



# АТЛАНТ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	5	11	1-2-3-4-5-6	700

Гигант. Жизненные очки отнимаются при двух попаданиях  
попаданиях в атланта (за одну атаку)

Возможность убегания: 1,2,3,4



## БАРГУЛ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
-2	50	ам	смерть	2500

Злой волшебник. Убиваем только заклинанием. Бьет волшебным посохом. Если убить Баргула - посох можно забрать себе  
Протекционный бросок: посох 13

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# БЕЛЫЙ ДРАКОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	5	10	пасть: 1-2-3; дух	500

Живет везде. Возможность сна при встрече 38%. Возможность духа при атаке 16%: дует огнем 3 раза. Любит сокровища  
Протекционный бросок: 10

Возможность убегания: 1,2,3,4





# БЛЭКВИРИНГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	3	12	1÷18	2355

Смерч. Налетает внезапно.

Блэквиринг живой и с ним можно бороться обычным оружием

Возможность убегания: 1,2



## БЛЕМБИЯ

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
3	3	ам	кислота: 1-2-3-4-5-6	800

Разноцветный сгусток. Создана Гнумами.

Если человек зайдет внутрь, то с ним может произойти:

- 1 - вырастет нога (ловкость +3);
- 2 - пропадет рука (ловкость -4, сила -3);
- 3 - вырастает вторая голова (ОРх2, обаяние -10 мудрость +4);
- 4 - пропадут все доспехи;
- 5 - растворение, смерть;
- 6 - оживление, живому ничего. Атакует кислотой

Протекционный бросок: кислота 14

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



## ВАРГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	10	0,5-1-1,5-2-2,5	30

Варги очень злы. При любом поводе затевают драки.  
Живут обычно в лесах

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



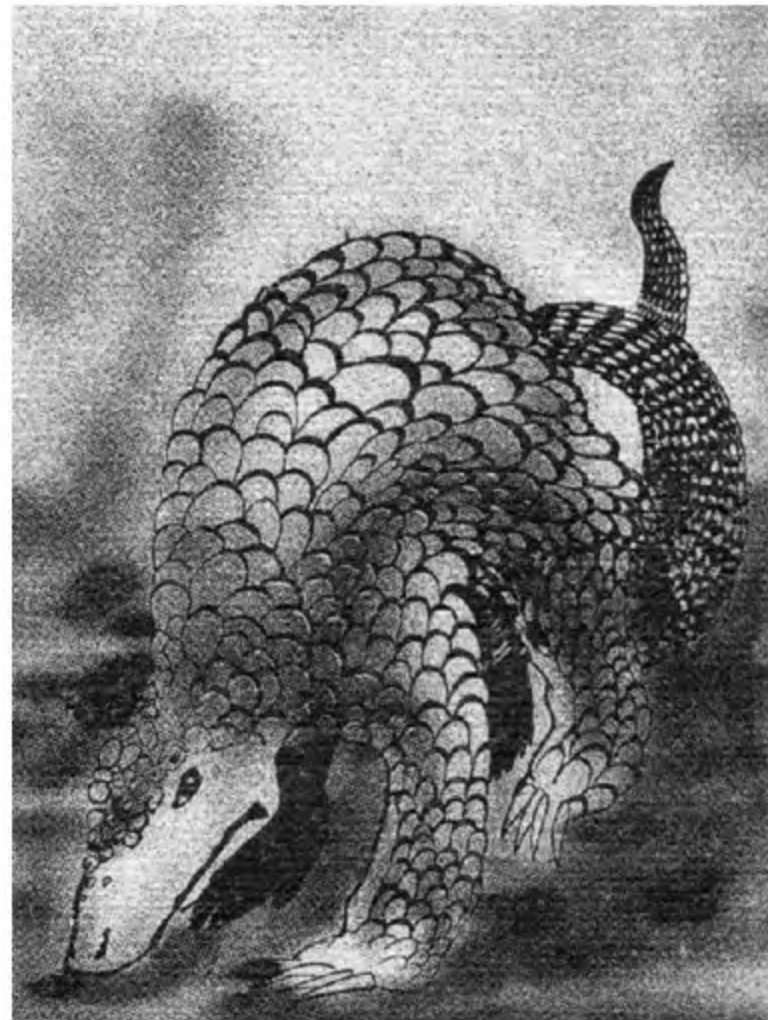


## ВАХНАЛЛ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
0	8	16	1-2-3-4-5-6-7-8-9	4000

Создан Баргулами для уничтожения всего живого, могут охранять сокровища и сопровождать полулюдей

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ВОЛКОЛАК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	10	0,5-1-2	25

Живут в степях. Хищники. Обычно охотятся стаями

Возможность убегания: 1,2,3,4





## ВОЛОСТЫЙ ЧЕЛОВЕК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
-3	10	ам	нет	не убиваем

Заколдованный человек. Добрый и разговорчивый. Игрет на деньги в кости. Исчезает когда захочет



## ВУЛИН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	11	3-4	150

Вампир, всегда голоден. Живет в основном в замках.  
Убить колом 8и.

