

The logo for the game Dungeons & Dragons, featuring the letters "D&D" in a stylized font with a red "D" and a blue "D".

ТОМ МОРДЕНКАЙНЕНА О ВРАГАХ

DUNGEONS & DRAGONS

УЗНАЙТЕ ПРАВДУ О ВЕЛИКИХ КОНФЛИКТАХ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ
В ЭТОМ ДОПОЛНЕНИИ ДЛЯ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МИРЕ

ГРУППА ПЕРЕВОДА

Особый, пламенный привет всем, кто постоянно калючил: «Когда выйдет перевод Морденкайнена, ведь перевод закончен в ноябре, самое позднее!»

Зайдите на Notabenoid и убедитесь, что при переводе этой книги очень многое было скопировано из автопереводчика, да так, что некоторые не переведённые им слова тупо оставлены прямо на английском! Так что перевод не был готов, от слова совсем.

Всем, кто переводил с душой, большое спасибо и низкий поклон, остальным – гореть в аду.

С уважением,
группа переводов dungeonsanddragons.ru.

АННОТАЦИЯ ОТ РЕДАКТОРА

Хочу сказать спасибо за ваше терпение, что вы ждали перевода этой книги больше полугода. Было сложно, было трудно, но мы справились и не без помощи тех, кто помог нам с переводом, и тех, кто затем исправлял текст так, чтобы книга выглядела целостной. Лично для меня [k1nda], было в радость помогать dungeonsanddragons.ru в переводе и вычитке данного материала, и хочу сказать спасибо каждому, кто каким-либо образом помогал нам в переводе. Надеюсь, что здесь вы найдёте для себя множество новых и старых мерзких чудищ, готовых бросить вызов вам!

Мы будем благодарны за помощь с этим другими переводами. Как можно помочь, вы можете узнать в группе: https://vk.com/dungeons_ru

Переводчики: DUNGEONS_GUEST, k1nda, stivie, Xattttta, Kerantis, Gumege, deiran, CAH4EJJIA, FtZ, Max_well, Hosentensi, Meonaar, Hikitaa, p_zombie, Gotham_Rat, Lexa366, PublicWebTerror, KaptinDakbad, Giam5, r0ot35, LeoKot, Akihiro

Редактор перевода: Max_well, K1nda, r0ot35

Изображения: palant

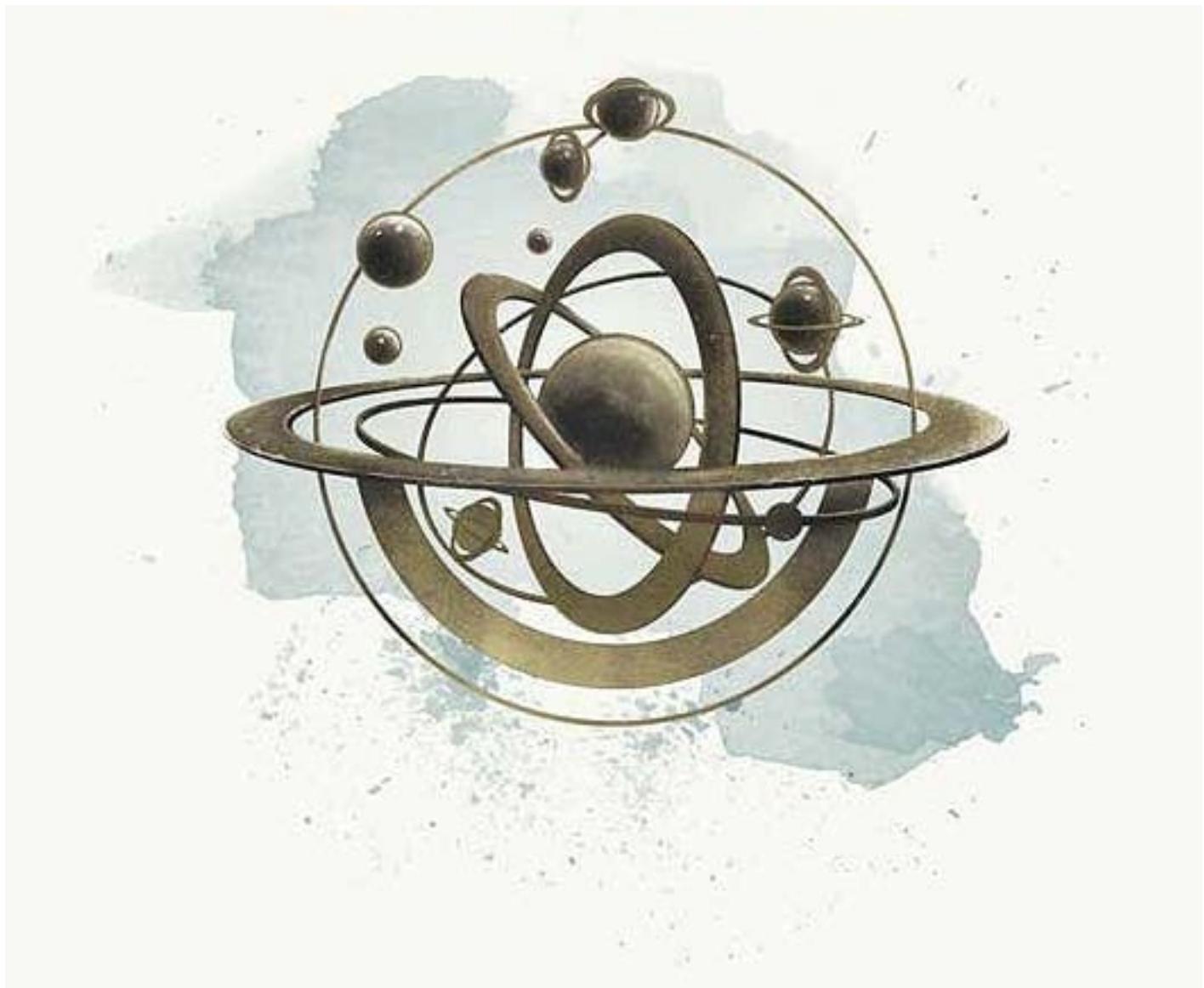
Photoshop: r0ot35

Вёрстка: r0ot35

Версия: 1.01



ТОМ МОРДЕНКАЙНЕНА О ВРАГАХ



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Ведущие дизайнеры: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд
Дизайнеры: Адам Ли, Бен Петрисор, Роберт Дж. Швальб,

Мэтт Сернетт, Стив Винтер

Дополнительные дизайнеры: Ким Мохан, Кристофер Перкинс,
Кейт Уэлч

Приглашённый дизайнер: Нолан Вейл

Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Редакторы: Ким Мохан, Мишель Картер

Арт-директор: Кейт Ирвин

Графический дизайнер: Эми Танджи

Дополнительное художественное направление: Шона Нарцисо

Иллюстратор обложки: Джейсон Рейнвилл

Концептуальные художники: Ричард Уиттерс, Шон Вуд

Художники-иллюстраторы: Дэйв Аллспот, Том Бэбби, Марк Бем,

Эрик Белисл, Майл Берубе, Золтан Борос, Алекси Брикро,

Филипп Бурбуран, Кристофер Бурдett, Мэтт Кавотта, Сидхарт

Чатурведи, Джедд Шевриер, Эд Кокс, Ольга Дребас, Уэн

Англия, Джастин Гера Ларс Грант-Уэст, Лиша Ханниган, Джон

Ходжсон, Ральф Хорсли, Лейк-Гурвиц, Тайлер Джекобсон,

Джулиан Кок, Даниэль Ландерман, Олли Лоусон, Говард

Лайон, Уоррен Махи, Бринн Метени, Аарон Миллер, Скотт

Мерфи, Джим Нельсон, Уильям О'Коннор, Эфрем Паласиос,

Адам Пакетт, Клаудио Позас, Винсент Проц, Роб Рей, Ричард

Сардинья, Крис Симан, Илья Шкиппин, Крейг Дж. Спаринг, Зак

Стелла, Филипп Штрауб, Брайан Сайм, Дэвид А. Трампьер,

Кори Трего-Эрднер, Ричард Уиттерс, Энтони С. Уотерс, Шон

Вуд, Бен Вуттен, Мин Ям, Си Джеймс Чжан

Управляющий проектом: Стэн!

Производственные услуги: Синда Каллавей, Кармен Чунг,
Джефферсон Данлэп, Дэвид Гершман

Другие члены команды D&D: Барт Кэрролл, Тревор Кидд,

Кристофер Линдсей, Шелли Маззанобл, Хилари Росс, Лиз Шух,
Натаан Стюарт, Грег Тито

Плейтестеры: Адам Хеннебек, Адам Пирсон, Алекс Д'Амико,
Алекс Каммер, Александр Форсайт, Эндрю Норман, Андрей
Сарафанов, Артур Райт, Эшли Бишоп, Бо Кокер, Бен Рабин,
Брайан Даль, Британи Шон, Брайан Гиллиспи, Брайан Харрис,
Берт Бигл, К. Макговерн, Кейт Дэвис-Поли, Калеб Зутаверн,
Кэмерон Скраггс, Чарльз Бенскотер, Хлоя Урбано, Крис
Гарнер, Крис Преснall, Коди Хелмс, Дэниел «KBlin» Оливейра,
Дэйв Россер-младший, Дэвена Оукс, Дэвид Калландер, Дэвид
Гидкум, Дэвид Крольник, Дэвид Меррритт, Дэвид Моррис,
Дерек ДаСильва, Дерек Грей, Эмре Чихангири, Энрике Бертран,
Эрик Вебер, Эван Джексон, Гаррет Колон, Джордж Стрэйтон,
Джеральд Ван, Грант Фиск, Грегори Л. Харрис, Григорий
Паровичников, Дж. . Коннор Селф, Джейкоб ДельМауро,
Джеймс Швайс, Джаред Феган, Джош Мердок, Джей Андерсон,
Джей Элмор, Джей Уайт, Дженна Шмитт, Джереми Нагорный,
Джерри Берендт, Джия Джихан Тин, Джим Берриер, Джиммер
Мёллер, Джо Альфано, Джо Рейли, Джонатан Лонгстафф,
Джозеф Шенк, Джошуа Харт, Джастин Дони, Карл Реш, Кейт
Уильямс, Керри Карак, Кевин Энглинг, Кевин Гргисби,
Кевин Мур, Кевин Мерфи, Кевин Нефф, Кирстен Томас, Кайл
Тернер, Джастин Хикс, Лоуренс «Медведь» Билс, Лу Мичелли,
Марчелло де Веласкес, Маркус Уайлс, Марк Мерида, Мэтт
Маранда, Мэттью Х. Бадд, Мэттью Родерик, Мэттью Шурбофф,
Мэттью Уорик, Майкл Лонг, Майкл Обермейер, Майк Михалас,
Нел Пуланко, Николас Собота, Николас Джованннетти, Олег
Суэтнов, Пейдж Миллер, Пол Хьюз, Фил Морлан, Пайтер
Слайтер Рэндалл Харрис, Рэндалл Шепард, Ричард Чемберлен,
Роберт Аланиз, Рассел Полсен, Рассел Энгель, Сэм Робертсон, Сэм
Ширсел, Сэмюэл Шерри, Скотт Бек, Скотт Чипман, Шейн Лихи,
Стейси Бермес, Стивен Линдберг, Стивен Морман, Стерлинг
Херши, Ташфин Бхимди, Теос Абадия, Тимоти Хант, Трэвис
Фуллер, Трэвис Вудолл, Трой Сандин, Уэн Чанг, Захари
Пикетт



НА ОБЛОЖКЕ

На этой картине Джейсона Рейнвилля изображён волшебник Морденкайнен, наблюдающий за конфликтами мульти-вселенной D&D, используя замысловатый планетарий.

Мы попросили Морденкайнена написать юмористический отказ от ответственности для этой книги, и получили такой ответ: «День, когда я начну писать фриульные заметки для игровых книг, в особенности напичканных текстом, украденным из моих заметок, станет днем, когда я уйду на пенсию из волшебства и забуду всякое самоуважение».

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Из Бездны, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, Том Морденкайнена о врагах, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing и логотип Green Ronin Publishing – торговый знак Green Ronin Publishing.

Напечатано в США, ©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH.
Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

This document is for non commercial use only!

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	4		
Про эту книгу	4		
Глава 1: Война Крови	5		
Великий танец	5		
Лорды Девяти	9		
Дьявольские культы	18		
Инфернальные камбионаы	21		
Подрасы тифлингов	21		
Таблицы создания дьяволов	23		
Принцы Бездны	23		
Лорды и их рабы	27		
Демонические благословения	30		
Демонические камбионаы	32		
Таблицы создания демонов	33		
Культы исчадий	34		
Глава 2: Эльфы	35		
Разделённая раса	35		
Глава 3: Дварфы и Дуэргары	65		
Укоренившаяся война	65		
Дварфы	67		
Дуэргары	77		
Дуэргарские персонажи	81		
Таблицы дварфов	81		
Таблицы дуэргаров	83		
Глава 4: Гиты и их бесконечная война	85		
Гитьянки	85		
Гитцераи	92		
Персонажи гиты	95		
Таблицы гитов	96		
Глава 5: Полуросянки и Гномы	99		
Полуросянки	99		
Таблицы полуросянок	106		
Гномы	106		
Глубинные гномы	110		
Персонажи глубинные гномы	113		
Таблицы гномов	114		
Глава 6: Бестиарий	115		
Пр. А: Списки монстров	252		
Пр. В: Словари	256		

СПИСОК СТАТ-БЛОКОВ СУЩЕСТВ

Адское орудие	177		
Алкилит	127		
Аллип	116		
Амнизу	178		
Арманит	128		
Астральный дредноут	117		
Балханнот	119		
Бафомет	140		
Баэль	183		
Бельй абишай	173		
Бербаланг	120		
Бронзовый скаут	198		
Будезау	128		
Вампирический туман	121		
Вастрилит	129		
Весенний эладрин	241		
Взрослый крутик	202		
Водный элементальный мирмидон	244		
Воздушный элементальный мирмидон	244		
Воин призраков меча	222		
Герион	186		
Гидролот	246		
Гитцерай Анарх	122		
Гитцерай просвещённый	123		
Гитьянки верховный главнокомандующий	124		
Гитьянки Гиш	125		
Гитьянки Кит'рак	125		
Гифф	126		
Гнилой тролль	230		
Голод	234		
Граз'эт	142		
Громила звёздных порождений	218		
Демогоргон	143		
Дерголот	247		
Дерро	155		
Дерро савант	156		
Джуиблекс	146		
Диббук	130		
Древний облекс	214		
Древний шторм	157		
Дру арахномант	161		
Дру благоприятный супруг	162		
Дру верховная мать	163		
Дру инквизитор	165		
Дру капитан дома	165		
Дру клинок теней	166		
Дубовый стрелок	198		
Душитель	167		
Дуэргар военачальник	168		
Дуэргар деспот	169		
Дуэргар кавалрахи	169		
Дуэргар каменный страж	170		
Дуэргар клинок души	170		
Дуэргар ксаррорн	171		
Дуэргар повелитель разума	171		
Дуэргарский крикун	172		
Дуэргарский молотобоец	172		
Дэтлок	195		
Дэтлок манипулятор	196		
Дэтлок умертвие	196		
Железная кобра	199		
Заблудший	235		
Загттай	148		
Заратан	158		
Зариэль	187		
Зелёный абишай	174		
Земляной элементальный мирмидон	245		
Зимний эладрин	242		
Злость	235		
Зрелый Облекс	213		
Йеногу	150		
Каменный защитник	199		
Канолот	248		
Костелап	200		
Красный абишай	175		
Кромсатель звёздных порождений	218		
Крутик Лорд улья	202		
Левиафан	159		
Летний эладрин	242		
Личиночный маг звёздных порождений	219		
Ловчий	203		
Лорд черепов	206		
Лютый тролль	231		
Марут	207		
Маурежи	131		
Мерзость	236		
Меррегон	179		
Мерренолот	249		
Мизел	208		
Молидей	132		
Молодой крутик	201		
Молох	190		
Морозная саламандра	209		
Набассу	133		
Глава 4: Гиты и их бесконечная война	85		
Гитьянки	85		
Гитцераи	92		
Персонажи гиты	95		
Таблицы гитов	96		
Глава 5: Полуросянки и Гномы	99		
Полуросянки	99		
Таблицы полуросянок	106		
Гномы	106		
Глубинные гномы	110		
Персонажи глубинные гномы	113		
Таблицы гномов	114		
Глава 6: Бестиарий	115		
Пр. А: Списки монстров	252		
Пр. В: Словари	256		

ПРЕДИСЛОВИЕ

Ты держишь в руках то, чего хотел, как я и обещала. Это в самом деле работа того самого Оэртского волшебника Морденкайнена, хотя она и написана по большей части его подмастерьем, Бигби. Ты этого не знал? Да, это работа двух великих волшебников по цене работы одного! Тебе бы надо мне доплатить за это.

Бигби писал, как и велел его хозяин, будучи скованным цепями заклинания очарования. В итоге Морденкайнен освободил Бигби от своего заклинания, когда тот оставил свою злую сущность и заработал доверие Морденкайнена. Поэтому последние несколько глав написаны рукой самого Морденкайнена. Но ты заметишь, что голос автора один и тот же по всей книге.

Забавно, да? Все эти истории про то, как Морденкайнен спас Бигби от зла. Морденкайнен что, кажется человеком, чьи добродетели перевешивают его злодеяния? Думаешь, он способен спасти чью-то душу? Похоже ли вообще, что его это заботит?

Наверно не случайно эта книга содержит первое изложение Морденкайненом его взглядов на Баланс. В ней он начинает описывать мультивселенную как собрание противоборствующих сил, каждая из которых старается склонить чашу весов судьбы в свою пользу. Он утверждает, что, если любая из сторон в этой борьбе станет слишком сильной, она превратится в тиранию. Но что до того нам, солдатам во всех этих войнах. Уж, наверное, для солдат любой из сторон лучше всего та война, которая закончена.

Ты солдат? За что ты сражаешься? На чьей ты стороне? Хаоса или Порядка? Зла или Добра? Можешь ли ты быть уверен, что Морденкайнен судит о тебе так же, как ты сам о себе судишь? Когда он своим пальцем нажимает на одну из чаш весов, чтобы сохранить Баланс, можешь ли ты быть уверен, что нажатие этого пальца не раздавит тебя?

Все это может звучать странно от юнголата, но уж поверь мне, потому что мне-то хорошо известно: бесконечные войны выгодны только наемникам и торговцам оружием. Не забывай это, читая мудрые слова Морденкайнена.

— Слова Шемешки Мародера при передаче «Тома Морденкайнена о врагах».

Я включил слова Шемешки в этот экземпляр фундаментальной работы моего господина, потому что они преследовали меня с того самого момента, как она их проговорила. Я знаю, что подобные ей создания существуют, чтобы обманывать и извращать правду, а у неё в особенности сложилась репутация особы, не останавливающейся ни перед чем в преследовании своих целей. Но какова была её цель здесь?

Должен ли я поверить, что мой наставник и друг Морденкайнен был совращён во зло Бигби? Должен ли я поверить, что идеалы Круга Восьми эгоистичны и служат всего лишь способом оправдывать убийства и грабежи?

Я не могу этого сделать. У Морденкайнена нет потребности во всём новых сокровищах и магии. Он не жестокий человек.

Но все же... Я должен признаться, что заплатил Шемешке, чтобы она доставила мне книгу тайком от Морденкайнена. Мой господин не разделяет моего желания сберечь его работы. Но этот трактат о конфликтах мультивселенной содержит много важной информации, и его значение как исторического документа, в котором зародилась проповедуемая Морденкайненом философия Баланса, нельзя переоценить.

Я надеюсь, когда он узнает о моём маленьком предательстве, Морденкайнен поймёт, что распространение результатов его исследований служит его же целям. Если больше людей поймут его искания, наверняка его работа станет легче.

— Куорт

Маленьких предательств не бывает.

— Морденкайнен

ПРО ЭТУ КНИГУ

В мирах Dungeons & Dragons конфликты бушуют в королевствах смертных и владениях богов. В этой книге исследуются одни из величайших конфликтов в мультивселенной D&D и описываются культуры народов и монстров, вовлечённых в эти конфликты. Почему дварфы и дуэргары ненавидят друг друга? Откуда взялось столько разновидностей эльфов? Что лежит в сердце Войны Крови, великой вселенской битвы между демонами и дьяволами, которая грозит уничтожить всё сущее, если одна из сторон одержит верх? В данной книге приводятся ответы на эти и многие другие вопросы.

В первых пяти главах представлен материал, с помощью которого Мастер Подземелий может добавить глубины в свою кампанию, задействующую один из конфликтов, описанных в книге. Также здесь приводятся дополнительные опции для игроков, включая новые расы игровых персонажей.

В Главе 6 приведены игровые параметры дюжин монстров: новые демоны и дьяволы, несколько разновидностей эльфов и дуэргаров, а также широкий спектр других существ с разных планов существования. В приложении приводится сводка монстров по уровню опасности, типу существа и среде обитания.

В этой книге, являющейся сородичем *Бестиария* и *Руководства Вало по монстрам*, приводятся размышления знаменитого волшебника Морденкайнена из мира Грейхук. В своих путешествиях в другие миры и планы существования он завёл много друзей и много раз рисковал своей жизнью, чтобы собрать содержащиеся здесь знания.





ГЛАВА 1: ВОЙНА КРОВИ

БО ВСЕ ВРЕМЕНА БЕСЧИНСТВУЮЩИЕ ОРДЫ Бездны и строго организованные легионы Девяти Преисподних бились за превосходство в космосе. В мире смертных те немногие учёные, маги и искатели приключений, которым этот конфликт известен, называют его Войной Крови.

Сражения происходят на всех Нижних Планах, на Материальном Плане и в любых других местах, где собираются демоны и дьяволы. Время от времени демоны вырываются из Бездны, чтобы вторгнуться на Авернус, верхний слой Девяти Преисподних. Дьяволы защищают свою территорию, но также и наносят удары в разных местах Бездны. Хотя интенсивность конфликта то усиливается, то слабнет, а фронт войны может сильно перемещаться, не проходит ни одного момента, чтобы демоны и дьяволы не дрались между собой где-то в мультивселенной.

ВЕЛИКИЙ ТАНЕЦ

МЫ ОЦЕНИВАЕМ СЕБЯ ПО ТЕМ, С КЕМ СРАЖАЕМСЯ, и мое подразделение сражается с самой страшной угрозой космосу.

—Веритус Врат, командир, Безупречное Исполнение

Фронтовая линия Войны Крови извивается как змея. Каждый раз, как одна из сторон одерживает верх в одном месте, её позиции неминуемо слабнут в другом.

Демоны попадают в Девять Преисподних по реке Стикс, текущей из Бездны на Авернус. Наняв умелых мерренолотов рулевых, которые могут ориентироваться в течении реки, лорд демонов может транспортировать армию вторжения огромного размера.

Как в сложном танце, стороны перемещают направления своих ударов и обмениваются позициями каждый день. Примерно раз в тысячу лет демонам удаётся добраться до низовий Стикса к порталам, ведущим вглубь Преисподних. Но легионы Девяти Преисподних неизменно выходят снизу, чтобы выпроводить нападающих с Авернуса обратно через то место, где Стикс втекает в Преисподние. Эта контратака дьяволов привлекает внимание ещё большего количества демонов из Бездны, которые отесняют фронтовые линии обратно на Авернус. Этот процесс повторяется раз за разом.

К счастью для остальной мультивселенной, почти все битвы Войны Крови происходят в Бездне и Девяти Преисподних. То ли в результате космической случайности, то ли по промыслу какого-то неизвестного божества, тёмные воды Стикса обеспечивают проход между этими двумя планами, но путь в другие места по реке в лучшем случае ненадёжен и переменчив. Несмотря на сложность побега с Нижних Планов, бойцы с обеих сторон находят путь на Материальный План и другие места время от времени. Хотя их конфликт на этих планах, по меркам Войны Крови, не более, чем мелкая стычка, даже небольшое количество демонов и дьяволов способно сеять разрушение и опустошение в местах, где им вздумается сражаться.

СМЕРТНЫЕ И МИНЬОНЫ

Демоны и дьяволы – далеко не единственныe солдаты Войны Крови. Обе стороны используют наиболее обильный ресурс Материального Плана – смертных существ, при этом в дело пойдут и их тела, и их души.

Дьяволы постоянно пытаются рекрутировать смертных в свои ряды, предлагая награду за службу. Пока они живы, эти культисты выполняют желания своих господ архидьяволов, будь то разграбление вражеского укрепления или набор дополнительных членов в куль. Когда культист умирает, его душа попадает в Девять Преисподних и становится ещё одним бессмертным солдатом Войны Крови. Большинство злых душ, обречённых на жизнь после смерти в Девяти Преисподних, становятся лемурами, из которых состоит абсолютное большинство адских сил, но некоторые смертные рекруты, сознательно принявшие предложение контракта от могущественного дьявола, могут стать младшими дьяволами.

Демонам обычно без надобности души смертных, и они не пытаются эти души привлечь, но применение находят живые существа. Группы культистов, поклоняющихся одному из лордов демонов, рассредоточены по всем королевствам материального мира. Пока эти смертные выполняют волю своего лорда, им позволяет жить. С точки зрения демона все остальные живые существа – это не более, чем овцы на убой, и демонические культисты разделяют такую точку зрения. Эти фанатики без колебаний будут убивать других смертных, если им представится возможность, а если их жертвы окажутся на службе у дьяволов, это ещё лучше.

Стороннему наблюдателю может показаться, что стремление этих двух сил ко взаимному истреблению выгодно для сил добра, но бойцы Войны Крови не стесняются сопутствующих потерь, и на Материальном Плане таких потерь они причиняют много. Если агенты Асмодея обнаружат процветающий демонический куль в городе, они могут разобраться с угрозой, устроив пожар, который не только уничтожит куль, но и сожжёт несколько соседних кварталов, погубив сотни невиновных. Демон может устроить чуму, которая убьёт всех жителей до последнего, чтобы только потом забрать из библиотеки старую книгу, в которой есть карта с обозначением местоположения потерянного артефакта. Исчадия с обеих сторон Войны Крови идут к своим целям по пути наименьшего сопротивления, наплевав на последствия, которые не касаются непосредственно их.

Есть мною теорий, почему её называют
Войной Крови, но, я думаю, это потому что
притоки реки Стикс служат кровеносными
судами, по которым война циркулирует по
всем Нижним Планам.

АГЕНТЫ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Обе стороны Войны Крови используют шпионов и солдат, призванных из рядов других злых существ Нижних Планов. Дьяволы в целом используют эту тактику более успешно, так как они могут насилием заставить этих мнимых союзников быть дисциплинированными. Но несмотря на это, могущественные и хитрые лорды демонов, такие как Граззт, тоже могут заставить своих агентов служить себе под угрозой уничтожения.

Как существа, не симпатизирующие ни одной из сторон, потому что им безразличны философские аспекты порядка и хаоса, другие исчадия, включая инкубов, суккубов иочных карг, работают на ту сторону, которая лучше платит. Демоны используют их как подстрекателей в Девяти Преисподних, разжигающих восстания и неповиновение. Дьяволы используют таких существ как разведчиков, которые используют свою магию и другие способности, чтобы проникнуть в Бездну и собрать разведданные о деятельности демонов. Исследователи приключений, нанятые агентом Девяти Преисподних, обычно сопровождаются таким наёмным проводником.

ПОИСК СЕКРЕТОВ

Война Крови обладает всеми признаками вечной оконной войны отчасти потому, что стороны так хорошо знают друг друга. Каждый раз, когда Бездна выплёвывает на них какую-нибудь новую разновидность кошмаров, дисциплинированные и хорошо тренированные легионы Девяти Преисподних реорганизуются, перегруппировываются и контратакуют. Дьяволы постоянно придумывают новые вариации атакующих стратегий, только чтобы они разбились об ошеломительную хаотичную силу Бездны. Настоящие продвижения сил очень редко случаются под красным небом Авернуса или в любом другом месте, где сходятся в схватке две силы.

Лидеры каждой из сторон хорошо осознают, что появление какого-то неожиданного фактора может навсегда переменить баланс сил. Соответственно, демоны и дьяволы постоянно рассыпают своих агентов по планам в поисках артефактов, могущественных существ для найма и других ресурсов, которые могут дать решающее преимущество в войне. Исследователи приключений с выдающейся репутацией могут оказаться втянуты в эти дела либо как ничего не подозревающие пешки, либо как независимая сила, преследующая собственные интересы.

ПЛАВАНИЕ ПО СТИКСУ

Тщетны все попытки нанести на карту или хотя бы проследить течение реки Стикс. Хотя любой может попытаться проплыть по ней, только мерренолоты – югольские паромщики, – смогут безошибочно договориться с предательскими водами Стиksа. За определённую плату мерренолоты смогут провести любого быстро и безопасно сквозь планарные границы. Чем больше расстояние и чем опаснее пассажиры, тем выше цена.

Потеряться во время плавания по Стиксу – это не единственная опасность, которую представляет река. Небольшого глотка или прикосновения к воде хватит, чтобы вызвать небольшое оцепенение у большинства существ, однако, если выпить слишком много или погрузиться в реку на долгое время, то эффект может стать необратимым, отнимая все воспоминания жертвы. Исчадия обычно не боятся небольшого контакта с водой Стиksа, но, за важным исключением гидролотов, мерренолотов и амниза, даже они не смогут сохранить свои воспоминания, если выпьют из реки Стикс или слишком долго будут плавать в его водах.





Космическое поле боя

Война Крови бушует вдоль всей реки Стикс. Прямые конфронтации между демонами и дьяволами происходят по его берегам, делая любой из Нижних Планов, по которым течёт Стикс, потенциальным полем битвы.

Дьяволы видят сражение с демонами на Авернусе, как явное преимущество для своих целей. Хоть большинство убитых здесь дьяволов будут уничтожены навсегда, беспрепятственный доступ к снабжению и поддержке от Девяти Преисподних сильно играет против вторгающихся демонов. Кроме того, перспектива окончательной смерти заставляет дьяволов, сражающихся на Авернусе, быть максимально подготовленными и скординированными. Раненые дьяволы отступают, зная, что новые подкрепления будут продолжать борьбу. Орды лемуров, дьяволов, которых может полностью уничтожить только воздействие святой силы, используются, чтобы затупить острье демонической атаки. Местность Авернуса тщательно нанесена на карты и усеяна местами для засад, твердынями и другими оборонительными сооружениями.

