одиночное или выводок (2-5)

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: 5-6 КХП (Среднее)

Корректировка Уровня: —

Эта рыба неагрессивна, и старается избегать контакта с иными существами. Через свои большие, беззубые рты они пропускают воду отфильтровывают себе для питания планктон и подобные мелкие организмы.

Сражение

*Если есть угроза, скат применяет свой размер и вес чтобы пробивать оппонентов. Это воспринимается как вторичные атаки.

Навыки: У ската +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Скат всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Она всегда может применять бег в Плавании, при условии, что передвигается по прямой линии.

МАРТЫШКА

Крошечное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1d8 (4 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 9 м (6 кл.) (30 фт.), взбираясь 9 м (30 фт.)

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

Базовая Атака/Захват: +0/-12

Атака: Укус +4 рукопашный (1d3-4)

Полная Атака: Удар +4 рукопашный (1d3-4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 12, Обн 5

Навыки: Баланс +12, Взиранье +10, Искусство побега +2, Скрытность +10, Прислушивание +3, Отслеживание +3

Отличительные Черты: Искусность в Оружии, Ловкая

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Племя (10-40)

Серьёзность Вызова: 1/6
Улучшенный: 2–3 КХП (Среднее)
Корректировка Уровня: —

Эти параметры описывают любую обычную мартышку, которая в размере не превышает домашнюю кошку, такая как колобус или капуцин.

Сражение

В целом мартышки стараются убежать от сражения под укрытие деревьев, но если зажаты в угол, они яростно сражаются.

Навыки: У мартышки +8 расовый бонус к любым проверкам Баланса и Взбирания, для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Мартышка всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже если есть опасность или помехи. Она использует свой модификатор Ловкости вместо Силы для проверок Взбирания.

МУЛ

Большое Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+9 (22 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 9 м (6 кл.) (30 фт.)

Класс Доспеха: 13 (–1 размер, +1 Ловк, +3 природный), касательный 10, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +2/+9

Атака: Копыто +4 рукопашный (1d4+3)

Полная Атака: 2 копыта +4 рукопашный (1d4+3)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +6, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 16, Ловк 13, Тело 17, Интл 2, Мудр 11, Обн 6

Навыки: Прислушивание +6, Отслеживание +6

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость

Среда Обитания: Теплые луга

Организация: Одомашненный

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Мулы – стерильные смеси ослов и лошадей. Мул похож на лёгкую лошадь, но более ловкий и сильный.

Сражение

Мощные удары мула могут быть весьма опасны.

Переносимая Емкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 103,5 кг.; средняя от 103,6 до 207 кг.; и тяжёлая от 207,1 до 310,5 кг. Лёгкая боевая лошадь способна тащить по земле до 1522,5 кг.

Навыки: У мулов +2 расовый бонус к проверкам Ловкости при избежании соскальзывания или падения.

ОСЬМИНОГ

Маленькое Животное (Водяное)

Кубики Хит-Поинтов: 2d8 (9 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 6 м (4 кл. (20 фт.)), вплавь 9 м (30 фт.)

Класс Доспеха: 16 (+1 размер, +3 Ловк, +2 природный), касательный 14, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +1/+2

Атака: Щупальца +5 рукопашный (0)

Полная Атака: Щупальца +5 рукопашный (0) и укусы +0 рукопашный (1d3)

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

Специфические Атаки: Улучшенный захват

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, чернильное облако, ускорение

Спасброски: Стойк +3, Рефл +6, Воля +1

Параметры: Сила 12, Ловк 17, Тело 11, Интл 2, Мудр 12, Обн 3

Навыки: Искусство Побег +13, Скрытность +11, Прислушивание +2, Отслеживание +5, Плавание +5

Отличительные Черты: Искусность в Оружии

Среда Обитания: Теплые воды

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1

Улучшенный: 3–6 КХП (Среднее)

Корректировка Уровня: —

Эти обитающее у дна морские существа, очень опасны когда они охотятся на своих жертв. Если их потревожить, они обычно стараются убежать.

Сражение

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности осьминог должен успешно попасть атакой щупальца оппонента любого размера. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения укусом

Чернильное Облако (Экс): Осьминог способен выпустить облако чёрной жидкости (чернил) размером: 3 м высота, 3 метра ширина и 3 метра длина, один раз в минуту свободным действием Облако создает полное укрытие, которое позволяет осьминогу ускользнуть без боя. Вся видимость в пределах облака ограничена.

Ускорение (Экс): Осьминог способен применять ускорение в обратную сторону однажды в раунд как полнораундовым действием, при скорости 60 м он должен передвигаться по прямой линии, но при этом не провоцирует благоприятных атак в момент ускорения.

Навыки: Осьминог способен менять свою окраску, что даёт ему расовый бонус +4 к Скрытности.

Осьминог способен сжимать и расширять своё тело, что даёт ему +10 расовый бонус к проверкам Искусства Побег.

У осьминога +8 расовый бонус к любым проверкам Плавание для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавание, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действия бега передвигаясь вплавь, принимается, что он передвигается по прямой линии.

ОСЬМИНОГ, ГИГАНТСКИЙ

Большое Животное (Водяное)

Кубики Хит-Поинтов: 8d8+11 (47 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 6 м (4 кл.) (20 фт.), вплавь 9 м (30 фт.)

Класс Доспеха: 18 (–1 размер, +2 Ловк, +7 природный), касательный 11, оторопевший 16

Базовая Атака/Захват: +6/+15

Атака: Щупальце +10 рукопашный (1d4+5)

Полная Атака: 8 Щупалец +10 рукопашный (1d4+5) и укусы +5 рукопашный (1d8+2)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/3 м (6 м со щупальцами)

Специфические Атаки: Улучшенный захват, удушение

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, чернильное облако, ускорение

Спасброски: Стойк +7, Рефл +8, Воля +3

Параметры: Сила 20, Ловк 15, Тело 13, Интл 2, Мудр 12, Обн 3

Навыки: Искусство Побег +12, Скрытность +12, Прислушивание +4, Отслеживание +6, Плавание +13

Отличительные Черты: Настороженность, Фокусирование в Навыке (Скрытность), Прочность

Среда Обитания: Теплые воды

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 8

Улучшенный: 9–12 КХП (Большое); 13–24 КХП (Огромное)

Корректировка Уровня: —

Эти существа агрессивные и территориальные охотники, со щупальцами достигающими до 3 и более метров в длину. Эти щупальца усеяны крючками и острыми присосками.

