

# БЕСТИАРИЙ

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Godmaker 2001

## Адский пес

|                  |     |            |       |                  |      |
|------------------|-----|------------|-------|------------------|------|
| Уровень          | 4   | Типы атак  |       |                  |      |
| Интеллект        | 3   | Пасть      |       | Огненное дыхание |      |
| Восприятие       | 10  | Атака      | 13    | Атака            | 13   |
| ПД               | 9   | ПД атаки   | 4     | ПД атаки         | 7    |
| Хиты             | 20  | ШКУ        | 5     | ШКУ              | —    |
| Критические хиты | 14  | ШКП        | 2     | ШКП              | —    |
| Защита           | 8   | Дальность  | 1     | Дальность        | 10   |
| Броня            | 0   | Ущерб      | к10   | Ущерб            | к10  |
| Опыт             | 100 | Тип ущерба | клин. | Тип ущерба       | огн. |

Адские псы – разновидность собакоподобных демонов. Внешне они похожи на собак, но крупнее и гораздо умнее. Довольно часто колдуны и волшебники используют их для охраны своих владений. Заклинания магии огня на адских псов не действуют. Адские псы могут атаковать на расстоянии при помощи огненного дыхания. Огонь также может вырваться из их пасти случайно.

*Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный.*

## Боевой кабан

|                  |    |            |      |
|------------------|----|------------|------|
| Уровень          | 2  | Типы атак  |      |
| Интеллект        | 1  | Клыки      |      |
| Восприятие       | 7  | Атака      | 9    |
| ПД               | 10 | ПД атаки   | 5    |
| Хиты             | 18 | ШКУ        | 3    |
| Критические хиты | 10 | ШКП        | 2    |
| Защита           | 6  | Дальность  | 1    |
| Броня            | 2  | Ущерб      | к8   |
| Опыт             | 30 | Тип ущерба | коп. |

Гоблины специально выводят и дрессируют эту породу огромных, агрессивных кабанов, используя их, как верховых животных в бою. Боевые кабаны обладают большой силой и скоростью и отличаются привычкой добивать раненых.

## Волк

|                  |    |            |      |
|------------------|----|------------|------|
| Уровень          | 3  | Типы атак  |      |
| Интеллект        | 2  | Пасть      |      |
| Восприятие       | 6  | Атака      | 15   |
| ПД               | 9  | ПД атаки   | 4    |
| Хиты             | 18 | ШКУ        | 10   |
| Критические хиты | 13 | ШКП        | 2    |
| Защита           | 6  | Дальность  | 1    |
| Броня            | 0  | Ущерб      | к8+2 |
| Опыт             | 50 | Тип ущерба | ножи |

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно. Их так и называли – «волки».

*Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.*

## Вервольф

|                  |     |              |      |                      |       |
|------------------|-----|--------------|------|----------------------|-------|
| Уровень          | 5   | Типы атак    |      |                      |       |
| Интеллект        | 8   | Пасть (волк) |      | Пасть (человек-волк) |       |
| Восприятие       | 8   | Атака        | 17   | Атака                | 16    |
| ПД               | 9   | ПД атаки     | 4    | ПД атаки             | 3     |
| Хиты             | 35  | ШКУ          | 10   | ШКУ                  | 10    |
| Критические хиты | 15  | ШКП          | 2    | ШКП                  | 2     |
| Защита           | 10  | Дальность    | 1    | Дальность            | 1     |
| Броня            | 2   | Ущерб        | к8+2 | Ущерб                | к12+2 |
| Опыт             | 120 | Тип ущерба   | ножи | Тип ущерба           | ножи  |
|                  |     |              |      | Рука (человек)       | 15    |
|                  |     |              |      | Атака                | 15    |
|                  |     |              |      | ПД атаки             | 3     |
|                  |     |              |      | ШКУ                  | 5     |
|                  |     |              |      | ШКП                  | 1     |
|                  |     |              |      | Дальность            | 1     |
|                  |     |              |      | Ущерб                | к6    |
|                  |     |              |      | Тип ущерба           | туп.  |

Вервольф – это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы – покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Вервольфы живут в лесах и принимают человеческий облик, когда им нужно незнанными находиться среди людей. Это хитрые, злобные и хищные существа, которые находят удовольствие в убийстве незащищенного человека.