Что более важно, убитые демоны, отправленные обратно в Бездну, возвращаются к своему хаотичному брожению по ней. Поэтому лорду демонов нелегко поддерживать боеспособность своей орды, когда она несёт потери. Если бы дьяволы могли продвинуть свои оборонительные линии на другие планы за пределами Авернуса, они бы могли держать демонов подальше от порога Ада, но такая стратегия сильно усложняет снабжение припасами и подкреплениями, а также поддержание целостности боевых подразделений. Хотя дьяволы, убитые в таких местах, возродятся, их оружие, броня и прочее снаряжение будут утрачены.

Дьявольская точка зрения

МОИ ЛЕГИОНЫ – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО СТОИТ между вашими драгоценными Семью Небесами и бездонным голодом Бездны. Я не пала в когти зла. Я поднялась, чтобы нести космическую ношу.

— Зариэль, Архгерцогиня Авернуса,
бывший ангел Селестии.

Хотя основные факты о Войне Крови не оспариваются, существует множество теорий относительно изначальных причин конфликта.

Легионы проклятых

Большая часть сил Девяти Преисподних сгруппирована в три типа легионов, каждый из которых играет свою роль в изгнании вторгающихся демонов. Неумелые или слабые дьяволы составляют легионы отбросов, состоящие в основном из орд лемуров и нунперибо. Они используются в рамках тактики задержки врага, служа мясом для замедления продвижения вражеской орды демонов, пока легионы меча организуют свои контратаки, а легионы щита обеспечивают оборону. Каждый легион в рамках своей категории имеет отличительное устрашающее название на Инфернальном языке. Будучи переведёнными на Общий, эти названия часто служат описанием статуса легиона или его боевой доблести, как, например, приведённые ниже.

Легионы отбросов. Ошибки в системе, Секундная задержка в продвижении, Неминуемые потери, Последние в очереди на лечение, Не стоящие усилий.

Легионы щита. Минута молчания, Добро пожаловать в Преисподние, Приятно познакомиться, Лицом к врагу, Конец дороги.

Легионы меча. Безупречное исполнение, Чертовски хорошие, Нависший клинок, Неизбежный финал, Вкус к насилию.

Дьяволы сражаются из чувства гордости, смешанного с жгучим отрицанием мирового порядка, который отказывается признать их роль как надсмотрщиков мультивселенной.

Дьяволы считают, что Девять Преисподних – фронтовая линия в войне демонов против всего сущего, и судьба космоса зависит от способности дьяволов отвратить вторжение демонов и отправить их обратно в Бездну.

По сути дьяволы думают, что демоны уже давно смели бы всю мультивселенную, если бы не непоколебимое следование порядку, которым пронизаны все действия дьявольских военачальников и их армий. Если необходимо, генерал должен без колебаний пожертвовать целыми легионами, чтобы остановить вражеское продвижение или пробить брешь во вражеской фаланге. Железная дисциплина вкупе с упором на победу любой ценой – вот что движет дьявольской машиной войны.

Каждый дьявол испытывает мрачную гордость от своей службы на Войне Крови. Если с любым из них побеседовать немного, он покажет шрамы, заработанные во время пребывания на Авернусе, и расскажет истории о великих битвах, которые он видел.

Если поболтать с ним ещё немного, он сообщит, что вы всё ещё живы только из-за героических усилий дьяволов. Если бы в мире была справедливость, скажет он, мультивселенная уже преклонила бы колено перед Девятью Преисподними в благодарность за роль дьяволов в сохранении космоса.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

ПОЧЕМУ ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ЦАРСТВО НЕНАВИСТНОГО врага? Потому что именно там происходит драка!

— Заадаак, демон Бездны

Большинство других существ считают демонов не чем иным, как бездумными орудиями насилия и уничтожения. Если бы это мнение было верным, Война Крови закончилась бы давным-давно, потому что тактический гений архидьяволов быстрее бы разделился с ордами, выходящими из Бездны. На самом деле, несмотря на то, что демоны сами по себе хаотичны, их злобность и образ мысли создают не явную на первый взгляд сообразительность. Лорды демонов и прочие могущественные сущности осуществляют такой контроль над своими армиями, который позволяет им достигать целей, неподъемных для толпы без лидера. Для демонов, которым хватает ума осознать свою роль в ней, Война Крови предлагает неиссякаемый источник приятного времязпрепровождения, которое усиливается отвращением к космическому порядку вещей, отказывающемуся признать их превосходство.

Как и догадываются дьяволы, демоны вторгаются на Авернус, потому что он легко доступен из Бездны. Однако некоторые мудрецы и демонологи считают, что даже если бы это было не так, Девять Преисподних всё равно оставались бы первой целью для демонов. Если демоны отправят большую орду вторгнуться на какой-то другой план, утверждает эта теория, дьяволы смогут собрать союзников со всех планов, нанести удар по Бездне и положить конец этой угрозе навсегда. Но вместо этого, пока демоны концентрируют свои усилия на входе в Девять Преисподних, такие места, как Семь Небес и Битопия, не желают помочь дьяволам и защищать план, который противен всему, во что они верят.

Юголоты: ненадёжные союзники

Юголоты – важные игроки на обеих сторонах Войны Крови. Смерть юголота, произошедшая в Бездне или Девяти Преисподних ничего не значит, поэтому эти наёмники смело сражаются до конца в любой из битв, даже если это будет обозначать сражение с другим юголотом. И демоны, и дьяволы знают, что верность юголота всегда в продаже, даже во время схватки на поле боя, и юголот никогда не соглашается на контракт, который запрещает ему искать более выгодное предложение. Это стечание обстоятельств побуждает армии Преисподней и Бездны носить с собой «военную казну» в надежде перекупить юголов с противоположной стороны. «Военная казна» таким образом стала приоритетной мишенью, что в свою очередь привело к усилению мер защиты, вроде ценностей, спрятанных в сумках хранения [*bag of holding*], или пустых ларцов для сокровищ, используемых, чтобы заманить противников в ловушку.

Независимо от того, кто их нанимает, юголоты почти никогда не сражаются на своём родном плане – Геенне, несмотря на то, что обе стороны иногда пересекают его и что там проходят многие битвы Войны Крови. Юголоты, убитые в Геенне не могут быть возвращены к жизни, кроме как особым ритуалом, поэтому суммы, за которые он готов сражаться на родном плане, поистине астрономические ... и такие сделки всегда привлекают внимание ультролотов.

Планы существуют в шатком состоянии. Каждующаяся незначительными событие может раскатиться эхом по мирам и нарушить баланс. Моя задача – держать пальцы на одних чайках весов, чтобы они не раскачивались слишком сильно.

Следовательно, демоны нападают на Девять Преисподних снова и снова не только потому, что это величайшая угроза их царству, но и потому, что крупное нападение в другом месте сыграло бы на руку дьяволам.

БАЛАНС

Демоны и дьяволы предвосхищают свои собственные версии будущего мультивселенной – космос, в котором одна или другая сторона торжествует в Войне Крови и правит до скончания вечности. Существует и третья точка зрения, которой придерживаются те, кто принимает их слова всерьёз и делает всё для того, чтобы ни один из планов не увенчался успехом.

Сторонники этой точки зрения поддерживают концепцию Баланса и, прежде всего, пытаются поддерживать равновесие во всём космосе. Морденкайнен и его соотечественники являются самыми значимыми её приверженцами. Поскольку истинное понимание Баланса и его последствий требует осознания событий на космическом уровне, очень мало людей или организаций полностью поддерживают эту концепцию. Тем не менее, эти немногие составляют огромную силу, которая может сочетать военную и магическую мощь, чтобы держать экстремистов Войны Крови в узде.

Для стороннего наблюдателя последователь Баланса может в один день вести себя жестоко и бессердечно, а в другой – добродетельно и заботливо. Последователь может содействовать в доминировании дьявольского культа в одном городе, но изгонять демонический культ из другого. В целях Баланса космос должен оставаться в статичном состоянии, в котором ни демоны, ни дьяволы не могут навсегда одержать верх.

Хранители Баланса иногда прибегают к стратегиям, которые кажутся непонятными для тех, кто не осознаёт полной картины. Паладин в походе может быть отговорён от поиска и попыток одолеть Демогоргона, потому что это может ослабить Бездну достаточно, чтобы силы Девяти Преисподних смогли в ней прочно закрепиться. Приверженец Баланса может сотрудничать с великим магом в совместном поиске ритуала, который ненадолго ослабит Асмодея. Маг при этом правильно полагает, что исполнение ритуала освободит мир Материального Плана от дьявольской порчи, но он не учитывает, что это также нанесёт значительный удар по силам, сдерживающим демонов от завоевания Авернуса.

Поклявшиеся защищать Баланс находят себе врагов, куда бы ни отправились, потому что полные причины, по которым они действуют так, как действуют, не всегда очевидны. Тот факт, что некоторые из этих последователей приняли Баланс в целях способствования своим личным поискам могущества, делает невозможным полностью полагаться на них как на союзников.





ЛОРДЫ ДЕВЯТИ

Со своего трона на дне Девяти Преисподних Асмодей руководит обширной бюрократией, связанной с массивной машиной войны, созданной для обращения в бегство демонов, вторгающихся на верхний слой, Авернус, и для перенесения сражения на другие планы, включая Бездну, когда только представится возможность.

Асмодей и другие архидьяволы правят девятью слоями, из которых состоят Преисподние. Лорды дьяволов составляют иерархию, которая является одновременно строгой и хрупкой. Хотя Асмодей могущественнее любого другого лорда, ему приходится постоянно опасаться предательства в своих рядах. Можно сказать, что истинный правитель Девяти Преисподних – это обширный свод правил и постановлений, которые предписывают, как должны вести себя все дьяволы, даже сам Асмодей.

СЛОИ И ПРАВИТЕЛИ ДЕВЯТИ ПРЕИСПОДНИХ

Слой	Название слоя	Правитель
1	Авернус	Зариэль
2	Дис	Диспater
3	Минаурос	Маммон
4	Флегетос	Белиал и Фьёрна
5	Стигия	Левистус
6	Малболг	Гласия
7	Маладомини	Вельзевул
8	Кания	Мефистофель
9	Нессус	Асмодей

АСМОДЕЙ

Я БУКВАЛЬНО СИЖУ ПОД ВОСЕМЬЮ УРОВНЯМИ интриг амбициозных организаций, которые олицетворяют пронизанный злом первобытный закон. А единственная дорога из этого царства ведёт к бесконечной яме хаоса и зла. А теперь повтори мне, что вы и вам подобные являетесь главными жертвами в этой вечной войне.

— Асмодей обращается к присяжным небожителям, из «Суд над Асмодеем»

Асмодей – непревзойдённый стратег и оратор. Хроника самого эпичного из всех его свершений приведена в «Суде над Асмодеем», пьесе, основанной на предположительно реальных событиях, согласно исследованиям барда аасимара Анодия.

В древние времена, когда бушевала Война Крови, ангелы добра и порядка, которые живут на Горе Селестия, выпустили акт, обвиняющий Асмодея в ужасных преступлениях. Взбешённый такими обвинениями, Лорд Девяти Преисподних запросил права ответить на эти нападки перед своими обвинителями. Ангелы хоть и были шокированы его наглостью, приняли его запрос и согласились выслушать его предложения. Он предложил, чтобы обе стороны представили свою позицию Праймусу, лидеру мордорнов. Как существу абсолютного закона, Праймусу можно было доверить вынести справедливый и непредвзятый вердикт. Асмодей составил контракт, чтобы закрепить сделку, и ангелы, после тщательного изучения условий, согласились на такой суд.

Давая показания перед Праймусом, Асмодей объяснил свои действия соображениями закона и выживания космоса. Он признал, что склонял смертных ко злу, но он и его миньоны никогда не нарушили контракта и ясно объясняли условия. Разве при этом они действовали незаконно? Разве это инфернальный обман, а не смертные амбиции, свели столько душ с истинного пути?

Асмодей также отметил, что собранные с Материального Плана души в дальнейшем стали служить в инфернальных легионах, которые отражают бесконечные нападения из Бездны. Разве не были эти души использованы благодетельно против демонических орд, силы, которая, будучи бесконтрольной, сметёт с лица мультивселенной всё законное и доброде?

Далее он заявил, что был связан правилами и традициями Девяти Преисподних, вынужден придерживаться закона и поддерживать ведущуюся дьяволами добычу душ. Если бы он нарушил эти законы, то был бы ничем не лучше демонов, с которыми сражался. Смертных, которые отказывались от сделок с дьяволами, оставляли в покое в соответствии с законом. Тех, кто заключал сделки с его последователями и кому впоследствии удавалось как-то обернуть контракт против дьяволов, освобождали от долгов. Контракт – это закон, а закон – это контракт.

Праймус взвесил слова Асмодея, а затем терпеливо выслушал, как один ангел за другим давали показания о его преступлениях. Часы превращались в дни и недели по мере того, как в протокол записывались все новые его грехи.

Даже терпение Праймуса имеет свой предел, и через некоторое время оставшимся ангелам, желавшим дать показания, сказали, что говорить в суде будет позволено ещё нескольким. Началасьссора, когда одна из ангелов, Зариэль, пробилась вперёд и потребовала быть выслушанной. Когдассора переросла в драку, Асмодей смотрел на это с ухмылкой.

В конце концов Праймус отказался выносить окончательный вердикт. Он отчитал ангелов за их развязывание драки между собой, но не наказал Асмодея. Тем не менее, он приказал Асмодею вечно носить могущественный артефакт, Рубиновый Жезл, который бы гарантировал его приверженность закону. Этот артефакт с тех пор всегда остаётся при Асмодее, давая право ему и его подчинённым заключать договоры со смертными по поводу их душ, но неся неотвратимую кару любому дьяволу, который нарушит такой контракт.

ТОТ, КТО ХОЧЕТ ПРАВИТЬ

Асмодей хочет править космосом. Под его правлением, как он считает, вселенная достигнет идеального состояния, а каждому живому существу будет присвоено своё место в инфернальной иерархии. Войны закончатся, и у каждого существа будет своя цель. Вселенная превратится в утопию, какой её себе представляет Асмодей.

Конечно же, он видит себя единственным, у кого есть харизма, сила и мудрость, необходимые для пастыря, ведущего вселенную в идеальное будущее. Его соперники – недостойные, которые, если дать им волю, превратят космос в населённую демонами круговерть. Силы добра – сентиментальные глупцы, слишком мягкие и нежные, чтобы сделать то, что нужно. По его мнению, Асмодей был избран вселенной, чтобы защитить её от уничтожения.

Если бы он не был этого достоин, его заносчивость давно бы свела его в могилу. Однако он всё ещё сидит на своём троне, сорвав все строившиеся против него заговоры. Однажды он отправился в логово своих врагов на Гору Селестия и выжил там, не используя ничего, кроме слов и хитрости. Даже его злейшим врагам приходится нехотя признавать, что его навыки и способности уникальны.

ВЛАСТЬ БЕЗ ГРАНИЦ

В отличие от других Лордов Девяти, у Асмодея нет требуемой квоты душ. Любая душа, привлечённая любым из обитателей Девяти Преисподних, также записывается на его имя, а куль, посвящённый любому другому дьяволу, также посвящается и ему. И так как ему не приходится тратить время на привлечение смертных, он концентрируется на манипулировании полубогами и другими существами подобного статуса. Иногда ему удаётся заманить такое существо в заключение контракта и добавить нового, уникального дьявола в ряды Преисподних. Его самый недавний рекрут – Зариэль, бывший ангел. Его предполагаемая дочь, Гласия, некоторыми мудрецами считается богоподобной сущностью неизвестного происхождения.

ЛОРД НЕССУСА

Асмодей обитает на Нессусе, самом нижнем слое Девяти Преисподних. Это место сознательно лишено какой-либо активности, так как Асмодей ценит единение и безопасность. Природа здесь представляет собой скалистую пустошь, пересечённую глубокими расщелинами и лишённую дорог, мостов и других средств перемещения. Асмодей живёт в огромной крепости где-то в этой пустоши, на дне глубочайшей её впадины. Только его вернейшим последователям и наиболее доверенным советникам известен путь к ней. Он остаётся внутри, полагаясь на посланников и магию в деле передачи своих постановлений.

ЗАРИЭЛЬ

ПРОДОЛЖАЙТЕ ТРАТИТЬ МОЁ ВРЕМЯ СВОИМИ бессмысленными словами и умирайте, либо присоединяйтесь к моему войску и живите. Выбирайте быстро. Мне ещё план надо завоевать.

— Зариэль, обращаясь к эмиссарам с Диса.

Зариэль когда-то была ангелом, но её пылкий нрав и любовь к битвам привела её к падению. В прошлой жизни в её задачи входило следить за битвами на Авернусе и отслеживать их исход. Наблюдая за ними, она стала одержима Войной Крови, и в ней выросла такая жажда битвы, что она же не могла её игнорировать. Со временем её разочаровало, что ей и другим ангелам приходится быть пассивными зрителями в битве демонов и дьяволов. Повелители Горы Селестия, думала она, могли бы спуститься на Авернус всей толпой и стереть обе орды зла с лица мультивселенной, если бы пожелали.

После того, как все её многочисленные запросы о присоединении к битве были отклонены, это разочарование взяло над ней верх, и она самостоятельно отправилась на Войну Крови. В компании толпы смертных последователей она прорубилась через легион дьяволов, прежде чем они одолели её числом. Позже Асмодей отправил делегацию костяных дьяволов на место, чтобы извлечь её бессознательное тело из-под небольшой горы её убитых врагов. Позволив ей восстановиться в глубинах Нессуса, Асмодей вернул её на Авернус, сделав своим чемпионом и повелителем этого слоя.

СРАЖАЮЩИЙСЯ ГЕНЕРАЛ

Когда Зариэль заместила исчадие преисподней Бела в роли правителя Авернуса, эта перемена ознаменовала значительные перемены в тактике дьяволов. Пламенный темперамент Зариэль и смелые манёвры ярко контрастируют с подходом Бела, который полагался на свой опыт в логистике и оборонительные тактики, чтобы добиваться надёжных, но медленных



ТИАМАТ ЖДЁТ И НАБЛЮДАЕТ

Королева Драконов живёт на Авернусе. Её логово находится на вершине огромной горы, и стаи драконов кружат вокруг неё, отпугивая демонов. Со своей стороны, демоны избегают этого места. Орды Бездны по-плохому усвоили, что Тиамат и её двор лучше оставить в покое. Она, похоже, совсем не заинтересована в том, чтобы участвовать в Войне Крови.

Присутствие Тиамат на Авернусе уже давно озадачивает мудрецов. Как и в случае с дьяволами, она не может покинуть этот план по своей воле. Её требуется вызвать, и только самые могущественные ритуалы могут вытащить её в мир. Тогда, если она здесь была заточена, как и почему это произошло?

Наиболее распространённая теория гласит, что её заточение связано с окончанием долгой войны между драконами и гигантами, что она была заперта здесь могучим проклятием, наложенным забытым богом гигантов, которого она убила. Проклятье положило конец войне, но также окончило эру гигантов и драконов на Материальном Плане, расчистив дорогу для становления людей, орков, дварлов, эльфов и других народов. Если бы Тиамат вернулась в материальный мир, это событие могло спровоцировать или стать сигналом возобновления войны между гигантами и драконами.

продвижений. Бел остаётся одним из её главных лейтенантов, и он не отговаривает её от применения рискованных тактик в надежде, что она измотает свои силы, что приведёт к её поражению и смещению. Но пока что дьяволы сражаются с яростью берсерков под её командованием.

Зариэль лично возглавляет атаки, и её неумолимая решимость вкупе с боевыми навыками её приспешников почти полностью выгнали демонических вторженцев с Авернуса.

ГЕНЕРАЛ ВОИНОВ

Зариэль – не политик. Она живёт, чтобы сражаться, и она оценивает тех, кого встречает, по их боевым навыкам и желании использовать эти навыки. Для Зариэль ярость и фанатизм так же важны в бою, как железная дисциплина и длительные тренировки.

Такие взгляды сделали её своего рода политическим изгоем, так как она отвергла все предложения альянсов от других Лордов Девяти и предпочла разделять свою армию путём агрессивного привлечения в неё смертных душ. Её агенты предлагают дары отваги и боевого мастерства тем, кто захочет торговаться. Зариэль нужны души, ищащие возможностей проявить себя на поле боя.

ГОСПОЖА РУИН

Зариэль правит руинами, которыми стал Авернус. Когда-то это была процветающая земля с городами, торговыми постами и прочими ориентирами, но недавние боевые действия в Войне Крови сделали его изуродованной пустотой. Немногие оставшиеся строения – это цитадели, построенные дьяволами для отражения атак, которые перестраиваются каждый раз, как смещается линия фронта. В настоящий момент дьяволы контролируют Авернус, хотя сражения продолжаются (как и всегда) в изолированных местах на этом слое.

Искатели приключений, у которых получится не привлекать внимание местных обитателей, могут найти в некоторых руинах сокровища, хотя для этого им надо будет отправиться на окраины зоны активных боевых действий, чтобы найти ещё не разграбленные места.

Большинство активных цитаделей нависают над Рекой Стикс или окружают порталы на другие планы или на Дис. В каждом из таких мест руководит амнизу, командуя появляющимися из Стиksа лемурами, направляя войска против нападающих и пресекая неразрешённые путешествия.

ДИСПАТЕР

КОСМОС – БОЛЬШАЯ ИГРА. ПРИЗ В НЕЙ ВЫИГРАЕТ *тот, кто лучшие всех знает правила.*

— Диспатель

Диспатель – главный торговец оружием Девяти Преисподних и, возможно, крупнейший поставщик оружия на всех планах. Как лорд Диса, он управляет добычей и выплавкой металлов, в результате которой постоянно производятся броня и оружие. Используя некоторые из большого числа секретных техник, которые Диспатель узнал за свою жизнь, кузни Диса производят смертоносное вооружение, которое помогает остановить волны из Бездны. Битва требует постоянных подкреплений, что создаёт неутолимый аппетит на продукцию железных шахт Диса и мастерских в огромной метрополии, которая делит название со слоем.

Диспатель никому не доверяет и не любит сюрпризы. С момента прихода Зариэль ко власти он стал обитать в библиотеках в своём железном дворце. Он использует сеть информаторов и шпионов, чтобы следить за всеми, кто может представлять для него угрозу, что является следствием его глубокой паранойи. Диспатель создал для себя непробиваемый адамантовый доспех, зачарованный для защиты от заклинаний и воздействий окружающей среды, какой бы враждебной она ни была. Никто ещё не разгадал всех его свойств, так как он создал его с использованием одному ему известных методов.

Паранойя Диспальера влияет на всё, что он делает. Например, он часто отправляет приказы и другие сообщения, выжигая их клеймом на спине беса. Беса после этого одевают в кожаный жилет, который скрывает сообщение, а шнурочка жилета вплетена в сердце беса. Если жилет снимет кто-либо, кроме адресата сообщения, это убьёт беса и заставит его тело распасться до того, как сообщение будет прочитано.

Лорд Диса оценивает всё с позиции того, какие знания в нём содержатся и какие секреты из него можно узнать. Он жаждет разгадать все тайны космоса, задача, которая может казаться глупой для всех, кроме бессмертного существа. Любой намёк на нераскрытий секрет привлекает его внимание, а открытие, которое может склонить чашу весов в его пользу, может быть достаточным, чтобы побудить его действовать против других Лордов Девяти. Ввиду его затворнической натуры, получить аудиенцию с Диспальером будет в лучшем случае сложно, и нет никаких гарантий, что корреспонденция дойдёт до него.

ВЕЛИЧАЙШАЯ ИГРА

Торговля душами для Диспальера связана в основном с добыванием секретов. Его бесы рыщут по Материальному Плану в поисках затерянных знаний, которые могут обратить души на службу Диспальеру. Таким секретом может быть затерянное заклинание, которое ищет могущественный архимаг, который поклянётся в верности Диспальеру в обмен на знания, или это может быть личность тайного почитателя смертного. Диспатель и его миньоны знают, что кажущаяся ценность секретов очень субъективна. Для фермера волшебное заклинание, способное испепелить легион воинов, бесполезно, но обещание узнать, какие овощи будут лучше всего продаваться в грядущие годы, может заставить его заключить инфернальную сделку.

Для Диспатера весь мир – это игра с неизвестными правилами. Если он сможет открыть принципы, которыми определяется истинная природа космоса, он сможет понять, как взобраться на вершину иерархии Девяти Преисподних, а потом и на вершину планарной иерархии. Он ищет души тех, кому нужны секреты, и тех, у кого есть полезная информация, за которую можно поторговаться.

Если вам предстоит заключить сделку с дьяволом, то, возможно, Маммон подойдёт вам лучше всех. К сожалению, предстоит догадство десятка королевств, чтобы заключить сделку, если вы не хотите продавать свою душу.

МАММОН

ПЕРЕЧЁТ МОИХ МОНЕТ БОЛЕЕ НАДЁЖЕН, ЧЕМ любой список смертных сердец или бессмертных душ.

— Маммон

Маммон – главный торговец и ростовщик Девяти Преисподних и, возможно, богатейшее существо во всех планах. Будучи лордом Минауроса, Маммон контролирует торговлю душами. В то время как души заключивших с дьяволами сделку забираются этими дьяволами, законно-злые существа, которые не связаны никакими контрактами, выходят из Реки Стикс в виде лемуров. Бродячие отряды ловцов душ патрулируют берега реки, собирая вновь созданных дьяволов. По прибытии каждая душа проходит через столицу Минауроса, Тонущий Город, и регистрируется. Затем душа отдаётся тому, кому полагается в соответствии с имеющимися силу контрактами и действующими законами. Лишних лемуров Маммон присваивает себе и продаёт с прибылью.

Маммон накопил огромные сокровища, но на содержание своих владений тратит только малую их часть. В результате Минаурос представляет собой воюющее разваливающееся место со зданиями дешёвой конструкции, возведённые неумелыми ремесленниками из хлипких материалов.

У ВСЕГО ЕСТЬ СВОЯ ЦЕНА

Маммон всё измеряет золотом. Его заботит только материальная выгода, которую ему может принести сделка. Он никогда не отдыхает и проводит всё своё время, придумывая схемы по увеличению своей казны. Он ищет любую возможность увеличить эффективность своих методов, чтобы можно было заграбить больше золота в единицу времени.

Ввиду одержимости Маммона богатством и эффективностью, торговаться с ним может быть опасно. Любую сделку он заключает только с целью прибыли. Те, кто тратят его время или медлят с заключением сделки, могут навлечь на себя его гнев. Если в обмен на потраченное время он не получает приемлемую прибыль, то по крайней мере он сможет выпустить пар разочарования, растоптив обидчика в густую кровавую жижу.

ФИНАНСИСТ ПРЕИСПОДНИХ

Богатство Маммона – его основной инструмент власти и влияния. Он предлагает другим дьяволам денежные займы в обмен на услуги, уступки или желаемые им вещи. Время от времени он заглядывает в свои сундуки, чтобы воспользоваться услугами наёмников и быть уверенным, что особо опасная атака демонов будет остановлена, но всегда с ожиданием, что текущий лорд Авернуса передаст ему добычу и трофеи, собранные с побеждённых демонов.

Торгуясь со смертными, Маммон и его миньоны могут предложить богатство, от которого очень сложно отказаться. Дьяволы, в чьи задачи входит сбор душ для Маммона, носят с собой Учёт и Оценку Всего Сущего, пособие, которое помогает им оценить стоимость души в золоте или ином имуществе. Количество золота, которое требуется, чтобы разжечь алчность в смертном, для казны Маммона несущественно, но такие сделки, совершаемые им и его последователями, притягивают больше смертных душ, чем усилия любого другого Лорда Девяти.

ВЕТХОЕ КОРОЛЕВСТВО

Состояние слоя Минауроса граничит с руинами. Это царство огромного болота, по которому раскиданы города и крепости, постоянно требующие ремонта, поддержания и замены. Снова и снова построенные на этом слое здания лишаются присмотра и ухода, затягиваясь в итоге в бездонную трясину болота.

Маммон отказывается тратить на поддержание рынка душ Тонущего Города в работоспособном состоянии больше, чем абсолютно необходимый минимум. Дьяволы и исчадия с других планов собираются здесь, чтобы торговать душами. Это место кишит жизнью: караваны прибывают и отправляются, а купцы торгаются за свой товар. Здания шатко стоят поверх руин тех строений, которые ушли в трясину. Дороги представляют собой немного больше, чем утопленные в болоте огромные камни, которым требуется постоянная замена, так как они постепенно погружаются всё глубже, пока их полностью не поглощает грязь.

ФЬЁРНА И БЕЛИАЛ

ПАЛАДИН? КАК ИЗЫСКАНО! ПРИСАЖИВАЙТЕСЬ, пожалуйста. Отдохните. Прошу вас, расскажите же мне о боге, который отправил такую светлую душу в такое долгое и тёмное странствие.

— Фьёрна

В пламенном царстве Флегетоса Фьёрна и Белиал правят в странном tandemе. Мнение смертных о них различно: их считают матерью и сыном, дочерью и отцом, мужем и женой, правителем/правительницей и фавориткой/фаворитом, но ни один из этих терминов не может охватить парадоксальную природу их взаимоотношений. Девять Преисподних – это иерархия, в которой в нормальной ситуации двое не могут обладать одной и той же позицией правителя одного и того же слоя. Но всё же Асмодей позволяет этим двоим править Флегетосом как партнёрам и соперникам.

Харизма Фьёрны, равная только харизме самого Асмодея, делает её блестящим манипулятором, способным заполнять сердца смертных и бессмертных любой эмоцией, которой она захочет. Белиал же не пытается завлечь других своими навыками межличностного взаимодействия и сосредотачивается на своих обязанностях правителя слоя Девяти Преисподних. Эти двое, кажется, ненавидят и восхищаются



друг другом одновременно, находясь в постоянном соперничестве. Каждый раз, когда Белиалу удаётся перехитрить Фьёрну, ей удаётся отболтаться от любой расставленной им ловушки. Фьёрна устраивает восстания против Белиала, но его запасные планы всегда спасают его от возможной катастрофы. Другие дьяволы могут получить кратковременное преимущество над двумя лордами из-за их междуусобиц, но, когда возникает истинная угроза их правлению, эти двое кажущихся врагов сообща устраниют претендентов на их общий трон.

ПЛАМЕННОЕ КОРОЛЕВСТВО ТЁМНЫХ УСЛАД

Пара правит Флегетосом, заполненном огромными вулканами, изрыгающими реки лавы в море расплавленного камня. Горящие на Флегетосе огни кажутся разумными. Они напрыгивают на пришельцев, кажется, наслаждаясь поджиганием существ и предметов.