Сражение

Оппонент может атаковать щупальца гигантского осьминога с попыткой отсекания, будто они оружие. У каждого из щупалец гигантского осьминога по 10 хит-поинтов. Если гигантский осьминог провёл атаку захвата и удерживает противника, другой конечностью он может проводить благоприятные атаки, против противников пытающихся выполнить атаку отсекания. Отсекание одного из щупалец осьминога, наносит существу 5 пунктов повреждений. Обычно гигантский осьминог покидает сражение, если он теряет 4 своих щупальца. Потерянные конечности отрастают заново за 1d10+10 дней.

Удушение (Экс): Гигантский осьминог наносит по 2d8+6

пунктов повреждений при успешной атаке захвата.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности осьминог должен успешно попасть атакой щупальца оппонента любого размера. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения удушением

Чернильное Облако (Экс): Осьминог способен выпустить облако чёрной жидкости (чернил) размером: 6 м высота, 6 метров ширина и 6 метров длина, один раз в минуту свободным действием Облако создает полное укрытие, которое позволяет осьминогу ускользнуть без боя. Вся видимость в пределах облака ограничена.

Ускорение (Экс): Осьминог способен применять ускорение в обратную сторону однажды в раунд как полнораундовым действием, при скорости 60 м он должен передвигаться по прямой линии, но при этом не провоцирует благоприятных атак в момент ускорения.

Навыки: Осьминог способен менять свою окраску, что даёт ему расовый бонус +4 к Скрытности.

Осьминог способен сжимать и расширять своё тело, что даёт ему +10 расовый бонус к проверкам Искусства Побег.

У осьминога +8 расовый бонус к любым проверкам Плавание для выполнения каких-то специальных действий, или избегания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавание, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действия бега передвигаясь вплавь, принимается, что он передвигается по прямой линии.

СОВА

Крошечное Животное

Кубики Хит-Понитов: 1d8 (4 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 3 м (2 кл.) (10 фт.), полёт 12 м (средняя) (40 фт.)

Класс Доспеха: 17 (+2 размер, +3 Ловк, +2 природный), касательный 15, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +0/-11

Атака: Когти +5 рукопашный (1d4-3)

Полная Атака: Когти +5 рукопашный (1d4-3)

Заним. Простр./Диал. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +2, Рефл +5, Воля +2

Параметры: Сила 4, Ловк 17, Тело 10, Интл 2, Мудр 14, Обн 4

Навыки: Прислушивание +12, Бесшумное Передвижение +17, Отслеживание +8*

Отличительные Черты: Искусность в Оружии, Настороженность

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1/4

Улучшенный: 2 КХП (Маленькое)

Корректировка Уровня: —

Эти параметры описывают хищных ночных птиц, которые достигают в размерах от 0,3 до 0,6 метров, с размахом крыльев 1,8 метра. Они способны соединять оба когтя в одной атаке.

Сражение

Совы плавно и тихо спускаются на своих жертв, атакуя их своими мощными когтями.

Навыки: У сов +8 расовый бонус к Прислушиванию, и +14 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

*В местности с затемнённым освещением, они получают +8 расовый бонус к проверкам Отслеживания.

ПОНИ

Среднее Животное

Кубики Хит-Понитов: 2d8+2 (11 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 12 м (8 кл.) (40 фт.)

Класс Доспеха: 13 (+1 Ловк, +2 природный), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +1/+2

Атака: Копыто -3 рукопашный (1d3*)

Полная Атака: 2 копыта -3 рукопашный (1d3*)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +4, Рефл +4, Воля +0

Параметры: Сила 13, Ловк 13, Тело 12, Интл 2, Мудр 11, Обн 4

Навыки: Прислушивание +5, Отслеживание +5

Отличительные Черты: Выносливость

Среда Обитания: умеренно климатические луга

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1/4

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти параметры описывают маленьких лошадей, до 1,5 метров высотой в холке. Во всём остальном пони подобны лёгким лошадям, и не могут сражаться, неся одновременно наездника.

Сражение

*Пони не тренированное для войны не может эффективно применять в бою свои копыта. Атаки копытами принимаются как вторичные, и добавляют лишь половину бонуса Силы к повреждениям

Переносимая Емкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 33,75 кг.; средняя от 33,76 до 67,5 кг.; и тяжёлая от 67,6 до 101,3 кг. Лёгкая боевая лошадь способна тащить по земле до 506,3 кг.

ПОНИ, БОЕВОЕ

Среднее Животное

Кубики Хит-Понитов: 2d8+4 (13 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 12 м (8 кл.) (40 фт.)

Класс Доспеха: 13 (+1 Ловк, +2 природный), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +1/+3

Атака: Копыто +3 рукопашный (1d3+2)

Полная Атака: 2 копыта +3 рукопашный (1d3+2)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +5, Рефл +4, Воля +0

Параметры: Сила 15, Ловк 13, Тело 14, Интл 2, Мудр 11, Обн 4

Навыки: Прислушивание +5, Отслеживание +5

Отличительные Черты: Выносливость

Среда Обитания: Умеренно климатические луга

Организация: Одомашненное

Серьёзность Вызова: 1/2

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Боевые пони вытрезинированны для войны и агрессии, и очень похожи на лёгких боевых лошадей.

Сражение

Боевое пони способно сражаться, удерживая на себе всадника, но всадник не может провести атаки до тех пор, пока успешно не пройдет проверку Езда Верхом.