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



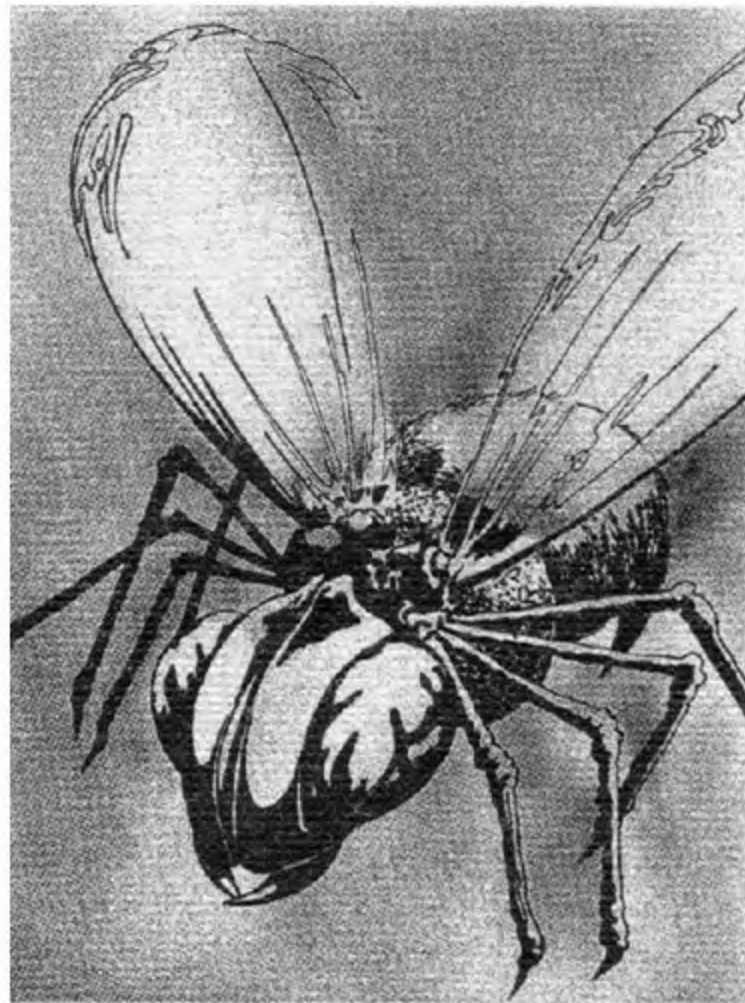
## ГАЛУР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	3	10	01-2-3-3,5-4	500

Кровожадный монстр. Живет в воде. Нападает на плавущих

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# ГИГАНТСКАЯ ПЧЕЛА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	11	0-1; яд	15

Живут в дуплах деревьев. Их мед целебен. 1 л меда +1ЖО.

Ужалют 12и

Протекционный бросок: 8

Возможность убегания: 1,2,3



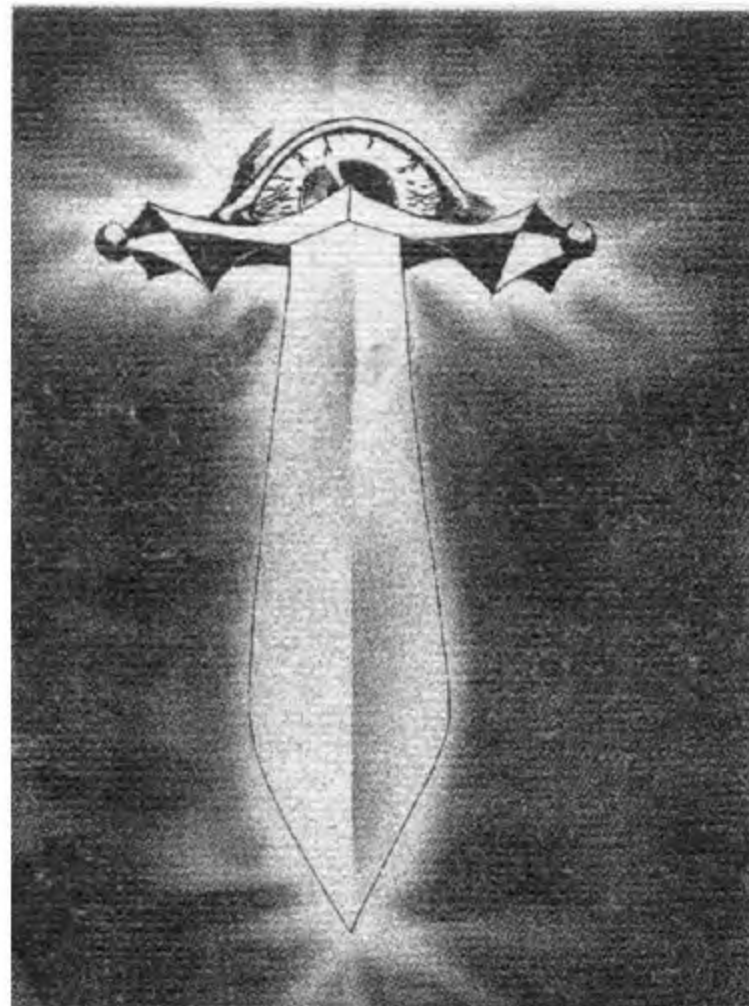
# ГОРГОНА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	2	15	0,5-1-2; окаменение	800

Чудовище, ненавидит всех.

Нападает на путников в ущельях. Поймавший взгляд горгоны каменеет, при каждой атаке бросать БУ 8

Возможность убегания: 1,2,3,4



## ГЛАЗГОР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	1	12	1-2-3-4-5-6	750

Летающий глаз с мечом. При подходе к нему на 15 метров атакует на расстоянии 1 раз. Затем при дальнейшем приближении еще 2 раза. Убив глазгора меч можно забрать (действие на расстояние сохраняется)

Возможность убегания: 1,2,3





# ГЛОК

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	9	0,5-1-2	25

Злобны и жестоки. Иногда имеют при себе деньги. Могут сбрасываться птицей Кран в сети. Конфликтуют с ортами

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ГЛУМОР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
4	4	12	4-5-6	500

Летающий спрут. Нападает на идущих по открытой местности

Возможность убегания: 1,2,3



# ГНОЛЛ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6÷1	1÷3	10	1-1,5-2-2,5-3	10÷180

Могут быть хозяевами харчевен. Больше всего на свете любят деньги. Очень Хитры и коварны

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# ГНУМ

кд

жк

мораль

атаки

стоимость

-3

100

ам

нет

неубиваем

Добрый волшебник. Может где-нибудь помочь



# ГОБЛУР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	2	11	1-1,5-2-2,5	40

Беспощадны к врагам. Нападают на города хорошо организованными отрядами

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ГУЛ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	8	0,5-1; паралич	30

Мечи против них бессильны. Паралич 13и  
Протекционный бросок: 8

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## ГУРВИН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	7	11	3-4-5-6-7-8	1840

Очень опасное чудовище. Сражается секирой.  
Убив его секиру можно забрать себе

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ГУРФ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	3ЖО у головы	ам	меч: 1-2-3; паралич	800

Двухголовое чудовище. Создано Черным магом для охраны денег. Имеет 3 ЖО у головы. Атакует мечом. Паралич 12и  
Протекционный бросок: 12

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ДАНАВ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	3	11	каждая рука: 0,5-1-2	625

Шестирукий мутант. Атакует подряд мечами в каждой руке. Руку можно отрубить (КД руки 8). Нападает на одного всеми руками

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## ДАРК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	2	10	кислота: 0,5-1-2	85

Пенная масса, атакует кислотой  
Протекционный бросок: кислота 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ДРОНГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	3	12	1-2-3-4	800

Водится в лесах и замках. Может поведать место клада, может за что-нибудь убить. Довольно общителен.