В то же время огни Флегетоса не вредят обитателям Девяти Преисподних. Даже чувствительные к огню дьяволы не получают увечий или боли при контакте с ними. Главный город этого царства, Абримох, своего рода увеселительное заведение для дьяволов, отдыхающих от своих обязанностей. Абримох заполнен дьявольскими версиями таверн, театров, казино и прочими развлечениями. В отличие от строгих правил остальной части Девяти Преисподних, законы, действующие в Абримохе, позволяют этому месту быть ярмаркой развлечений, в которой может быть удовлетворено самое изысканное желание.

ПРАВОСУДИЕ ВО ВСЕХ ЕГО ФОРМАХ

Флегетос – центр судебной системы Девяти Преисподних, контролируемой Белиалом. Любые споры по поводу контрактов, обвинения в трусости или дезертирстве и прочие уголовные дела разрешаются здесь. Дьявольский Суд – независимый институт, отвечающий только перед Асмодеем. Этот факт не останавливает дьяволов от постоянных попыток ввести в действие новый закон или установить прецедент, который для них будет выгоден. Функционирование и решения суда полностью подчинены сложным законам Девяти Преисподних, до невозможности комплексному кодексу, усеянному множеством лазеек и исключений, которые могут затягивать любые судебные разбирательства на долгие годы, прежде чем будет вынесено решение.

Белиал и его подчинённые также руководят процедурой, которая определяет судьбу дьяволов, стоящих в очереди на повышение или понижение. В кульминации этого процесса кандидатов делают чувствительными к огням Флегетоса с помощью специального ритуала. Пламя либо вызывает жгучую агонию, которая превращает дьяволя в более слабую форму, либо экстатическое наслаждение, которое превращает его в более могущественное существо.

ПОИСК ДУШ

Как и у правителей других слоёв, у Белиала и Фьёрны есть минимальная квота душ, которую они должны выполнить. Белиал в основном предоставляет выполнение этого задания Фирне, даже перенаправляя к ней смертных, которые входят в прямой контакт именно с ним. Фьёрна предлагает кандидатам дар личного влияния, наделяя их красноречием и способностью управлять чужими эмоциями по своему усмотрению. Её собственные агенты обычно концентрируются на заманивании смертных, которые уже пытаются манипулировать другими. Смертные, которые отчаянно хотят добиться позиций с властью и статусом вступают с ней в договор, как и те, кто по какой-либо причине хочет заполучить чужие любовь, страх или уважение.

Фьёрна напрямую интересуется торговлей душами. Её гениальный интеллект позволяет ей выуживать самую ценную информацию из гор отчётов, производимых её агентами на Материальном Плане. Фьёрна иногда лично участвует в управлении эмоциями смертных, чтобы лучше понимать устройство их умов и сердец. Что она или Белиал собираются делать с накопленными знаниями, никто с определённостью сказать не может, но ходят слухи, что Фьёрна украдла секрет свободного перемещения между Девятью Преисподними и Материальным Планом у архилича Векны. Тот факт, что этот слух воспринимается обитателями Девяти Преисподних всерьёз, явно указывает на их уважение к могуществу Фьёрны.

ЛЕВИСТУС

ХОТЯ ЛЁД ДЕРЖИТ МОЁ ТЕЛО НА МЕСТЕ, МОИ АМБИЦИИ ЕМУ СДЕРЖАТЬ НЕ УДАСТАЯ.

— Левистус

Даже по внеземным меркам Девяти Преисподних царство Стигии и его лорд Левистус занимают странное место в дьявольской иерархии. Стигия – это замёрзшая пустошь таинственного происхождения, бурлящее, мутное море, покрытое толстым слоем льда. Там, где лёд уступает место воде, огромные айсберги дрейфуют по непредсказуемым течениям. Левистус заточён в одном из таких айсбергов, закованный туда Асмодеем по причинам, о которых мало кто может даже догадываться.

Как часть наказания Левистуса, Асмодей постановил, что тот должен предоставлять безопасность и укрытие отчаявшимся, особенно тем, кто опасается за свою жизнь. Преступники могут войти в сделку с Левистусом накануне казни, например, согласившись продать свою душу за дар, который позволит сбежать в безопасное место. Левистус в его гробнице особо нечего делать, кроме как отвечать на дальний зов с Материального Плана, и он таким образом привлек поклонение разного рода преступников, проходимцев и мошенников во множестве миров. Он продолжает выполнять квоту душ как вопреки своей неподвижности, так и благодаря ей. Заточение означает, что он может сконцентрироваться на этом деле, что позволяет ему превосходно с ним справляться.

ОСПАРИВАЕМОЕ КОРОЛЕВСТВО

Левистус не всегда был лордом Стигии. Слоем прежде правил архидьявол Герион. Они вдвоём постоянно боролись за контроль над Стигией. Конфликт закончился, когда Асмодей наложил свою кару на Левистуса, который был заморожен прямо после своей последней победы над Герионом. Смешённый лорд все ещё строит планы по захвату поста правителя слоя у Левистуса, но он не может воздействовать на врага напрямую, так как заковывающий Левистуса лёд не подвержен никакому вреду.

Однако насилие остаётся для Гериона доступным вариантом действий против слуг Левистуса. В результате Стигию раздирает война. Все дьяволы, связанные с одним из этих архидьяволов, не требуемые для службы на Войне Крови, постоянно участвуют в стычках на льду, а юголоты и прочие наёмники с других планов играют ключевую роль в этой войне. Обе стороны иногда используют искателей приключений, чтобы отыскать знание, которое позволит освободить Левистуса или позволит Гериону уничтожить его и взойти на трон лорда.

Герион исполняет свои обязанности по промыслу душ, продолжая привлекать смертных через своих агентов, предлагая им сверхъестественную силу и огромную физическую мощь в обмен на их верность.

ЗАМЁРЗШАЯ ПУСТОШЬ

Любой другой слой Девяти Преисподних имеет некоторую функцию, относящуюся к войне, производству, управлению или коммерции, но Стигия – это широкий простор дикой необработанной земли. Но даже при этом у неё есть своё применение. Самые разные твари бродят по холодным пустошам и плавают в морях, включая реморазов, кракенов, мамонтов и даже несколько племён морозных гигантов. Эти существа не боятся никого, включая дьяволов, что делает это место идеальной площадкой для испытаний. Младшие дьяволы, которым надо отточить свои боевые навыки или улучшить выносливость перед прибытием на Авернус для службы на Войне Крови, проводят время на Стигии. Жестокий холод в комбинации с постоянной угрозой нападения позволяет командирам оценить своих солдат и распределить их в разные легионы в зависимости от навыков, которые они проявляют.

Присутствие такого количества существ, обычно обитающих на Материальном Плане, дало основание слухам, что Стигия не всегда была слоем Преисподних, а была прежде одним из миров Материального Плана. По слухам, его обитатели перед лицом уничтожения продали свои души и мир Асмодею в обмен на спасение, и Асмодей исполнил свою часть сделки, перенеся их мир в Преисподние. Архимаг Тзунк подробно исследовал эту теорию, но пока так и не нашёл никаких свидетельств, однозначно бы её подтвердивших. Если предположение верно, то богатства этого мира могут лежать под милями льдов и холодным морем, населённом монстрами.

ГЛАСИЯ

КОНЕЧНО, Я ЛЮБЛЮ СВОЕГО ОТЦА. БЕЗ НЕГО С кем бы мне было бороться?

— Гласия

Малболг – тюрьма Девяти Преисподних, и на этом слое обитает их самый печально известный преступник. Гласия, взбунтовавшаяся дочь Асмодея, правит этим местом и контролирует исполнением наказаний, которые назначены дьяволам, уклоняющимся от выполнения своих заданий. Эти нарушители законов проходят через суд на Флегетосе, и если их сочтут виновными, то они отправляются на Малболг подвергаться годам пыток. Тот факт, что Гласия и тюремщик, и злейший преступник Девяти Преисподних, подтверждает, что в инфернальных царствах выгодно быть преступником, пока тебя не приговорят.

ТЮРЬМА И ПЫТОЧНАЯ

Малболг представляет собой одну бесконечно большую гору с крутыми склонами. Валуны и прочие обломки дождём сыплются с его высот в частых лавинах. Некоторые здания здесь воздвигнуты на адамантовых колоннах, вбитых в склон, которые могут выдержать постоянные удары, хотя платформы, которые они поддерживают, шатаются под силой настиска. Приговорённые дьяволы обычно запираются в клетках, которые на цепях свисают под платформами. На этой высоте пленники постоянно подвергаются ударам лавин Малболга, причиняющих мучительные, но никогда не фатальные травмы.

Некоторые места на горе огорожены от камнепадов строениями с вертикальными выступами, так что лавины обходят защищённую зону под ними. Покрытые крышами траншеи и тоннели делают перемещение между такими местами возможным, хотя и опасным.

ДЬЯВОЛЫ И ПОЛ

Для дьяволов пол не важен. Дьяволы не могут создавать новую жизнь физиологическими способами; новый дьявол появляется на свет, только когда сопращается или присваивается в результате сделки душа смертного, и пол смертного, предоставившего эту душу, не существует. Общающиеся со смертными дьяволы, вероятно, примут такую внешность (включая пол), которая будет соответствовать тому, что эти смертные считают правдой. Пол (и предположения, которые, исходя из него, будут делать смертные) – это всего лишь ещё один инструмент для достижения дьяволом желаемого.

Дьяволы, которых смертные знают и которым они присваивают имена, часто принимают «назначенный» им смертными пол, но они вовсе не связаны таким ярлыком. Истории о Лордах Девяти, рассказываемые смертными, могут говорить о Гласии как дочери Асмодея, а о Белиале как фаворите Фиерны, но такие термины не могут объять комплексную природу взаимоотношений, сформировавшихся между существами бессмертного зла.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ БУНТАРЬ

Из всех Лордов Девяти Гласия наиболее непредсказуема. Она презирает правила традиции и обходит закон, не нарушая его. Она обожает шокировать других внезапными гамбитами, которые застают врасплох. Смертные, которые со смелыми планами восстают против превосходящих сил, привлекают её внимание и могут завоевать её уважение и покровительство.

Причина, по которой Гласия стала лордом, – тема ведущихся шёпотом споров и дебатов в Девяти Преисподних. Общеизвестно, что Асмодей представил Гласию Лордам Девяти как свою дочь, и она путешествовала по Девяти Преисподним от его имени. В это время она стала приводить в исполнение собственные планы, немало удивив этим остальных архидьяволов. Уже до того, как Гласия получила бразды правления Малболгом, она основала первый организованный криминальный синдикат в Преисподних, используя своих последователей для приобретения для неё душ и расплачиваясь за них поддельными деньгами.

Было ли самостоятельное становление Гласии изначальным намерением Асмодея, или она оказалась бунтаркой, достаточно умной, чтобы провести своего отца? Был ли приход Гласии ко власти непредвиденной выгодой от её махинаций, или он стал большим затруднением для Асмодея? Вероятно, это известно только им двоим.

ЛЕГИОНЫ МОНЕТЫ

На манер легионов меча, щита и отбросов, в которые группируются армии дьяволов, Гласия учредила новый вид «легиона» для реализации её планов по захвату богатства и власти: легионы монеты.

Члены легионов монеты Гласии действуют как воровские гильдии на Материальном Плане. По сравнению со своими смертными современниками у них есть одно жизненно важное преимущество: знание Гласией законов. Она знает, что во многих случаях правила, которым подчинялись и которые соблюдали дьяволы, – это всего лишь традиции, а за нарушение традиций по законам Преисподних наказание не назначается.

План Гласии предполагал использование контрафактных денег для покупки душ на Минауросе, а затем продажу их вскоре после этого для получения огромной прибыли. Когда правда об этом всплыла, она защитила свои действия, используя законодательное определение денег как монет, отчеканенных на Минауросе.



По закону золотое содержание монеты было строго определено в момент чеканки, но закон не регулировал состояние монеты после того, как она покинула монетный двор. Если она была отчеканена в легальном монетном дворе, то она считалась легальной.

Гласия обошла закон, превратив олово в золото магией, и затем из этой субстанции отчеканив монеты. Когда деньги были забраны из чеканки и потрачены легионами на покупки, магия иссякла, а золото снова стало оловом.

Асмодей, хотя и не мог наказать Гласию за нарушение закона, решил проучить её, сделав кое-что, что было под силу только ему: сделал её архидьяволом. Он рассудил, что теперь, когда она эффективно привязана к одному слову и обременена обязанностями тюремщика на своём посту, её амбиции будут умерены.

ИРОНИЧНАЯ СФЕРА ВЛИЯНИЯ

Чтобы сделать работу Гласии ещё тяжелее (и чтобы наказание было ироничным), Асмодей постановил, что Гласия может заманивать души в Девять Преисподних, только погрузившись в вопросы контрактов, сделок и формальностей. Она и её агенты предлагают смертным советы, как манипулировать и обходить законы или как находить в них лазейки, – всё это с целью удостовериться, что они смогут получить желаемое без нарушения законов.

Её просители жаждут власти, денег, любви, но хотят достичь их законным путём. Амбициозный принц, который по закону унаследует богатство родителей, но не хочет убивать их, может обратиться за помощью, и агенты Гласии предоставят её, устроив так, что они погибнут в несчастном случае.

Заметная часть просителей Гласии – души, которые заложены другим Лордам Девяти и которые хотят выйти из той сделки. Её миньоны изучают все контракты, заключённые с другими дьяволами, и контактируют со смертными, в чьих контрактах имеются лазейки. Вместо этого они отдают свои души ей, а взамен узнают, как расторгнуть контракт, не уплачивая ту цену, которую они должны заплатить согласно ему.

ВЕЛЬЗЕВУЛ

ЧЕРЕЗ ДОСТАТОЧНОЕ НАКАЗАНИЕ И ДОБРОДЕТЕЛЬ даже падшие ниже всех могут заслужить искупление. Разве я сам не живое подтверждение этого?

— Вельзевул

Маладомини когда-то был процветающим царством с живыми городами и прекрасными дорогами, садами и мостами. Он был центром бюрократии Преисподних, где каждый эдикт, закон или указ был кропотливо переписан и подшит. С каждым проходящим годом дьяволы добавляли дополнительные крепости и архивы для хранения своих записей.

А потом случился величайший акт предательства в анналах Девяти Преисподних. В то время архидьявол Вельзевул был так могущественен, что правил двумя слоями Преисподних: Маладомини и Малболгом. Он замышлял свергнуть Асмодея и занять его место, что само по себе преступлением не являлось. Но чтобы привести план в исполнение, он сознательно подменял документы, которые были ему доверены, с намерением поставить в тупик бюрократический аппарат. Перед тем, как его план смог исполниться, он был пойман и подвергнут самому странному из наказаний.

Никогда не забывайте, что дьявол может собрать вам в любой момент, хотя он может пообещать этого не делать. Только контракт с дьяволом, который он может попытаться заставить туда подправду. И даже тогда ему речь будет расплывчатой и двусмысленной, чтобы заставить вас прийти к неверным выводам.

В то давно прошедшее время Вельзевул верил, что мог выставить Асмодея некомпетентным и собрать силу, которая сможет сместить его до того, как союзники Асмодея смогут что-либо предпринять. Но его расчёты не смогли принять во внимание непредсказуемость Войны Крови. Внезапная атака из Бездны пришла на Авернус прямо перед тем, как Вельзевул собирался привести план в исполнение. Вельзевул приказал большей части своих легионов щита не вступать в бой вместо того, чтобы помогать держать фронт против демонов, чтобы он мог использовать их в попытке переворота. Но отсутствие этих легионов позволило орде продвинуться ближе к порогу Диса.

Вельзевул был вынужден отставить свой план, понимая, что ему будет мало проку от Девяти Преисподних, захваченных демонами, и в итоге он объединился с остальными архидьяволами, чтобы отбить вторжение. А когда расследование событий вскрыло его предательство, Вельзевул не принял наказание, и в Маладомини начались бои с другими Лордами Девяти, которые выступили против заговорщика. Последовавшие за этим разрушения обратили большую часть слоя в руины.

Когда Вельзевул был повержен, Асмодей отнял у него правление Малболгом, но оставил его во главе Маладомини, хотя и с новым набором обязанностей. Асмодей знал, что превосходный интеллект Вельзевула и талант ко лжи сделают его идеальным представителем бюрократии Преисподних в мирах смертных. Поэтому, чтобы обеспечить его лояльность и при этом одновременно использовать его таланты, Асмодей ввёл два закона относительно него.

Во-первых, в случае, если Вельзевул врал дьяволу, он превращался в слизне-подобное существо, отвратительное для всех, кто его видел, на один год. Это наказание имело обратную силу, распространяющуюся на несколько тысячелетий обмана и введения в заблуждение, и только недавно Вельзевул отработал эти преступления и вернулся в свою прежнюю гуманоидную форму. С тех самых пор он не врал другим дьяволам, и оставаться честным его мотивирует желание сохранить нынешний облик.

Во-вторых, Асмодей постановил, что в какую бы сделку ни вступал Вельзевул, она должна заканчиваться катастрофически для второй стороны. По этой причине другие дьяволы избегают формировать с ним альянсы, даже несмотря на то, что знают о запрете ему вратить им. Смертные же ничего не знают об этой ситуации и, как и раньше, продают ему свои души.

Так как его способность интриговать нейтрализована этими ограничениями, Вельзевул теперь заботится о том, чтобы бюрократия дьяволов работала хорошо. В основном он концентрирует внимание на сборе душ с Материального Плана, заданий, в котором его талант ко лжи очень пригодится.

ЛАБИРИНТ ИНФОРМАЦИИ

Каждый эдикт, политическое заявление, научный трактат и другие документы в Девяти Преисподних записывается, копируется и отправляется на хранение в архивы Маладомини. Эти хранилища погребены глубоко под землёй на случай, если этот слой снова подвергнется катастрофе типа той, которая произошла, когда пришлось осадить Вельзевула.

Каждый документ в архивах по-своему важен, и сами архивы хорошо защищены дьяволами и ловушками. Даже если бы потенциальные воры смогли обойти эту защиту, им бы пришлось догадаться, как ориентироваться в сложной системе классификации, которая определяет точное местонахождение каждой бумаги в архиве.

ЦЕНА ИСКУПЛЕНИЯ

Вельзевул и его агенты привлекают смертных, которые отчаянно жаждут какого-либо искупления, возможно, восстановления в статусе или возврата ресурсов, которые были утрачены в результате некомпетентности или предательства. Таким людям, которые были усмирены неудачным стечением обстоятельств, Вельзевул предлагает сверхъестественные способы возврата репутации или богатств. Разорившийся купец, который отчаянно желает получить ещё один шанс сколотить состояние, или бывший когда-то предателем рыцарь, который хочет восстановить свою репутацию, – это примеры личностей, с которыми он имеет дело.

Чего не знают эти люди, так это того, что Вельзевул – мастер манипуляций. Он приказывает своим агентам вставлять в контракты положения и уточнения, которые могут подловить неосторожного подписантa. Так как мишень Вельзевула обычно находится в отчаянии, он обычно ведёт переговоры с позиции силы.

Хотя Вельзевул и получает большое количество ничего не подозревающих душ, большинство из них – жалкие и неспособные ничтожества, которые лучше всего подходят для легионов отбросов, чьё единственное задание – умереть как можно медленнее, чтобы замедлить продвижение армии Бездны.

МЕФИСТОФЕЛЬ

НЕМНОГИЕ ПРОБЛЕМЫ НЕЛЬЗЯ РЕШИТЬ С
помощью применения ошеломляющей магической
моци.

— Мефистофель

Кания, как и Стигия над ней, – это ужасно холодное царство ледников и завывающих метелей. Здесь правит Мефистофель со своей свитой ледяных дьяволов. В своей огромной башне, ледяной цитадели Мефистар, он проводит бесконечную серию экспериментов, которые расширяют его понимание тайной магии и планов существования.

Мефистофель поддерживает жестокие штормы в своих владениях. Гостей он не принимает, и Асмодей поручил ему поддерживать мощную оборонительную силу для защиты Нессуса. Путешественники, не защищённые от враждебной среды, достаточно холодной, чтобы убить существа за секунды, имеют мало шансов на выживание.

Самый выдающийся волшебник Преисподних, Мефистофель не терпит ничего, что могло бы нарушить его интеллектуальную концентрацию. Он ненавидит отвлекаться и позволяет лишь немногим избранным дьяволам заговаривать с ним первыми. Он дезинтегрировал миньонов за малейшие оплошности и иногда казнит просто потому, что подозревает, что дьявол собирался сделать что-то раздражающее.

Дьяволы заключают сделки со смертными, чтобы подорвать достойный порядок. Они претендуют на души, которые в ином случае могли бы к Богам или были бы учтены куда-то кроме Девяти Преисподних. Если вы и так уже существо Закона и Зла, которое не поклоняется никому иному, то ваш одреченный дух имеет невысокую цену.

Мефистофель может уделять почти всё своё время исследованиям благодаря верности Хутиджина, его главного лейтенанта. Хотя в руках Хутиджина сосредоточено достаточно власти, чтобы угрожать позиции его повелителя, он намерен оставаться правой рукой трона, по крайней мере пока что.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ В НЕИЗВЕСТНОСТИ

Кания по сути своей – огромная лаборатория. Мефистофель и его приверженцы предпочитают экспериментировать в пустыне, где они могут выпускать сгустки волшебной энергии, не опасаясь разрушить что-то важное. Эксперименты с новыми заклинаниями, магическими предметами и прочими инновациями для инфернального арсенала регулярно вызывают локализованные катаклизмы здесь.

Эта деятельность привлекает многочисленных шпионов, несмотря на негостеприимную окружающую среду. Просто наблюдая за последователями Мефистофеля во время их работы, можно получить сведения о природе их исследований и совершённых открытиях. Его двор постоянно опасается агентов с Диса, поскольку Диспатеру очень неприятно, что у Мефистофеля есть неизвестные ему секреты. Некоторые знаменитые архимаги, включая Морденкайнена, иногда пробирались в это царство в поисках забытых знаний или в надежде подтвердить теорию о тайной магии.

ХРАНИТЕЛЬ МАГИЧЕСКИХ ДУШ

Мефистофель и его последователи заманивают волшебников и мудрецов в сделки с Девятью Преисподними. Из всех Лордов Девяти у него самая низкая квота, но самые высокие стандарты. Он собирает души умелых волшебников и хитрых мудрецов, как раз тех, кто ему нужен для дальнейших исследований. Любопытство и амбиции – вот мотивирующие факторы, приводящие такие души к нему на службу. Зачастую маг, получивший возможность присоединиться к Мефистофелю, видит такое приглашение как доказательство собственного величия.

Ценой такого соглашения становится истинная природа Мефистофеля, которая становится очевидной только после того, как контракт уже подписан. Когда он привлекает душу самолично, он может быть очаровательным, а его агенты избегают давать какие-либо обещания относительно его действий и настроения. Но когда душа прибывает в Девять Преисподних к нему на службу, её неизменно ждут десятилетия рутинной работы и монотонных исследований.

Таким образом, немногие из тех, кто присоединился к его когорте магов, довольны своим решением, но для них будет лучше не выказывать своего недовольства. Мефистофель вставляет в свои контракты хитро составленные положения, которые позволяют ему изничтожить любого из своих слуг одним словом. В качестве ещё одной меры защиты от ропота слуг, он изолирует своих миньонов, позволяя им собираться в мелкие группы только когда это необходимо для работы. И даже в таких случаях закон Мефистофеля



запрещает любое общение, кроме самого жизненно необходимого, сводящегося к тому, почему их собрали вместе. Некоторые из наиболее одарённых, но наиболее легковерных бывших волшебников с Материального Плана теперь вечно томятся в Кании в полном одиночестве, если не считать их книги, инструменты и сожаления.

ХРАНИЛИЩА ЗНАНИЙ

Библиотеки и другие места, где хранятся или содержатся записи о магических знаниях, разбросаны по всей Кании. Это сделано для того, чтобы один неудачный эксперимент в одном месте не смог бы уничтожить результаты работ, проводящихся в других местах. В своём стремлении постичь всё больше знаний, Мефистофель сочетает свой невероятный интеллект с одержимой природой. Эта комбинация особенностей позволяет ему погружаться в темы, которые не смогут даже осознать большинство самых одарённых волшебников. Его увлекают даже незначительные детали.

Иногда, однако, дела в Девяти Преисподних вынуждают его оторваться от прямого надзора за проектом. Когда он вновь возвращается к исследованиям, новая тайна может захватить его внимание. В это же время остальные его проекты продолжают развиваться дальше без его наблюдения или вмешательства.

На территории Кании, известной своей отвратительно окружющей средой и похороненной под бюрократией Преисподних, можно встретить изолированные цитадели, в которых живут мудрецы и маги, трудясь над тем, чего они уже и не помнят. Надзорщики над подобными проектами могут добиться невероятных результатов. Однако им приходится терпеливо ждать момента, когда Мефистофель обратит свой взор в их сторону.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ ИЕРАРХИЯ

Лорды Девяти устанавливают общие направления развития Преисподних, но именно рядовые дьяволы в своём бессчётом количестве воплощают их планы. Обитатели Материального Плана взаимодействуют главным образом с дьяволами из нижних уровней иерархии.

ВСЕМ СУЩЕСТВАМ СВОЁ МЕСТО

Статус очень важен для дьяволов. Каждый дьявол знает своё место в иерархии, и у каждого дьявола есть своё уникальное имя, чтобы не возникало случаев ошибок с определением личности, когда надо привлечь дьявала к ответственности за его действия.

Форма дьявола обычно соответствует его статусу, но определённые обстоятельства допускают отклонения от этого правила. Исчадие преисподней [pit fiend], например, может принять форму беса, чтобы лично проникнуть в королевство на Материальном Плане.

В иерархии Девяти Преисподних имеется одиннадцать уровней рангов. Дьявол более высокого ранга потенциально может принудить нижестоящего дьявола подчиняться приказам, но он всё равно должен подчиняться законам, даже при использовании своей власти. В большинстве случаев дьявол может требовать повиновения другого дьявола, только если они находятся в иерархии одного и того же архидьявола. Например, дьявол на службе Диспатера не может отдавать команды нижестоящему дьяволу из армии Левистуса.

Нижайшие. На самом дне иерархии находятся лемуры и нупперибо. Это существа, которых можно назвать дьяволами только с определённой натяжкой. Бесполезные поодиночке, они представляют эффективную боевую силу, когда собраны в огромную орду, которая, подобно потопу, заполняет поле боя.

Младшие дьяволы. Следующие шесть более высоких уровней заняты младшими дьяволами: бесами [imp] (ранг 2), игольчатыми дьяволами [spined devil] (ранг 3), бородатыми дьяволами [bearded devil] и меррегонами [merregon] (ранг 4), шипастыми дьяволами [barbed devil] (ранг 5), дьяволами цепей [chain devil] (ранг 6) и костяными дьяволами [bone devils] (ранг 7). Эти дьяволы – специалисты, которые обычно выполняют задачи, наилучшим образом соответствующие их возможностям. Бесов чаще используют в качестве гонцов и шпионов, нежели в качестве солдат. Из всех инфернальных агентов именно бесов проще всего встретить на Материальном Плане. Малые дьяволы редко командуют другими дьяволами, если не считать особые краткосрочные задания, на время которых им делегируются полномочия.

Старшие дьяволы. Старшие дьяволы занимают четыре ранга над младшими дьяволами: рогатые дьяволы [horned devil] и ортоны [orthon] (ранг 8), эринии [erinyes] (ранг 9), ледяные дьяволы [ice devil] и наружугоны [narzugons] (ранг 10), амнизу [amnizu] и исчадия преисподней [pit fiend] (ранг 11). Младшие дьяволы ежедневно сталкиваются с этими лидерами. Ледяные дьяволы – это боевые командиры, эквивалентные капитанам и полковникам, в то время как исчадия преисподней – это генералы и знать.

Архидьяволы. Наимогущественные из всех – уникальные и исключительно сильные архидьяволы. Те из них, кто в настоящее время не служат лордами слоя имеют ранг Герцога или Герцогини (ранг 12). На самом верху иерархии в ранге 13 находятся Лорды Девяти, выстроившиеся с верхнего слоя до нижнего и находящиеся под властью Асмодея.

ПРАВИЛА ДЛЯ ВСЕГО

Дьяволы по своей природе – злобные хитрецы, но им приходится действовать в рамках сложного кодекса законов Девяти Преисподних. Отношение дьявола к закону отчасти диктуется его характером, а отчасти конкретной ситуацией.

Например, действия участников в Войне Крови дьяволов диктуются военным уставом и приказами их офицеров. Они беспрекословно выполняют команды и участвуют в тренировках, когда не находятся непосредственно на службе, чтобы убедиться, что смогут с точностью исполнить отдаваемые им приказы.

Некоторые другие дьяволы, особенно те, кто выше рангом или кто должен проникать на Материальный План, смотрят на закон как на головоломку, которую нужно разгадать, или как на препятствие, которое надо суметь обойти. Например, дьявол может быть обязан по закону никогда не отказывать в помощи командиру, кроме как в редких и конкретных случаях. Хитрый выскочка, который хочет уничтожить своего начальника, может манипулировать событиями, чтобы создать как раз такой случай, а затем смотреть, как гибнет командир, при этом цитируя закон, который «препятствует» оказанию помощи.

ТРИ ПУТИ К МОГУЩЕСТВУ

Дьяволы могут продвинуться в ранге тремя путями. В Девяти Преисподних есть сложная система правил, которая оценивает и признаёт деяния дьявола.

Дьяволы видят в смертных овец, как и демоны, но дьяволы видят себя не волками, а пастухами. Пастухи спасают овец в сезон и забивают их на мясо по мере надобности. Пастух, скорее всего, старается удивлять волков, угрожающих ему овцам. Но при этом пастух всегда ожидает потерю среди овец.

Будь ты овцой, доверял бы ты своему пастуху?

Души. Каждый раз, когда дьявол подписывает контракт, по которому Девять Преисподних получают новую душу, этот дьявол получает отметку за такое достижение. Сильная душа, такая как могучий воин, который отставляет смертность, чтобы стать ледяным дьяволом, стоит больше, чем простой крестьянин, который, вероятно, будет приговорён к существованию в виде лемура.

Доблесть. Все дьяволы обязаны участвовать в Войне Крови. Каждый дьявол низкого ранга проводит определённое время на линии фронта как часть легиона. Некоторые находят сражения захватывающими и вызываются добровольцами для дополнительных заданий. Другие же намерены отработать только минимум, требуемый для выполнения обязательств, но, участвуя в бою, сражаются не менее ожесточённо. Дьявол получает отметку за каждого убитого врага на основе силы противника, а также в зависимости от того, убил он врага сам или с чьей-то помощью.