Переносимая Емкость: Лёгкая нагрузка у этой лошади до 45 кг.; средняя от 45,1 до 90 кг.; и тяжёлая от 90,1 до 135 кг. Боевое пони способна тащить по земле до 675 кг.

ДЕЛЬФИН

Среднее Животное

Кубики Хит-Понитов: 2d8+2 (11 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: вплавь 24 м (16 кл.) (80 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+3 Ловк, +2 природный), касательный 13, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +1/+1

Атака: Удар +4 рукопашный (2d4)

Полная Атака: Удар +3 рукопашный (2d4)

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

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Слепое зрение 36 м, задержка дыхания, Зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +4, Рефл +6, Воля +1

Параметры: Сила 11, Ловк 17, Тело 13, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Прислушивание +8*, Отслеживание +7*, Плавание +8
Отличительные Черты: Искусность в Оружии
Среда Обитания: Умеренно климатические воды
Организация: Одиночное, пара или стая (3–20)
Серьёзность Вызова: 1/2
Улучшенный: 3–4 КХП (Средний); 5–6 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Дельфины млекопитающие, которые очень игривы, дружелюбны и всегда готовы прийти на помощь.

Типичный дельфин достигает в длину от 1,2 до 1,8 метра, и весит от 50 до 72 кг. параметры представленные здесь описывают любого маленького кита подобного размера.

Сражение

Слепое зрение (Экс): Дельфины способны «видеть» посылая высокочастотные звуки, неслышимые большинством остальных животных, которые позволяют им обнаруживать объекты или существ в пределах 36 метров. Заклинание *тишина* нейтрализует эту способность, и заставляет дельфинов рассчитывать лишь на свое зрение, которое по силе такое же, как и человека.

Задержка Дыхания (Экс): Дельфин способен задерживать своё дыхание на 6×Телосложение раундов, прежде чем он начнет тонуть.

Навыки: У дельфина +8 расовый бонус к любым проверкам Плавание для выполнения каких-то специальных действий, или избегания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавание, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действия бега плавая, принимается, что он передвигается по прямой линии.

* У дельфина +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Прислушивания, эти бонусы утрачиваются, если у него нейтрализована способность слепого зрения.

КРЫСА

Крошечное Животное
Кубики Хит-Поинтов: 1/4d8 (1 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 4,5 м (3 кл.) (15 фт.), взбираясь 4,5 м (15 фт.), вплавь 4,5 м (15 фт.)
Класс Доспеха: 14 (+2 размер, +2 Ловк), касательный 14, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +0/–12
Атака: Укус +4 рукопашный (1d3–4)
Полная Атака: Укус +4 рукопашный (1d3–4)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1
Параметры: Сила 2, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 12, Обн 2
Навыки: Баланс +10, Взбирание +12, Скрытность +16, Бесшумное Передвижение +12, Плавание +10
Отличительные Черты: Искусность в Оружии, Скрытная
Среда Обитания: Любая
Организация: Орда (10–100)
Серьёзность Вызова: 1/8
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Эти всеядные падальщики способны выжить практически в любых условиях.

Сражение

Обычно крысы убегают. Они применяют свой укус уже когда некуда отступать.

Навыки: У крысы +4 расовый бонус к Скрытности и Бесшумному Передвижению, и +8 расовый бонус к проверкам Плавание, Баланса, Взбирания. Она всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже если есть опасность или помехи.

Для проверок Взбирания и Плавание крыса применяет свой модификатор Ловкости, а не Силы.

У крысы +8 расовый бонус к любым проверкам Плавание для выполнения каких-то специальных действий, или избегания опасности. Она всегда может использовать приём 10 для

проверок Плавание, даже если есть опасность или помехи. Она способен применять действия бега передвигаясь вплавь, принимается, что он передвигается по прямой линии.

ВОРОНА

Крошечное Животное
Кубики Хит-Поинтов: 1/4d8 (1 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 3 м (2 кл.) (10 фт.), полет 12 м (средняя) (40 фт.)
Класс Доспеха: 14 (+2 размер, +2 Ловк), касательный 14, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +0/–13
Атака: Когти +4 рукопашный (1d2–5)
Полная Атака: Когти +4 рукопашный (1d2–5)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 1, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 14, Обн 6
Навыки: Прислушивание +5, Отслеживание +7
Отличительные Черты: Искусность в Оружии, Настороженность
Среда Обитания: Умеренно климатические леса
Организация: Одиночное
Серьёзность Вызова: 1/6
Улучшенный: —
Корректировка Уровня: —

Эти абсолютно черные птицы достигают в размере до 0,5–0,6 метров, их размах крыльев составляет 1,2 метра. В одной атаке они могут комбинировать оба когтя.

Эти параметры описывают большинство не хищных птиц такого размера.

НОСОРОГ

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 8d8+40 (76 хп.)
Инициатива: +0
Скорость: 9 м (6 кл.) (30 фт.)
Класс Доспеха: 16 (–1 размер, +7 природный), касательный 19, оторопевший 16
Базовая Атака/Захват: +6/+18
Атака: Рог +13 рукопашный (2d6+12)
Полная Атака: Рог +13 рукопашный (2d6+12)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3,0 м/1,5 м
Специфические Атаки: Мощная стремительность
Специальные Качества: Зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +11, Рефл +6, Воля +3
Параметры: Сила 26, Ловк 10, Тело 21, Интл 2, Мудр 13, Обн 2
Навыки: Прислушивание +14, Отслеживание +3
Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость, Улучшенная Природная Атак (рог)
Среда Обитания: Теплые луга
Организация: Одиночное или табун (2–12)
Серьёзность Вызова: 4
Улучшенный: 9–12 КХП (Большое); 13–24 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня: —

Носороги известны за свой плохой нрав, и желание напасть на незваных гостей.

Параметры, написанные здесь характеризуют Африканского чёрного носорога, который достигает в длину от 1,8 до 4,2 метра, а высотой в холке бывает от 0,9 до 1,8 метра. Вес носорога в среднем составляет 2700 кг. Эти параметры подходят для любого травоядного подобного размера, с похожим оружием (рога оленя, рога «единорога» и т.д.)