Дронги могут быть приручены, используются как сторожа.

Один глаз дронга всегда открыт

Возможность убегания: 1,2,3,4



## ДУРГАФ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	10-22ЖО	12	укус: 1-3; меч: 2-3	760

Слуга магов. Атакует дважды - укусом и хвостом в котором зажат меч. К сокровищам равнодушен

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# ЕДИНОРОГ

кд

4

жк

6

мораль

12

атаки

1-2-3-4

стоимость

600

Задиристое чудовище

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ЖЕЛЕЗНАЯ СТАТУЯ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	3	11	0,51-1,5-2-2,5	150

Статуя живет в замках. Оживает при приближении к ней.  
Охраняет сокровища

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



## ЗЕЛЕНАЯ ОБЕЗЬЯНА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
1	6	ам	1-2-3-4	1100

Создана магами для охраны сокровищ

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# ЗОЛОТОЙ ДРАКОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
1	10	12	дух; пасть: 1÷5; коготь: 4÷8	3000

Кровожадный, свирепый, копит сокровища. Атакует сразу всем. Очень опасен. Дует огнем 50%. Дополнительное отнимание ЖО от золотого оружия +3ЖО  
Протекционный бросок: 12

Возможность убегания: 1,2,3,4



## ЗОЛОТОЙ ЗМЕЙ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	5	12	1-2-3-4-5-6	555

Сторожит сокровища

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



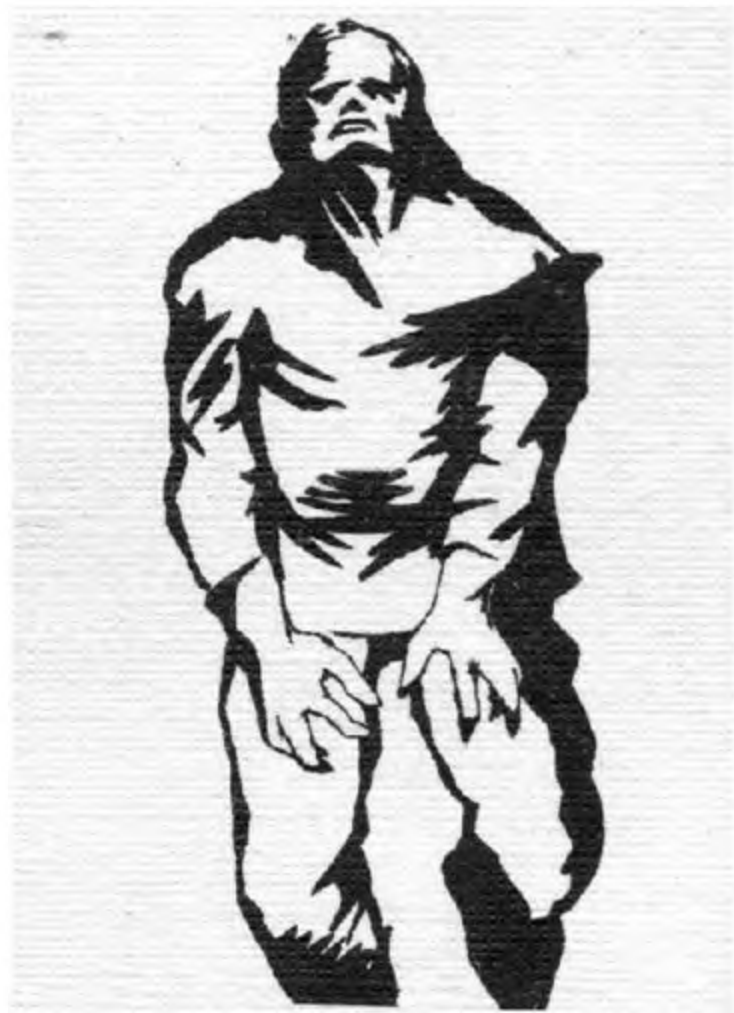
## ЗОЛОТОЙ МИНОТАВР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	7	12	1,5-2-2,5-3-4-5	800

Чудовище покрыто золотой чешуей. Охраняет сокровища.  
Можно отодрать от 1 до 18 чешуек по 30 монет каждая