Предательство. Точно так же, как в законе прописаны правила повышения дьяволов в нормальных условиях, там содержатся правила заполнения внезапно освободившихся мест в чрезвычайных ситуациях. Занятие должности, на которой прежде был твой начальник, – это один из самых быстрых способов продвижения, доступных дьяволу. Дьявол, который успешно подстроит смерть своего командира, может немедленно занять освободившуюся роль, если он будет знать правила передачи должности и заблаговременно сделает себя «наследником».

ДЬЯВОЛЬСКИЕ КУЛЬТЫ

Культы, посвящённые инфернальным исчадиям, препятствуют искателям приключений на протяжении всей мультивселенной D&D. Этот раздел даёт Мастеру возможность создавать различных членов сект, посвящённых силам Девяти Преисподних.

Каждый архидьявол привлекает определённый круг лиц в зависимости от предлагаемого дара. В описаниях культов ниже по строке «Представители культа» вы сможете найти стат-блоки существ из Бестиария, чтобы вам было легче представлять их.

В каждом описании также присутствует список характерных заклинаний культистов. Если член культа умеет творить заклинания, вы можете заменить одно из них на заклинание из этого списка, если новое заклинание имеет тот же уровень.

Такая настройка не повлияет на показатель опасности существа.

Культ Асмодея

Асмодей требует преданности всех культистов, получивших власть и должность лидера во всех культуах Девяти. Его культ включает в себя все остальные.

Любой персонаж Мастера, возглавляющий дьявольский культ, должен принять и признать могущество Асмодея. Взамен самому достойному из предводителей Асмодей дарует особенность «Требования Нессуса».

Требования Нессуса. В начале каждого хода существо может выбрать союзника в пределах 30 футов от него. Выбранный союзник теряет 10 хитов, а существо восполняет такое же число хитов. Если существо выведено из строя, оно не может выбирать; особенность в этом случае действует ближайшего союзника в пределах 30 футов.

Куль Вельзевула

Цели: восстановление чести и уважения ценой тех, кто их отнял

Представители культа: любой персонаж Мастера или чудовище, павшие в немилость

Характерные заклинания: малая иллюзия [*minor illusion*] (заговор), маскировка [*disguise self*] (уровень 1), воображаемая сила [*phantasmal force*] (уровень 2), образ [*major image*] (уровень 3)

Вельзевулу чаще всего поклоняются отдельные индивиды, нежели большие группы культа. Он предлагает надежду тем, кто ищет искупления за свои грехи.

Он дарует особенность «Путь Вельзевула», которая позволяет избранному культисту хорошо выглядеть на фоне неудачи союзника.

Путь Вельзевула. Бонусным действием, в свой ход, это существо может выбрать одного союзника в пределах 30 футов. До начала своего следующего хода оно получает преимущество на все проверки характеристик и броски атаки, а выбранный союзник совершает с помехой проверки характеристик, бросков атаки и спасброски.

Куль Диспатера

Цели: тайное получение и использование власти, влияние через шантаж, контроль над людьми и организациями через их слабые места

Представители культа: прислужник, разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, маг, дворянин, шпион

Характерные заклинания: указание [*guidance*] (заговор), опознание [*identify*] (уровень 1), видение невидимого [*see invisibility*] (уровень 2), подсматривание [*clairvoyance*] (уровень 3)

Диспатель торгует секретами, предлагая их в обмен на душу существа. Его культисты обычно продают секреты дьяволам в обмен на другую информацию. Они часто строят заговоры, нацеленные на свержение и смену власти или религиозных орденов.

Отступники среди свежевателей разума иногда заключают договор с Диспатером в поисках секретов, необходимых, чтобы навсегда сбежать от власти старшего мозга.

Культисты могут получить особенность «Инфернальный взгляд». У предводителей культа также есть шанс получить особенность «Раздражающее бегство».

Инфернальный взгляд (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием это существо до конца своего хода получает преимущество на все проверки характеристик и броски атаки.

Раздражающее бегство (1/день). Когда это существо получает урон, оно может потратить реакцию, чтобы снизить урон до 0 и переместиться на любое свободное пространство в пределах 60 футов своей видимости.





Культ Фьёрны

Цели: контроль над эмоциями окружающих, превращение их в свои марионетки

Представители культа: прислужник, архимаг, капитан разбойников, фанатик культа, культист, рыцарь, дворянин, жрец, шпион

Характерные заклинания: дружба [*friends*] (заговор), очарование личности [*charm person*] (уровень 1), внушение [*suggestion*] (уровень 2), гипнотический узор [*hypnotic pattern*] (уровень 3)

Фьёрна – искусный манипулятор. Смертные, что жаждут успехов в любви, или тех, кто стремится стать любимым кучкой фанатиков лидером, обращаются к сделке с ней.

Её культисты могут получить особенность «Инфернальная верность». Предводители культа могут также получить особенность «Посмертная верность».

Инфернальная верность. Существо получает преимущество на спасброски, пока в пределах 30 футов его видимости находится существо с особенностью Посмертная верность.

Посмертная верность (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Потратив реакцию, когда у вашего видимого союзника хиты упали до 0, вместо этого его хиты опускаются до 1, и союзник получает временные хиты, равное значению своей харизмы + половина количества его Костей Хитов.

Культ Гериона

Цели: физическое превосходство, доминирование над другими через демонстрацию силы, уничтожение сопротивления

Представители культа: разбойник, капитан разбойников, берсерк, фанатик культа, культист, гладиатор, головорез, воитель племени, ветераны

Характерные заклинания: дубинка [*shillelagh*] (заговор), гневная кара [*wrathful smite*] (уровень 1), улучшение характеристики [*enhance ability*] (уровень 2), аура живучести [*aura of vitality*] (уровень 3)

Герион, несмотря на то, что был свергнут, всё же может заключать сделки. В особенности, он любит заключать сделки с теми, кто жаждет грубой силы. Любое воинственное чудовище (например, орки, огры и тролли) может привлечь культа Гериона.

Его культисты обычно создают бойцовские клубы и банды разбойников, доказывая своё превосходство, побеждая других и собирая трофеи.

Члены этого культа могут получить особенность «Сокрушительный удар». Предводители культа могут также получить особенность «Неукротимая сила».

Сокрушительный удар (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием существа получает бонус к урону, нанесённому следующей рукопашной атакой, совершенной в течение следующей минуты. Бонус равен модификатору Силы существа (минимум +1).

Несгибаемая сила (перезарядка 5-6). Если существо получает урон, то, потратив реакцию, оно может бросить к10 и вычесть из урона выпавшее число.

Культ Гласии

Цели: получение власти, настроив действующий режим против самого себя, что даёт власть не только абсолютную, но и легитимную на культурной и правовой основах

Представители культа: Разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, рыцарь, дворянин, шпион, головорез

Характерные заклинания: дружба [*friends*] (заговор), очарование личности [*charm person*] (уровень 1), невидимость [*invisibility*] (уровень 2), ускорение [*haste*] (уровень 3)

Гласия – эксперт в нахождении лазеек и использовании законов ради своего блага. Она покровитель воров и других преступников, особенно продажных дворян. Её влияние должно усиливать семейные узы, но это лишь в её вольной интерпретации. Она предлагает дары, которые можно обратить против членов семьи.

Гоблины, восставшие против своих хозяев хобгоблинов, как и кенку, организующие преступные банды, заключают сделки с Гласией.

Гласия дарует особенность «Шаг в тень». Лидер культа также может получить особенность «Лидер инфернального кольца».

Шаг в тень (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Действием существа вместе со всем, что оно несёт и что на нём надето, магическим образом становится невидимым до конца своего следующего хода.

Лидер инфернального кольца. При получении урона, существо реакцией может выбрать союзника в пределах 5 футов, которого может видеть, и этот союзник получит нанесённый урон вместо существа.

Культ Левистуса

Цели: выживание и в конечном счёте месть тем, кто причинил зло

Представители культа: наёмный убийца, капитан разбойников, фанатик культа, культист, маг, дворянин, шпион, головорез

Характерные заклинания: защита от оружия [*blade ward*] (заговор), поспешное отступление [*expeditious retreat*] (уровень 1), паук [*spider climb*] (уровень 2), газообразная форма [*gaseous form*] (уровень 3)

В традиционном понимании у Левистуса нет культа. Вместо этого он предлагает спасение тем, кто отчаянно пытается избежать кажущейся неизбежной участи.

Некоторые дроу поклоняются Левистусу из-за притеснений в их жестоком обществе.

Левистус обычно даёт один шанс сбежать от опасности тем, кто продаёт ему свою душу, однако некоторые хитрые особы заранее заключают с ним сделку, чтобы сбежать от опасности в будущем. Этот дар принимает форму особенности «Путь Левистуса».

Путь Левистуса. Это существо магическим образом перемещается в любое место по выбору Левистуса в пределах 1 мили от своего прежнего местоположения. Применение этой способности также восстанавливает все хиты существа. Эту способность можно применить в качестве действия или, когда существо находится при смерти. Применив эту способность, существо больше не сможет использовать её.

Культ Маммона

Цели: богатство, обеспечивающее как личные комфорты и власть, так и отсутствие подобного у других

Представители культа: разбойник, капитан разбойников, фанатик культа, культист, дворянин, шпион, головорез

Характерные заклинания: починка [*mending*] (заговор), Тензеров парящий диск [*Tenser's floating disk*] (уровень 1), волшебный замок [*arcane lock*] (уровень 2), охранные руны [*glyph of warding*] (уровень 3)

ЗАЧЕМ ДЬЯВОЛАМ НУЖНЫ КУЛЬТЫ

Несмотря на все свои возможности, большинство дьяволов Девяти Преисподних находятся там в западне. В то время как другие планарные существа используют магию для перемещений между планами, дьяволам необходим либо портал, через который они могут физически пройти, либо призыв, совершающийся кем-либо на другом плане. У них мало вариантов в выборе, куда им идти.

Из-за такого ограничения многим дьяволам Материального Плана необходимы культуры. Культы обычно состоят из тех, кто проводил ритуалы, чтобы заключать сделки с дьяволами, и продал им свою душу в обмен на силу. Владыки Девяти без ума от таких сделок, а дары, что они предлагают, определяются указами Асмодея.

Алчность Маммона затмевает всё остальное. Он общается со смертными, которые жаждут материальных благ, и наделяет их способностью распространять эту жадность как болезнь.

Алчные дуэргары и даже некоторые драконы склонны становиться жертвой искушения Маммоном, а купцы и торговые гильдии ещё более уязвимы для его сделок.

Культисты Маммона могут получить особенность «Загребущие руки». Лидеры культа также могут получить особенность «Обещание богатства».

Загребущие руки (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием это существо может совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) против проверки Мудрости (Проницательность) существа, которое оно может видеть в пределах 15 футов от себя. Если проверка успешна, одна вещь, которую можно взять в руку, магически телепортируется ему в свободную руку. Масса вещи не может превышать 10 фунтов, и цель не должна её держать.

Обещание богатства (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием это существо может выбрать одно существо, которое оно может видеть. До пяти выбранных этим существом союзников становятся убеждены, что у цели при себе огромное богатство. До конца следующего хода этого существа эти союзники получают преимущество на броски атаки против цели.

Культ Мефистофеля

Цели: развитие магической силы и навыков, подкрепленное желанием сокрушать своих врагов

Представители культа: архимаг, фанатик культа, культист, маг, священник

Характерные заклинания: огненный снаряд [*fire bolt*] (заговор), огненные ладони [*burning hands*] (1 уровень), пылающий шар [*flaming sphere*] (2 уровень), огненный шар [*fireball*] (3 уровень)

Как мастер магических искусств, Мефистофель легко находит нетерпеливых рекрутов среди тех, кто изучает магию. Любые монстры, использующие заклинания, такие как штурмовые гиганты [*storm giant*] или они [*oni*], могут последовать за ним, а гильдии волшебников и конклавы мудрецов наиболее вероятно попадают под его влияние.

Культисты Мефистофеля могут получить особенность «Щит заклинаний». Лидеры культа могут также получить особенность «Высасывание заклинаний».

Щит заклинаний. Это существо получает преимущество на спасброски против заклинаний. Если спасбросок успешен, оно получает количество временных хитов, равное уровню заклинания.

Высасывание заклинаний. Бонусным действием это существо может выбрать союзника, которого оно может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель теряет свою ячейку заклинаний самого низкого уровня, а это существо её получает.

Культ Зариэль

Цели: завоевание, боевая слава, известность и удача, обретённые благодаря военной победе

Представители культа: берсерк, фанатик культа, культист, гладиатор, страж, рыцарь, ветеран

Характерные заклинания: меткий удар [*true strike*] (заговор), героизм [*heroism*] (уровень 1), божественное оружие [*spiritual weapon*] (уровень 2), мантия крестоносца [*crusader's mantle*] (уровень 3)

Культ Зариэль предлагает боевую подготовку и связанные с ней навыки. Он процветает в местах, где бушует война. Беженцы с волей к битве, но отсутствием навыков, тянутся к Зариэль, так как она может дать им умения, необходимые для выживания. Помимо этого, наиболее частыми её рекрутами становятся уже опытные воины, стремящиеся к превосходству в битве.



Рыцарские ордена, гильдии воинов и отряды наёмников наиболее вероятно попадут под её влияние. Хобгоблины иногда обращаются к ней, но только если они избежали влияния Маглубиета и его священников.

Культисты Зариэль могут получить особенность «Яростный всплеск». Лидеры культа также могут получить особенность «Инфернальная тактика».

Яростный всплеск (*перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха*). Когда это существо попадает атакой, которая не является критическим ударом, оно может превратить её в критический удар.

Инфернальная тактика. У этого существа острый глаз на потенциальное тактическое преимущество. Сразу после броска инициативы оно может выбрать себя и до трёх союзников, которые не являются недееспособными. Оно может обменять результаты бросков инициативы между этими выбранными существами.

ИНФЕРНАЛЬНЫЕ КАМБИОНЫ

Некоторые архидьяволы якшаются со смертными и производят на свет отпрysков – камбионов. Большинство из них обладают типичными характеристиками камбиона (как описано в *Бестиарии*), но некоторые получают способности, напоминающие об их архидьявольских прародителях.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У камбионов есть особенность «Врождённое колдовство». При создании инфернального камбиона вы можете заменить заклинания из данной черты на заклинания того же уровня из списка характерных заклинаний, используемых культурами данного прародителя. Камбон может использовать каждое из этих заклинаний раз в день.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Камбон, связанный с конкретным дьяволом, обычно получает специальные особенности, которые присущи культистам этого дьявола.

Некоторые дьяволы даруют своим порождениям уникальную способность, которая заменяет особенность «Чары исчадия»; Зариэль и Герион склонны порождать камбионов, которые будут служить в качестве военачальников для их последователей. Они оба даруют способность «Ярость Девяти» вместо «Чар исчадия».

Ярость Девяти. Бонусным действием камбон выбирает другое существо, которое он может слышать или видеть в пределах 120 футов от себя. Это существо получает преимущество на все броски атаки и спасброски на следующую минуту или пока камбон не использует эту способность снова.

ПОДРАСЫ ТИФЛИНГОВ

По решению Мастера вы можете создать персонажа тифлинга, у которого есть особая связь с одним из Лордов Девяти Преисподних. Эта связь представлена подрасой.

ОСОБЕННОСТИ ПОДРАСЫ

Если у вашего тифлинга есть подраса, выберите одну из приведённых ниже опций, которая наиболее соответствует инфернальному существу, связанному с семьёй тифлинга.

Особенности выбранной подрасы заменяют «Увеличение характеристик» и «Дьявольское наследие» тифлингов указанные в «Книге игрока». Но здесь есть одно исключение – тифлинги связанные с Асмодеем. Эти тифлинги используют черты из «Книги игрока».

АСМОДЕЙ

Тифлинги, связанные с Нессусом, повелеваю силами огня и тьмы, ведомые более острым, чем у других, интеллектом, как и подобает тем, кто связан с самим Асмодеем. Эти тифлинги используют «Увеличение характеристик» и «Дьявольское наследие» из «Книги игрока».

ВЕЛЬЗЕВУЛ

Рассыпающееся царство Маладомини находится под властью Вельзевула, который превосходно совращает тех, чьи мелкие грехи можно превратить во влекущие проклятья поступки. Тифлинги, связанные с этим архидьяволом, прекрасно совращают других физически, и психологически.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Маладомини. Вы знаете заклинание *чудотворство* [*thaumaturgy*]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить луч болезни [*ray of sickness*] как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *корона безумия* [*crown of madness*]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

ДИСПАТЕР

Громадный город Дис занимает значительную часть второго слоя Преисподних. Это место, где секреты раскрываются тем, кто больше заплатит, что делает тифлингов Диспатора прекрасными шпионами и разведчиками.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Наследие Диса. Вы знаете заклинание *чудотворство* [*thaumaturgy*]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание *маскировка* [*disguise self*]. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *обнаружение мыслей* [*detect thoughts*]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

ФЬЁРНА

Как мастерский манипулятор, Фьёрна дарует связанным с ней тифлингам сильную личность.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Наследие Флегетоса. Вы знаете заклинание *дружба* [*friends*]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить *очарование личности* [*charm person*] как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *внушение* [*suggestion*]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.



СЛЕВА НАПРАВО: ТИФЛИНГИ ПРОИЗОШЕДШИЕ ОТ ЛЕВИСТУСА И ЗАРИЭЛЬ

Гласия

Гласия, криминальный авторитет Преисподних, дарует своим тифлингам магию, полезную для совершения преступлений.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Наследие Малолга. Вы знаете заклинание *малая иллюзия* [minor illusion]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание *маскировка* [disguise self]. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *невидимость* [invisibility]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Левистус

Левистус правит заледеневшей Стигией и известен как архидьявол, предлагающий сделку тем, кто неотвратимо обречён.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Наследие Стигии. Вы знаете заклинание *луч холода* [ray of frost]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить доспех Агатиса [armor of Agathys] как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *тьма* [darkness]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Маммон

Великий ростовщик Маммон превыше всего любит деньги. Связанные с ним тифлинги великолепно собирают и сохраняют богатство.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Минауроса. Вы знаете заклинание *волшебная рука* [mage hand]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить заклинание *Тензеров парящий диск* [Tenser's floating disk]. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *волшебный замок* [arcane lock]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

Мефистофель

В ледяном царстве Кании Мефистофель даёт магическую силу всем, кто будет ему молиться. Связанные с ним тифлинги немного владеют тайной магией.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Интеллекта увеличивается на 1.

Наследие Кании. Вы знаете заклинание *волшебная рука* [mage hand]. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить *огненные ладони* [burning hands] как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *горячий клинок* [flame blade]. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.



ЗАРИЭЛЬ

Тифлинги, имеющие кровную связь с Зариэль, физически сильнее прочих тифлингов и получают полезные в бою магические способности.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значение Силы увеличивается на 1.

Наследие Авернуса. Вы знаете заклинание *чудотворство [thaumaturgy]*. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день сотворить *пальящую кару [searing smite]* как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день сотворить заклинание *клеймящая кара [branding smite]*. «Один раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете сотворить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

ТАБЛИЦЫ СОЗДАНИЯ ДЬЯВОЛОВ

В этом разделе приведены таблицы для Мастеров, которые хотят создать персонажа-дьявола.

ПОЧЁТНЫЕ ТИТУЛЫ ДЬЯВОЛОВ

к20	Титул	к20	Титул
1	Зрячий	11	Лазутчик
2	Ветеран Авернуса	12	Всеобъемлющий
3	Проницательный	13	Стойкий
4	Сборщик долгов	14	Разрушитель
5	Призыватель	15	Хранитель
6	Говорящий о выгоде	16	Верный
7	Укротитель демонов	17	Хитрый
8	Завоеватель	18	Поющий
9	Тщеславный	19	Несгибаемый
10	Победоносный	20	Жестокий

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЬЯВОЛОВ

к6 Особенность

- У меня всегда есть способ нажиться.
- Никто не умён так, как я, и поэтому я всегда должен доказывать это другим.
- Для всего есть своё правило.
- Если я не смогу взять под контроль, я буду прислуживать.
- Я тот задира, который отступает, столкнувшись с любого рода сопротивлением.
- Любая проблема может быть решена с применением силы.

ИДЕАЛЫ ДЬЯВОЛОВ

к6 Идеал

- Лояльность.** Я соблюдаю клятвы, данные своему начальнику, и уважаю тех, кто поступает также.
- Закон.** Может мне и не нравятся правила, но я их соблюдаю.
- Амбиции.** Необходимость улучшить моё положение движет каждым моим шагом.
- Завоевание.** Я один стою всех вместе взятых противников, которых я победил в бою.
- Коварство.** Тот, кто может найти преимущество в сложнейшей ситуации, достоин уважения.
- Жестокость.** Всепоглощающее насилие и те, кто способен его постичь, достойны повиновения.



ПРИВЯЗАННОСТИ ДЬЯВОЛОВ

к6 Привязанность

- Мы с товарищами хорошо сражались в Войне Крови, и за это нас должны уважать.
- Зло без закона – бессмысленная тренировка в разрушении. Правила делают нас теми, кто мы есть.
- Те, кто следуют за мной, полагаются на мою мудрость, чтобы обеспечить себе процветание.
- Однажды я отомщу всем тем, кто пренебрегал мной.
- Если я исполняю свои обязанности, то со временем буду вознаграждён.
- Мы не совращаем смертных. Мы учим их просвещённому эгоизму.

НЕДОСТАТКИ ДЬЯВОЛОВ

к6 Недостаток

- Моё разочарование выплёскивается насилием.
- Я подчиняюсь закону, но растягиваю его рамки до пределов ереси.
- Я прилагаю минимальные усилия ко всему, что не является моей собственной идеей.
- Не отвечать – лучшая защита в любой ситуации.
- Я настолько зависим от законов Девять Преисподней, что начинаю паниковать без их руководства.
- Я втайне завидую свободе, которой наслаждаются смертные

ПРИНЦЫ БЕЗДНЫ

Бездна – зияющая рана в космическом порядке, бездонная пропасть, кишащая созданиями, которые существуют только чтобы рвать, драть и уничтожать. Принцы демонов – отдельные демоны с огромным могуществом и целеустремлённостью – формируют и меняют Безду с её обитателями в соответствии со своими предпочтениями. Эти могучие существа воображают себя центрами мироздания. Каждый из принцев демонов верит, что однажды вся вселенная будет подчиняться ему, а её законы и структура будут исказены и извращены, исходя из представлений демона о совершенстве.

Быть лордом части Бездны – это как быть самыми большими опарышем в куче навоза.

Лишь амбиции принцев демонов превосходят их заносчивость. И хотя любое рациональное существо сочтёт их цели пустыми стремлениями, порождёнными безумием, правдой остаётся то, что принцы демонов и их слуги входят в число влиятельнейших сил на планах. Вполне возможно, что, если Война Крови разрешится в их пользу, принцы демонов смогут претворить в жизнь и остальные свои апокалиптические замыслы.

БИЧ МИРОВ

ТЫ ДОЛЖЕН ПОНИМАТЬ, ЧТО МОИ АМБИЦИИ НЕ останавливаются здесь, в Дорааке, или даже на пороге Грейхука или джунглей Амедио. Оэрт – всего лишь первый из многих миров, которые падут.

— Иуз Старый

Бездна и её обитатели подобны вирусу. Если большинство других фракций на планах распространяют своё влияние в другие области путём завоеваний, дипломатии или поглощения, демоны инфицируют мир, просто приходя в него и начиная преобразовывать окружение, чтобы оно напоминало хаотичную и враждебную субстанцию их родного плана. Если демоны обитают где-то значительное количество времени, то это место начинаетискажаться под влиянием бурлящей в нём энергии Бездны. Если демоническое заражение во время не пресечь, в результате может сформироваться портал в Бездну, и всё больше и больше демонической сущности станет приходить в мир. Со временем план или мир могут стать колонией Бездны, кишащей демонами и лишённой всех других форм жизни.

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

Полномасштабное демоническое вторжение происходит не сразу. Принц демонов может бушевать по миру несколько дней или недель перед возвращением домой, но это событие считаться вторжением не может. После того, как демон изгнан, мир не страдает от долгосрочных эффектов помимо учинённых демоном разрушений.

Но вот если демоны смогут какое-то время спокойно проживать на плане, такое продолжительное присутствие начнёт разъедать барьер между местом их обитания и Бездной. Для слабейших демонов, чтобы окружающая среда началаискажаться, может потребоваться несколько лет, а вот вокруг логова принца демонов изменения начинают происходить спустя примерно месяц.

Чтобы вызвать эти изменения, вторженцы должны находиться в одном месте определённое время (обычно это участок со стороной не более шести миль), чтобы объединить своё влияние. К счастью для их потенциальных жертв, хаотично-злая природа демонов означает, что они редко сознательно организуются, чтобы стать причиной подобных нарушений. Приходящих в мир демонов интересует только разрушение, их не заботят более масштабные задачи, и они обычно разбегаются кто куда, если только нет сильного лидера, который сможет удерживать их под контролем достаточно долго, чтобы вирус укоренился.

На первых стадиях демонического нашествия природный мир резонирует с демоническим присутствием. Растения становятся извращёнными версиями представителей своего вида. Рисунок листьев превращается в ухмыляющиеся лица, лозы начинают извиваться вокруг самих себя, на деревьях вместо листьев начинают набухать зловонные опухоли, а ветви усыхают и отмирают. Водоёмы в такой области становятся загрязнёнными и иногда отравленными, а погода становится экстремально жаркой, холодной, ветреной, дождливой или снежной, что не типично для нормального климата данного места. Живые существа убегают отсюда или умирают от рук демонов.

На этой стадии местные жители могут остановить нашествие, убив или изгнав демонов, инфицирующих местность. Эффекты такого события могут сохраняться на месяцы или даже столетия, но барьер между Бездной и миром останется нетронутым.

РАСТУЩАЯ УГРОЗА

Если первая стадия инфицирования продолжается достаточно долго, в испорченной местности открывается портал, ведущий в случайное место Бездны. Оказавшиеся у портала демоны могут пройти через него в мир, а через проход начинает сочиться сырья субстанция Бездны.

Даже на этой стадии почти нет шансов, что инфекция разовьётся в настоящее нашествие. Невообразимые просторы Бездны означают, что портал, вероятнее всего, появится в пустом необитаемом месте, и демоны не смогут воспользоваться им, пока его не обнаружат. Нашествие в результате может быть на долго задержано, но открывшийся портал на другой план продолжит представлять собой скрытую угрозу, пока не будет закрыт.

По мере того, как всё больше демонов находят и используют портал, Бездна становится всё сильнее связана с миром, и трансформация региона становится более глубокой. Странная, но всё же не сверхъестественная погода уступает место ливням горящего пепла или ветрам, которые воют во все стороны, подхватывая живых существ и швыряя их наземь. Окружающая среда становится враждебной ко всему живому.

На этой стадии нашествие всё ещё находится в стадии патологии. Демоны пока не направляются единой волей. Если могущественный демон не доминирует надо всеми остальными, область будет раздираться их драками, один демон будет отбирать верховенство у другого только для того, чтобы вскоре потерять его. Связь с Бездной все ещё настолько хрупка, что по мере уничтожения демонов портал становится меньше и слабее. Если вторженцев становится примерно половина от численности, которая была в момент появления портала, то врата исчезают.

ПЯТНО В РЕАЛЬНОСТИ

На этой третьей фазе демонический вирус полностью укореняется и становится частью мира. Просто перебить демонов в заражённой области будет недостаточно, чтобы устранить след Бездны.

Размер региона увеличивается, а эффекты смертоносной окружающей среды распространяются за пределы первоначальной области. Демоны тоже начинают бродить за её пределы, и их небольшая группа, которая может начать отдельное нашествие в другом месте, может уйти довольно далеко. Если отсюда разойдётся достаточное количество таких групп, вторжение может превратиться в сеть подобных областей, в каждой из которых будет свой портал, и каждая из которых будет притягивать всё больше демонов из Бездны.

Убийство всех демонов в заражённой области может окончить непосредственную угрозу, но территория остаётся извращённой и проклятой, а портал перестанет действовать, но всё же сохранится на месте. Чтобы отвратить нашествие на этой стадии, защитники должны не только перебить демонов, но также постоянно держать у портала стражу, чтобы убедиться, что его не будут использовать. Амбициозные культисты или даже случайное возмущение планарной энергии могут пробудить портал и заново начать заражение.





АПОКАЛИПСИС СЕЙЧАС

Если нашествие не остановлено или стало слишком сильным, оно входит в четвёртую, финальную fazу с появлением лорда демонов. По мере того, как портал продолжает извергать в мир демонов и энергию Бездны, он начинает привлекать внимание лордов. Двое и более из них могут сражаться за контроль над ним, или, в худшем случае, несколько из них может пройти через портал один за другим за короткое время.

Посещение лордом демонов Материального Плана – настоящий катаклизм. Присутствие лорда ошеломляет разумы других существ, подавляя их сопротивление, а могущество лорда позволяет ему командовать другими демонами, которые уже присутствуют в мире. Они формируют ужасную армию, задачей которой становится очищение мира от всей жизни и прокладывание пути к господству лорда.

На этой стадии единственной надеждой осаждённого мира на выживание становится изгнание лорда демонов. Поражение лорда вновь оставит демонов без лидера, и в результате они начнут воевать между собой, что сделает их уязвимыми для атак защитников мира. Чем дольше лорд остаётся повелителем всех других исчадий, тем сильнее бесповоротные изменения мира вокруг него. Когда демоническое нашествие достигает своей финальной стадии, не остаётся ни намёка на мир, который существовал раньше, по факту он становится ещё одним слоем Бездны.

ВОПЛОЩЁННЫЙ ХАОС

Хотя мудрецы и классифицируют демонов по типам в соответствии с их могуществом, Бездна таких категорий не признаёт. Демоны возникают из вещества Бездны в почти бесконечном разнообразии форм и способностей. Распространённая форма, известная демонологам, представляет собой общие тенденции, но конкретные отдельные демоны им могут не следовать.

Например, врок [vrock], вылезший из масляного пятна Демонической Паутины [Demonweb Pits], может иметь три глаза иrudimentарные крылья. А чазм [chasme], появившийся на одном из уровней Аззаграта [Azzagrat], будет способен изрыгать облака мух.

Если демон выживает столетиями, он накапливает изменения своей формы, происходящие ввиду взаимодействия с энергиями Бездны. Эти демоны-долгожители часто становятся лордами демонов, существами такого могущества, что могут править целыми царствами в Бездне. Некоторых лордов демонов не обошло внимание смертных, и они даже считаются как боги в некоторых местах, но подавляющее большинство лордов остаётся неизвестным для учёных и мудрецов.