Сражение

Когда его потревожат, или заметит опасность, носорог наклоняет свою голову, и стремительно кидается на противника.

Мощная Ярость (Экс): При стремительности носорог причиняет 4d6+24 повреждений.

АКУЛА

Эти хищные, плотоядные рыбы очень агрессивны, никогда невозможно предугадать, на кого будет направлена их следующая атака.

Маленькие акулы обычно 1,5 – 2,5 метра в длину, и не на-

	Средняя Акула Среднее Животное (Водяное)	Большая Акула Большое Животное (Водяное)	Огромная Акула Огромное Животное (Водяное)
Кубики Хит-Поинтов	3d8+3 (16 хп)	7d8+7 (38 хп)	10d8+20 (65 хп)
Инициатива	+2	+6	+6
Скорость	Вплыв 18 м (12 клеток) (60 фт.)	Вплыв 18 м (12 клеток) (60 фт.)	Вплыв 18 м (12 клеток) (60 фт.)
Класс Доспеха	15 (+2 Ловк, +3 природн)	15 (-1 размер, +2 Ловк, +4 природн) касательный 12, оторопевший 13	15 (-2 размер, +2 Ловк, +5 природн) касательный 10, оторопевший 13
Базовая Атака/Захват	+2/+3	+5/+12	+7/+20
Атака	Укус +4 рукопашный (1d6+1)	Укус +7 рукопашный (1d8+4)	Укус +10 рукопашный (2d6+7)
Полная Атака	Укус +4 рукопашный (1d6+1)	Укус +7 рукопашный (1d8+4)	Укус +10 рукопашный (2d6+7)
Заним. Прост./Диап. Пораж.	1,5 м/1,5 м	3 м/1,5 м	4,5 м/3 м
Специфические Атаки	—	—	—
Специальные Качества	Слепые чувства, острое обоняние	Слепые чувства, острое обоняние	Слепые чувства, острое обоняние
Спасброски	Стойк +4, Рефл +5, Воля +2	Стойк +8, Рефл +7, Воля +3	Стойк +11, Рефл +9, Воля +4
Параметры	Сила 13, Ловк 15, Тело 13, Интл 1, Мудр 12, Обн 2	Сила 17, Ловк 15, Тело 13, Интл 1, Мудр 12, Обн 2	Сила 21, Ловк 15, Тело 15, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки	Прислушивание +6, Отслеживание +6, Плавание +9	Прислушивание +8, Отслеживание +7, Плавание +11	Прислушивание +10, Отслеживание +10, Плавание +13
Отличительные Черты	Настороженность, Искуность в Оружии	Настороженность, Повышенная Стойкость, Улучш. Инициатива	Настороженность, Повышенная Стойкость, Улучш. Инициатива, Железная Воля
Среда Обитания	Холодные воды	Холодные воды	Холодные воды
Организация	Одиночное, школа (2–5), стая (6–11)	Одиночное, школа (2–5), стая (6–11)	Одиночное, школа (2–5), стая (6–11)
Серьёзность Вызова	1	2	4
Улучшенный	4–6 КХП (Среднее)	8–9 КХП (Большое)	11–17 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня	—	—	—

столь опасны для иных существ помимо их добычи. Большие акулы могут достигать в длину до 4,5 метров, и представлять серьёзную опасность. Огромные акулы являются истинными чудовищами, большие особи могут достигать свыше 6 метров длины.

Сражение

Акулы постоянно выискивают себе жертву, затем кружась вокруг неё, нападывая на цель, растерзывая на части своими мощными челюстями.

Слепые Чувства (Экс): Под водой, в пределах 9 метров от себя, акула способна обнаружить местоположение существ. Эта способность действует для акулы только под водой.

Острые Чувства (Экс): Акула способна по запаху заметить существ в пределах 54 метров от себя, и заметить кровь в воде в пределах 1,5 км от себя.

Навыки: У касатки +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Она всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Она способна применять действия бега плавая, принимается, что он передвигается по прямой линии.

ЗМЕЯ

Змеи обычно не агрессивны, и стараются при столкновении скрыться.

Навыки: У змей +4 расовый бонус к проверкам Скрытности, Прислушивания и Отслеживания, а также +8 расовый бонус к проверкам Баланса и Взмивания.

Она всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи.

Змеи могут применять к проверкам своего Взмивания или модификатор Ловкости, или Силы, в зависимости что выше.

У змей +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Она всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Она способна применять действия бега плавая, принимается, что он передвигается по прямой линии.

Удав

Среднее Животное

Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 6 м (4 кл.) (20 фт.), взмивание 6 м (20 фт.), впласть 6 м (20 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+3 Ловк, +2 природный), касательный 13, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +2/+5

Атака: Укус +5 рукопашный (1d3+4)

Полная Атака: Укус +5 рукопашный (1d3+4)

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

Специфические Атаки: Удушение 1d3+4, улучшенный захват

Специальные Качества: Острый нюх

Спасброски: Стойк +4, Рефл +6, Воля +2

Параметры: Сила 17, Ловк 17, Тело 13, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Баланс +11, Взмивание +14, Скрытность +10, Прислушивание +7, Отслеживание +7, Отслеживание +11

Отличительные Черты: Настороженность, Прочность

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 2

Улучшенный: 4–5 КХП (Среднее); 6–10 КХП (Большое)

Корректировка Уровня: —

Удавы обычно не агрессивны, и при столкновении стараются убежать от противника. Охотятся они лишь ради пищи, и не стараются поглотить существо, которое слишком велико по размеру чтобы задушить.

Сражение

Удавы охотятся хватая своих жертв ртом, и окутывая своими мощными кольцами тела.