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



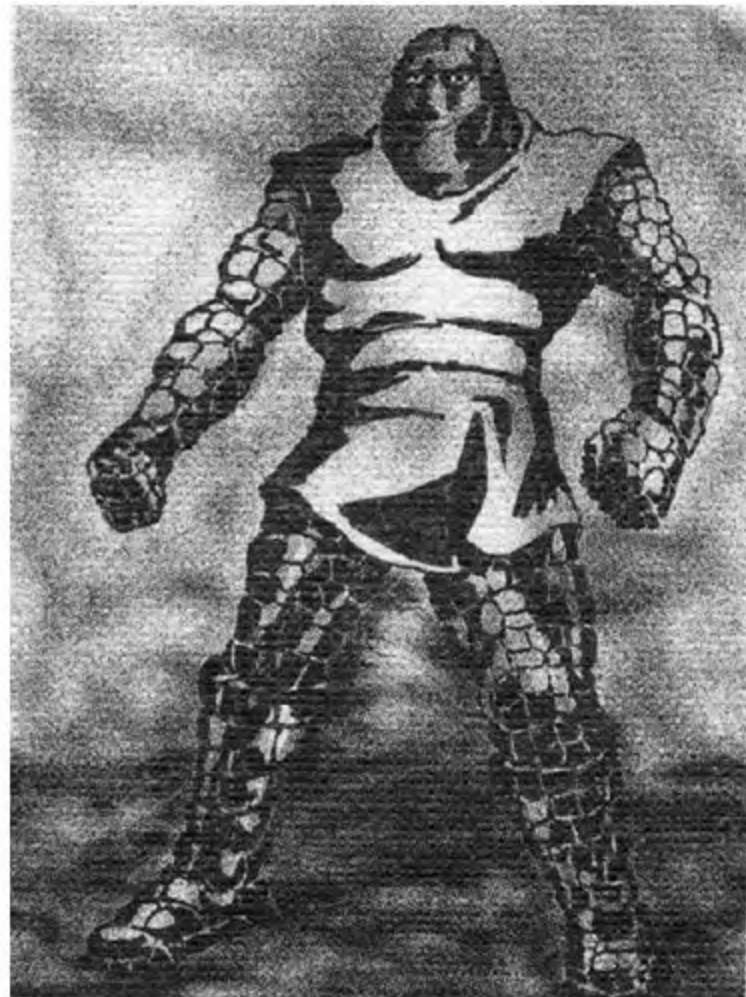


# ЗОМБИ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	8	0,5-1; паралич	30

Живут в замках. К сокровищам равнодушны. Паралич 16и  
Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## КАМЕННАЯ СТАТУА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
5	4	11	0,5-1-1,5-2,-2,5-3	350

Окаменевший человек. Живет в замках. Охраняет проходы и сокровища

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



# КАМЕННЫЙ ДРАКОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
0	15	ам	дух;	9000

пасть: 1-2-3-4-5-6;

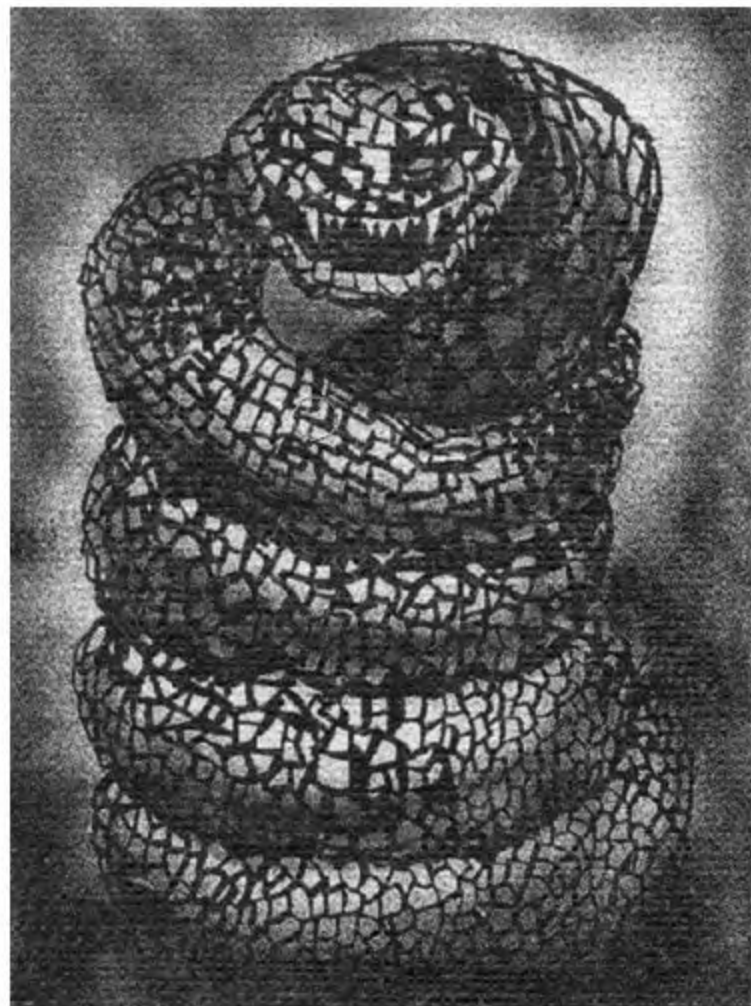
коготь: 4-5-6-7-8-

Самый сильный из драконов. Владеет замком. Имеет много сокровищ. Дует газом 25%, огнем 25%

Протекционный бросок: 12

Возможность убегания: 1,2,3,4





# КАМЕННЫЙ ПИТОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	11	0,5-1-1,5-2-2,5; окаменение	40

Гигантская змея. Окаменение 15и  
Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



## КВАНТ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
4	1ЖО	10	1	25

Маленькие летающие стрелки. Летают стаями. При трех попаданиях в вас отнимают 1ЖО

Возможность убегания: 1,2



## КЕНТАВР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
5	7	12	дубина: 1-2-3 копыта: 2-3-4	1000

Живут в лесах. Бродят в одиночку. Разговорчивы. Атакуют одновременно дубиной и копытом

Возможность убегания: 1,2,3



# КЛУРКИ, МАГИ, КРОНЫ



Волшебники, населяющие Заколдованную страну. Действуют в зависимости от настроения. Могут что-нибудь подарить, озолотить, а могут и отнять ценную вещь



## КОБОЛЬД

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	3	10	1-1,5-2-2,5-3	50

Гвардия темных сил. Нападает редко но решительно

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



КОР

Добрый маг. Играет в кости на ЖО. Обычно играет 1-2 раза.  
Исчезает. Безобиден и безопасен





# КОРОЛЬ ЛЮДОЕДОВ

кд

0

жк

5

мораль

ам

атаки

дубина:

1-2-3-4-5-6

стоимость

850

Царствует над людоедам, дерется дубиной

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# КРАН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	10	0,5-1-1,5-2-2,5	40

Громадная хищная птица. Сбрасывает сети с глоками (при этом кидается сколько глоков разбилось?)

Возможность убегания: 1,2



# КРАНК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	1ЖО	ам	5	350

Маленькие злобные чудовища. Ненавидят все живое. Атакуют острым хвостом

Возможность убегания: 1,2,3,4





# КРАСНАЯ ОБЕЗЬЯНА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
1	6	12	шип: 0-1-1,5-2-3-4	1050

Создана клурками для своих целей. Дерется шипом

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# КРАСНЫЙ ДРАКОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	9	12	дух; пасть: 1-2-3; коготь: 3-4-5-6	2400

Живет везде. Любит сокровища.