НЕПОСТИЖИМАЯ БЕЗДНА

Бездна – головоломка для тех, кто изучает демонов, и привлекательное место для тех, кто ищет могущество. Она не настолько хаотична, как Лимбо, и не настолько гибка, но всё же лорды демонов могут менять её форму своим подсознанием. Некоторые лорды демонов появляются из планарной субстанции, другие же как будто существуют с начала времён, а иные – пришельцы из-за пределов Бездны. Существует несколько теорий о том, какие принципы диктуют, кто может получить силу лорда демонов, либо, если таких принципов нет, как эту силу можно захватить.

Большинство смертных предпочли бы полное уничтожение тому, что их душа попадёт в Бездну, но некоторые считают хаос чем-то, что можно укротить и чем можно управлять, если у тебя достаточно силы воли. Могущественная душа может смочь подчинить демонов, завладеть оружием Войны Крови, чтобы применить в конфликтах смертных, или найти заклинания, известные только обитателям Бездны, а безумно амбициозные могут даже искать способы стать лордом демонов.

Некоторые учёные, однозначая, что твой дом юрит, частями бездны, дают названия лорд правит её частью. Когда твой дом юрит, важно ли, как выглядит плащ в каждой из комнат? Надо ли давать или названия? Важно успеть убежать и потушить твой огонь, который успел перескочить на тёдя.

Вечно меняющиеся слои

Физическую природу Бездны дано понять разуму немногих смертных. Обсуждающие данную тему используют термин «слой» для определения части этого бесконечного пространства. Это слово может сбивать с толку в том смысле, что оно подразумевает определенную конфигурацию слоёв.

Бездна представляет собой хаотичное переплетение миниатюрных миров, каждый из которых формируется лордом демонов, который главенствует над ним. В пределах тех слоёв, которые находятся под его контролем, лорд демонов может манипулировать средой в соответствии со своими представлениями о том, как данный мир может максимально удовлетворить его желания.

Конечно, для удержания контроля над слоем приходится отбиваться от других демонов, которые хотят расширить свои владения. Время от времени слой может переходить из рук в руки или вообще уничтожаться в битве (возможно, чтобы возродиться в другом месте). Поэтому создание ощущения упорядоченной структуры взаимосвязей между слоями Бездны – это пустая затея. Единственное, что можно наверняка сказать в каждый момент времени, – это какими частями Бездны правит один лорд, а какие области оспариваются двумя и более лордами. И когда такой факт становится известен, он может уже быть устаревшим.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Разные места в Бездне соединяются порталами, но эти врата так же ненадёжны, как и всё остальное в такой среде. Большинство из них колеблются, иногда пропадая и появляясь вновь или соединяясь с разными слоями в случайном порядке. Существуют ритуалы, с помощью которых путешественники могут сонастроить портал с определённым местом. Но конкретные особенности такого ритуала отличаются для каждого из возможных пунктов назначения.

Те, кто пытаются путешествовать по Бездне, всегда попадают в её случайное место. Попав туда, они должны будут найти дорогу к ближайшему порталу и провести ритуал для перемещения в конкретный пункт назначения. Чтобы сбежать из Бездны, также требуется знать необходимый ритуал. Без него посетители попадают в западню, если только не владеют магией, которая позволяет путешествовать между планами.

ЗАЧАТКИ ЗЛА

КОГДА Я ЗАКОНЧУ СВОЁ ДЕЛО, Я ОСТАНУСЬ единственным существом. Космос тогда станет совершенным и свободным от идиотических мерзостей, коими являются все остальные живые существа.

— Оркус

Как созданиям полнейшего хаоса и абсолютного зла, демонам совершенно чужда концепция сочувствия. Каждый демон считает, что значение имеют только его желания и потребности.

Эта эгоцентричность применяется даже в отношении других демонов. У этих исчадий нет особой взаимной симпатии со своими сородичами, и это основная причина того, что они так редко сотрудничают друг с другом, если только они не вынуждены подчиниться лорду демонов или другому лидеру.

Но это ещё не всё: каждый демон считает себя полноправным наследником всего космоса. Им движет желание уничтожить всех остальных живых существ или, по крайней мере, заполучить их абсолютную лояльность. Со временем законы вселенной прогнутся перед его волей, изменившись и создав его версию мира абсолютного совершенства с этим демоном в центре.

ОДИН КОСМОС, БЕСКОНЕЧНЫЕ ЗАМЫСЛЫ

Все демоны хотят удовлетворить свои прихоти и заставить окружающих служить им. Что именно движет демоном, сильно разнится от одного к другому и часто меняется у одного и того же демона, но всегда связано с исполнением его желаний.

Менее разумные и менее могущественные демоны обычно обладают, соответственно, более скромным видением того, что значит быть центром своих вселенных. У всех демонов есть инстинктивное чувство своего статуса, и обычно они не ставят себе недостижимых целей; меньший демон, например, может, прия в мир, просто начать буйствовать, при этом он лишь хочет сеять хаос, но марилит или другой сильный демон обычно имеют намерения большие, чем просто учинять разрушения, и план по достижению своих целей.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ АМУЛЕТЫ: ПРОКЛЯТИЕ И ДАР

У некоторых лордов демонов есть способы обмануть смерть, но это огромное преимущество также влечёт за собой некоторые опасности. Демон, хранящий часть своей демонической эссенции в демоническом амулете, может избежать уничтожения, даже будучи убитым в Бездне. С другой стороны, если такая вещь попадёт в руки кому-то ещё, он сможет повелевать этим демоном.

По этой причине лорды демонов прячут свои амулеты и никому не доверяют знание об их местоположении, даже своим собственным последователям. Такое место обычно защищено хитрыми ловушками, бездумными слугами и другими средствами, которые не связаны с риском саботажа или предательства.

Если бы демонически амулет попал к архидьяволу, это могло бы стать поворотной точкой в Войне Крови. Например, если бы к Асмодею попал амулет Демогоргона, лорд демонов мог бы оказаться в безвыходном положении.



ЛОРДЫ И ИХ РАБЫ

Хотя демоны сражаются за доминирование с своими сородичами в Бездне, Материальный План остаётся наиболее плодородной почвой для приобретения последователей. Даже относительно слабый демон может требовать повиновения и поклонения от людей и прочих смертных при помощи угрозы применения силы. В свою очередь, его магические способности позволяют наделять его слуг благословениями, делая их более полезными и более способными преследовать цель демона в этом мире.

Секты, посвящённые почитанию разных лордов демонов, распространены по многим смертным мирам мультивселенной и в Бездне. В обмен на благоволение культуры, демон получает союзников в битве с соперниками. Чтобы проявить своё почтение, культисты могут приносить в жертву сокровища и волшебные предметы, которые может использовать демон. Воспользовавшись тем же почтением, демон может отправить своих культистов в битву, чтобы ослабить врага, прежде чем сам демон пойдёт в бой.

Многие культисты тяготеют к лорду демонов из жажды власти. Другие оказываются очарованными нарциссизмом демона, так что их умы и мировоззрения превращаются в бледную версию их хозяина.

БАФОМЕТ

Известный как Рогатый Король, Бафомет делит всех существ в мире на две группы. Те, кто признаёт его силу, – его слуги, которых он наделяет дикостью и хитростью охотника. Остальные – добыча, существа, на которых надо охотиться и которых надо убивать. Его цель – превратить мироздание в свои личные охотничьи угодья.

Бафомет – дикарская сущность, но свою дикость он усмиряет хитроумностью. Он любит охоту и ощущение неминуемой смерти, которое приводит к его добыче, которой не удается оторваться от его преследования. Его любовь к лабиринтам, воплощённая в созданных им минотаврах, отражает этот аспект его личности. Бафомет изучает каждую деталь создаваемых им лабиринтов и ликует от ужаса, охватывающего тех, кто в них заблудился. Он высекает их вальяжно, нанося удар только после того, как запутанные коридоры лабиринта вытянули всю энергию и надежду из его жертв.

Культисты. Культ Бафомета притягивает тех, кто считает себя лучше остальных до такой степени, что видят других людей не более, чем животными. Учение Бафомета усиливает эти убеждения, обращаясь к эго и оправдывая нарциссизм. Спесивцы также находят привлекательной доктрину Бафомета о личном превосходстве.

В культе Бафомета состоят дворяне, который используют вассалов, как игрушки, убийцы, которые практикуют своё кровавое искусство просто из любви к охоте на разумных существ, и параноики, которые сочетают ненависть к чужакам с кровожадностью.

Обычно культисты строят лабиринт под замком, гильдией или каким-нибудь другим местом, находящимся под контролем культа. Культисты накачивают жертв чем-нибудь дурманящим, снимают с них оружие и броню, а затем помещают в лабиринт, прежде чем те очнутся дезориентированными. Затем культисты преследуют добычу в лабиринте. Преследуя свою цель, они воют, нагоняя страх в сердца жертв, прежде чем убить. Если такая охота идёт на особо могущественное существо, Бафомет может в награду благословить культистов.

ЛОЛС ПЛЕТЁТ СВОИ СЕТИ

Демоническая Королева Пауков и её выводок редко напрямую принимают участие в Войне Крови; вместо этого её агенты в Бездне стараются заманить врагов в эту бойню. Её слуги шпионят на обеих сторонах, стравливая демонов и дьяволов друг с другом.

План Лолс, на сколько его понимают изучающие Бездну, состоит в том, чтобы завлечь соперничающих с ней лордов демонов в путешествия на другие планы или отправить их туда с помощью мощной магии. Так как в их природе бродить и разрушать, они начинают бесчинствовать в своём новом окружении вместо того, чтобы пытаться отомстить Лолс. Лолс же, в свою очередь, наслаждается возможностью занять вакантное место отбывшего конкурента, расширяя Ямы Демонической Паутины и используя слуг, оставленных её врагами, в качестве новых шпионов и информаторов.

ДЕМОГОРГОН

Князь Демонов – существо необузданного насилия и ярости, самый могучий из всех лордов демонов. Его головы-близнецы, Аамеул и Хартадиа, в некоторых вопросах конкурируют, в других – сотрудничают. В результате получается существо, которое может разработать и привести в действие самые хитроумные стратегии, всё время пребывающее в паранойе относительно угроз его правлению (которые, безусловно, существуют в хаосе Бездны) и обладающее огромной физической силой.

Демогоргон предпочитает встречаться с любым препятствием, запасаясь ошеломительно превосходящей силой, и искоренять врагов задолго до того, как они смогут собрать достаточно мощи, чтобы вступить с ним в серьёзную схватку.

Он считает каждое живое существо потенциальной угрозой, и только у тех, кто пресмыкается перед ним, есть возможность избежать его гнева. Его конечная цель – избавить мультивселенную от всех других существ, даже от его культистов. Освободившись от перспектив быть преданным или оскорблённым, он наконец сможет спокойно существовать в идеально мирном космосе. Согласно одной из гипотез, если Демогоргону когда-либо удастся достигнуть этой цели, две его головы вступят в схватку насмерть, покрутят друг друга, и останется лишь пустота.

Культисты. Демоны составляют большую часть культистов Демогоргона, так как он обладает не-превзойдённой в Бездне мощью. Одно только его появление где-то на плане может вызвать в меньших демонах благоговение и мгновенно заставить их ему служить.

В мирах смертных люди могут попасть под его влияние, просто взглянув на истинную копию его символа, сделанную либо самим Демогоргоном, либо одним из его наиболее могущественных последователей. Попавший под действие символа человек становится агентом Демогоргона, живущим в тени, внезапно набрасывающимся на ничего не подозревающих жертв и вселяющим страх в тех, кто обнаружит оставшиеся трупы.

Я изучал символ Демогоргона. Я думал, что если буду смотреть на него в зеркало, то смогу уклониться от его эффекта. Вместо этого взгляд на его отражение сделал эффект более сильным и менее явным. Меня спас Рэри, и я думал, что он сам не пострадал от эффекта символа. Я мало о чём знал, но к недооценке символа это не относится.





ФРАЗ-УРБ'ЛУ

Фраз-Урб'лу – самый коварных из всех демонов, мастер иллюзий и ткач лжи. Он здравствует, обманывая и сгравливая своих культистов и врагов друг с другом. Он может принять абсолютно любой облик, показываясь потенциальному культисту в наиболее притягательной для того форме.

Фраз-Урб'лу считает себя самым умным существом во всём космосе, единственным, кто видит насквозь ложь реальности и понимает истину, что скрывается за ней. И всё же ту истину, что он видит, он всегда держит при себе. Он говорит загадочные слова о грандиозном плане, что приведёт космос к своей кончине, но никто не может точно сказать, верны эти слова или это его очередной обман.

Культисты. Те, кто поклоняются Фразу-Урб'лу, делятся на 2 лагеря. Большинство из так называемых "сектантов", что прислуживают ему, являются теми бедолагами, что были одурманены его лживыми обещаниями. Фраз-Урб'лу может объявиться перед отчаявшимся паладинам и выдавать себя за праведную личность или обратиться к волшебнику под видом мудреца. Он рассказывает этим людям истории и даёт обещания, которые они хотят услышать, играя на их нуждах и постепенно втягивая их в его круг влияния. В особенности он наслаждается тем, что использует высокомерие и тщеславие хороших и существ против них самих, приводя их к падению.

Некоторые из его последователей – иллюзионисты, обманщики и мошенники, которые стремятся его отыскать. Фраз-Урб'лу использует их таланты и вознаграждает их должным образом, пока те берут с него пример в стремлении по низвержению всех законопослушных и добрых.

ГРАЗ'ЗТ

Властелин наслаждения и безграничной синхронительности, Граз'зт – абсолютный гедонист. Он подстрекает похоть и неконтролируемые побуждения как у своих культистов, так и у своих противников.

В глазах Граз'зта вселенная – великая игрушка, и однажды он станет её хозяином. Все остальные существа и вещи будут допущены к существованию только в том случае, если они будут доставлять ему удовольствие. Когда он взойдёт к господству над космосом, все оставшиеся будут любить его и поклоняться ему.

Несмотря на свою чрезвычайную самооценку, Граз'зт не слеп на счёт происходящего вокруг него. Он может обуздануть свою похоть, когда ему нужно заговорить врага или противостоять атаке. Когда он должен сражаться с врагом, он борется с отстранённым, продуманным поведением, направляя своё разочарование в том, что его отвлекают от приятных занятий, в действия хладнокровного и эффективного убийцы.

ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ ГРАЗ'ЗТА

Мудрецы выдвинули идею о том, почему демоны рассматривают обитателей Девяти Преисподней как самую большую угрозу их планам в отношении космоса. Некоторые исследователи утверждают, что обнаружили открытые доказательства того, что враждебность между демонами и дьяволами уходит своими корнями в первобытное время, когда Граз'зт, ныне лорд демонов, был членом иерархии дьялов.

Как следует из гипотезы, Граз'зт не был удовлетворён перспективой быть вечно подчинённым Асмодею в Преисподних, где только один дьявол может претендовать на абсолютную власть. Бездна предлагает большую свободу тем, кто достаточно силён, чтобы выкроить царство для себя, что и сделал Граз'зт, отказавшись от своего статуса в Преисподних.

Те, кто находят эту идею правдоподобной, надеются, что отступничество Граз'зта – уникальное событие, которое нельзя повторить. Если это не так, другой такой сдвиг может стать поворотным моментом в Войне Крови.



Культисты. Граз'зт привлекает большинство своих последователей из рядов тех, кто прежде всего ищет удовольствия. Он обещает тёмные наслаждения и запретные экстазы в обмен на полное подчинение. Его культивирует новых членов, распространяя трактаты, стихи и другие произведения искусства, которые описывают встречи с ним. Выдающиеся люди считают эти произведения вульгарными, жалкими и непристойными, но наслаждения, которые они изображают или описывают, иногда завлекают любопытную душу больше узнать о лорде демонов.

Когда культивируется ему во время инициации новых членов, Граз'зт посыпает эмиссара или аватара, чтобы председательствовать на слушаниях, которые заканчиваются тем, что новых последователей обращают за ночь разрыва.

ДЖУИБЛЕКС

Безликий Владыка – воистину чуждое существо, которое, говорят, ответственно за порождение мерзких слизей, что размножились по всему миру. Те, кто изучал слизей, выдвинули теорию, что каждый слизень имеет связь с самим Джубилексом, а сам лорд демонов видит и знает всё о тех существах, с которыми сталкиваются его порождения.

Где бы ни прошёл Джубилекс, он всегда оставляет за собой следы, которые сливаются в новые слизи. Большинство учёных утверждают, что будь у Джубилекса и у его созданий свобода действий, то они смогли бы в течение дня заполнить всю вселенную, превратив каждый план в заполнённые слизями пустоты.

Культисты. У Джубилекса мало культистов, и большинство из них крайне встревожены или бредят. Его смертные сектанты проповедуют о судном дне, когда волна слизей поглотит весь мир. Эти отчаянные последователи наивно верят, что, прислуживая Джубилексу, их не коснётся участь всех остальных живых существ.

Последователи лорда проживают под землёй, где они держат загоны со слизями, которые помогают защищать места их скопления. Сектанты используют ловушки, с помощью которых ловят разумных существ, а затем скармливают им мерзким слизям, тем самым демонстрируя, что случится с теми, кто не будет боготворить Джубилекса.

ОРКУС

Тучный Демонический Повелитель Нежити хочет окончить всю жизнь в мироздании, заменив живых бессмертной нежитью, подчиняющейся только ему. В этом мрачном будущем множество солнц Материального Плана потухли, и вся надежда угасла. Всё, что осталось, – вечно неподвижное царство живых мертвецов.

Оркус – самый настойчивый поборник стагнации в мультивселенной. Он считает всю жизнедеятельность шумной, грубой и сводящей с ума. Она скребёт по его чувствам как когти крысы по твёрдому полу. Он считает, что вселенная познает мир только тогда, когда нескончаемый шум жизни уступит место тишине и покоя мира мёртвых.

Культисты. Последователи Оркуса – еретики и святотатцы, которые считают божеств мультивселенной жестокими и несправедливыми созданиями. Им противно, что смертные должны страдать и умирать по прихоти этих существ. В Оркусе они видят обещание освобождения от боли без требования подчиняться. В состоянии нежити, которое предлагает Оркус, они будут свободны от голода, страха и тревог.

Люди, потерявшие любимых в результате трагической смерти, наиболее подвержены его притягательности. Убитый горем от смерти своего дитя отец может искать милости Оркуса, чтобы вернуть дитя в мир после того, как боги так жестоко его отняли.

Все, желающие стать культистами Оркуса, должны желать стать нежитью. Те, кто соглашаются на это, принимаются в культивировать. Те, кто передумывает и пытаются отвергнуть эту участь, уничтожаются, их души отправляются на Внешние Планы, а тела восстают как скелеты и зомби.

ЙЕНОГУ

Также известный как Зверь Резни, Йеногу вдохновляет своих последователей на пожирание всех встреченных созданий. В его воображении космос состоит только из хищников и жертв.

Чтобы утолить свою жажду крови, Йеногу часто бесчинствует по всей Бездне, убивая всё на своём пути. Только демоны, примкнувшие к нему в его разрушительном насилии, могут избежать его гнева. Брожения Йеногу по Бездне подобны прохождению шторма. Он и его культисты проносятся по местности как чудовищный ураган, чей маршрут невозможно предсказать.

Из всех лордов демонов Йеногу оставил самую крупную отметину на Материальном Плане. Во время его бесчинств в мире многие эпохи назад в его следах появилась раса гнолов. Каждый гнолл – это миниатюрное воплощение ярости и голода Йеногу. Они подражают своему создателю, убивая всех, кто им попадётся, и уважая только тех, кто выстоит под их яростью.

Культисты. Йеногу редко обзаводится культистами помимо гнолов, лекротт и прочих существ, порождённых его вылазками на разные планы. Те немногие гуманоиды, которые ему поклоняются, – это неприкаянные одиночки, в большинстве своём изгнанные из цивилизации. Культивирует Йеногу действует как стая гнолов, вне зависимости от того, из каких существ он состоит. Йеногу наделяет их каннибалистическим голодом, и они знают, что с каждой новой своей жертвой они приближаются к нему.

ЗАГГТМОЙ

Демоническая Королева Грибов имеет много схожих с Джубилексом черт. Некоторые учёные считают, что от неё произошли все грибы и плесень, от грибов, растущих в лесу, до смертоносных форм жёлтой плесени. Те, кто изучает демонов, заявляют, что Заггтмой не просто покровитель грибов и что её конечная цель – это сливать всех живых существ в один большой организм, сущность, с которой она затем соединится и которой будет править.

Культисты. Большинство культистов Заггтмой – невезучие смертные, заражённые демоническими спорами, которые она культивирует в созданных грибах. Споры медленно пожирают мозг таких существ, оставляя им достаточно функциональности, чтобы распространять зловредные грибы, но забирая у них волю обращаться против своей хозяйки.

Немногие смертные добровольно идут к ней на службу. Большинство из них – друиды, которые хотят уничтожить цивилизацию и заменить её дикими растениями и грибами, или заблуждающиеся властолюбцы, которые верят, что сохранят свою личность, привлекая других под власть Заггтмой. Заггтмой позволяет таким фанатикам сохранить свою форму, если это помогает ей достигать своих целей и распространять своих детей как можно дальше, но в итоге этих фанатиков ждёт такая же судьба, как и всех остальных.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Порочные жители, что жаждут силы от демонов, раскиданы по всей мультивселенной. Некоторые из них собираются в культы, но большинство действуют в одиночку или небольшими группами. Вне зависимости от этого их всех объединяет желание получить силы от непостижимого зла Бездны.

Последующие подзаголовки описывают благословения, которые Мастер может дать монстрам и персонажам Мастера, служащим конкретному лорду демонов. Если монстр или персонаж Мастера может творить заклинания, вы можете заменить любое из них на заклинания из этого списка, при условии, что у нового заклинания будет тот же уровень, что и у заменённого.

Обычные демоны могут передавать благословения существам, число которых не превышает количества Костей Хитов демона, в то время как лорды демоны могут передавать благословения существам неограниченное число раз.

Благословения от демонов – это не постоянный дар. Они остаются до тех пор, пока демон удовлетворён. Принятие такого благословения – порочное действие, которое разворачивает душу и приводит личность к хаосу, злу и безумию. Отказ от дарованного благословения, скорее всего, вызовет гнев демона.

БАФОМЕТ

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Силе, Мудрости или и к тому, и к другому

Характерные заклинания: метка охотника [hunter's mark] (1 уровень), животные чувства [beast sense] (2 уровень), замедление [slow] (3 уровень)

Бафомет преподносит дары физической силы и проворности. Рядовым последователям он дарует особенность Безошибочный следопыт [Unerring Tracker], а лидерам культов – особенность Натравливание охотников [Incite the Hunters]. Также все его сторонники получают особенность Отголоски лабиринта [Labyrinthine Recall].

Безошибочный следопыт. Бонусным действием это существо магическим образом создаёт психическую связь с одним существом, которое оно видит. На следующий час это существо бонусным действием в точности определяет текущее местоположение своей цели и расстояние до неё, если цель находится на том же плане существования. Связь обрывается, если это существо недееспособно или если оно применяя эту способность на другую цель.

Натравливание охотников (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Действием это существо позволяет союзникам в пределах 30 футов, у которых есть особенность Безошибочный следопыт, совершить реакцией одну атаку оружием по отмеченной этим союзником цели.

Отголоски лабиринта. Это существо может вспомнить абсолютно любой пройденный путь.

ДЕМОГОРГОН

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Силе, Харизме или и к тому, и к другому

Характерные заклинания: очарование личности [charm person] (1 уровень), увеличение/уменьшение [enlarge/reduce] (2 уровень), прикосновение вампира [vampiric touch] (3 уровень)

Обычно последователи Демогоргона – убийцы-одиночки, которые подчиняются шепчущему голосу своего хозяина. Его самые преданные последователи получают особенность Двуликое безумие.

Двуликое безумие. Это существо совершают с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

ФРАЗ-УРБ'ЛУ

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Мудрости, Харизме или и к тому, и к другому

Характерные заклинания: малая иллюзия [minor illusion] (заговор), маскировка [disguise self] (1 уровень), невидимость [invisibility] (2 уровень), гипнотический узор [hypnotic pattern] (3 уровень)

Будучи великим обманщиком, Фраз-Урб'лу обучает своих прислужников секретам лжи и иллюзий. Эти последователи также получают особенность Око лжеца.

Око лжеца. Это существо совершает с преимуществом преверки Мудрости (Проницательность или Восприятие).

Бонусным действием это существо автоматически обнаруживает местоположение всех иллюзий и скрытых существ в пределах 15 футов.

ГРАЗ'ЗТ

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Телосложению, Харизме или и к тому, и к другому

Характерные заклинания: псевдожизнь [false life] (1 уровень), удержание личности [hold person] (2 уровня), ужас [fear] (3 уровень)

Владыка Запретных Удовольствий дарует своим прислужникам способность превращать даже самую жуткую боль в наслаждение. Его сектанты получают особенность Наслаждение болью, а лидеры культа – особенность Повелитель удовольствий.

Наслаждение болью. Когда по существу совершается критическое попадание, оно может реакцией совершить одну рукопашную атаку оружием.

Мастер удовольствий. Получив урон, это существо может реакцией магическим образом дать 5 временных хитов себе и трём (или меньше) союзникам в пределах 30 футов.

ДЖУИБЛЕКС

Увеличение характеристик: до +8 бонус к Телосложению с равным штрафом к Интеллекту, Мудрости и Харизме

Характерные заклинания: скольжение [grease] (1 уровень), паутина [web] (2 уровень), газообразная форма [gaseous form] (3 уровень)

Последователи Безликоего Владыки – невменяемые одиночки, которые предпочитают компанию слизней и аморфных тварей, нежели других существ. Они получают живучесть слизней ценой своего разума. Низшие последователи получают особенность Жидкое перемещение. Самым преданным сторонникам слизней Джубилекс также дарует способность Слизистые органы.

Жидкое перемещение. Действием существо может переместиться на 20 футов через отверстия, диаметр которых не превышает 1 дюйма. Оно должно завершить перемещение в пространстве, где сможет вернуться в исходную форму. В противном случае существо получает 5 урона силовым полем и возвращается в исходное место, откуда начинало своё движение.

Бесчисленные множества злобых тварей Бездны порождены не только от смертных, преданных Хаосу и Злу. Помимо этого, Бездна сама порождает собственных демонов из сирадной эссенции, что распространена по всему плану. А это значит, что у Бездны есть возможности противостоять всем силам, что стоят на её пути.



Слизистые органы. У существа появляется сопротивление к дробящему, колючему и рубящему урону от немагического оружия.

Всякий раз, когда по существу совершается критическое попадание или, когда его хиты опускаются до 0, все существа в пределах 5 футов получают урон кислотой, равный количеству его Костей Хитов.

ОРКУС

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Интеллекту, Мудрости или и к тому, и к другому

Характерные заклинания: псевдожизнь [*false life*] (1 уровень), луч слабости [*ray of enfeeblement*] (2 уровень), восставший труп [*animate dead*] (3 уровень)

Оркус чаще всего превращает своих последователей в порождения нежити, таких как упыри и умертвия. Иногда он оставляет своих последователей в форме смертных, чтобы им было легче проникать в королевства или города. Оркус дарует рядовым культуистам особенность Вечная душа, а лидерам культа – особенность Аура смерти.

Вечная душа (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Если хиты существа опускаются до 0, оно немедленно совершает спасбросок Телосложения Сл 10. При успехе, его хиты опускаются до 1.

Аура смерти. Пока это существо не недееспособно, оно излучает смертельную ауру в пределах 30 футов от себя. Аура блокируется полным укрытием. Находясь вблизи существа с такой аурой, любая дружественная нежить получает иммунитет к состоянию испуганный и сопротивление к урону излучением. Враги, находясь в ауре, получают помеху на спасброски от смерти.

ЙЕНОГУ

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Силе и Ловкости с равным штрафом к Интеллекту и Харизме

Характерные заклинания: жуткий смех Таши [*Tasha's hideous laughter*] (1 уровень), корона безумия [*crown of madness*] (2 уровень), ужас [*fear*] (3 уровень)

Последователи Йеногу собираются в стаи мародёров-каннибалов. С каждым днём, их темперамент всё сильнее и сильнее приближается к гноольскому. Его самые преданные последователи получают optionalное действие Острые челюсти и особенность Буйство, а лидеры культа – особенность Аура кровожадности.

Острые челюсти. Рукопашная атака оружием: бонус к попаданию равен сумме бонуса мастерства существа и модификатора его Силы, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: колющий урон 1к4 + модификатор Силы существа.

Буйство. Когда это существо в свой ход снижает рукопашной атакой хиты другого существа до 0, оно может бонусным действием переместиться на расстояние до половины своей скорости и совершить одну атаку Острые челюсти.

Аура кровожадности. Если это существо не недееспособно, то любое существо со способностью Буйство в пределах 10 футов от него бонусным действием может совершить атаку Острые челюсти.

ЗАГТМОЙ

Увеличение характеристик: до +4 бонус к Телосложению с равным штрафом к Интеллекту, Мудрости и Харизме

Характерные заклинания: луч болезни [*ray of sickness*] (1 уровень), внушение [*suggestion*] (2 уровень), рост растений [*plant growth*] (3 уровень)

В основном последователи Загтмой – это безмозглье жертвы спор её отпрывков. Споры проникают в мозг жертвы, превращая её в фанатичного прислужника. Каждая жертва получает особенность Поцелуй спор.

Поцелуй спор. У существа появляется иммунитет к состояниям очарованный и испуганный. Кроме того, если хиты существа опускаются до 0, то все существа в пределах 10 футов от него получают урон ядом, равный количеству его Костей Хитов.



Демонические камбиона

ПРОЧИЕ ДЕМОНЫ

Достаточно хитрые и властные демоны также могут давать благословения, чтобы использовать получателей в качестве своих пешек. Демон может дать специальную особенность, которая зависит от его типа, как показано ниже.

БАЛОР

Пламенный дух. У существа появляется сопротивление к урону огнём. Когда оно погибает, то взрывается, а все существа, находящиеся в пределах 10 футов от погибшего, получают урон огнём, равный количеству его Костей Хитов.

ГОРИСТРО

Отголоски лабиринта. Это существо может вспомнить абсолютно любой пройденный путь.

МАРИЛИТ

Змеиная реакция. Это существо может совершать дополнительную реакцию в раунд, но эта реакция может быть использована только для совершения провоцированной атаки.