*Вервольфа можно обнаружить заклинанием «Обнаружение зла». Вервольф обладает способностью видеть в темноте. Превращение из одной формы в другую занимает 4 ПД. Любое попадание по вервольфу серебряным оружием считается критическим ударом.*

### Гигантская крыса

| Уровень          | 1  | Типы атак    |       |
|------------------|----|--------------|-------|
| Интеллект        | 1  | <b>Пасть</b> |       |
| Восприятие       | 4  | Атака        | 7     |
| ПД               | 6  | ПД атаки     | 3     |
| Хиты             | 3  | ШКУ          | 3     |
| Критические хиты | 4  | ШКП          | 5     |
| Защита           | 4  | Дальность    | 1     |
| Броня            | 0  | Ущерб        | к4    |
| Опыт             | 10 | Тип ущерба   | спец. |

Гигантские крысы наводняют подземные коммуникации крупных городов, подвалы, заброшенные постройки, но могут повстречаться и в лесу. Они бывают ростом с крупную кошку, тупы, агрессивны и нападают большими стаями. Являются переносчиками разнообразных болезней.

*При критическом попадании крысы по противнику, вместо события происходит заражение противника инфекционной болезнью.*

### Гигантская лягушка

| Уровень          | 3  | Типы атак    |      |
|------------------|----|--------------|------|
| Интеллект        | 2  | <b>Пасть</b> |      |
| Восприятие       | 4  | Атака        | 13   |
| ПД               | 6  | ПД атаки     | 3    |
| Хиты             | 18 | ШКУ          | 3    |
| Критические хиты | 10 | ШКП          | 3    |
| Защита           | 4  | Дальность    | 1    |
| Броня            | 0  | Ущерб        | 2к4  |
| Опыт             | 30 | Тип ущерба   | ножи |

Огромная лягушка прекрасно чувствует себя и в воде и на суше. Питается мелкими животными, но при случае может напасть и на неосторожного человека. Обычно, у лягушек не бывает зубов. Но у этой зубы есть.

*Лягушка занимает 2 клетки. Она умеет плавать, и может совершать прыжки вперед на расстояние до 12 ярдов. Такой прыжок требует 3 ПД.*

### Гигантская многоножка

| Уровень          | 4   | Типы атак    |       |
|------------------|-----|--------------|-------|
| Интеллект        | 1   | <b>Пасть</b> |       |
| Восприятие       | 6   | Атака        | 14    |
| ПД               | 9   | ПД атаки     | 3     |
| Хиты             | 26  | ШКУ          | 4     |
| Критические хиты | 14  | ШКП          | 2     |
| Защита           | 3   | Дальность    | 1     |
| Броня            | 4   | Ущерб        | 2к6   |
| Опыт             | 200 | Тип ущерба   | спец. |

Гигантские многоножки живут в лесах и являются опасными хищниками. Часто нападают на человека. Они ядовиты и обладают прочным хитиновым панцирем.

*Многоножка занимает 3 клетки, цепочкой, первый сегмент может разворачиваться в любую сторону, не требуя расхода ПД на поворот. Может поднимать первый сегмент на дыбы, на высоту 2 ярдов, что требует 3 ПД, и атаковать сверху. Вместо критических событий происходит отравление жертвы ядом. Яд вызывает немедленную потерю 1 ПД, и затем потерю 1 ПД каждый час до полного паралича. Спустя сутки после отравления, ПД начинают восстанавливаться со скоростью 1 ПД в день.*

### Грифон

| Уровень          | 6  | Типы атак  |       |            |       |
|------------------|----|------------|-------|------------|-------|
| Интеллект        | 3  | Клюв       |       | Лапы       |       |
| Восприятие       | 8  | Атака      | 16    | Атака      | 16    |
| ПД               | 8  | ПД атаки   | 4     | ПД атаки   | 3     |
| Хиты             | 40 | ШКУ        | 4     | ШКУ        | 4     |
| Критические хиты | 16 | ШКП        | 1     | ШКП        | 1     |
| Защита           | 6  | Дальность  | 1     | Дальность  | 1     |
| Броня            | 1  | Ущерб      | к12   | Ущерб      | к8    |
| Опыт             | 70 | Тип ущерба | клин. | Тип ущерба | клин. |

Грифон – существо с головой и крыльями, похожими на орлиные, а телом и лапами похож на льва. Грифоны – хищники, нападающие на любого, кто окажется на их охотничьей территории. Они умны, и поддаются дрессировке, их нередко используют, как верховых животных.