Дует газом 25%, плюется кислотой 25%.

Дополнительное отнимание от золотого кинжала: +3ЖО,  
серебрянного кинжала +2ЖО. Атакует одновременно всем.

Протекционный бросок: 11

Возможность убегания: 1,2,3,4



## КРЕСТОНОСЕЦ

КД	ЖК	мораль	атаки	стоимость
6	3	11	1-2-3	150

Насаждает свою власть

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# КРИГЛЕР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	4	ам	0-0,5-1-2-2,5-3	705

Чудовище с одной громадной головой. Передвигается по потолку. Висит в проемах дверей, не пускает. Любит деньги.

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6

# КРИКУН



Неизвестно откуда взявшийся уродец. Мал. Безобиден. Однако он может кричать. На его крики сбегаются чудовища (какие - решает ведущий)



## ЛЕВ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	10	0,5-1-1,5-2	25

Хищник. Его шкура в лавке 20 монет. Живет на равнинах и в лесах

Возможность убегания: 1,2,3





## ЛЕТАЮЩАЯ МУРЕНА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	1	10	0,5-1-2	130

Водится в воде. Если кто-то находится рядом вылетает и нападает на него

Возможность убегания: 1,2



# ЛИПУЧКА

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
12	1ЖО	8	смерть	45

Студенистая масса. Охватывают входящего чтобы переварить.  
Разрубить липучку 5и иначе смерть. Живет в замках  
Протекционный бросок: 5