НАЛЬФЕШНИ

Защищённый разум. У существа появляется иммунитет к состоянию испуганный.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ КАМБИОНЫ

У камбionов, порождённых самими лордами демонов, иногда проявляются способности, отличающиеся от способностей обычных камбionов. Среди всех владык демонов Граз'эт выделяется тем, что породил множество камбionов по всей мультивселенной. Наиболее известен среди них Иуз, который стал полубогом, объединив в себе отцовское наследие бездны и бесподобное магическое обучение своей матери.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У камбionов есть особенность Врождённое колдовство. При настройке демонического камбиона вы можете заменить заклинания этой особенности на заклинания того же уровня, которые указаны в списке характерных заклинаний его демонического родителя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Происходящий от демона камбion может иметь особенности, присущие культуристам демона, которые описаны в разделе демонические благословения.

Немногие демоны вступают в связь со смертными, и те, у кого есть обаяние или страсть, обычно дают своим детям камбionам способность Чары исчадия. Культисты Бафомета и Оркуса могут проводить отвратительные обряды, чтобы наполнить силой своего хозяина молодого или не родившегося ребёнка, превратив его в чемпиона культа, обладающего особыми способностями; камбion, связанный с Оркусом, заменяет Чары исчадия на Порождение могилы, а камбion, связанный с Бафометом, – на Зов рогатого.

Зов рогатого. Когда камбion атакует мультиатакой только одно существо, он может выбрать одного союзника, которого может видеть в пределах 30 футов. Этот союзник может использовать реакцию, чтобы совершить одну рукопашную атаку по любой цели на свой выбор.

Порождение могилы. В конце каждого хода камбиона нежить по его выбору, которую он может видеть в пределах 30 футов, получает 10 временных хитов, пока камбion не недееспособен.

Кроме того, этот камбion может применять способность Врождённое колдовство, чтобы творить заклинание восставший труп [animate dead] 3 раза в день.

ТАБЛИЦЫ СОЗДАНИЯ ДЕМОНОВ

В этом разделе приведены таблицы для Мастеров, которые хотят создать персонажа-демона.

Индивидуальные особенности демонов

к6 Особенность

- 1 Я люблю обманывать.
- 2 Угрозы – мой единственный язык.
- 3 Я пытаюсь льстить другим, чтобы моё предательство было более внезапным.
- 4 Я сокрушаю тех, кого победил, и выжидаю момент, чтобы ослабить и покорить тех, кого должен уважать.
- 5 Я сделаю что угодно, чтобы выжить. Абсолютно всё.
- 6 Когда-нибудь все будут мне поклоняться. До тех пор я буду следить за их оскорблением с навязчивым вниманием.

Идеалы демонов

к6 Идеал

- 1 **Самосохранение.** В этом жестоком мире каждый сам за себя.
- 2 **Власть.** Мир разделён на сильных, которые правят, и на слабых, которые либо подчиняются, либо умирают.
- 3 **Коварство.** У меня всегда есть запасной план, особенно, когда мне нужно кого-нибудь предать.
- 4 **Сила.** Сила – единственная монета, принятая во всех мирах и у всех народов.
- 5 **Амбиции.** Мы достигаем того места в мироздании, которое заслуживаем, благодаря нашим талантам и устремлениям.
- 6 **Жестокость.** Сила без регулярной демонстрации её потенциала – затупленное оружие.

Привязанности демонов

к6 Привязанность

- 1-6 Я совершенный продукт творения, которому однажды суждено изменить космос под мои капризы. Всё, что я делаю, подтверждает мою судьбу.

Недостатки демонов

к6 Недостаток

- 1 Я действую на основе инстинктов, и у меня редко есть план.
- 2 Я робею перед угрозами, и даже самые нелепые из них вызывают у меня заминку.
- 3 Глубоко внутри я знаю, что обречён на безвестность.
- 4 Я от природы склонен пресмыкаться и прислуживать, чтобы получить расположение тех, кто сильнее меня.
- 5 Я впадаю в ярость, но только потому, что ярость отвлекает меня от страха перед битвой.
- 6 Я запутываюсь в собственных махинациях и попадаю в собственные ловушки.

Необычные умения демонов

к20 Умение

- 1 **Изрыгание мух.** Один раз в день демон может действием изрыгнуть достаточно мух, чтобы создать эффект, как если бы он сотворил туманное облако [*fog cloud*].
- 2 **Крошечные крылья.** Демон получает скорость полёта 10 футов. Если он уже умеет летать, его скорость полёта становится равной 10 футов.
- 3 **Всегда открытый лишний глаз.** Демон получает преимущество на проверках Восприятия, связанные со зрением.
- 4 **Кровавые осы.** Первый раз в каждом бою, когда хиты демона уменьшаются до половины или меньше, вокруг него образуется рой насекомых (ос). Рой считает существ, отличных от этого демона, врагами.
- 5 **Дополнительная рука.** Демон получает преимущество на проверки Ловкости рук.
- 6 **Огромные уши.** Демон получает преимущество на проверки Восприятия, выполняемые, чтобы услышать звуки.
- 7 **Серебряные кости.** Естественное оружие демонов считается посеребрённым.
- 8 **Змеиная шевелюра.** Существа, которые захватывают демона или которых захватывает демон, считаются отравленными до тех пор, пока захват не окончится.
- 9 **Бесконечно бормочущий второй рот.** Демон получает помеху на проверки Скрытности против существ, которые могут слышать.
- 10 **Огромные ноги.** Демон получает помеху на проверки Скрытности, Атлетики и Акробатики, когда они связаны с движением его ног.
- 11 **Прозрачная кожа.** Кожа демона слизистая и полупрозрачная. Он получает преимущество при попытках высвобождения из захвата.
- 12 **Маслянистые нарвы.** Каждый раз, когда демон получает дробящий, колющий или рубящий урон, площадь в 5 футах вокруг него становится труднопроходимой местностью до конца следующего хода демона.
- 13 **Толстый свинцовый череп.** Демон не может использовать телепатию, и с ним нельзя установить телепатический контакт. Он не может быть очарован, испуган или ошеломлён.
- 14 **Извивающийся язык.** Демон не может говорить на каком-либо языке.
- 15 **Головные руки.** У демона есть головы там, где должны быть руки, и он использует рты голов, чтобы взаимодействовать с объектами. Если у демона были атаки когтями, они становятся укусами, которые наносят колющий урон.
- 16 **Тело-дирижабль.** Демон по желанию может парить, как если бы находился под действием заклинания левитации [*levitate*] (без необходимости концентрации). Когда у него остаётся половина хитов или меньше, он теряет эту способность.
- 17 **Нематериальный.** Демон обладает сопротивлением ко всему урону, кроме урона психической энергией, и весь урон, который он наносит, уменьшается вдвое.
- 18 **Длинные руки.** Досягаемость демона на 5 футов больше, чем обычно.
- 19 **Безглазый.** Демон слеп. У него есть слепое зрение в радиусе 60 футов.
- 20 **Рудиментарный демон.** Из тела демона вырастает его миниатюрный рудиментарный двойник. Демон не может быть ослеплён, оглушён или ошеломлён.

КУЛЬТЫ ИСЧАДИЙ

Приведённые ниже таблицы могут быть использованы для создания культов, поклоняющихся исчадиям. Делайте броски по таблицам в том порядке, в котором они приведены, чтобы выстроить полную картину отличительных особенностей культа.

1. ЦЕЛИ КУЛЬТА

к6 Цель

- 1 Политическое могущество, контроль близлежащей территории
- 2 Смерть ненавистного врага или соперника
- 3 Контроль гильдии или иного подобного учреждения
- 4 Обретение артефакта или магического предмета, который может оказаться полезным в Войне Крови
- 5 Месть за оскорбление, предательство или прошлое поражение
- 6 Личное могущество или блага для лидеров культа; рядовые культисты – расходный материал

2. РЕСУРСЫ КУЛЬТА

к6 Ресурс

- 1 Культ использует уважаемую гильдию, предприятие или организацию как прикрытие.
- 2 Культ процветает в результате поддержки многих поколений могущественного дворянского рода.
- 3 Культ контролирует местных представителей правопорядка.
- 4 У культа есть доступ к источнику сильной магии.
- 5 Культ может открыть прямой портал на Внешние Планы, позволяя исчадиям действовать в его целях.
- 6 Лидер культа – исчадие-отступник, пытающееся улизнуть от своих врагов.



3. ОРГАНИЗАЦИЯ КУЛЬТА

к6 Организация

- 1 **Заговор.** Члены используют пароли и общение без знания личности собеседника.
- 2 **Ложная личина.** Культ использует хитроумную ложь, чтобы выглядеть как безвредная гражданская группа.
- 3 **Преступное предприятие.** Культ организован как воровская гильдия.
- 4 **Сеть.** У культа есть секретный альянс членов, которые проникли во все значимые организации региона.
- 5 **Культ личности.** Лидер культа – всеми любимая фигура, известная своими великими благотворительными свершениями.
- 6 **Укоренившийся.** Культ – часть местной культуры, установившаяся десятилетия назад традиция, которая держится в секрете от чужаков.

4. ПРОБЛЕМЫ КУЛЬТА

к6 Проблема

- 1 Культ разрывает междуусобица.
- 2 Конкурирующий культ стремится уничтожить эту группу и занять её место.
- 3 Культу сложно оставаться незамеченным из-за своих тёмных и жестоких порывов.
- 4 Убийства и предательства приводят к постоянной смене лидеров культа.
- 5 Лидер культа – марионетка. Реальная власть принадлежит криминальному лорду, который действует из-за кулис.
- 6 Культ – разменная пешка, управляемая своим хозяином.



ГЛАВА 2: ЭЛЬФЫ

Беседах самых древних сказаниях говорится об эльфах как о потомках бога Кореллона. В отличии от многих схожих мифов о других расах, эти – правдивы. Все эльфы – потомки бога и их происхождение привело к трагедии, которая задаёт тон их культуре и по сей день.

Пропасть, лежащая между эльфами и Кореллоном, и вражда между Кореллоном и Лолс, возникли из одного и того же недоразумения. Это недоразумение определило нынешний путь всех многочисленных рас эльфов, сформировало их уникальный цикл жизни и дало начало глубокой ненависти дроу к эльфам Материального Плана. Ни одно другое событие не оказало настолько судьбоносное влияние на историю эльфов, как это.

РАЗДЕЛЁННАЯ РАСА

КОГДА-ТО МЫ СЛЕДОВАЛИ ЗА КОРЕЛЛОНОМ, НО сбились с этого пути. За всё время существования нашего рода, мы расплачивались за эту ошибку. Справедливо ли это? Пожалуй, что нет, но когда любовь была справедливой? Разве потери и стремления – это то, что решают судьбы? Сердцу ведомо, чего желает душа.

— Амларуил Лунноцветная,
Последняя королева Эвермита

Задолго до того, как эльфы существовали, Кореллон кочевал от мира к миру и от плана к плану. Сущность совершенной изменчивости и бесконечной грациозности, Кореллон был богом, непохожим ни на кого более – способным принимать форму смеющегося ручья, дразнящего ветра, ослепительного луча, пляшущего пламени или сверкающего разряда молнии.

Кореллон, по своему желанию, мог превратиться в скопление рыб, рой пчёл или стаю птиц. Встречаясь с другими богами, Кореллон часто принимал их облик – мужчины, женщины или чего-либо ещё, но столь же часто бывал в их компании в форме бутона розы или изящного оленя.

Яркая и изменчивая личность Кореллона проявлялась независимо от того, какую форму он принимал. Кореллон любил всем сердцем, безбоязненно нарушал клятвы и получал удовольствие от каждой встречи с другими божественными сущностями Мультивселенной.

Большинство богов принимало переменчивость и страстное поведение Кореллона, но эти черты выводили из себя Груумша, величайшего из орчих божеств. Возмущение Груумша понимали почти везде, даже среди божественных сил, но Кореллон беззаботно не обращал на него внимание. Возможно, эта величавость и позволила Груумшу подобраться достаточно близко, чтобы ранить Кореллона, что разожгло легендарный конфликт, стоивший Груумшу одного из его глаз. В зависимости от того, кто рассказывает эту историю, битва была либо столкновением титанов, сражавшихся среди многих планов и миров, либо не более чем раздражением для Кореллона. Но все легенды сходятся на том, что первые эльфы появились из крови, пролитой Кореллоном.

Эти первородные эльфы были весьма схожи с Кореллоном, однако не настолько сильны, как он, но столь же изменчивы и несдержаны. Блистательные фейские существа, они путешествовали в тени Кореллона, сверкая как отражения на великолепно огранённом камне. Когда Кореллон наконец заметил эти чудесные отражения, он стал жить с ними в

месте, что впоследствии стало царством Арвандор. Наслаждаясь обществом этих первородных эльфов, Кореллон начал ценить их идеи, которые были одновременно и новаторскими, и знакомыми, и отметил особым обращением тех, кто заслужил наибольшую славу. Кореллон дал каждому из этих светил особое имя – Аэрдри, Кептоло, Солонор, Наралис, Эреван, Ханали, Тарселлис, Риллифэн, Зандилар, Лабелас и многие другие – с каждым произнесённым именем, рождался новый эльфийский бог.

Одна из этих сущностей, хоть и имевшая честь быть возвышенной среди других первородных эльфов, не удовлетворилась ролью одного из доверенных прислужников Кореллона. Она – та, кто провозгласила саму себя – видела в мультивселенной прочих существ, оказывающих воздействие на разнообразных мирах. Сущность, называвшая себя Лолс, говорила с другими новыми богами и сплела соблазнительную историю о том, как эльфы могли бы обрести господство, если бы они хоть немного отказались от своей личной свободы. Вместе, боги, объединённые общей целью, могли бы стать ведущим звеном этого движения. Разве утрата свободы не стоила бы достижения величия? С помощью этого аргумента Лолс убедила первородных эльфов принять неизменные формы, очень похожие на то, как выглядят нынешние эльфы, и таким образом отказаться от подражаний диких и вечно меняющихся стезей Кореллона. Когда эти первородные отражения Кореллона изменили свою природу и определили себя, они увидели Кореллона и Лолс в новом свете. Они теперь увидели в Кореллоне своего отца – того, кто зачал их, а Лолс – своей матерью, той, что указала им истинный путь.

Каждый из первородных эльфов, как и все дети, больше любил одного из родителей. Кореллон взбунтовался против того, что он посчитал предательством, и выступил против вмешательства Лолс. Некоторые первородные встали на её защиту. Они убеждали, что ни одно существо, порождённое Кореллоном, не должно подвергаться нападкам. Те, кто остался на стороне Кореллона, настаивали, что их господин тоже желает величия для эльфов, и что это величие может быть достигнуто, если все первородные будут следовать за Кореллоном.

Первородные эльфы собрались вокруг Лолс и Кореллона, пока обе стороны высказывали свои мнения. В тот момент, когда Кореллон отвёлся и потерялся в мыслях, Лолс подкралась к нему и попыталась нанести смертельный удар. Эльфы, которые были расположены к Кореллону, помогли ему отразить атаку, однако те, кто был на стороне Лолс, не вмешивались во время нападения на неё. Это событие разделило эльфов. Лолс и Кореллон разошлись. Лолс стала лордом демонов в Бездне, а Кореллон стал единоправным лидером пантеона, которому он больше не мог доверять. Эльфийские боги, кто встал на сторону Кореллона, стали Селдарином, а те, кто отправились следом за Лолс, стали темным отражением Селдарин. Не тронув тех, кто был назван богом, Кореллон изгнал первородных эльфов из Арвандора, которые теперь были вынуждены влакти физическое существование в Материальном Плане и других Планах мультивселенной, к примеру, в Стране Фей или Царстве Теней. С тех самых пор, все эльфы стали смертными, запертными в тех формах, которые они выбрали по велению Кореллона. Эльфы, которые были на стороне Лолс, стали дроу, а остальные разделились по всей мультивселенной, каждая из которых поклонялась некоторым или сразу всем богам Селдарин в своих новых местах обитания.

В качестве последствия этого события, больше ни один эльф не мог вернуться в объятья Кореллона и наслаждаться жизнью в Арвандоре. Вместо этого, когда эльфийские души возвращаются в Арвандор, они принимаются богами Селдарина и получают заслуженный отдых. В течение него они остаются в одиночестве, чтобы поразмыслить над причинами разочарования их создателя. Затем душа покидает Арвандор для того, чтобы переродиться в элегантное и прекрасное тело, которое будет жить невероятно долго – это является доказательством того, что их создатель где-то в глубине души всё ещё безгранично любит эльфов.

ЭЛЬФИЙСКАЯ ДИАСПОРА

Первородные эльфы перемещались по различным Планам существования задолго до разногласия между Кореллоном и Лолс. За пределами величия Арвандора их любимым местом стала Страна Фей, которая также называется Фэйри – мир необузданной страсти. Это великолепное место, куда сбежали эльфы после того, как Кореллон изгнал их. Именно здесь они превратились из фееподобных существ в гуманоидов. После этого они долго горевали об утерянном, а их печаль стала ещё сильнее из-за влияния Страны Фей. Однако именно здесь они открыли для себя потенциальные удовольствия от мира, находясь в физической форме.

В конце концов, большинство эльфов покинули Страну Фей ради других миров, так как страсть к путешествиям и любопытство толкнуло их к другим краям мультивселенной. В этих мирах эльфы создали свою культуру и общество, которое сейчас ассоциируются с их народом. В некоторых местах, имя Кореллона осталось лишь в памяти, однако в эльфах все ещё течёт кровь бога, даже если они не знают об этом.

Не важно, куда их завела дорога в мультивселенной, эльфы разных видов чувствуют связь с королевством Фэйри, так как это место было их домом ещё до того, как они пошли по своей стезе. Даже если они не могут назвать имя этого мира или не представляют, как туда попасть, остаточные воспоминания об этом месте иногда мелькают в их разуме во время транса.

Одна разновидность эльфов, известная как эладрины, никогда не покидала первого прибежища. После столетнего пребывания под воздействием магии Страны Фей, эти эльфы обзавелись сверхъестественными качествами, которыми не владеют их сородичи с Материального Плана. Некоторые эладрины сумели преобразиться настолько, что смогли вновь стать фееподобными существами. Они получили разрешение вернуться в Арвандор, где восхищаются и восторгаются Селдарином.

ЖИВЯ МЕЧТОЙ

ИСТОРИЯ, МОИ ЮНЫЕ ДРУЗЬЯ? ВСЕ ПОТОМУ ЧТО ваши жизни быстротечны, словно полёт колибри, но это же не причина говорить, что моя жизнь – это история. Она как переплетение вещей за гранью жизни, не для тех, кто все ещё находится в тени. Ещё я расскажу вам о своей жизни и жизни моего клана, поскольку песнь о нем не звучала вот уже столетиями. Мечтая, люди могут узнать все, что прошло для них и их предшественников. Сейчас, в песнях, которые когда-то только исполнялись на торжестве, я могу научить вас кратким свечам человечества и своему месту среди нас.

— Кимбиир Хэволт, Хранитель Знаний дома Хэволт





Память – любопытная вещь. Человек может непроизвольно прийти в сознание, с помощью неожиданного запаха или слов, сказанных другом. Память также может быть непрочной, срывая все попытки что-либо вспомнить, а порой только после того, как охота уже прекратилась, все сразу же вспыльивает, подобно забытому слову. Некоторые воспоминания пронзают само сердце, утяжеляя его и удерживая, словно якорь корабля. Одни же подбадривают или заставляют трепетать от радости, подобно крыльям птицы, а другие – подстерегают, словно хищники, готовые наброситься, когда разум или сердце уязвимы. Однако, есть и те, которые остаются, подобно шрамам – их не всегда видно, но они всегда с тобой.

Эльфы знакомы со всеми аспектами памяти, возможно, больше любой другой расы. С рождения эльфы не спят, вместо этого они впадают в транс, если им нужен отдых. В этом состоянии эльфы помнят о том, что их окружает, одновременно погружаясь в воспоминания. То, что эльф вспоминает во время транса, во многом зависит от того, как долго он жил, и какие события ранее пережила его душа.

ДЕТСТВО

Люди более плодовиты чем эльфы. Невежественные люди не понимают, как эльфы, при таком долголетии, имеют так мало детей. Да и не могут они знать, что значит для эльфа произвести дитя в свет. Они не понимают, что рождение – это горечь и радость, прощение и воссоединение.

Каждое рождение представляет собой душу эльфа, которая была в Арвандоре и вернулась. Смертные эльфы не могут знать чья она, может это душа кого-то недавно умершего или того, кто умер тысячеletиями назад. Они даже не могут быть уверены, что это эльф из этого мира. Единственное, в чём они точно уверены, так это в том, что этот эльф из их рода, поскольку, когда первобытные эльфы пошли против Кореллона и приняли неизменную форму, они выбрали эту судьбу лишь для себя.

Сколько эльфов рождается, у каждого родителей или в каждом поколении – тема, изучаемая эльфами, в надежде найти какой-то знак от Кореллона или других богов Седарина. Предполагается, что Аэрдри Фэйния, крылатая богиня воздуха и неба, переправляет души из Арвандора в мир, спуская их с небес, чтобы те заново начали свою смертную жизнь. Десятилетие, в течение которого во всём мире рождается много эльфов, считается предвестником опасности, для противостояния которой понадобится большое число эльфов. Напротив, если эльфийская община, столетиями или более, остаётся без новорождённых, члены общины принимают это как знак того, что общество застоялось и должно быть расформировано.

Поскольку эльфы рождаются редко, их братья и сестры могут быть разделены на десятилетия или даже на века и более. Поэтому немногие эльфы растут, играя со своими братьями или сёстрами одного возраста, вместо этого, они полагаются на друзей в развитии своих социальных навыков. В чрезвычайно редких случаях на свет могут появиться близнецы или, ещё более редко – тройняшки. Такие дети, которых эльфы называют связанными узами души, по легендам, имеют особые, переплетённые судьбы, которые исполняются лишь, если они будут вместе. Эльфийские легенды полны сказаний о том, какие несчастья постигают тех близнецов, что были надолго отделены друг от друга. Каждый будет вынужден искать другого, даже подвергая свою жизнь и здоровье риску; идентичные близнецы могут запутаться в самоопределении; или братья и сестры могут вырасти как противоположности, которые стремятся искать и сражаться друг с другом.

Первые нескольких лет жизни молодого эльфа, воспоминания, вызванные во время транса, обычно не связаны с текущей жизнью, а относятся к фантастическим прошлым приключениям бессмертной души эльфа. Родители молодых эльфов и священники Эревана Илисира поощряют молодёжь изучать эти воспоминания и говорить о них друг с другом, но их

Если вам понадобится узнать возраст эльфа, то создайте чрезвычайную ситуацию. Молодой эльф будет действовать опрометчиво, эльф средних лет – будет колебаться. Старый эльф просто уйдёт.

нельзя обсуждать со взрослыми, до тех пор, пока воспоминание о пробуждённой жизни впервые появится в трансе. Этот опыт, названный Первым Отблеском, знаменует собой конец детства и начало подросткового возраста.

ЮНОСТЬ

Большинство эльфов проходят свой Первый Отблеск во втором или третьем десятилетии. Это знаменует начало периода, когда эльф должен сосредоточиться на приобретении знаний и навыков, необходимых для взрослой жизни.

В качестве средства для достижения этой цели эльфы в подростковом возрасте изучают, как использовать транс, чтобы вызывать воспоминания о своих пробуждённых жизнях, предоставляя им возможность размышлять о радостях смертного мира и укреплять принципы любой тренировки или практики, полученные наяву. В то же время, воспоминания о прошлом, которые так легко приходили в детстве, возникают всё реже и реже. Приоткрытие Завесы – так, эльфы называют событие, когда молодой эльф больше не испытывает первичных воспоминаний во время транса, а вместо этого вспоминает только события его нынешнего смертного существования.

СОВЕРШЕННОЛЕТИЕ

Приоткрытие Завесы обозначает переход эльфа во взрослую жизнь, что обычно происходит в конце первого века жизни.

Потеря доступа к воспоминаниям предков может быть травмирующим опытом. Старшие эльфы ищут признаки этого изменения в молодых эльфах и стараются помочь им преодолеть этот опыт. Большинство эльфийских культур отмечают Приоткрытие Завесы церемонией гордости или празднования, как способ компенсировать меланхолию человека. Для некоторых молодых людей это может быть временем, чтобы задуматься о Лабеласе Энорете, а в это время, в другом сообществе, Приоткрытие Завесы является поводом для празднования, в котором участвуют такие боги, как Алобал Лорфирил и Зандилар.

После Приоткрытия Завесы, эльф входит в расцвет своей жизни, длительностью в несколько веков, в течение которых большинство эльфов стремятся заняться постижением мира. Взрослый эльф учится контролировать воспоминания, которые появляются во время транса, выбирая возможность вспомнить опыт своей бодрствующей жизни, которая усиливает его обучение или даёт ему утешение в плохие времена.

Этот этап эльфийской жизни является таким, о котором другие расы больше всего знакомы, потому что это возраст, когда эльфы выходят за пределы своих уединённых общин и взаимодействуют с более крупным миром. Они стремятся оказывать постоянное влияние на мир, менять вещи к лучшему (как они видят это). Эльфы хотят оставить свой след в мире, о котором будут помнить будущие поколения.

Полуэльф, половина души?

С эльфийской точки зрения, рождение полуэльфа представляет собой нарушение естественного порядка перерождения. Эльфы в разных сообществах и в разных мирах придерживаются различных идей о природе подобной «аномалии», так как боги так и не дали ответа, который оказался бы приемлемым для всех. Душа полуэльфа может быть эльфийской, чья связь с Селдарин была ослаблена, или она может быть истинно эльфийской, находящейся в ловушке тела полуэльфа до конца своих дней. Также душа, может оказаться «низшей» – например, человеческой.

Многие эльфы, особенно молодые, рассматривают существование полуэльфов не как угрозу, а как знак надежды, как пример того, как эльфийские души могут по-новому познать мир, не привязываясь лишь к одной физической форме или определённой философии.

Со временем, взрослый эльф может достичь высот во многих своих начинаниях, преследуя судьбу. Эльфам нередко приходится встречаться с кем-то, кто разбирается в разных боевых искусствах, таких как боевой мастер, который также является лучшим мастером поселения и известен тем, что создаёт тонкую резьбу по дереву. Эта разносторонность говорит о стремлении каждого взрослого эльфа к новому опыту, поскольку воспоминания о приключениях, побегах и достижениях будут способствовать следующей и, возможно, самой продолжительной фазе их жизни.

ЭЛЬФЫ СТАРЕЙШИНЫ

В какой-то момент, во время взрослой жизни, транс эльфа прерывается новой формой незримой мысли. Эта, казалось бы, странная память возникает не из личного опыта эльфа, и не из воспоминаний о первичной душе эльфа, а происходит из другой жизни и из другого времени. Первый опыт эльфа такого рода часто упоминается как «Воспоминание» и приписывается влиянием Лабеласа Энорета. Или, по-другому, называется «Откровением», а Арагор Летеранил удостоен чести за его появление. Независимо от его названия, это событие знаменует начало новой фазы в жизни эльфа.

Эльф, который начинает испытывать эти воспоминания из другой жизни, может жить, как обычно, в течение десятилетий, но по мере того, как вторжения становятся более частыми, они сказываются на мировоззрении эльфа. На самом деле, мысли эльфа начинают отходить от мирских свершений и углубляться всё дальше и дальше. Сперва, это изменение происходит постепенно, но оно становится все более серьёзным до того момента, когда его уже нельзя игнорировать. Когда это происходит, эльф теряет интерес к внешнему миру и не хочет ничего, кроме как вернуться домой, быть окружённым другими людьми своего рода, исследовать воспоминания, которые они накопили в этой жизни, и отделить их от вечно увеличивающихся воспоминаний из других жизней, что внезапно появляются.

Большинство эльфов переживают этот опыт в третьем или четвёртом веке. Эльфы, которые вели чрезвычайно активную или опасную жизнь, такие как искатели приключений, похоже, были затронуты раньше тех, кто преследует более спокойные занятия. Примечательно, что эльфы, которые были воскреплены от смерти магическими средствами, похоже, переживают свою первую память о жизни раньше, чем они могли бы.



СНЫ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ВОСПОМИНАНИЙ

Эльфы могут спать и видеть сны, как любой человек, но почти все эльфы с поверхности избегают этого. Сны, какими их знают люди, странны и сбивают эльфов с толку. В отличие от реальных воспоминаний своей первобытной души, нынешней или прошлой жизни, сны являются неконтролируемыми плодами нынешнего подсознания, или, возможно, подсознания прошлой жизни или первобытной души. Эльф, который видит сны, должен всегда задаваться вопросом, чей был этот разум или мысль, и почему они возникли. Жрецы Сеанин являются исключением: они спят и видят сны в поисках знаков от своего бога, они часто помогают другим эльфам истолковывать свои сны.

Независимо от того, как скоро, или как часто эльфы испытывают такие воспоминания, большинство считают их благословением богов. Опыт других жизней, которые пересматриваются во время транса, может служить уроком, который будет использоваться эльфом во время нынешней жизни, в виде знаков от богов или способов поменять точку зрения эльфа на другую. Некоторые эльфы в разных поколениях никогда не испытывают другую жизнь во время транса.

Предполагается, что эти избранные могут быть ринкарнациями оригинальных первобытных эльфов, которые возникли из крови Кореллона и получили разрешение оставаться в его компании. Хотя большинство старших эльфов становятся более безмятежными, эти редчайшие эльфы проводят остаток своей жизни, бросаясь в опасные ситуации, как бы пытаясь найти смелую смерть, чтобы попытаться её принять.

СТАРЕНИЕ И СМЕРТЬ

Большинство эльфов не стареют внешне, как другие гуманоиды. Кожа взрослых остаётся гладкой, волосы не седеют, кости не болят. Даже самый старый эльф будет выглядеть как 30-летний человек.

Тем не менее, есть один верный признак того, что эльф приближается к концу своей жизни – во время транса, катараакты в форме полумесяца (они появляются над зрачками обоих глаз) указывают вниз. Это изменение, широко известное как Трансцендентность, свидетельствует о том, что Сеанин открыла дверь, чтобы душа эльфа вернулась в Арвандор – прямой знак от богов, что пришло время восстановить порядок бытия.

Сколько времени остаётся эльфу, никогда не известно. Будь то часы или годы, этот период полон как интенсивной радостью, так и большой печалью. Большинство смертных эльфов принимают свою предстоящую судьбу с оптимизмом или смирением, но некоторые реагируют отчаянно, снова бросаясь в круговорот жизни, который другие эльфы считают неподобающим.

Считается, что эльфов, что умирают от старости, не испытав Трансцендентности, не пускают в Арвандор. Поэтому их души переходят на другие планы и никогда не перерождаются. Живым остаётся только догадываться, правда ли это, но поведение эльфа в течение жизни часто даёт подсказку. Например, дроу и другие эльфы, которые не обращаются к Селдарин, никогда не испытывают Трансцендентности.