*Грифон имеет размер 2, умеет летать с параметром «Полет», равным 4. В полете может атаковать как клювом, так и лапами. На земле грифон атакует только клювом.*

### Крысолок

| Уровень          | 4   | Типы атак     |      |                       |       |
|------------------|-----|---------------|------|-----------------------|-------|
| Интеллект        | 6   | Пасть (крыса) |      | Пасть (человек-крыса) |       |
| Восприятие       | 5   | Атака         | 12   | Атака                 | 14    |
| ПД               | 8   | ПД атаки      | 3    | ПД атаки              | 3     |
| Хиты             | 20  | ШКУ           | 3    | ШКУ                   | 3     |
| Критические хиты | 9   | ШКП           | 2    | ШКП                   | 2     |
| Защита           | 10  | Дальность     | 1    | Дальность             | 1     |
| Броня            | 0   | Ущерб         | к10  | Ущерб                 | к10+2 |
| Опыт             | 120 | Тип ущерба    | ножи | Тип ущерба            | ножи  |
|                  |     |               |      | Тип ущерба            | туп.  |

Крысолок – это существо-оборотень, которое может принимать облик огромной крысы, человека или человека с крысиной головой. Крысолоки встречаются в крупных городах, где они ведут двойную жизнь, занимаясь, в основном, преступной деятельностью.

*Крысолок обладает способностью видеть в темноте. Любое попадание по нему серебряным оружием считается критическим ударом. При критической атаке в виде крысы заражает врага инфекционной болезнью. В человеческом облике владеет умением «Скрытность» со значением 15.*

### Лошадь

| Уровень          | 3  | Типы атак  |      |
|------------------|----|------------|------|
| Интеллект        | 1  | Копыта     |      |
| Восприятие       | 5  | Атака      | 10   |
| ПД               | 10 | ПД атаки   | 5    |
| Хиты             | 27 | ШКУ        | 3    |
| Критические хиты | 12 | ШКП        | 2    |
| Защита           | 5  | Дальность  | 1    |
| Броня            | 0  | Ущерб      | 2к4  |
| Опыт             | 30 | Тип ущерба | туп. |

*Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение.*

### Людоед

| Уровень          | 12  | Типы атак  |      |            |       |
|------------------|-----|------------|------|------------|-------|
| Интеллект        | 3   | Дубина     |      | Рука       |       |
| Восприятие       | 4   | Атака      | 16   | Атака      | 18    |
| ПД               | 8   | ПД атаки   | 4    | ПД атаки   | 4     |
| Хиты             | 96  | ШКУ        | 2    | ШКУ        | 1     |
| Критические хиты | 24  | ШКП        | 2    | ШКП        | 2     |
| Защита           | 3   | Дальность  | 2    | Дальность  | 1     |
| Броня            | 3   | Ущерб      | 2к10 | Ущерб      | к8    |
| Опыт             | 300 | Тип ущерба | туп. | Тип ущерба | клин. |

Здоровенный мужичина 2.5-3 м ростом, толстый, заросший, с клыками и тупой, как пень. Людоеды живут в лесах, вблизи дорог, охотясь на двуногих прямоходящих. Обычно орудуют крупного размера дубиной, но и их кулаки – опасность серьезная, поскольку людоеды очень сильны. Их толстая шкура пробивается с трудом даже мечами.

*Людоед хорошо видит в темноте.*

### Мертвец

|                  |    |            |     |
|------------------|----|------------|-----|
| Уровень          | 2  | Типы атак  |     |
| Интеллект        | 0  | Рука       |     |
| Восприятие       | 4  | Атака      | 12  |
| ПД               | 5  | ПД атаки   | 4   |
| Хиты             | 22 | ШКУ        | 3   |
| Критические хиты | 0  | ШКП        | 5   |
| Защита           | 0  | Дальность  | 1   |
| Броня            | 0  | Ущерб      | к3  |
| Опыт             | 30 | Тип ущерба | сп. |

Иногда умершие начинают выходить из могил и нападать на живых людей. Это может быть результатом проклятия или злой воли некроманта. Мертвецы совершенно безмозглы и нападают на людей, как только сумеют заметить их.