Удушение (Экс): При успешной проверке захвата, удав наносит 1d3+4 повреждений.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности удав должен успешно попасть атакой укуса по оппоненту. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения удушением

Удав, Гигантский

Огромное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 11d8+14 (63 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: 6 м (4 кл.) (20 фт.), взмиваясь 6 м (20 фт.), впласть 6 м (20 фт.)

Класс Доспеха: 15 (-2 размер, +3 Ловк, +4 природный), касательный 11, оторопевший 12

Базовая Атака/Захват: +8/+23

Атака: Укус +5 рукопашный (1d3+4)

Полная Атака: Укус +5 рукопашный (1d3+4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 4,5 м/3 м

Специфические Атаки: Удушение 1d8+10, улучшенный захват

	Крошечная Ядовитая Змея Крошечное Животное	Маленькая Ядовитая Змея Маленькое Животное
Кубики Хит-Поинтов	1/4d8 (1 хп)	1d8 (4 хп)
Инициатива	+7	+7
Скорость	4,5 м (3 клетки), взбираясь 4,5 м, вплавь 4,5 м	6 м (4 клетки), взбираясь 6 м, вплавь 6 м
Класс Доспеха	17 (+2 размер, +2 Ловк, +3 природн) касат. 12, оторопевший 14	17 (+1 размер, +3 Ловк, +3 природн) касат. 14, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват	+0/-11	+0/-6
Атака	Укус +5 рукопашный (1 плюс яд)	Укус +4 рукопашный (1d2-2 плюс яд)
Полная Атака	Укус +5 рукопашный (1 плюс яд)	Укус +4 рукопашный (1d2-2 плюс яд)
Заним. Прост./Диап. Пораж.	0,75 м/0 м	1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки	Яд	Яд
Специальные Качества	Острый нюх	Острый нюх
Спасброски	Стойк +2, Рефл +5, Воля +1	Стойк +2, Рефл +5, Воля +1
Параметры	Сила 4, Ловк 17, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2	Сила 6, Ловк 17, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки	Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность +15 Прислуш. +6, Отслеживание +6, Плавание +5	Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность +11 Прислуш. +7, Отслеживание +7, Плавание +6
Отличительные Черты	Искусность в Оружии, Улучшенная Инициатива	Искусность в Оружии, Улучшенная Инициатива
Среда Обитания	Умеренно климатические болота	Умеренно климатические болота
Организация	Одиночное	Одиночное
Серьёзность Вызова	1/3	1/2
Улучшенный	—	—
Корректировка Уровня	—	—

	Средняя Ядовитая Змея Среднее Животное	Большая Ядовитая Змея Большое Животное	Огромная Ядовитая Змея Огромное Животное
Кубики Хит-Поинтов	2d8 (9 хп)	3d8 (13 хп)	6d8+6 (33 хп)
Инициатива	+7	+7	+6
Скорость	6 м (4 клетки), взбираясь 6 м, вплавь 6 м	6 м (4 клетки), взбираясь 6 м, вплавь 6 м	6 м (4 клетки), взбираясь 6 м, вплавь 6 м
Класс Доспеха	16 (+3 Ловк, +3 природн) касат. 12, оторопевший 14	15 (-1 размер, +3 Ловк, +3 природн) касат. 12, оторопевший 12	15 (-2 размер, +3 Ловк, +3 природн) касат. 10, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват	+1/+0	+2/+6	+4/+15
Атака	Укус +4 рукопашн. (1d4-1+яд)	Укус +4 рукопашн. (1d4+яд)	Укус +6 рукопашн. (1d6+1+яд)
Полная Атака	Укус +4 рукопашн. (1d4-1+яд)	Укус +4 рукопашн. (1d4+яд)	Укус +6 рукопашн. (1d6+1+яд)
Заним. Прост./Диап. Пораж.	1,5 м/1,5 м	3 м/1,5 м	4,5 м/3 м
Специфические Атаки	Яд	Яд	Яд
Специальные Качества	Острый нюх	Острый нюх	Острый нюх
Спасброски	Стойк +3, Рефл +6, Воля +1	Стойк +3, Рефл +6, Воля +2	Стойк +6, Рефл +7, Воля +3
Параметры	Сила 8, Ловк 17, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2	Сила 10, Ловк 17, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2	Сила 16, Ловк 15, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки	Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность +12, Прислуш. +5, Отслеживание +5, Плавание +7	Баланс +11, Взбирание +11, Скрытность +8, Прислуш. +5, Отслеживание +6, Плавание +8	Баланс +10, Взбирание +11, Скрытность +3, Прислуш. +7, Отслеживание +7, Плавание +11
Отличительные Черты	Искусность в Оружии, Улучшенная Инициатива	Искусность в Оружии, Улучшенная инициатива	Улучшенная Инициатива, Бег, Фокусир. в Оружии (укус)
Среда Обитания	Умеренно климатические болота	Умеренно климатические болота	Умеренно климатические болота
Организация	Одиночное	Одиночное	Одиночное
Серьёзность Вызова	1	2	3
Улучшенный	—	—	7-18 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня	—	—	—

Специальные Качества: Острый нюх

Спасброски: Стойк +8, Рефл +10, Воля +4

Параметры: Сила 25, Ловк 17, Тело 13, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Баланс +11, Взбирание +17, Скрытность +10, Прислушивание +9, Отслеживание +9, Плавание +16

Отличительные Черты: Настороженность, Прочность, Фокусирование в Навыки (Скрытность), Прочность

Среда Обитания: Теплые леса

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 5

Улучшенный: 12-16 КХП (Огромное); 17-33 КХП (Громадное)

Корректировка Уровня: —

Гигантские удавы более агрессивны, чем их младшие собратья, в принципе из-за того, что им необходимо большее количество пищи.

Ядовитая Змея

Эти существа очень разнообразны в своём размере. По своей природе они не очень агрессивны, но очень часто перед отступлением наносят хотя бы один укус.

Сражение

Ядовитые змеи рассчитывают на свой укус для охоты или самозащиты.