ЭЛЬФИЙСКИЙ ВЗГЛЯД НА ЖИЗНЬ

Эльфы с поверхности обладают уникальным взглядом на то, как устроен мир, и их место в нем, что представляет собой смесь всех факторов, которые формируют их природу, начиная с древней междуусобицы между первобытными эльфами и Кореллоном.

КУЛЬТУРНАЯ МЕЛАНХОЛИЯ

Причина, по которой эльфы редко бывают легкомысленными и беззаботными, таится во врождённом недомогании или горечи, что вселились в первобытных эльфах, когда они решили прекратить следовать за Кореллоном. Эти чувства сожаления и печали охватывают всех эльфов, хоть и в разное время их жизни влияют на каждый аспект их общества.

Как правило, жрецы эльфов верят, что разорванная связь не может быть исцелена, если Кореллон сам не передумает. И как бы непостоянен ни был Кореллон, бог непреклонен в одном: пока Лолс существует, ответственность за её предательство ложится на всех эльфов. Когда первобытные эльфы отбросили бесформенность и непостоянство ради обещанного величия, они оставили ту часть своей природы, которую Кореллон лелеял больше всего, и, что ещё хуже, тем самым они каким-то образом нарушили изменчивость Кореллона.

Кореллону всё равно обманула ли Лолс первобытных эльфов или нет. Они решили последовать её примеру, что вызвал конфликт между ним и Лолс, даже если, в итоге, многие из них остались верны Кореллону. Теперь, эльфы мира должны вечно жить, умирать и снова жить, страдая от недальновидности своих предков. В этом отношении, Кореллон столь же негибок и неизменен, как и основа мира. И все эльфы скорбят по воспоминаниям о непоправимо разорванной связи между собой и своим создателем.

ШИРОКИЕ ВЗГЛЯДЫ

Продолжительность жизни эльфов составляет семь веков или более. Неудивительно, что эта особенность влияет на их отношение и взгляд на многие аспекты жизни.

События многовековой давности, которые являются далёкой или, даже, древней историей для людей, возможно, испытали на себе многие эльфы, которые все ещё живы. И воспоминания эльфа о таких событиях, вероятно, более точны, чем хорошо изученная историческая справка, поскольку эльф может пересматривать свои воспоминания снова и снова во время транса, каждый раз всё более точно.

Эльфийское ощущение ценности времени, трудно понять людям. Эльф редко сентиментально привязан к физическим объектам, таким как изготовленные сооружения и предметы обстановки, за исключением личной привязанности, по той простой причине, что объект, вероятно, превратится в пыль до самого эльфа. Даже изысканные ювелирные изделия и стальные мечи становятся потускневшими и изъеденными, поддаваясь разрушительному воздействию времени задолго до того, как годы их владельцев-эльфов подходят к концу.

Как это ни парадоксально, эльфы проявляют особый интерес к эфемерному: скопление светлячков, пузыри в воде, иллюзии, затмение, радуга, художественные представления и тому подобное. Они увлечены любой красотой: объектом, существом, пейзажем или событием, которые могут быть испытаны лишь однажды, но которые могут быть запечатлены в памяти эльфа, и снова пересмотрены во время транса – на всю оставшуюся жизнь. Мало кто из эльфов создаст прочные отношения с представителем другой расы, особенно с тем, чья жизнь намного короче. Людям нравится верить, что эльфы не обязывают себя узами дружбы с ними, потому что грустят всякий раз, когда друг-человек умирает, но это лишь часть правды.

С точки зрения эльфов, человеческая жизнь слишком коротка, чтобы по-настоящему подружиться с кем-либо из них. Среди эльфов сто лет общения между особями считается хорошей основой для близких отношений. В соответствии с их кажущейся отчуждённостью, эльфы могут казаться холодными и бесчувственными перед лицом бедствия. Но они чувствуют ту же боль, что и другие, и оплакивают свои потери. Однако они также понимают, что вся житейская боль мимолётна, и другим расам не понять этого. Кроме того, если эльф будет слишком эмоционально воспринимать потерю, во время транса он может переваривать её на протяжении веков. Сохранение некоторой дистанции между собой и заботами других является лучшей тактикой для эльфов.

Несмотря на то, что они скучны на свою любовь к другим, большинство эльфов отлично разбираются в людях. Таким образом, они могут очень быстро понять к чему приведёт новое знакомство. Порой в течение первых минут эльф знает, станет ли новый знакомый подходящим компаньоном для путешествия или приключения, и их первые впечатления редко бывают ошибочными – хотя порой отношения и становятся близкими лишь спустя десятилетия.

Терпение, как его определяют другие расы, настолько укоренилось в эльфах, что выходит за рамки привычного. Когда враги угрожают вторгнуться в их владения, эльфы так же часто дожидаются опасности в своих скрытых крепостях, как и выходят сражаться. Оставаться вне опасности в течение года или даже десятилетия – это небольшая цена, чтобы избежать кровопролития потому, что эльфы, в конце концов, имеют все время в мире.

Эльфы Орта – таинственный род, над которым надругались их прошлые завоеватели, и заставившие находившихся в делах и гораздо разделённых друг от друга. Хоть я и находил доказательства существования великих эльфийских империй в других мирах, эти тоже оказались разрушенными. В столь многих мирах, подъём человечества приводило к падению эльфов. Что же последует, если человечество падёт? Орки. Свидетельство эльфу уже есть в мире Эверрана, месте, где человечество проиграло войну между собой.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ И НАКАЗАНИЕ

С учётом их длительного пребывания в мире, и их знаний об истории этого мира, эльфам открывается особое представление о нравственности. Они соблюдают традиционные понятия добра и зла, но смешивают их со своей чувственностью. Например, когда кто-то отбирает чью-то жизнь, эльфы имеют особый способ совершения правосудия.

Как и многие цивилизованные существа, эльфы считают убийство серьёзным преступлением, но у них свои соображения касательно вынесения наказаний. Смертные существа вроде людей, осуждают убийство, а те, кто его совершают, разрушают жизнь. Что касается жизни смертного, эльфы мыслят таким же образом. Даже если убитое существо возвращается к жизни при помощи магии, это не отвергнет наличие преступления не больше, чем возврат украченного золота искупит первоначальное проявление кражи. Однако эльфы не настолько смертны, как люди или другие существа. Если эльфа убили, его душа перевоплощается в новом теле спустя некоторое неопределённое время. У убитого эльфа прерываются только его амбиции и жизненные цели; у души со временем появится другой шанс на своё счастье.

Из-за того, что эльфы перерождаются, их общество признаёт семью и друзей убитого эльфа пострадавшими убийства. Им придётся проживать свою жизнь без любимого родителя, ребёнка, партнёра, близкого родственника или даже спутника, и могут веками испытывать боль такой утраты. Справедливость в подобных случаях направлена в их сторону, нежели чем на отмщение того, чья жизнь была прекращена. Наказание для убийцы зависит, в некоторой степени, от характера преступления и его умысленности. Убийцу могут изгнать из общины, потребовать высокой денежной платы пострадавшим, или принудить продолжить любую, незаконченную убитым эльфом работу. Самым суровым из этих наказаний будет изгнание.

Взгляды наземных эльфов касательно убийства, которое граничит с равнодушием, доводятся до крайности дроу, что приравнивают убийство, как и своих врагов, так и друзей, к искусству, и считают, что убийство – это очередной инструмент для решения всяких разногласий и открытая дорога к социальному развитию.

Имущественные преступления вроде воровства, обычно считаются доказательством наличия у персонажа серьёзного изъяна, и поэтому эльфы не ценят материальные средства так высоко, как это делают расы с более короткой продолжительностью жизни. Неотъемлемая ценность предмета вторична по отношению к его исторической и душевной ценности, которые могут быть существенными. Эльфа, укравшего мешок, набитый драгоценными камнями, будут жалеть, а того, кто украдёт сухие цветы, подаренные эльфом могиле давно погибшей сестры, будут презирать, считать извергом и, скорее всего, изгонять из общины.

СТРАСТЬ ПРОТИВ САМОКОНТРОЛЯ

Характер эльфа – это смесь двух противоборствующих сторон, что борются друг с другом за превосходство на протяжении всей жизни эльфа. То, как эльф справится с противоречием между страстью и самоконтролем, определится их жизненный опыт.

В молодости, эльфы воспринимают жизнь с превеликим энтузиазмом. Их радость столь же сильна, что и ревущее пламя, их печаль столь же глубока, что и море. Их стремлению, казалось бы, нет конца, однако, как обычно, они действуют без особого проявления своих эмоций.

Энергия и терпение эльфов общеизвестна среди других рас, но чего не знают ни дварфы, ни люди, так это того, что в разуме эльфов бушует противоречие. Эльфы сохраняют свою страсть внутри себя, поскольку ещё в раннем возрасте усвоили, что подобные чувства могут быть пагубными для них, если им дадут свободу воли. Эльфы, что позволяют своим чувствам брать вверх над собой, могут быть поглощены ими. Они перестают заботиться о своих друзьях, отдаляются от членов своей семьи и гаупо рисуют в стремлении к удовольствию, которому эльф с трезвым умом никогда не подверг бы.

Эльфийская страсть слабеет с годами, но никогда всесело не исчезает. Одной из главных обязанностей старейших эльфов является просвещение юношам об опасностях, если дать волю своим чувствам и обучение их своему стойкому самоконтролю.

ПЕРВОБЫТНАЯ НЕНАВИСТЬ

Одной из самых ярких проявлений эльфийского влечения – это враждебность, которую поверхности эльфы и дроу испытывают друг к другу. Эта ненависть исходит из того времени, когда первобытные эльфы изменили свою форму, в ответ на обещания Лолс. Они разделились на две фракции: на дроу, которые считали, что Кореллон их отверг и предательство Лолс было оправдано, и на всех остальных эльфов, которые чувствовали себя лишёнными присутствия Кореллона и считали, что Лолс манипулировала ими с самого начала. Для дроу каждый эльф, который греется в лучах Кореллона – слабак и дурак. Для большинства других эльфов каждый дроу – предатель.

Несмотря на разногласия между ними, дроу и другие эльфы могут общаться друг с другом, когда это необходимо, избегая насилия ради общего дела. Им это не нравится, они могут даже возненавидеть себя некоторое время спустя, но они будут делать то, что должно быть сделано в данной ситуации.

Некоторым эльфам удается преодолеть эту ненависть. Они встречали или слышали о темных эльфах, таких как Дзирт До'Урден, которые обрели свой собственный жизненный путь и рассматривают каждого эльфа как отдельного человека, а не как представителя одной из сторон в грандиозном противостоянии.

ЭЛЬФЫ – ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Большинство наземных эльфов отправляются в путешествие в начале своего совершеннолетия. Впрочем, эльфы не воспринимают приключение так, как делают это люди. Люди склонны быть теми искателями приключений, что сражаются с чудищами, исследуют опасные руины, бродят по глубоким пещерам и, в целом, создают проблемы, обычно, ради денег и славы. Эльфы порой поступают также, но в большинстве случаев, эльфийские искатели приключений стараются быть простыми путниками.

Эльфы знают, что испытав Трансцендентность, те воспоминания, которые они накопили, послужат им на вечную благополучию. И поэтому они стремятся получить опыт, что даст им захватывающие, прекрасные и приятные воспоминания. Несколько сражений с чудищами, несомненно, считаются за опыт, но эльфы стараются избегать подобного рода деятельности. Самыми предпочтительными являются воспоминания о далёких местах, изысканных блюдах и замечательных лицах, что встретились у них на пути. В связи с этим, большинство эльфов – «искателей приключений» в основном простые туристы, а не доблестные борцы или герои по найму.

Такой аспект эльфийской жизни не так хорошо известен среди прочих рас, каким мог бы быть, поскольку эльфы тратят большую часть своих «приключенческих» лет в местах вдали от других обществ. Они скорее интересуются отдалёнными лесами, уединёнными долинами, высокогорьями и прочими естественными красотами нежели, чем городами. Странствующие эльфы хотят познакомится с другими встречаными, но не в больших количествах.

По мнению представителей других рас, малая толика эльфов рождена с, или развитыми позднее, определёнными качествами, которые характеризуют их как потенциальных искателей приключений. Многие традиционные группы приключенцев будут счастливы иметь в своём составе эльфа, и некоторые из них с восторгом принимают такое приглашение. Эльфы пользуются репутацией сохранять спокойствие перед лицом опасности, что является отличным качеством у тех, кто постоянно оказывается в трудных ситуациях.

В крайне редких случаях, эльф может присоединиться к группе приключенцев из-за побуждений, опирающихся на страх. Крайне малая доля эльфов развивает необоснованный страх к безмятежной, созерцательной жизни, которая ожидает их в своём более позднем возрасте. Даже если такая будущая жизнь кажется равнодушной и невыносимо скучной во время эльфийской юности, психологические изменения, что придут с годами, сделают этот мирный период его жизни самым приятнейшим из всех возможных для эльфийских поздних лет. Тем не мене, такой страх не защищён от доводов, что возникают у зрелых эльфов. Во избежание той судьбы, что они боятся, осознанно или нет, они бросаются в опаснейшие ситуации, не заботясь, выживут ли они, или нет. В действительности, они ищут очередной шанс, считая свою прежнюю жизнь, или предположительно будущую, невыносимой и надеются поскорее расстаться с этим смертным телом и переродиться.



ЭЛЬФЫ И МАГИЯ

Магия наполняет мир эльфов. Несмотря на это, они не рождаются с врождённым пониманием магии. Чтобы совладать колдовским искусством, эльфы годами его изучают и практикуют так же, как и многие другие. Однако с момента своего рождения, эльфы окружены культурой, философией и творчеством, что содержат в себе и искусно раскрывают секреты магии тому, у кого имеется предрасположенность к ней, а у эльфов она, несомненно, есть.

ВОЛШЕБСТВО

Есть тому причина, почему многие могущественные волшебники старые. Особые формулы действий, предметов и звуков, что порождают магию, требуют аккуратности, и эта аккуратность оттается годами продолжительных тренировок. Более того, каждое заклинание, которое волшебник может наложить, требует долю своего великого ума, что предназначена для выполнения определённой задачи, и сохранять своё спокойствие с необходимым образом мышления и надежащим настроем, будучи готовым выпустить прочитанное заклинание. Даже после преодоления этих принципов, по-прежнему не достигнуты новые знания о магии, и волшебнику приходится постепенно развиваться глубже в понимании и преодолении умственных границ, чтобы достичнуть ещё больше мастерства.

Из всех народов, эльфы, пожалуй, лучше всего подходят для волшебства. У них на счету сотни лет жизни, чтобы посвятить их исследованиям, и их транс даёт им дополнительное время для практики, поскольку уроки, извлечённые во время изучения, могут быть усилены этими короткими периодами отдыха. Упёртость и старательность, требуемые для сотворения волшебства, могут показаться людям сущим проклятием, которое могут напомнить им жизнь полную беспрепятственных исследований и свободных выражений форм, но магия обеспечивает средство для восстановления этой силы. Терпение идержанность, которые хорошо известны эльфам, хорошо послужат в этом преследовании.

Не все эльфийские сообщества занимаются волшебством, но в большинстве миров мультивселенной есть, как минимум, одна община эльфов, в которой заклинатели известны как мастера своего дела. В некоторых мирах, эльфов даже приписывают первооткрывателями искусства волшебства.

МИФАЛЫ

Великие творения магии не уникальны для эльфов, но создание *мифалов* – это знание, которое родилось с ними. Будучи известным под разными именами в различных мирах, *мифал* является постоянным магическим полем, которое меняет то, как работает реальность на большой площади. Создание самого могущественного *мифала* требует усилий многих прославленных волшебников и многолетних экспериментов, соединённых в одном ритуале, в котором волшебники послабее пытают заклинание в растущей паутине магии. Такой ритуал может занять много времени, и иногда требует жертвоприношения для достижения целей, однако результаты будут крайне удивительными.

Мифалы, что защищали могущественные города Миф-Драннора из мира Фаэруна, предотвращали попадание в город вражеских рас, вроде драконов, илилитидов, дроу, и доптельгангеров. Они также сводили на нет шпионскую магию и магию телепортации, а каждый эльф в этих пределах приобретал способность летать и множественные волшебные защиты.

Эльфы часто воспринимаются как мастера магии из-за того, насколько легко они доходят до этого, но самыми могущественными из мифов всегда являются те, кто стягивает свои амбиции. Путь к могущественности никогда не бывает падким. Любой, кто говорит вам иначе, является недалёким или же братом.

Похожая магия помогла эльфам Кринна создать *мифал* в Квалинесте, городе из бледнолунного камня, чьи многочисленные башни возвышаются на сотни футов, а алебастровые дуги мостов выгнулись в небеса, будто чудесные, бледные радуги.

Мифал и его эффекты не могут быть развеяны, или подавлены никакими общепринятыми средствами. Будучи когда-то установленным, он будет там вечно, поскольку не развеивается. Природа *мифала* может быть искажена или изменена, но этого можно достичь только с помощью волшебной силы, равной по могуществу, той что нужна для создания такого *мифала*.

Столица Глубоководья, что расположена на Побережье Мечей, в Фаэруне, использует *мифалов*, в качестве выгоды, для обеспечения защиты столицы великой империи эльфов, которая стояла на месте за две тысячи лет до основания города. По приказу своего лидера, эльфы ушли в Эвермит, и по его же приказу, их волшебники изменили *мифалов* так, чтобы стереть все следы существования своей империи с поверхности земли.

ПЕСНЬ КЛИНКА

Те, кто видел Певцов Клинка в действии, вряд ли когда-нибудь забудут это зрелище. Посреди хаоса битвы и потоков крови, Певец Клинка движется в своём сверхъестественном танце. Сталь и магия начинают представление, объединяя ввергающую в оторопь красоту и ужасающую смертоносность. Когда меч Певца Клинка рассекает воздух так быстро, что свист воздуха переходит в гул, а гул превращается в мелодию – начинается Песнь Клинка и, возможно, она – последнее, что услышит противник.

Эльфы и полуэльфы, практикующие искусство Песни Клинка, разработанной в первую очередь на землях Фаэруна, в бою выглядят едва не небрежными, парируя мечи противников и изящно уклоняясь от их ударов, чтобы нанести свой, в очередном пируэте. Певцы Клинка предпочитают одноручное оружие, оставляя вторую руку свободной для заклинаний или движений волшебной палочкой, которая тоже может частью техники боевого стиля. Эта техника даёт Певцу Клинка свободу передвижения, необходимую для, подобным танцу, движениям боевого стиля, которые позволяют свободно атаковать как магией, так и сталью.

Лишь немногие из эльфов и ещё меньшее количество полуэльфов имеют честь быть введёнными в ряды Певцов Клинка. Претендентам необходимо сочетать ум, достойный великих волшебников и ловкость величайших танцоров.

СЕЛДАРИН

Пантеон эльфийских божеств, именуемый Селдарин, включает в себя Кореллона и группу первородных эльфов, которых Кореллон наделил божественностью. Эти боги были теми, кто поведал Кореллону о радикальных идеях Лолс, за что их создатель наградил их невероятной божественной силой. Когда Лолс перетянула своими обещаниями нескольких первородных эльфов на свою сторону, эти высокопоставленные божественные сущности сохранили свою верность Кореллону. Поскольку, отвергнув Лолс и её стезю, они сохранили свои первородные силы и свою бессмертие.



ЭЛЬФИЙСКИЕ БОЖЕСТВА (Селдарин)

Божество	Мировоззрение	Сфера влияния	Домены	Священный символ
Аэрдри Фэйния	ХД	Воздух, дождь, плодородие, рождение	Жизнь, Буря, Обман	Силуэт птицы на облаке
Ангаррад	ХД	Мудрость, растение, защита	Знание, Жизнь, Война	Три пересекающихся между собой кольца
Алатриен Друанна	Н	Руны, сочинение, наложение заклинаний	Магия, ** Знание	Перо или глиф
Алобал Лорфирил	ХД	Пиршество, веселье	Жизнь, Обмана	Бокал вина
Арапет Летеранил	ХД	Свет, звёзды, откровения	Знание, Свет	Луч света, исходящий из узкого отверстия
Кореллон Ларетиан	ХД	Первичный эльфийский бог	Магия, ** Жизнь, Свет, Война	Первая четверть луны или звезда
Дарал Тилвенар	ЗН	Огонь, земля, металлообработка	Кузня, * Свет	Пламя между ладонями рук
Глубинный Сашелас	ХД	Созидание, знание, океан	Знание, Природа, Буря	Дельфин
Элебрин Лиотиель	ХД	Благополучие, сады, урожай	Жизнь, Природа	Жёлудь
Эреван Илисир	ХН	Озорство, перемены	Обман	Звезда с асимметричными лучами
Фенмарел Местарин	ХН	Одиночество, изгнанники	Природа, Обман	Пара эльфийских глаз в темноте
Гадэлин	ХН	Независимость, беззаконие	Природа, Обман	Листообразный наконечник стрелы
Ханали Селанил	ХД	Любовь, красота, искусство	Жизнь	Золотое сердце
Кирит Сотерил	НД	Предсказание, иллюзия	Знание, Обман	Разноцветная сфера
Лабелас Энорет	ХД	Время, история, память	Магия, ** Знание, Жизнь	Заходящее солнце
Мелира Тарален	ХД	Поэзия, песни	Знание, Жизнь, Обман	Лютня
Митриен Сарат	ХД	Отречение, мифалы	Магия, ** Кузня, * Знание	Венец из трёх сплетённых между собой колец
Наравис Аналор	НД	Лечение, страдание, смерть	Жизнь, Упокоение*	Белый голубь
Реллавар Данувиен	НД	Зима, суровая зима	Буря	Кольё между двумя кольцами
Риллифэйн Раллатил	ХД	Природа, звери, времена года	Природа	Дуб
Сарула Илиене	ХД	Озёра, ручьи	Буря, Обман	Три кривые линии, изображающие волны
Сеанин Лунный Лук	ХД	Сны, смерть, путешествия	Упокоение, * Знание, Свет	Полная луна на фоне лунной радуги
Шевараш	ХН	Возмездие, потеря, ненависть	Война	Сломанная стрела и слеза
Солонор Теландира	ХД	Стрельба из лука, охота, выживание	Природа, Война	Серебряная стрела с зелёным оперением
Тарселлис Мьюннидуин	ХН	Горы, реки, дикие земли	Природа, Буря	Гора с рекой
Тетрин Веральди	НД	Битва, сражение на мечах	Война	Скрещённые мечи, под которыми изображена первая четверть луны, а над ними – полная луна.
Вандрия Гилмадрит	ЗН	Война, скорбь, правосудие, бдительность	Упокоение, * Война	Плачущий глаз
Йи'Синд	ХД	Музыка, очарование	Жизнь, Обман	Прибор-самописец
Зандилар	ХН	Романтика, вожделение, танцы	Жизнь	Губы

* Встречается в Руководстве Занатара обо всём

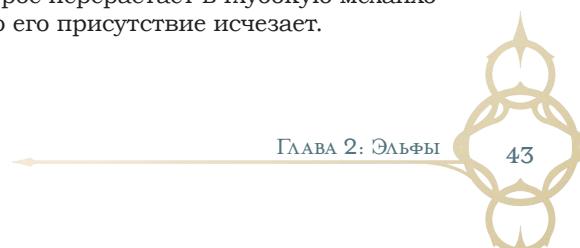
** Встречается в Путеводителе Приключенца По Побережью Меча

Наземные эльфы и другие эльфы, обитающие при свете солнца, почитают этих богов за то, что они остались верными Кореллону. На практике это почитание выражается скорее, как почитание предка, нежели чем поклонение богу, так как все эльфы произошли от Селдарин.

В таблице Эльфийские божества перечислены члены пантеона Селдарин. Для каждого божества в таблице приведены: мировоззрение, сферы влияния (основные сферы интересов и обязанностей бога), рекомендуемые домены для жрецов, которые служат выбранному богу и священный символ божества. Несколько божеств из таблицы подробнее описаны в разделе ниже.

КОРЕЛЛОН ЛАРЕТИАН

Создатель всех эльфов олицетворяет, как и хаос, так и красоту. Кореллон неустойчив и изменчив как морской бриз или ручей – его легко разозлить, но также и он с лёгкостью прощает и забывает. Бог любит магию, артистичность, природу и свободу. Любой, кто чувствовал мистическое присутствие Кореллона, описывает это событие как ни на что не похожее удовольствие, которое перерастает в глубокую меланхолию, как только его присутствие исчезает.





ЖРЕЦ КОРЕЛЛОНА

Кореллон не сильно требователен к своим при служникам – никаких сложных обрядов, или частых церемоний или даже постоянных молитв. Кореллон хочет, чтобы они радовались жизни, попробовали сделать что-то новое, мечтали и стремились к своей мечте, и были добры к другим. Однако взамен на эту свободу, в отличии от обычных религиозных требований, Кореллон хочет, чтобы они решали свои вопросы сами и не просили каждый раз помочи. Почти у каждого эльфа заложены такие принципы, поскольку, в основном, все эльфы происходят из частиц самого Кореллона. Когда эльфы спрашивают у своих жрецов о том, как они могут ощущать присутствие Кореллона, жрецы часто говорят им: “Для начала ты должен поистине познать самого себя. Только тогда ты сможешь почувствовать, что наш создатель рядом с тобой.”

Почитания во славу Кореллона обычно проходят в природных каменистых амфитеатрах или чашеобразных сводах леса. Чтобы соответствовать требованиям старцев Кореллона, всем, кто хочет быть свободным, позволено проявлять свои почтения так, как им угодно, главное, чтобы их способ вознесения вклада сочетался с другими, тем самым, формируя великое проявление почитания. Такие скопления скорее имеют форму праздника, а не организованных служб обоготворения.

Многие эльфы-волшебники почитают Кореллона и украшают свои книги заклинаний и башни божественным символом. Некоторые из них предполагают, что Кореллон – само олицетворение чистой магии, первобытной силы, что лежит в основе мультивселенной. Кореллон не является приручённой или сформированной магией – и даже не Плетением, как некоторые именуют его –, но магией в его истинной форме: источником к безграничным и удивительным возможностям.

Тайны Арвандора. Только самые долгоживущие из учёных, которые изучали эльфов с крайним усердием слышали о Тайнах Арвандора, и даже им удалось узнать только о существовании тайного собрания эльфов, посвящённого Кореллону, во время которого они, с помощью магии, совместно воссоздали события из мифов о создании эльфов.

Не пытайте уважение и почитание. Бои требуют почитания. Союзники и враги заслуживают уважения. Большинство наездных эльфов почитают Кореллона. Кроме этого, ни в чём нельзя быть уверенными.

На самом деле, эльфы считают Тайны Арвандора явлением, отождествляющим призыв от их создателя, который они вправе принять или отвергнуть. Это событие происходит на одном или нескольких планах Мультивселенной одновременно, и нет никакой гарантии, что оно произойдёт снова; способность слышать этот зов – редкий дар. В зависимости от нужды Кореллона, бог может собрать от нескольких дюжин до нескольких тысяч эльфов вместе, каждый из которых временно возвращается в тело Кореллона для исполнения задания, понятного только богу.

Перед началом сбора, избранные эльфы начинают переживать яркие сновидения и видения наяву, призывающие их путешествовать к определённым местам. К тому моменту, каждый из призванных эльфов должен выбрать, будет ли он следовать видениям, так как известно, что не все эльфы возвращаются после встречи с Кореллоном. Это правда, что быть снова поглощённым богом и вернуться к осознанию перед Зрелостью, является исполнением желания каждого эльфа, но некоторые эльфы привязаны к смертному и простому миру, и поэтому они отворачиваются от призыва их бога. Тех, кто отвечает на призыв Кореллона, телепатически ведут к месту назначения, часто на расстояния в сотни миль по неизведанной местности, или даже через другие планы.

Большинство эльфов, вернувшихся домой после Тайн, меняются навсегда. Участники этого события обычно ничего не рассказывают о своём опыте, из почтения и признательности. Рассказывающие о Тайнах Арвандора пытаются найти правильные слова, но так или иначе, все они говорят, что участие в Тайнах является способом воссоединения с Кореллоном для эльфов, отдавая богу часть своей жизненной силы. Взамен, они на некоторое время возвращаются обратно к своей свободной и бесформенной сущности. После этого магического собрания, многие эльфы начинают сильнее понимать своё происхождение и становятся ближе к магии, а у некоторых остаётся телепатическая связь с другими участниками Тайн.

БЛАГОСЛОВЛЁННЫЕ КОРЕЛЛОННОМ

Вечно меняющиеся, весёлые и прекрасные, первородные эльфы могли менять пол по своему желанию. Когда они преклонились перед влиянием Лолс и решили укоренить свою физическую форму, то потеряли способность трансформироваться. Но изредка рождаются эльфы, которые настолько необычны, что они провозглашены одними из благословленных Кореллоном – живыми символами любви бога и исходным нестабильным состоянием бытия первобытных эльфов. Многие из первоисполнников Кореллона несут это благословение.

Самые редкие из этих благословленных эльфов могут менять свой пол, когда они заканчивают долгий отды – это чудо, отмеченное эльфами всякого рода, кроме дроу (Мастер решает, может ли эльф проявить это чудо). Темные эльфы находят эту способность ужасающей, и считают её проклятием, так как это может дестабилизировать все их общество. Если благословение Кореллона проявляется в дроу, этот эльф обычно выходит на поверхность, чтобы сыскать убежище среди тех, кто посвящён Кореллону.



Таинственные алтари, посвящённые Тайнам Арвандора, разбросаны по всем планам, и чаще всего встречаются в пещерах, на потолках которых вы- сечены или нарисованы звезды. На тех планах, где происходило это редкое событие, эльфийские жрецы освящают и поддерживают храмы, посвящённые Тайнам. Зачастую эти священные места являются природными пространствами с существенными магическими свойствами.

Легенды о Тайнах рассказывают многими теологами в качестве примера терпеливой любви Кореллона к своим собственным детям. Некоторые мудрецы полагают, что однажды всем эльфам будет дана такая возможность, и после того как Кореллон завершит некий великий грандиозный поход, эльфы снова станут народом безграничного удовольствия, не ограниченным формами.

ХАНАЛИ СЕЛАНИЛ

Ханали – эльфийский бог красоты и любви. Обычно изображается как прекрасная женщина, но в некоторых историях предстаёт перед смертными как прекрасный мужчина. По легендам, пол Ханали не имеет решающего значения, независимо от того, сколько чувственных страданий и путаницы происходит в легенде – они заканчивается чувственной связью, в которой всё стало ясно, а влюблённые нашли свою вторую половину. Истории романтических приключений Ханали среди эльфов и прочих смертных пользуются извечным спросом в сочинениях эльфийских бардов и поэтов.