*При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход. Мертвец обнаруживается заклинанием «Обнаружение нежити».*

### Макрокомар

|                  |    |            |    |
|------------------|----|------------|----|
| Уровень          | 2  | Типы атак  |    |
| Интеллект        | 1  | Хобот      |    |
| Восприятие       | 8  | Атака      | 12 |
| ПД               | 8  | ПД атаки   | 3  |
| Хиты             | 8  | ШКУ        | 0  |
| Критические хиты | 7  | ШКП        | 0  |
| Защита           | 5  | Дальность  | 1  |
| Броня            | 0  | Ущерб      | к6 |
| Опыт             | 25 | Тип ущерба |    |

Гигантские комары водятся в лесах, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса, макрокомар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

*Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но защита падает до 0.*

### Озерная черепаха

|                  |     |            |       |
|------------------|-----|------------|-------|
| Уровень          | 4   | Типы атак  |       |
| Интеллект        | 1   | Пасть      |       |
| Восприятие       | 3   | Атака      | 12    |
| ПД               | 5   | ПД атаки   | 3     |
| Хиты             | 29  | ШКУ        | 6     |
| Критические хиты | 14  | ШКП        | 5     |
| Защита           | 2   | Дальность  | 1     |
| Броня            | 12  | Ущерб      | к10   |
| Опыт             | 100 | Тип ущерба | клин. |

Эта огромная черепаха обитает в больших пресноводных водоемах. Она всеядна в самом широком смысле слова. Черепаха покрыта мощным роговым панцирем, но очень неповоротлива.

### Скелет

|                  |    |            |      |
|------------------|----|------------|------|
| Уровень          | 1  | Типы атак  |      |
| Интеллект        | 0  | Рука       |      |
| Восприятие       | 3  | Атака      | 11   |
| ПД               | 6  | ПД атаки   | 3    |
| Хиты             | 12 | ШКУ        | 5    |
| Критические хиты | 0  | ШКП        | 5    |
| Защита           | 2  | Дальность  | 1    |
| Броня            | 4  | Ущерб      | к6   |
| Опыт             | 15 | Тип ущерба | ножи |

Скелеты – это останки людей, оживленные колдовством. Они не способны думать или чувствовать. Делают исключительно то, что приказал им некромант, вызвавший их из могил.

### Страж

| Уровень          | 3  | Типы атак    |      |                        |      |
|------------------|----|--------------|------|------------------------|------|
| Интеллект        | 4  | <b>Пасть</b> |      | <b>Огненная стрела</b> |      |
| Восприятие       | 9  | Атака        | 10   | Атака                  | 10   |
| ПД               | 12 | ПД атаки     | 3    | ПД атаки               | 3    |
| Хиты             | 12 | ШКУ          | 2    | ШКУ                    | 0    |
| Критические хиты | 8  | ШКП          | 2    | ШКП                    | 0    |
| Защита           | 6  | Дальность    | 1    | Дальность              | 10   |
| Броня            | 0  | Ущерб        | к6   | Ущерб                  | к10  |
| Опыт             | 80 | Тип ущерба   | ножи | Тип ущерба             | огн. |

Страж – небольшое существо, используемое магами для охраны своих владений. Одна из самых убогих разновидностей демонов, подверженная магическому клонированию. По виду страж напоминает гоблина, только имеет ярко-красную окраску и перепончатые крылья, да и ростом поменьше. Страж может атаковать зубастой пастью или при помощи заклинания «Огненная стрела», которым он пользуется без всяких материалов. Любит атаковать в полете, нападая сверху.

*Полет 3.*

### Призрак

| Уровень          | 4   | Типы атак         |       |
|------------------|-----|-------------------|-------|
| Интеллект        | 5   | <b>Луч смерти</b> |       |
| Восприятие       | 6   | Атака             | –     |
| ПД               | 7   | ПД атаки          | 6     |
| Хиты             | 35  | ШКУ               | –     |
| Критические хиты | 0   | ШКП               | –     |
| Защита           | 5   | Дальность         | 10    |
| Броня            | 0   | Ущерб             | 4/р-д |
| Опыт             | 200 | Тип ущерба        | смер. |

Призраки – это души проклятых людей, которые обречены оставаться в мире живых после смерти. Призрак неуязвим для оружия и всех заклинаний, кроме специальных экзорцизмов. Может быть ранен только специально заколдованным оружием.

*Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как жрец с умением «Магия смерти», равным 10.*

### Троль

| Уровень          | 5+   | Типы атак    |       |             |       |                       |      |
|------------------|------|--------------|-------|-------------|-------|-----------------------|------|
| Интеллект        | 4    | <b>Пасть</b> |       | <b>Рука</b> |       | <b>Каменный топор</b> |      |
| Восприятие       | 6    | Атака        | 15    | Атака       | 16    | Атака                 | 13   |
| ПД               | 8    | ПД атаки     | 5     | ПД атаки    | 4     | ПД атаки              | 8    |
| Хиты             | 60   | ШКУ          | 3     | ШКУ         | 3     | ШКУ                   | 7    |
| Критические хиты | 17   | ШКП          | 2     | ШКП         | 2     | ШКП                   | 2    |
| Защита           | 5    | Дальность    | 1     | Дальность   | 1     | Дальность             | 1    |
| Броня            | 1    | Ущерб        | к10+2 | Ущерб       | 2к4+2 | Ущерб                 | 3к10 |
| Опыт             | раз. | Тип ущерба   | ножи  | Тип ущерба  | туп.  | Тип ущерба            | топ. |

Тролли – воинственный народ, живущий в горах. Тролли выглядят, гибрид человека и огромной обезьяны. Они высокого роста, с низкими лбами, длинными руками и покатыми плечами. Тролли – превосходные бойцы. В бою они могут атаковать клыкастой пастью, здоровыми кулаками или оружием, изготовленным из камня и дерева. Тролли отличаются необыкновенной живучестью – их раны заживают прямо на глазах. Тролли боятся огня и никогда не имеют с ним дело.

*За каждый уровень выше 5-го, тролль получает дополнительно 12 хитов, 1 кр. хит, бонус к атаке 1. Тролль 5-го уровня восстанавливает 1 хит в раунд и 1 кр. хит в час. За каждый 5-й последующий уровень тролль увеличивает скорость восстановления хитов на 1 в раунд и кр. хитов на 1 в час. Огненный ущерб, полученный троллем, удваивается и восстанавливается им с обычной скоростью (уровень хитов в день). Тролли хорошо видят в темноте. Тролли обладают искусством маскировки в любом месте. Пока замаскировавшийся тролль неподвижен, его невозможно заметить. На маскировку ему требуется 7 ПД. Опыт равен 50хУровень.*

### Хищное дерево

|                  |    |              |      |
|------------------|----|--------------|------|
| Уровень          | 6  | Типы атак    |      |
| Интеллект        | 1  | <b>Ветви</b> |      |
| Восприятие       | 4  | Атака        | 16   |
| ПД               | 8  | ПД атаки     | 4    |
| Хиты             | 60 | ШКУ          | 2    |
| Критические хиты | 15 | ШКП          | 2    |
| Защита           | 0  | Дальность    | 1    |
| Броня            | 5  | Ущерб        | 2к4  |
| Опыт             | 90 | Тип ущерба   | туп. |

Хищное дерево похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

*Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убирает заклинание.*

### Черный паук

|                  |     |              |      |                |     |
|------------------|-----|--------------|------|----------------|-----|
| Уровень          | 3   | Типы атак    |      |                |     |
| Интеллект        | 5   | <b>Пасть</b> |      | <b>Паутина</b> |     |
| Восприятие       | 7   | Атака        | 14   | Атака          | 14  |
| ПД               | 7   | ПД атаки     | 3    | ПД атаки       | 7   |
| Хиты             | 15  | ШКУ          | 4    | ШКУ            | 0   |
| Критические хиты | 12  | ШКП          | 1    | ШКП            | 0   |
| Защита           | 3   | Дальность    | 1    | Дальность      | 3-5 |
| Броня            | 2   | Ущерб        | к10  | Ущерб          | —   |
| Опыт             | 120 | Тип ущерба   | ножи | Тип ущерба     | —   |

Это огромный паук черного цвета, с телом длиной в три фута, покрытым прочной хитиновой броней. Достаточно хитер, коварен, предпочитает устраивать засады. Сначала паук выстреливает в жертву прочной паутиной, а затем не спеша убивает ее.

*Паук может выстреливать паутиной в цель, находящуюся на расстоянии от 3 до 5 ярдов. При попадании жертва полностью опутывается паутиной и не способна двигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек C/20. Каждая неудачная попытка приносит пенальти 1 для следующей.*