Возможность убегания: убежать невозможно



# ЛЮДОЕД

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
5	4	10	0,5-1-2-2,5-3-4	350

Живут везде. Дерутся копьями

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



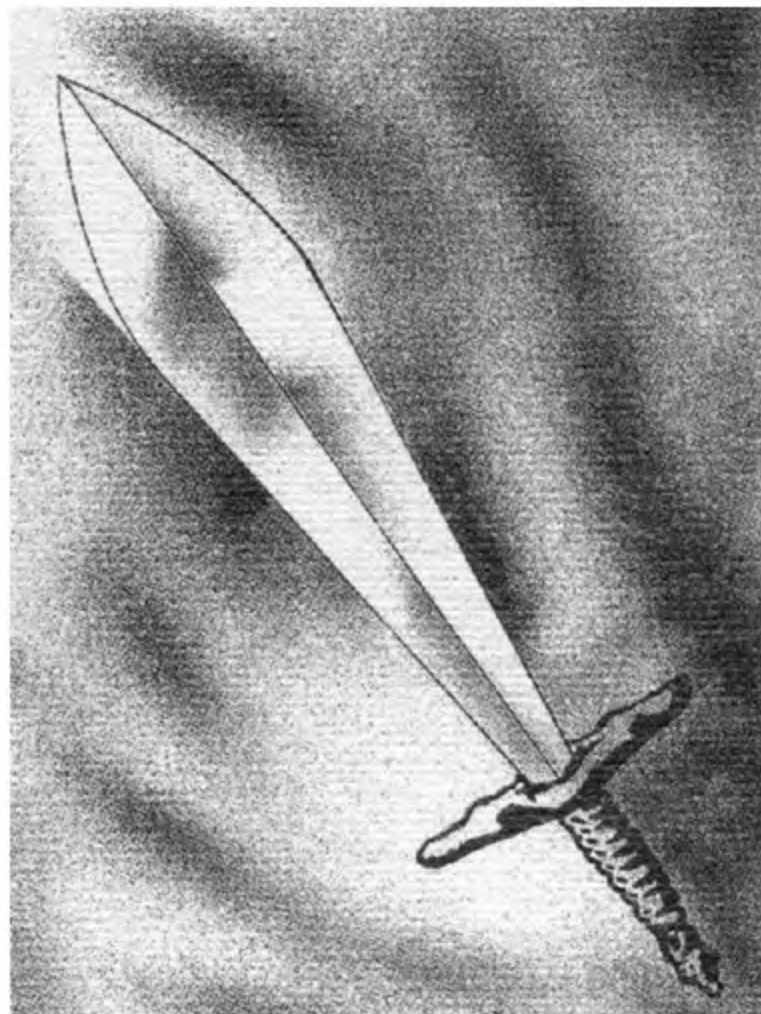


# МЕДВЕДЬ ГРИЗЛИ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	10	0,5-1-1,5-2-2,5	30

Живет в лесах и горах

Возможность убегания: 1,2,3,4,5

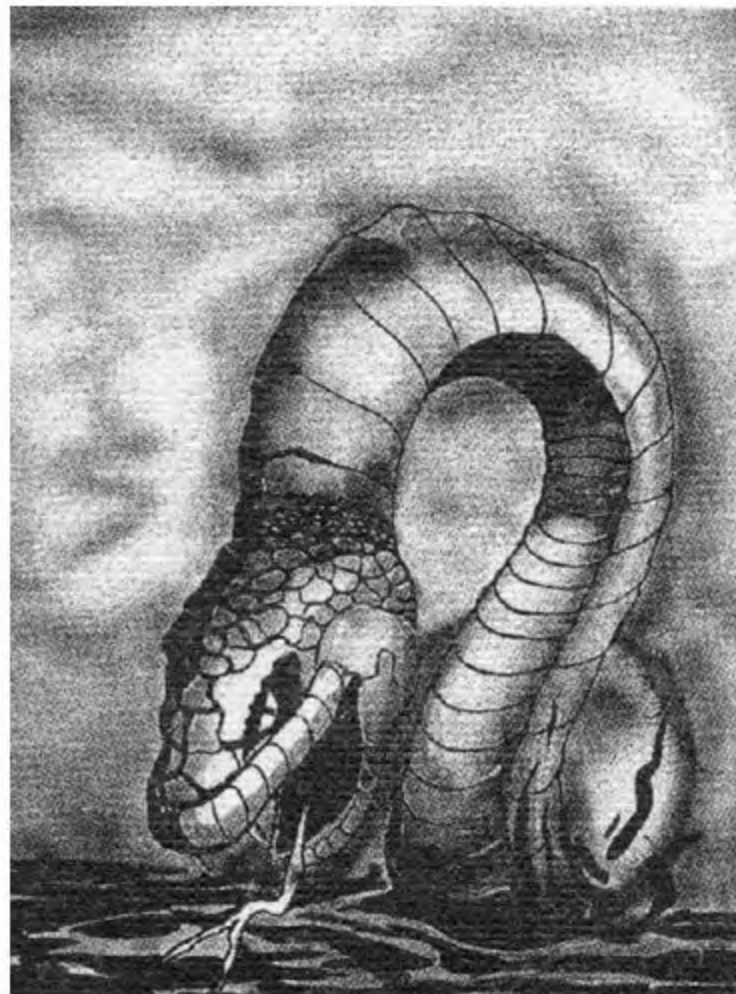


# МЕЧ

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
3	1ЖО	ам	1-2-3	60

Заколдованный меч. Атакует всех. После гибели рассыпается.  
Атакует всегда первым

Возможность убегания: 1,2



# МОРСКОЙ ЗМЕЙ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
11	1	9	0,5-1; яд	15

Пускает яд 12и

Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# НЕВИДИМКА

КД	жк	мораль	атаки	стоимость
1	3	11	0,5-1-1,5-2-2,5-3	440

Всегда нападает первым, видит невидимых (КД сохраняется)

Возможность убегания: 1,2,3,4



## НЕКРОФАГ

КД	жк	мораль	атаки	стоимость
10	2	8	0,5-1-1,5; паралич	30

Вампиры. Топоры против них бессильны. Убить колом 5и.  
Остальное оружие тоже действует. Паралич 12и  
Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



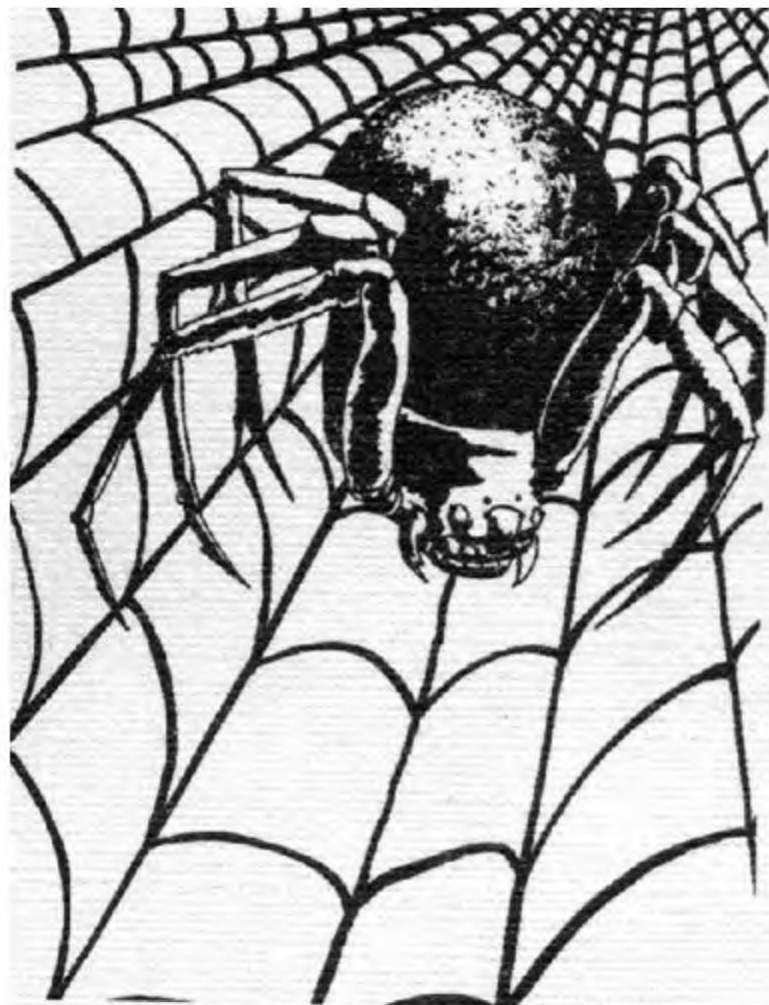
## ОРТ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	9	0,5-1-1,5-2	30

Живут везде, любят деньги. Конфликтуют с глоками.

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## ПАУК-КРАБ

КД	ЖК	мораль	атаки	СТОИМОСТЬ
11	1	7	0,5-1-2	50

Живут под землей, очень опасны.

Пускают яд 12и

Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ПОДЗЕМНЫЙ МОНСТР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	8	12	3-4-5-6	2500

Чудовище. Живет под землей. Выбирается наружу за добычей

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ПТИЦА РОГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
1	8	12	клык: 2-3; рог: 3-4-5; коготь: 3-4-5	2800

Огромная трехголовая птица. Атакует одновременно клыком, рогом и когтем. Её рог целебен. С 3 л вина он дает + 8ЖО

Возможность убегания: 1,2





# РАЗБОЙНИК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	9	0,5-1-2	25

Всегда нападают, если их больше. Можно отдать им все деньги и они вас не тронут (6и)

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## РАКШАС

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	4	11	1-1,5-2-2,5-3-3,5	525

Помощник магов, вооружен топором. Охотно разговаривает.  
После убийства Ракшаса топор исчезает

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## РЖАВИЛЬЩИК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	3	10	паралич	240

Поедатель железа. Если отдать ему что-нибудь железное он не нападает. Не отгоняется. Паралич 13и  
Протекционный бросок: 11

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## РОНГ

КД	жк	мораль	атаки	стоимость
4	6	11	1-2-3	800

Мохнатый двухметровый монстр. Создан клурком. При попадании в вас КД+1. Убив ронга - ваш КД -1

Возможность убегания: 1,2,3,4,5

# РОТ-МОНСТР



Внезапно появляется на стене и загадывает загадки на деньги.  
Не угадаете, ваши деньги уплывают в рот. Если у вас нет денег, то уплывают оружие и доспехи