Яд (Экс): У ядовитой змеи укус причиняет по 1d6 временной потери Телосложения в первичном и вторичном повреждениях. КС спасброска зависит от размера змеи, и ото-

бражён в таблице. Класс сложности для спасброска базируется на Телосложении.

Размер	КС Стойк
Крошечная	10
Маленькая	10
Средняя	11
Большая	11
Огромная	14

КАЛЬМАР

Среднее Животное (Водяное)

Кубики Хит-Поинтов: 3d8 (13 хп.)

Инициатива: +3

Скорость: вплавь 18 м (12 кл.) (40 фт.)

Класс Доспеха: 16 (+3 Ловк, +3 природный), касательный 13, оторопевший 13

Базовая Атака/Захват: +2/+8*

Атака: Щупальца +4 рукопашный (0)

Полная Атака: Щупальца +4 рукопашный (0) и укус -1 рукопашный (1d6+1)

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

Специфические Атаки: Улучшенный захват

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, ускорение, чернильное облако

Спасброски: Стойк +3, Рефл +6, Воля +2

Параметры: Сила 14, Ловк 17, Тело 11, Интл 1, Мудр 12, Обн 2

Навыки: Прислушивание +7, Отслеживание +7, Плавание +10

Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость

Среда Обитания: Умеренно климатические воды
Организация: Одиночное или стая (6–11)
Серьёзность Вызова: 1
Улучшенный: 4–6 КХП (Среднее); 7–11 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Эти свободноплавающие моллюски могут быть весьма агрессивными. В некоторых территориях их боятся больше чем акул.

Сражение

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности кальмар должен успешно попасть атакой щупальца оппонента любого размера. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения укусом
*У кальмара +4 расовый бонус к проверкам захвата.

Чернильное Облако (Экс): Кальмар способен выпускать облако чёрной жидкости (чернил) размером: 3 м высота, 3 метра ширина и 3 метра длина, один раз в минуту свободным действием Облако создает полное укрытие, которое позволяет осьминогу ускользнуть без боя. Вся видимость в пределах облака ограничена.

Ускорение (Экс): Осьминог способен применять ускорение в обратную сторону однажды в раунд как полнораундовым действием, при скорости 72 м Он должен передвигаться по прямой линии, но при этом не провоцирует благоприятных атак в момент ускорения.

Навыки: У кальмара +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действия бега плыва, принимается что он передвигается по прямой линии.

КАЛЬМАР, ГИГАНТСКИЙ

Огромное Животное (Водяное)
Кубики Хит-Поинтов: 12d8+18 (72 хп.)
Инициатива: +3
Скорость: вплавь 24 м (16 кл.) (80 фт.)
Класс Доспеха: 17 (–2 размер, +3 Ловк, +6 природный), касательный 11, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +9/+29
Атака: Щупальце +15 рукопашный (1d6+8)
Полная Атака: 10 щупалец +15 рукопашный (1d6+8) и укус +10 рукопашный (2d8+4)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 4,5 м/4,5 м (9 метров со щупальцами)
Специфические Атаки: Удушение 1d6+8, улучшенный захват
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, ускорение, чернильное облако
Спасброски: Стойк +9, Рефл +11, Воля +5
Параметры: Сила 26, Ловк 17, Тело 13, Интл 1, Мудр 12, Обн 2
Навыки: Прислушивание +10, Отслеживание +11, Плавание +16
Отличительные Черты: Настороженность, Выносливость, Крепкость, Прочность (2)
Среда Обитания: Умеренно климатические воды
Организация: Одиночное
Серьёзность Вызова: 9
Улучшенный: 13–18 КХП (Огромное); 19–36 КХП (Громадное)
Корректировка Уровня: —

У этих прожорливых существ длина тела может достигать до 6 метров. Они нападают на практически все, что встретят на своём пути.

Сражение

Оппонент может атаковать щупальца гигантского кальмара с попыткой отсекания, будто они оружие. У каждого из щупалец гигантского кальмара по 10 хит-поинтов. Если гигантский кальмар провёл атаку захвата и удерживает противника, другой конечностью он может проводить благоприятные атаки, против противников пытающихся выполнить атаку отсекания. Отсекание одного из щупалец кальмара, наносит существу 5 пунктов повреждений. Обычно гигантский кальмар покидает сражение, если он теряет 5 своих щупальца. По-

терянные конечности отрастают заново за 1d10+10 дней.

Удушение (Экс): Гигантский осьминог наносит по 1d8+6 пунктов повреждений при успешной атаке захвата.

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности кальмар должен успешно попасть атакой щупальца оппонента любого размера. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения укусом
*У кальмара +4 расовый бонус к проверкам захвата.

Чернильное Облако (Экс): Кальмар способен выпускать облако чёрной жидкости (чернил) размером: 6 м высота, 6 метра ширина и 6 метра длина, один раз в минуту свободным действием Облако создает полное укрытие, которое позволяет осьминогу ускользнуть без боя. Вся видимость в пределах облака ограничена.

Ускорение (Экс): Кальмар способен применять ускорение в обратную сторону однажды в раунд как полнораундовым действием, при скорости 96 м Он должен передвигаться по прямой линии, но при этом не провоцирует благоприятных атак в момент ускорения.

Навыки: У гигантского кальмара +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действие бега передвигаясь вплавь, принимается, что он передвигается по прямой линии.

ТИГР

Большое Животное
Кубики Хит-Поинтов: 6d8+18 (45 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 12 м (8 кл.) (40 фт.)
Класс Доспеха: 14 (–1 размер, +2 Ловк, +3 природный), касательный 11, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +4/+14
Атака: Коготь +9 рукопашный (1d8+6)
Полная Атака: 2 когтя +9 рукопашный (1d8+6) и укус +4 рукопашный (2d6+3)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Улучшенный захват, наскок, царапание 1d8+3
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +8, Рефл +7, Воля +3
Параметры: Сила 23, Ловк 15, Тело 17, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Баланс +6, Скрытность +3*, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение +9, Отслеживание +3, Плавание +11
Отличительные Черты: Настороженность, Улучшенная Природная Атака (укус), Улучшенная Природная Атака (когти).
Среда Обитания: Умеренно климатические леса
Организация: Одиночное
Серьёзность Вызова: 4
Улучшенный: 7–12 КХП (Большое); 13–18 КХП (Огромное)
Корректировка Уровня: —

Эти большие кошки могут достигать в высоту до метра в холке, а в длину до 2,7 метров. Они весят от 180 до 270 кг.

