



**ЧУДОВИЩА И  
ПРОЧИЕ СУЩЕСТВА**





**DUNGEONS & DRAGONS®**

# **ЧУДОВИЩА И ПРОЧИЕ СУЩЕСТВА**

**Библиотека  
юного искателя приключений**

**ДЖИМ ЗАБ**

ПРИ УЧАСТИИ СТЕЙСИ КИНГ И ЭНДРЮ ВИЛЕРА



**Издательство АСТ  
Москва**



# СОДЕРЖАНИЕ



Введение .....	7	<b>ЛЕСА, ГОРЫ И НЕ ТОЛЬКО</b> .....	29
<b>ПЕЩЕРЫ И ПОДЗЕМЕЛЬЯ</b> .....	9	Кентавр .....	30
Бехолдер .....	10	Ускользящий зверь .....	32
Багбер .....	12	Медвесыч .....	34
Ползающий падальщик .....	14	Спрайт .....	36
Фламф .....	16	Древень .....	38
Гоблин .....	18	Единорог .....	40
Свежеватель разума .....	20	<b>ЛИЦОМ К ЛИЦУ</b>	
Миконид .....	22	Единорог .....	43
<b>ЛИЦОМ К ЛИЦУ</b>		<b>ВЕЛИКАНЫ</b> .....	45
Колония миконидов .....	25	Холмовой великан .....	46
<b>ЛЕГЕНДАРНОЕ ЧУДОВИЩЕ</b>		Каменный великан .....	48
<b>Демогоргон</b> .....	26	Морозный великан .....	50
		<b>ЛИЦОМ К ЛИЦУ</b>	
		Морозный великан .....	53
		Огненный великан .....	54
		<b>ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВЕЛИКАН</b>	
		<b>Герцог Залто</b> .....	56
		Облачный великан .....	58
		Штормовой великан .....	60







## **БОЛОТА, ПУСТОШИ И ПОГОСТЫ ..... 63**

Баньши ..... 64

Скелет ..... 66

### **ЛИЦОМ К ЛИЦУ**

Скелет ..... 69

## **ВАМПИРЫ ..... 71**

Владыка вампиров ..... 72

Вампирское отродье ..... 74

### **ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВАМПИР**

Граф Страд  
фон Зарович ..... 76

## **ОКЕАНЫ, РЕКИ И ОЗЁРА ... 79**

Аболет ..... 80

Драконовая черепаха .... 82

Мерроу ..... 84

## **НЕБЕСА И ГОРНЫЕ ВЕРШИНЫ ..... 87**

Грифон ..... 88

Пегас ..... 90

## **ДРАКОНЫ ..... 93**

Белый дракон ..... 94

Зелёный дракон ..... 96

### **ЛИЦОМ К ЛИЦУ**

Зелёный дракон ..... 99

Чёрный дракон ..... 100

Синий дракон ..... 102

Красный дракон ..... 104

### **ЛЕГЕНДАРНЫЙ ДРАКОН**

Тиамат, королева  
злых драконов ..... 106

Как рассказывать  
собственные истории  
о чудовищах ..... 109







# ВВЕДЕНИЕ

Чудовища ужасны. Существа бывают забавными. Но без них наши приключения были бы не такими опасными и интересными.

Эта книга рассказывает о самых известных и самых пугающих созданиях из вселенной «Dungeons & Dragons». Вы узнаете, где их найти, узнаете их силы и слабости, как с ними сражаться и когда лучше убежать, если противник оказался вам не по зубам.

Читайте книгу подряд, с первой страницы, или открывайте в любом месте. Изучайте великолепные иллюстрации и отправляйтесь в путешествие. Чем больше вы прочитаете, тем больше узнаете о чудовищах. Чем больше вы узнаете, тем проще будет воображать героические приключения при исследовании загадочных пещер, скалистых гор и небесной выси.

Станет ли встреча с чудовищами остановкой на пути к славе и богатству, или ваш труп останется лежать предупреждением для тех, кто придет потом? Это зависит только от вас. «Dungeons & Dragons» — это мир удивительных приключений, и ваше как раз начинается.

Наслаждайтесь!

## УРОВНИ ОПАСНОСТИ



В описании каждого чудовища указано число, по которому можно судить, насколько оно опасно. **0** означает безвредное создание, **1** — довольно опасное для начинающего искателя приключений и так далее. **5** — признак очень опасного чудовища, которого может победить только команда опытных героев.

А ещё существуют **эпические** создания, силу которых сложно оценить. С ними могут сражаться только легендарные герои, вооружённые самым мощным магическим оружием и заклинаниями.