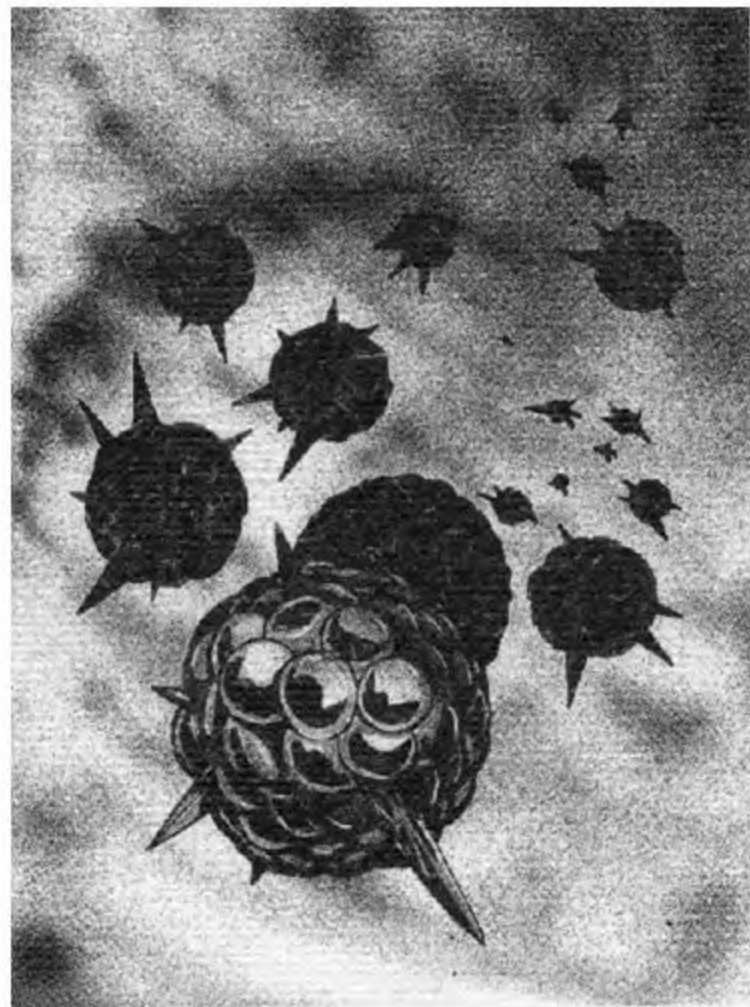
## РУДРА

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
8	1ЖО	5	1-2-3-4-5-6 ЖО; ИО	30

Маленький пугливый зверек. Живет везде кроме воды.  
25% отнимаются ОР при укусе. 75% отнятия ИО при укусе -  
кубик:    1    2    3    4    5    6  
=ИО:    50 100 150 200 250 300

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## РУЛАР

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
8	1	9	0,5-1-2	50

Маленькие круглые чудовища. Отлично метают ножи

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## САБЛЕЗУБЫЙ ТИГР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	3	11	0,5-1-1,5-2-2,5	50

Хищник. Водится в лесах, горах и на равнинах. Шкура в лавке 25 монет

Возможность убегания: 1,2,3,4



## СКВАР

КД	ЖК	мораль	атаки	стоимость
4	4	11	1-2-3-4-5	600

Заколдованный получеловек. Злобен, коварен. Его рог - лекарство (+5 ЖО)

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





## СКЕЛЕТ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
9	2	8	0,5-1; паралич	30

Их цель убить как можно больше, пополнять ряды скелетов.  
Живут в замках и на кладбищах. Паралич 14и  
Протекционный бросок: 10

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## СПЕКТР

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	1	10	паралич; окаменение	100

Дерется крестом. Атаки:  
паралич 11и, окаменение 16и.

Других атак нет

Протекционный бросок: паралич 9; окаменение 12

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# СТАКЕЙС

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
3	5	ам	рог 1-2-3; коса 1-2-3-4	800

Полуразложившийся уродец в доспехах. Служит черному магу.  
Атакует первый раз косой, потом рогом (за 1 атаку)

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# СТИЛИН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	6	12	меч: 1-2-3-4-5; меч: 1-2-3-4-5	355

Страшное чудовище. Передвигается на присоске. Любит загораживать проходы и не пускать. Нападает сразу двумя мечами

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



# СТИНКИНГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	1	10	0-1-2-3	40

Живет в бутылках. Состоит из газа. Нападает на того, кто потревожит его сон. Бьет всегда первым