Сражение

Улучшенный Захват (Экс): Для применения этой способности тигр должен успешно попасть атакой укуса или когтя по оппоненту. Затем, свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и автоматически наносит повреждения царапая.

Наскок (Экс): Если тигр, стремительно несётся на противника, он может провести полную атаку, включая его две атаки царапания.

Царапание (Экс): Бонус атаки +9 рукопашный, повреждения 1d8+3.

Навыки: У тигра +8 расовый бонус к проверкам Баланса, Скрытности и Бесшумного Передвижения. *В местности с высоким травостоем и густой растительностью, бонус Скрытности возрастает до +8.

ЖАБА

Миниатюрное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1/4d8 (1 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: 1,5 м (1 кл.) (5 фт.)

Класс Доспеха: 15 (+4 размер, +1 Ловк), касательный 15, оторопевший 14

Базовая Атака/Захват: +0/-17

Атака: —

Полная Атака: —

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,3 м/0 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Амфибия, зрение при низком освещении

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

Параметры: Сила 1, Ловк 12, Тело 11, Интл 1, Мудр 14, Обн 4

Навыки: Скрытность +21, Прислушивание +4, Отслеживание +4

Отличительные Черты: Настороженность

Среда Обитания: Умеренно климатические болота

Организация: Ставок (10–100)

Серьёзность Вызова: 1/10

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти невинные крошечные существа очень полезны, так как они поедают насекомых.

Навыки: Окраска жабы даёт ей +4 расовый бонус к проверкам Скрытности.

ЛАСКА

Крошечное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 1/2d8 (2 хп.)

Инициатива: +2

Скорость: 6 м (4 кл.) (20 фт.), роясь 6 м (30 фт.)

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

Базовая Атака/Захват: +0/-12

Атака: Укус +4 рукопашный (1d3–4)

Полная Атака: Укус +4 рукопашный (1d3–4)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 0,75 м/0 м

Специфические Атаки: Прикрепление

Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх

Спасброски: Стойк +2, Рефл +4, Воля +1

Параметры: Сила 3, Ловк 15, Тело 10, Интл 2, Мудр 12, Обн 5

Навыки: Баланс +12, Взбирание +10, Искусство Побег +2, Скрытность +11, Бесшумное Передвижение +8, Отслеживание +3

Отличительные Черты: Искусность в оружии, Ловкая

Среда Обитания: Умеренно климатические холмы

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 1/4

Улучшенный: —

Корректировка Уровня: —

Эти маленькие млекопитающие, являются очень опасными хищниками, но часто и сами становятся пищей для иных хищников. Эти параметры могут быть применены и к прочим пушным зверям

Сражение

Прикрепление (Экс): Если ласка успешно проведёт атаку укуса, то она может применить свои мощные челюсти для прикрепления к телу оппонента, и автоматически наносить повреждения каждый раунд до тех пор, пока её не отцепят. Прикреплённая ласка теряет свой бонус Ловкости к КД, и её КД становится 12.

По прикреплённой ласке можно проводить атаки оружием, или выполнять захват. Чтобы снять прикреплённую ласку через захват, оппонент должен в захвате достичь прикрепления.

Навыки: У ласки +4 расовый бонус к любым проверкам Бесшумного Передвижения, и +8 бонус к проверкам Баланса и Взбирания. Место модификатора Сила, для проверок Она всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже если есть опасность или помехи.

КИТ

Некоторые виды этих морских млекопитающих относятся к самым большим известным животным. Относительно небольшие киты (такие как касатка) могут быть очень опасными хищниками, которые нападают практически на всё что замечают.

Слепое зрение (Экс): Киты способны «видеть» посылая высокочастотные звуки, неслышимые большинством остальных животных, которые позволяют им обнаруживать объекты или существ в пределах 36 метров. Заклинание *тишина* нейтрализует эту способность, и заставляет касатки рассчитывать лишь на свое зрение, которое по силе такое же как и человека.

Задержка Дыхания (Экс): Киты способны задерживать своё дыхание на 8×Телосложение раундов, прежде чем он начнет тонуть.

Навыки: У кита +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания для выполнения каких-то специальных действий, или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже если есть опасность или помехи. Он способен применять действия бега плыва, принимается, что он передвигается по прямой линии.

* У кита +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания и Прислушивания, эти бонусы утрачиваются, если у неё нейтрализована способность слепого зрения.

СИНИЙ КИТ

Громадное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 12d8+78 (132 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: вплавь 12 м (8 кл.) (40 фт.)

Класс Доспеха: 16 (–4 размер, +1 Ловк, +9 природный), касательный 7, оторопевший 15

Базовая Атака/Захват: +9/+33

Атака: Удар хвоста +17 рукопашный (1d8+18)

Полная Атака: Удар хвоста +17 рукопашный (1d8+18)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 6 м/4,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Слепое зрение 36 м, задержка дыхания, зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +14, Рефл +9, Воля +5

Параметры: Сила 35, Ловк 13, Тело 22, Интл 2, Мудр 12, Обн 6

Навыки: Прислушивание +15*, Отслеживание +14*, Плавание +20

Отличительные Черты: Настороженность, Крепкий орешек, Выносливость, Прочность (2)

Среда Обитания: Теплые воды

Организация: Одиночное

Серьёзность Вызова: 6

Улучшенный: 13–18 КХП (Громадное); 19–36 (Колоссальное)

Корректировка Уровня: —

Параметры, рассмотренные здесь описывают китов, питающихся планктоном, которые в размере достигают 9–18 метров в длину, такие как: серый, горбатый и прямой.