# ПЕЩЕРЫ И ПОДЗЕМЕЛЬЯ



---

**У** вас под ногами существует жизнь.

Твари всех форм и размеров пробираются сквозь землю и камень, глину и грязь. Широкие туннели приводят к огромным пещерам, в которых текут реки, никогда не видевшие солнца. Кое-где, например, в Подземье, существуют целые королевства разумных тварей.

В некоторых подземных полостях сыро и прохладно, а сверху капает вода. В других невыносимо жарко и всё затянуто паром. Только тонкий слой камня защищает вас от потоков раскалённой магмы, которая пузырится в ядре планеты.

Под землёй темно и опасно, и только чадящий факел освещает дорогу. Зато там можно найти сокровища. Вы готовы двинуться в путь?



# БЕХОЛДЕР



**ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ** У бехолдера шарообразное тело, один большой глаз в центре и ещё десять — на странных отростках-стебельках. Если разозлить бехолдера, из каждого глаза может вырваться магический луч.

## ТЕЛЕКИНЕЗ

Луч из этого глаза заставит вас застыть на месте или, наоборот, отбросит в сторону.

## РАЗВОПЛОЩЕНИЕ

Всё, чего коснется луч из этого глаза, рассыплется в пыль.

## ОКАМЕНЕНИЕ

Луч из этого глаза превращает живых существ в камень.

## БЕССИЛИЕ

Луч из этого глаза причиняет боль, похожую на ожог.

## СОН

Луч из этого глаза отнимает у вас все силы и заставляет заснуть на месте. Без одеял и подушек.

## СМЕРТЬ

Ой, простите!

## ЗАМЕДЛЕНИЕ

Если в вас попадет луч из этого глаза, вы начнете двигаться очень медленно. Как будто бежите под водой.

## СТРАХ

Если луч из этого глаза сработает, вы умчитесь прочь в ужасе.

## ПАРАЛИЧ

Если вас коснется луч из этого глаза, вы не сможете двигаться целую минуту. Считайте до шестидесяти и надейтесь, что у вас останется время убежать.

## ОЧАРОВАНИЕ

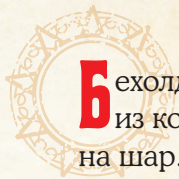
Магия этого глаза заставит вас считать бехолдера своим другом и делать, что он скажет.

## КОНУС АНТИМАГИИ

Там, куда смотрит этот глаз, не работает магия. Клирикам, магам и колдунам лучше держаться от него подальше.







**Б**ехолдеры — мерзкие летающие твари с мерцающими глазами, из которых вылетают зловердные заклинания. Бехолдер похож на шар. Это его голова или тело? А стебельки с глазами — волосы или конечности? Ответ неизвестен. Просто запомните, что бехолдеры — страшные летающие чудовища с глазами. И если взгляд одного из этих глаз упадёт на вас, вам придётся нелегко.

Бехолдеры злобны и завистливы. Они не ладят даже друг с другом (и это очень хорошо, потому что, встретившись с парочкой бехолдеров одновременно, вы вряд ли выживете).

**ЛОГОВО** В основном бехолдеры обитают в укромных местах вроде пещер или заброшенных руин. Некоторые из них строят свои логова самостоятельно, используя тот глаз, который развоплощает материю. Они пробивают в камне высокие туннели, по которым летают над своей добычей и мучают её. Пол логова бехолдера обычно покрыт сокровищами и снаряжением, оставшимся после неудачливых искателей приключений, которые не посмотрели наверх, заходя в пещеру.

**РАЗМЕР** Встречаются бехолдеры размером с баскетбольный мяч, но старые чудовища порой достигают трёх метров в диаметре. Они похожи на гигантские пляжные мячи.



#### ДЕЛАЙТЕ ТАК

**Противопоставьте магии другую магию.** Если в вашем отряде есть заклинатели, пусть они поставят магические щиты, чтобы защитить воинов от лучей из глаз бехолдера.

**Отвлекайте бехолдеров из всех сил.** Пусть они смотрят на что угодно, только бы не на вас.

**Подойдите поближе.** Бехолдеры опасны на расстоянии, потому что испускают лучи из глаз.

#### НЕ ДЕЛАЙТЕ ТАК

**Если вам кажется, что за вами следят, вам не кажется.** Даже если рядом никого нет, в присутствии бехолдера может возникнуть ощущение чужого взгляда.

**Не стойте на одном месте.** Это неплохая тактика при борьбе с некоторыми чудовищами, но против бехолдеров она никуда не годится. Если он вас увидит... что ж, у меня для вас плохие новости.