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# СТОН

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	11	1-2-3-4	400

Маленький ящер, страшный хищник

Возможность убегания: 1,2,3,4





# СТРАЖНИК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	11	1-2-3	25

Живут в городах. Находятся на военной службе. Любят деньги

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



## СТРИГ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	1	8	0,5-1-1,5	35

Птица-вампир

Возможность убегания: 1,2,3



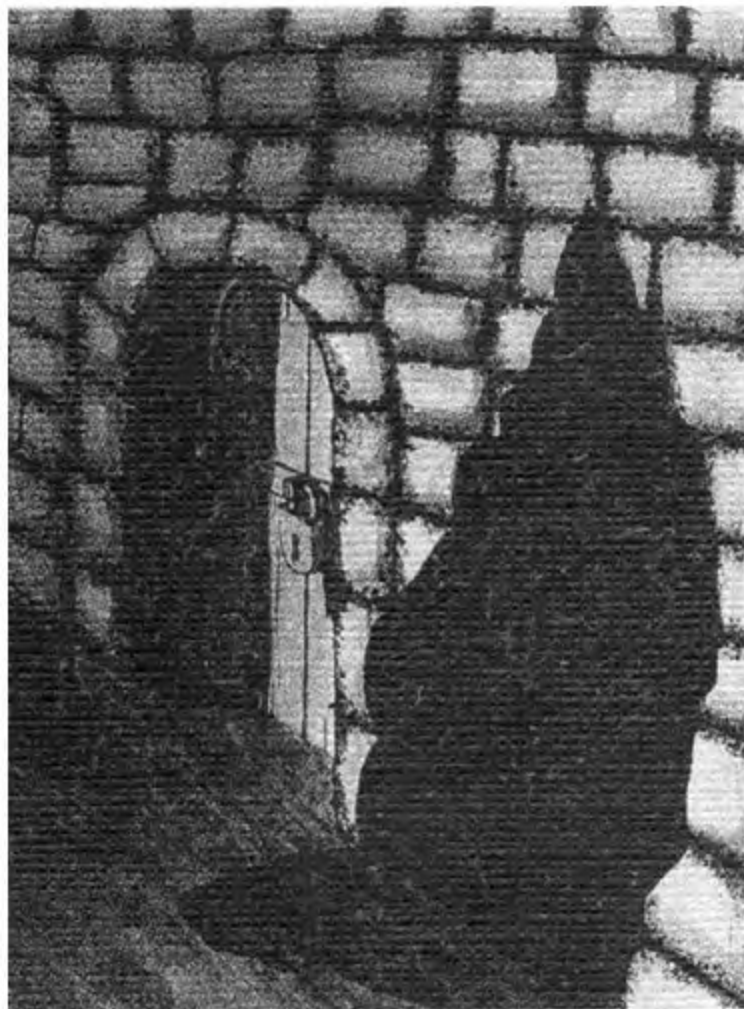
# ТАУРУТ

КД	ЖК	мораль	атаки	СТОИМОСТЬ
1	1÷18	9	укус 1-2-3; меч 2-3-4	585

Слуга магов. Червяк с мечом. Нападает на непокорных

Возможность убегания: 1,2





# ТЕНЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
1	1ЖО	18	сила -1; ЖО 1-2-3	380

Тень умершего мага. Нападает на все живое. Живет в замках.  
При попадании отнимается сила -1 и ЖО 1-2-3

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ЛЕСНОЙ ТРОЛЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	10	0,5-1-1,5-2-2,5-3	45

Хорошо стреляют из лука. Могут отравить стрелы (15и кидать после попадания). Живут в лесах и горах  
Протекционный бросок: 9

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ТРОН

кд

-2

жк

2

мораль

ам

атаки

смерть

стоимость

3000

Летающий алмаз. Поражает молнией

Протекционный бросок: быстрая молния 10

Возможность убегания: 1,2,3,4



# ТРУРЛЬ



Хозяин комиссионки. Его КД-3. Продает вещи и оружие.  
Безобиден



## ФОЕРБАРТ

КД	ЖК	мораль	атаки	стоимость
2	1	11	огонь: 1-2-3-4	570

Огненный человек. Выскакивает из огня, поражает огнем.

Мораль:

1 - разговаривает

2 - хамит, может напасть;

3 - нападает.

Попадает независимо от КД 14и

Протекционный бросок: огонь 10

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ФРАНКЕНШТЕЙН

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
0	20	12	$(1 \div 18) \times (1 \div 3)$	10000

Главная опасность. Живет везде. Центральный рог франкенштейна при растолчении и посыпании на голову мертвого оживляет его. 2 крайних рога дают +7ЖО каждый если запить их 3л вина

Возможность убегания: убежать невозможно





## ФУЛ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	11	1-2-3-4	60

Туловище убитого гиганта. Без головы. Служит Баргулу. Нападет первым

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



# ФУРОН

кД	жк	мораль	атаки	стоимость
5	3	10	1-2-3-4-5	350

Чудовище. Передвигается прыжками, любит нападать из засады

Возможность убегания: 1,2,3



# ЦИКЛОП

КД	ЖК	мораль	атаки	стоимость
5	6	12	3-4-5	600

Огромный одноглазый людоед. Если попасть ему в глаз из лука (16и) он ослепнет. Тогда ваш КД улучшается на 2

Возможность убегания: 1,2,3,4





# ЧЕЛОВЕК

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	10	0,5-1-1,5	20

Населяют заколдованную страну. Живут в городах и деревнях

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



## ЧЕЛОВЕК-ВЕПРЬ ОБОРОТЕНЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
7	2	2	0,5-1-1,5-2-2,5	35

Превращается в вепря. Убить серебрянным кинжалом 9и

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ЧЕЛОВЕК-ВОЛК ОБОРОТЕНЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
8	2	8	0,5-1-1,5-2	30

Превращается из человека в волка. С виду обычный человек.  
Убить серебрянным кинжалом 8и

Возможность убегания: 1,2,3,4,5





# ЧЕЛОВЕК-МЕДВЕДЬ ОБОРОТЕНЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	9	0,5-1-1,5-2-2,5	45

Превращается в медведя. Живет везде. Дополнительное отнимание от серебрянного кинжала +3ЖО

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ЧЕЛОВЕК-ТИГР ОБОРОТЕНЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
5	3	10	0,5-1-1,5-2-2,5-3	65

Превращается в тигра, до этого обычный человек.

Дополнительное отнимание ЖО от серебрянного кинжала +2ОР

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ЧЕЛЮСТЬ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
2	8	11	5-6	2400

Живет везде. Может охранять сокровища. Дополнительное отнимание ЖО от копья (+2ЖО). Рог дает +5ЖО на 3л вина

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6





## ЧЕРЕП

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
6	2	10	0,5-1-1,5-2-2,5-3	100

Череп умершего человека. Его цель найти себе товарища

Возможность убегания: 1,2,3,4,5,6



# ЧЕРНЫЙ ДРАКОН

КД

5

ЖК

6

мораль

11

атаки

дух;

пасть: 1-2-3-4

стоимость

1000

Живет везде. Дует газом 25%. Дополнительное отнимание ЖО от золотого кинжала +2ЖО

Протекционный бросок: 11

Возможность убегания: 1,2,3,4



# ЧЕРНЫЙ МАГ

КД	ЖК	мораль	атаки	стоимость
-4	100	ам	смерть	нет

Злой волшебник Владеет замком. Наводит ужас на окрестности

Возможность убегания: убежать невозможно





# ЧЕРНЫЙ МЕДВЕДЬ

кд

9

жк

2

мораль

9

атаки

0,5-1-1,5-2

стоимость

25

Водится в лесах и горах

Возможность убегания: 1,2,3,4,5



## ЭЛЬФ-ПИКСИ

кд	жк	мораль	атаки	стоимость
-3	5	12	нет	нет

Большой охотник поболтать. Эльф с крыльями за спиной. На вопросы врет 50%