Эти массивные существа чрезвычайно спокойные. Если им угрожают или провоцируют, более вероятно то, что они отступят, а не нападут.

КАШАЛОТ

Громадное Животное

Кубики Хит-Поинтов: 12d8+87 (141 хп.)

Инициатива: +1

Скорость: вплавь 12 м (8 кл.) (40 фт.)

Класс Доспеха: 16 (–4 размер, +1 Ловк, +9 природный), касательный 7, оторопевший 15

Базовая Атака/Захват: +9/+33

Атака: Укус +17 рукопашный (4d6+12)

Полная Атака: Укус +17 рукопашный (4d6+12) и удар хвоста +12 рукопашный (1d8+6)

Заним. Простр./Диап. Пораж.: 6 м/4,5 м

Специфические Атаки: —

Специальные Качества: Слепое зрение 36 м, задержка дыхания, зрение при низком освещении

Спасброски: Стойк +15, Рефл +9, Воля +6

Параметры: Сила 35, Ловк 13, Тело 24, Интл 2, Мудр 14, Обн 6

Навыки: Прислушивание +15*, Отслеживание +14*, Плавание +20

Отличительные Черты: Настороженность, Крепкий орешек, Улучшенная Природная Атака (укус), Прочность
Среда Обитания: Умеренные климатические воды
Организация: Одиночное или под (6–11)
Серьёзность Вызова: 7
Улучшенный: 13–18 КХП (Громадное); 19–36 (Колоссальное)
Корректировка Уровня: —

Также известные как (sperm) киты, эти существа достигают в размере до 18 метров в длину. Они охотятся на гигантских кальмаров.

КАСАТКА

Огромное Животное
Кубики Хит-Поинтов: 9d8+48 (88 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: вплавь 15 м (10 кл.) (50 фт.)
Класс Доспеха: 16 (–2 размер, +2 Ловк, +6 природный), касательный 10, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +6/+22
Атака: Укус +12 рукопашный (2d6+12)
Полная Атака: Укус +12 рукопашный (2d6+12)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 4,5 м/3 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Слепое зрение 36 м, задержка дыхания, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +11, Рефл +8, Воля +5
Параметры: Сила 27, Ловк 15, Тело 21, Интл 2, Мудр 14, Обн 6
Навыки: Прислушивание +14*, Отслеживание +14*, Плавание +16
Отличительные Черты: Настороженность, Крепкий орешек, Бег, Прочность
Среда Обитания: Холодные воды
Организация: Одиночное или под (6–11)
Серьёзность Вызова: 5
Улучшенный: 10–13 КХП (Огромное); 14–27 (Громадное)
Корректировка Уровня: —

Эти яростные животные достигают 9 метров в длину. они питаются рыбой, кальмарами, тюленями и небольшими китами.

ВОЛК

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 2d8+4 (13 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 15 м (10 кл.) (50 фт.)
Класс Доспеха: 14 (+2 Ловк, +2 природный), касательный 12, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +1/+2
Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+1)
Полная Атака: Укус +3 рукопашный (1d6+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Опрокидывание
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +1
Параметры: Сила 13, Ловк 15, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 6
Навыки: Скрытность +2, Прислушивание +3, Бесшумное передвижение +3, Отслеживание +3, Знание дикой природы +1*
Отличительные Черты: Чтение следов, Улучшенное Обращение с Оружием (укус)
Среда Обитания: Умеренно климатические леса
Организация: Одиночное, пара или стая (7–16)
Серьёзность Вызова: 1
Улучшенный: 3 КХП (Среднее); 4–6 (Большое)
Корректировка Уровня: —

Волки – стайные охотники, которые известны за свою выносливость и хитрость.

Сражение

Любимая тактика волков, отослать нескольких особей вперед, в то время как остальная часть стаи окружает жертву, и атакует с тыла и флангов.

Опрокидывание (Экс): Волк, который успешно провёл атаку укуса, может опрокинуть оппонента (+1 проверка модификатора). Это свободное действие, для которого не нужно выполнять касательную атаку, и оно не провоцирует благоприятной атаки. Если проверка неудачна, оппонент не может отреагировать на опрокидывание волка.

Навыки: *У волков +4 расовый бонус к Знанию Дикой Природы когда идут по следу.

РОСОМАХА

Среднее Животное
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+15 (28 хп.)
Инициатива: +2
Скорость: 9 м (6 кл.) (20 фт.), роясь 3 м (10 фт.), взбираясь 3 м (10 фт.)
Класс Доспеха: 14 (+2 Ловк, +2 природный), касательный 12, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +2/+4
Атака: Коготь +4 рукопашный (1d4+2)
Полная Атака: 2 когтя +4 рукопашный (1d4+2) и укус –1 рукопашный (1d6+1)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1, 5 м/1,5 м
Специфические Атаки: Ярость
Специальные Качества: Зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +7, Рефл +5, Воля +2
Параметры: Сила 14, Ловк 15, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 10
Навыки: Взбирание +10, Прислушивание +6, Отслеживание +6
Отличительные Черты: Настороженность, Прочность, Чтение Следов*
Среда Обитания: Холодные леса
Организация: Одиночное
Серьёзность Вызова: 2
Улучшенный: 4–5 КХП (Большое)
Корректировка Уровня: —

Эти существа похожи на барсуков, но они гораздо крупнее и сильнее последних, а также более яростные.

Сражение

Ярость (Экс): Росомеха, которую повредили в бою, впадает в свой следующий раунд в ярость берсерка, безумно царапая и кусая своего оппонента вне зависимости от того жив или мёртв его оппонент. Она получает +4 к Силе, +4 к Телосложению и –2 к Классу Доспеха. Существо не может закончить свою ярость добровольно.

Навыки: У росомехи +8 расовый бонус к проверкам Взбирания, и он всегда может использовать приём 10 для проверок Взбирания, даже когда есть помехи или угроза.