В Арвандоре, Ханали охраняет секретное озеро, что называется «Вечное золото». Она купается в озере, по крайней мере, раз в день. Говорят, что, искупавшись в этом озере, можно сохранить свою красоту и молодость, но это всего лишь лирический миф, поскольку все члены пантеона Селдарин всегда смотрятся молодыми и красивыми, независимо от того, купались ли в этом озере они или нет. Считается, что если смертного эльфа пригласит сама Ханали присоединиться к ней искупаться в озере, то эльф может сохранить свою молодость и откладывают начало Трансценденции минимум на столетие. Некоторые эльфы утверждают, что на себе испытали эти дары, правдивость этого подтверждается многими бардами – иногда во всей красе, а иногда и с подмигиванием, означающим, что что-то не так в сочинённом бардом истории.

Жрецы Ханали проводят свадебные церемонии между эльфами и руководят большим числом церемоний, связанных с семьёй. Помимо свадеб и весенних празднований, они проводят несколько обрядов.

Бассейны красоты. Те, кто поклоняются Ханали Селанил строят святыни в её честь вокруг естественных водоёмов чистой родниковой воды, представляющей чистоту и силу озера Вечное золото. Жрецы Ханали часто окружают такое место цветами и расставляют камни так, чтобы подчеркнуть природную красоту места. В храме, посвящённом некоторым эльфийским божествам, в почтение Ханали ставят алебастровую чашу с водой, и обычно с жёлтыми цветами или лепестками, плавающими в ней.

Бассейн Ханали символ омоложения, а его вода представляет вечную силу любви. Для последователей Ханали, любовь – живое существо, которое течёт, как река, с лёгкостью огибая препятствия, и, если надо, прорезая путь сквозь скалу, чтобы достичь моря единства, где всякая любовь объединяется, чтобы стать единой с космосом. Верующие Ханали славятся тем, что следуют порывам сердца, подобно тем, кто плывёт по течению реки, не желая отклоняться от достижения совершенной красоты.



Сторонники Ханали Селанил известны своей инициативностью к озеленению окружающей среды, не спрашивая, и не ожидая, что к ним кто-либо присоединится. Если святыня начинает выглядеть неопрятно, её последователи будут исправлять всё: приносить свежие цветы и обновлять подношения пищи, воды и вина. Особенно бдительные индивиды могут даже начать убирать после других, небрежно проливших питье в таверне, или оставивших грязный обеденный стол, делая всё ради услужения своему богу.

ЛАБЕЛАС ЭНОРЕТ

Несмотря на то, что эльфы живут намного дольше, чем большинство других гуманоидов, они показывают мало физических признаков старения, пока не станут очень старыми. К тому времени, когда волосы эльфа превращаются в серебро, а на лице появляются морщины, эльф живёт веками и ему, вероятно, осталось всего несколько десятилетий. За такую долговечность и столь долговременную энергичность они выражают благодарность Лабеласу Энорету, и почитают его.

Лабеласа изображают в виде пожилого эльфа с серебряными волосами с всё ещё живыми глазами, которые когда-то были ярко-синими, но потеряли ясность и посерели, область вокруг глаз и рта покрыта мелкими морщинами, а правая рука слегка расслаблена из-за преклонного возраста. Во всяком случае, эти симптомы старения делают бога ещё более красивым и величественным в глазах своих последователей, чем был в молодости.

Эльфы обычно не уделяют Лабеласу внимание, пока не испытывают Воспоминания. Лабелас, подобно Ханали или Кореллону, тоже предъявляет своим последователям несколько требований. Как правило, всё, что требуется – лишь благодарить его раз в день в течение нескольких минут за долгую жизнь и хорошее здоровье, а иногда просто разместить цветок в одной из его святыни. Когда эльф подвергается заболеваниям в старости и начинает проявлять физическую слабость, то другие эльфы могут задаться вопросом – не являются ли это последствием, что он должным образом не почитает Лабеласа?

В большинстве поселений имеют всего одного или двух жрецов Лабеласа. Эти жрецы – эльфы которые уже давно физически пережили свои лучшие и юные годы, но ещё не сдались духом. В их обязанности входит: наставление эльфов, что начали испытывать Воспоминания, и оказание им помощи в подготовке к началу их замкнутого странствия к достижению последних дней своей смертной жизни. Эти жрецы также руководят похоронными церемониями, так как Лабелас отвечает за то, чтобы эльф испытал на себе перерождение.

Вечный созерцатель. Святыни и храмы Лабеласа Энорета обычно украшены недолговечными предметами: рисунками и узорами из цветного песка, срезанными цветами, непрочно уложенными камнями, и различными изделиями из очень тонкой бумаги – такие украшения довольно часто встречаются в святынях Лабеласа. Эти места поклонения обычно расположены в необитаемых, высокогорных местах, где можно созерцать и помедитировать на постоянно меняющемся небе и заходящем солнце. Наряду с заходящим солнцем, красота облаков и различных образов, проявляющихся на них, являются веским стимулом для последователей Лабеласа. Они часто наносят татуировки сей красоты на своих тела, вышивают на своих мантиях, выражая таким образом недолговечную природу физического мира.

Лабелас Энорет является хранителем времени, управляя её течением, и убеждаясь, чтобы полотно истории не разрывалось всевластными безумцами и блуждающими полубогами. Кроме того, он ещё и вечный созерцатель, наблюдающий за душами эльфов в их вечном танце от одного перерождения в другое, наблюдая за их смертными жизнями, подобно зрителю, наблюдающим за великолепной игрой актёров в спектакле. Со своей космической точки зрения, Лабелас смотрит на каждую эльфийскую жизнь, как на сочинённую историю, подталкивая своим равные души к воплощениям, что считают подходящими для их развития, и таким образом, внести каждую такую жизнь эльфийской души в полотно, что охватывает целые века истории эльфов. В знак благодарности за этот дар, жрецы и приверженцы Лабеласа часто шьют небольшие гобелены, и жертвуют их в храмах в его честь.

Несмотря на влияние Лабеласа в пантеоне Седарин, эльфы могут психологически погрузится в своё смертное перерождение, забыв про скоротечность времени и последующей гибели своей физической формы. Даже внешности Лабеласа с очевидными признаками старения недостаточно, чтобы отговорить некоторых эльфов от зависимости к обретению молодости, долгой жизни и земных богатств. Однако такая наивность подавляется у эльфа при возникновении у него периода Воспоминания, и он начинает наблюдать за своими приключениями, которые происходили в прошлых его жизнях и начинались в последующих. Жрецы Лабеласа с сочувствием улыбаются, когда к их храму приходят эльфы с широко открытыми глазами, полные раскаяния, и с подношениями Лабеласу в руках, всё ещё потрясённые от видений в своих Воспоминаний и важностью этого значения.

Чтобы усилить Воспоминания, жрецы пользуются особыми зеркалами из полированного чёрного оникса. Меньшие аналоги таких зеркал можно увидеть во многих храмах, посвящённых Седаринам, как напоминание путникам о важности Воспоминания. Священники советуют взглянуться в зеркала для усиления транса Воспоминания. В чёрной пустоте зеркал, они видят отражения своих прошлых жизней, и некоторые моменты прожитых ими лет, и, всмотревшись на великий гобелен жизни, прожитой каждой душой, Лабелас приступает к написанию очередной истории, что начинается с перерождения.

Риллифэйн Раллатил

Как и другие эльфийские божества, Риллифэйн Раллатил некогда был первобытным эльфом, рождённым из пролитой крови Кореллона. Истинные первобытные эльфы, как и сам Кореллон, не имели «сущей формы». Их распространённые, эльфоподобные образы служили простым удобством, что появилось после обретения ими своей постоянной гуманоидной формы.

Когда другие эльфийские божества решили принять гуманоидные формы, Риллифэйн принял другую форму. Он выбрал свою основную форму в виде огромного дуба, что был выше и шире любого другого, а его корни, по слухам, были настолько глубокими и длинными, что касались корней любого другого дерева в мире. Благодаря такой сети корневых отростков, Риллифэйн остаётся в курсе всего, что происходит в лесу.

Когда он решает отправиться на другие планы и миры, Риллифэйн принимает форму необычно высокого, красивого и сильного лесного темнокожего эльфа с ветками и листьями, что виднеются на его волосах.

Неважно в каком облике, его основная задача – это обеспечение благополучия лесов и степей, перехода времён года и жизни зверей. Многие из его последователей и жрецов являются эльфийскими друидами. Они такие же замкнутые и скрытые, как и любые другие друиды, что означает, что их намерения чаще всего непонятны окружающим.

Были проведены активные дискуссии касательно того, существует ли дуб Риллифэйна только на Арвандоре, имеет ли он корни, которые распространяются на все другие миры, полностью ли он дублируется во всех мирах, в которых есть флора и фауна, или же дуб является лишь метафорой для глубинной связи Риллифэйна с природой. Среди друидов возникла мысль, что правильный ответ: «Всё выше сказанное или ничего из этого – это зависит от самочувствия Риллифэйна».

Глубокие корни. Древние деревья почти всегда были частью храмов Риллифэйна Раллатила. Многие леса в эльфийских землях имеют священные рощи, где такие деревья остаются молчаливыми наблюдателями за происходящими в мире событиями. У основания таких деревьев, среди их огромных корней, друиды Риллифэйна и воздают свои подношения. Статуэтки животных, что вырезаны из дерева, золотые жёлуди, подснежники, ветки падуба или гамамелиса – распространённые подношения божеству за переход времени года и благополучия лесных зверей. Зачастую, святыни Риллифэйна содержат места отдыха, где можно преклониться и помедитировать близ корней великого дерева.

Друиды Риллифэйна считают деревья символами связи, духовного и материального, между очевидным и скрытым. Стволы и ветви простираются ввысь, тянутся в глубины разума и области откровений в то время, как корни ползут вглубь, цепляясь за познанное и окутывая то, что осталось скрытым. Когда друиды Риллифэйна медитируют у основания великого дерева, у могут появиться видения, что укажут им новые взгляды на мир. Зачастую, такие вспышки могут побудить верующего принять на себя миссию по восстановлению баланса естественного порядка вещей, доставив важное сообщение, или выполнив другое поручение.





Сеанин Лунный Лук

Сеанин – возлюбленная Кореллона; Кореллон – создатель Сеанин. Сеанин – тень Кореллона; Кореллон – отражение Сеанин. Сеанин – Луна; Кореллон – Лунный полумесяц. Сеанин – Ночное небо; Кореллон – Солнце и прочие светила.

Ни один бог Селдарина не взаимосвязан с Кореллоном так тесно, и не даёт своим последователям столько объясняющих изречений, как Сеанин, поскольку она является богиней тайн и много чего ещё. Многим не-эльфам легче всего думать о Сеанин как о супруге Кореллона и богине луны, но для эльфов она – нечто большее. Луна переходит от одной фазы к другой, и Сеанин наблюдает за всеми подобными циклами, будь то бы переход от одного времени года к другому, или от колыбели к могиле. Она является своеобразной акушеркой для всех матерей-эльфов, что ведёт новые души в физический мир. Считается, что она стоит рядом с умирающими эльфами, приветствуя их уходящие души и направляя их на путь в Арвандор. Сеанин выступает покровителем заблудших и тех, кто путешествует, в поисках смысла. Эльфы просят её об излечении от безумия и рисуют её символ на могилах и гробницах, чтобы защитить мёртвых. В такой отрадной точке зрения, Сеанин часто представляют грациозным, благородным эльфом мужского пола с сияющими глазами и грустным, сочувствующим взглядом, стоящим рядом со своим возлюбленным Кореллоном.

В рассказах о Селдарин, Сеанин является неизменной супругой Кореллона, той, кто может убедить его остановиться и подумать, вместо того что бы позволить эмоциям взять верх. Кореллон может излучать радость или трястись от злости, но слов или взгляда Сеанин достаточно для того, чтобы узнать или изменить самочувствие и поведение Кореллона, направляя его выполнять менее напряжённую задачу. Некоторые легенды гласят о Сеанин, как о супруге Кореллона, или как о любимом чаде, но другие

истории намекают на более глубокую правду. В таких историях – Сеанин была создана из первой капли крови Кореллона, и потому она служит ему напоминанием о том, что, хоть он и божественное существо, его тело всё равно могут ранить.

Жрецы Сеанин часто ищут её совета, вступая в состояние её сна, находя в своих сновидениях какие-нибудь намёки на ответ. Однако у Сеанин есть иной способ посыпать сообщения эльфам всего мира. Помутнения в виде полумесяца, появляющиеся в глазах эльфа преклонного возраста на пути к Возышению являются символами Лунного Лука, астрономического явления, с которым она связана. Такое явление появляется в ночном небе над луной в виде блестящей дуги преломленного света, но не ярче самой луны. Только эльфы и некоторые полуэльфы могут воспринимать этот знак, ведь он только для народа Кореллона. Значимость знака зависит от лунной фазы. До полнолуния, когда такой знак чаще всего появляется, он означает, что эльфы с высоким авторитетом и в преклонном возрасте скоро отправятся в Арвандор. Эльфы, увидевшие этот знак, следят отыскать таких избранныков, чтобы поговорить и научиться у них всему, что те сами знают до того, как старейшина отправится в мир иной. Лунный лук, появившийся в других фазах может быть истолкован многими способами, в зависимости от времени года и времени его появления. Лунный лук, появившийся в фазе новой луны – ужасное знамение, поскольку, по слухам, он символизирует о надвигающемся периоде грандиозного переворота, или о будущем множестве смертей.

Лунное Поклонение. Храмы, посвящённые богине Сеанин Лунный Лук, почти всегда расположены под открытым небом, чтобы жрецы могли отслеживать движение и фазы луны. Спальные помещения жрецов расположены так, что на них падает луч света от полнолуния, пока те спят, и этот серебряный свет богини может повлиять на их сны и передавать им послания.

Подношения Сеанин, в основном, сделаны из серебра, чаще всего в форме, напоминающей полную Луну. Различные чаши, миски, серебряные булавки мантий и тарелки, всё это может быть найдено не только в святилищах Сеанин, но и в святилищах, что посвящены всем членам пантеона Селдарин. Оружие и снаряжение, используемые её последователями, такие как серебряные наконечники стрел, лезвия ножей, и деревянные щиты, часто украшенные стилизованным изображением ока Сеанин, что испускает лучи – предупреждение эльфийских врагов, на которых Сеанин положила свой взор.

ГЛУБИННЫЙ САШЕЛАС

Глубинный Сашелас, иногда называемый просто Сашелас – эльфийское божество моря, мореплавания и знаний. Сашеласа называют Сведущим. Его информированность о всех сферах жизни, и не только о море, кажутся безграничными. Он особенно любит морскими эльфами, дельфинами, и эльфийскими мудрецами.

Большинство преданных последователей Сашеласа являются, как и морскими эльфами, так и его жрецами. Множество мореплавателей бросают за борт дары в виде золота и драгоценных камней, упрашивая Сашеласа подавить надвигающийся шторм, либо дать попутный ветер, и он склонен помогать им, даже если они не посвятили всю свою жизнь поклоняться ему. Его морские эльфы зачастую находятся под водой в готовности забрать дары, выброшенные за борт. Они ловят эти дары, и используют их для украшения подводных святилищ Сашеласа, покупок у прибрежных торговцев предметов, которых невозможно изготовить под водой, подкупа драконьих черепах, чтобы те служили им. Церемонии почитания Сашеласа проводят под водой, в периоды необычайно больших приливов или во время штормов, когда вспышки молний на поверхности воды дают хорошее освещение более спокойному царству, что живёт под водой.

Море Знаний. Придёт время, и большая часть мира погрузится в бездну океана и для многих, она будет затеряна навсегда, но не для тех, кто раньше жил в глубинах вод. Сашелас собирает знания о мире из затонувших кораблей, различных обломков кораблей, подношений мореплавателей, и богатства, и знания каждого прибрежного города, поглощённого гигантской волной. За столько лет, Сашелас накопил довольно огромный склад знаний. Знания, что исчезли с поверхности, всё ещё могут быть у жрецов Сашеласа, которые приобрели их благодаря общению с своим морским богом. Гонцы, которые никогда не доберутся до своего места назначения, корабли, чьи трюмы набиты свитками из древних библиотек, потерянные в море работы учёных – всё это добавляется в библиотеку Сашеласа.

Вдалеке от открытого моря, многие водоёмы, рифы, и пещеры содержат святилища, посвящённые Сашеласу. Многие приходят к святилищам, и желают почтить морского бога, искупавшись в местных водах в надежде получить видения от него, ведь известно, что Сашелас охотно делится знаниями с теми, кто является их истинным ценителем. Учёные, монахи, жрецы, посещают эти тщательно убранные прибрежные храмы, погружаясь в благословлённые воды в поисках просветления. Поскольку бог также дарит знания в мечтах и снах, многие живописцы и поэты поклоняются Сашеласу. Они ищут творческих озарений, сутками плывя по волнам, а затем выходят на берег, чтобы записать или сделать наброски того, что вдохновило их на создание своего будущего творения.

АРВАНДОР

Арвандор – древнее эльфийское наименование для дома членов пантеона Селдарин, одного из царств Внешнего Плана – Арбореи. Арборея – место, где эльфы ничем не ограничивают свою страсть: радость, похоть, ярость, удовлетворение, ревность, и любовь, и всех прочие чувства, что не доходят до крайности. Лучшие друзья могут смеяться вместе, наслаждаясь едой и выпивкой, побороться на саблях за обоюдную любовницу, сочинять баллады о своих совместных похождениях – всё это за один вечер. Живущие в Арвандоре, эльфы, ничем не отличаются от любых других эльфов, кроме самовыражения своих чувств. Здесь можно найти любых эльфов, даже эладринов и нескольких выдающихся дроу. Великолепие Селдарин освещает их дни, а их транс наполнен опьяняющими, блаженными ощущениями, порождёнными близостью к величию Кореллона.

Когда душа эльфа перерождается, эльф может вернуться к жизни в любом мире, или обратно попасть в Арвандор. В результате этого, многие, живущие нынешние эльфы имеют скрытые воспоминания о предыдущей жизни, проведённой на Арвандоре. Из-за глубинных чувств, связанных с этими воспоминаниями, они часто являются первыми воспоминаниями о прошлой жизни, которые приходят к эльфу во время Воспоминания. Воспоминания такого рода, могут пробудить огромное желание снова посетить это место.

Как и большинство Внешних Планов, Арвандор может быть опасен для посторонних, включая смертных эльфов, что не родились в этих краях. Коренные, рождённые здесь, эльфы неистовы, буйны и готовы пустить кровь за несоблюдение любой традиции. Красота плана завораживает, и в одно и то же время, потрясает. Духи фей прячутся повсюду, они ещё более непредсказуемы, и их ещё легче спровоцировать, чем эльфов.

Выше были приведены лишь очевидные опасности, а настоящей опасностью Арвандора является его влияние на посетителей, что делает их зависимыми этим местом подобно наркотикам – чем дольше они остаются, тем вероятнее, что они никогда не захотят уйти отсюда. Любой, кто остаётся здесь больше месяца, должен быть сопровождён и вызволен верными друзьями на родной план, и впоследствии, за ним необходимо следить и удерживать от путешествия в Арвандор, чтобы он смог прийти в своё сознание.

Из-за всех этих трудностей, многие эльфы сопротивляются желанию посетить Арвандор, и совершают паломничества в Страну Фей, которая так похожа на дом их божества.

ЭВЕРМИТ

УАУА'СЕЛУ'КИРИТ. НА ВАШЕМ ЯЗЫКЕ ЭТО ИМЯ значит, «На Войне с Плетением». Когда двенадцать высших магов завершили этот ритуал, мир был разделён. Никто из смертных и богов не должен владеть такой силой.

— Икамэйн Трусильтвер, Высший маг Сильвермуна.

В тот или иной момент жизни, каждый эльф поверхности тоскует по Арвандору. Они могут не знать об Арвандоре, или в полной мере понимать происхождение накатившей тоски, но избежать этого не могут. С другой стороны, добраться до Арвандора чрезвычайно сложно для большинства смертных эльфов, ведь это требует волшебства, которое далеко за гранью возможностей большинства, практикующих волшебство. Но, даже если бы была возможность открыть или найти такой путь, Кореллон очень неблагосклонен



к эльфам из мира смертных, которые пришли к нему таким путём. Он некоторое время терпит их присутствие, принуждая их покинуть это царство либо самим, либо с применением силы.

Частично, эта ситуация привела к созданию Эвермита. При помощи катастрофического ритуала, величайшие эльфийские волшебники Фаэруна призвали и закрепили в мире кусок Арвандора. Их целью было создание новой родины для эльфов, места, защищённого от внешнего мира, и так похожего на загробную жизнь, места которое позволит эльфам жить в искусственном раю на земле.

Хоть проведение ритуала и было проявлением богохульства, на участников не была послана божья кара. Видимо Селдарин считали последствия такого события достаточным наказанием для участников ритуала. Ритуал разорвал на куски континенты. Сдвинул моря. Сгубил бесчтное количество жизней. Время и пространство на некоторое время были разорваны на куски. Это событие назвали Первым Расколом Фаэруна, оно навсегда изменило мир.

Тысячелетия спустя, Эвермит все ещё существует, хоть и был отдалён от материального мира, где-то в пространстве между Страной Фей, Арвандором и Материальным Планом. Эльфы, при достаточном везении, могли добраться до Эвермита, используя тайные проходы, пройдя через круги фей в особы ночи, или пересекая лунное море, последовав за конкретными звёздами. Из Фаэруна, например, в Эвермит можно добраться только на корабле, капитан которого должен быть эльф, что уже путешествовал туда. Однако, если капитан ошибётся, то корабль окажется брошенным на произвол судьбы, дрейфующим на волнах по Астральному Плану.

Несмотря на все эти трудности, когда эльфы чувствуют зов Арвандора, некоторые находят успокоение в путешествии в Эвермит. В отличии от Арвандора, посетившие Эвермит эльфы могут находиться там, сколько им угодно, уходить и приходить по своему желанию, или оставаться там навсегда, как это делают многие эльфы в последние десятилетия своей жизни.

Появление эльфов из других, помимо Фаэруна, миров – явление, что начало происходит в недавние десятилетия. Когда Эвермит отделился от Фаэруна, он также потерял свою великую королеву – Амларуил Лунноцветную, о которой ходят слухи, что она была наделена всеми силами богов Селдарин. Её трон пуст до сих пор. Единодущие правящие домы Эвермита в том, что Селдарин хочет, чтобы Эвермит был открыт для всех эльфов и не управлялся кем-либо из смертных.

ЭЛАДРИНЫ И СТРАНА ФЕЙ

Страна Фей существует отдельно, но параллельно материальному Плану. В этом царстве природы правит неудержимость, а большинство местных жителей – лесные звери или феи. Таким образом, некоторые черты Страны Фей схожи с Арвандором. Те, кто впервые попал сюда, могут быть сбитыми с толку и задаться вопросом, в тот ли план они вообще попали. Однако, в отличии от Арвандора, что олицетворяет добро, Страна Фей скорее нейтральна – место, в которой добро и зло равны по силе. По этой причине, те места Страны Фей, где преобладает зло, значительно опаснее, чем любое место Арвандора.



В Стране Фей проживают все виды эльфов, но только одна подраса эльфов – эладрины – назвали её своим домом. Из всех эльфов, эладрины ближе всего схожи с первоначальной формой и способностями первобытных эльфов. Некоторых можно спутать с высшим эльфом, но многие эладрины имеют свои отличительные черты внешности: они худощаво вытянуты с цветом волос и кожи, что определяются временем года, к которым они чувствуют близость, а их глаза зачастую мерцают фейской магией.

Фоморы

Отвратительные фоморы некогда были красивейшими из гигантов. Они жили в Стране Фей с эльфами, и их общества дружили друг с другом из-за обоюдной любви к магии. Однако, вскоре, фоморы превратили эту любовь в злобу и сорвали магию в своих корыстных целях ради получения большей силы. Когда они попытались захватить Страну Фей, и поработить эльфов, эльфы объединились с другими феями, чтобы изгнать фоморов из царства. Отныне, гиганты, за свою безумную ошибку, поплатились своей внешностью и стали уродливыми созданиями, и были изгнаны в Подземье Страны фей, где до сих пор и живут.

Продолжительное пребывание в Стране Фей, спустя около века или более, значительно ускоряется явление Воспоминания среди большинства эльфов. Эльфы, что провели большую часть своей жизни в Стране Фей, могут испытать свои первые воспоминания о другой жизни ещё до наступления 200 лет. Однако, Эладрины не подвержены такому явлению.

Из-за связи с первобытными эльфами, эладрины смотрят свысока на остальных эльфов. Они гордятся своим наследием и, в равной степени, гордятся своей способностью процветать в Стране Фей, месте, полном опасностей, которое подавляет и уничтожает слабых существ. Некоторые эладрины сменяют высокомерие на нежную доброту к своим эльфийским кузенам. Они знают, что многие эльфы никогда не испытывали радости жизни среди фей, многих лет проведённых вблизи древних святилищ и иных прославленных строений, созданных первичными эльфами, впервые прибывшими в Фэйри. Эти любезные эладрины с особым удовольствием показывают своё царство посторонним.

Города эладринов являются пиком эльфийской архитектуры. Их взмывающие ввысь башни, мостовые арки, и грациозно утончённые дома – идеальное сочетание сооружений, природных элементов и навеянных волшебством архитектурных черт. Реки и водопады, сады и рощи и сооружения из камня и дерева смешиваются так, что выглядят оригинально и совершенно естественно.

Эладринская культура старше любой другой эльфийской цивилизации, и кроме того, она самая угасающая. Большинство эльфов импульсивны, до некоторой степени, но эладрины известны своей переменчивостью. Многие из них моментально меняют точку зрения без видимых причин. Их система правосудия колеблется между капризно суровыми и прихотливо мягкими решениями, в зависимости от самочувствия того, кто судит, также эладрины более восприимчивы к лести, чем другие эльфы.

Эльфы Материального Плана, исследующие культуру эладринов, относят эти черты к влиянию Страны Фей. В доказательство к этим словам, эльфы заметили, что эладрины, которые провели немало времени в Материальном Плане (искатели приключений, или просто исследователи), хоть и проявляют свой менталитет, но в меньшей степени.

Хоть эладрины, благодаря своей родословной, имеют самую близкую связь к Кореллону, они среди тех эльфов, что имеют малую привязанность к Арвандору. Эладрин не заканчивает цикл перерождения воссоединением с Кореллоном, а скорее объединяется со Страной Фей, когда перерождаются. Они верят, что эладрин, преуспевший в каждой жизни из серии перерождений, может, в конечном счёте, родиться членом Благого или Неблагого двора, а в самых крайних случаях – архифеем.

ДРОУ

Когда древние эльфы избрали для себя принять форму смертных, они были одним народом, что были разделены из-за вражды между разгневанными друг на друга богами, которым эльфы были преданы. Это привело к конфликту, который закончился отступлением Лолс в Бездну, и изгнанием её последователей в Подземье. Изгнание позволило победившей стороне вновь мирно проживать на Арвандоре, но ничто не способно исцелить глубокую рану в эльфийском народе.

Об изгнанных эльфах десятилетиями не было вестей. На протяжении века пребывания во мраке, поглощая вредный воздух Подземья, питаясь испорченной водой и едой, умоляя своё божество о знамениях и следя за её злобным указаниям, последователи Лолс постепенно перевоплотились в дроу – жестокие, хищные и свирепые отпрыски расы эльфов.

ОТРАЖЕНИЯ ЛОЛС

С того времени, как они станут достаточно взрослыми, дроу понимают, что они превосходят всех других существ, поскольку они по-прежнему непреклонно преданы Лолс, несмотря на все трудности, что они пережили. Любое другое существо, что не является дроу, становится полезным только в виде того, кого можно принести в жертву Лолс, кого можно захватить в рабство или скормить гигантским паукам, которых дроу обучают охранять свои города и туннели.

Среди всех прочих существ, самими презираемыми дроу являются эльфы, живущие при дневном свете, и которые были порождены первобытными эльфами, что давным-давно предали Лолс. Сперва они приняли предложение Лолс о смерти взамен на своё предназначение, но затем отвернулись от неё жалкой попыткой вернуть благосклонность Кореллона. Дроу считают эльфов наземного мира трусливыми детьми, что ослалились своих родителей, пока их нет рядом, а как только они возвращаются, они то и дело, что в ужасе прячутся в углу, надеясь, что их родители не узнают об их плохом поведении.

Уважение к Лолс затрагивает все сферы жизни дроу. Тёмные эльфы постоянно следят за признаками её благосклонности. Любое происшествие или физическое явление может рассматриваться как подобный знак, а жрицы незамедлительно приписывают им скрытый смысл ради своих собственных интересов.

Все эти усилия в угоду Лолс являются разумной мерой предосторожности. Хоть она и обитает в Бездне, Королева Пауков не отдаляется от своих подопечных. Она иногда испытывает своих самых преданных дроу, затягивая их души в Демоническую Паутину, чтобы они представали перед её судом. Последователи никогда не знают, когда их ждёт такая проверка, и испытывают ли их вообще. Тот, кто подвергнется её проверке и пройдёт её, будет глубоко уважаем и почитаем другими дроу. Даже тот, кто успешно согласил всем, что прошёл проверку, может заслужить уважение у своих сородичей, поскольку такая ложь – истинный путь доказательства своей верности Лолс. Однако, клевета и коварство не спасёт тех, кто провалил проверку потому, что доказательство такого исхода сразу же очевидна – дроу, чей дух провалил проверку в Провалах Демонической Паутины превращается в драка [drider].

Когда Лолс удовлетворена услужением, она вознаграждает своих преданных своей милостью. Если ей бросают вызов, она посещает Подземье в одном из своих обличий, и собственноручно наказывает злумышленника таким образом, чтобы обескуражить

Так называемое происхождение дроу – не просто историческое событие, но и результат конфликта между силами бодхиств в эпоху, что для смертных стала мифом. Мои наблюдения указывают на то, что это случалось в разных мирах и разных временных линиях Материального Плана. Я даже смог однажды увидеть мир, именуемый Кринном, в котором вскоре тоже случится подобное.

тех, кто посмеет не повиноваться ей. Скорее всего, наказание подобных бунтарей весьма жестокими методами явно раскрывает беспощадность Лолс. Это также может быть свидетельством урока, что был освоен ей, когда Кореллон отреагировал на её предательство – даже самую малую искру сопротивления крайне необходимо погасить до того, как она перерастёт в большое пламя.

Общество Крови и Яда

Главной организацией в культуре и обществе дроу является дом – расширенный клан, в который входят множество смежных семейств и небольшое количество низших родов, присягнувшие на верность дому. В состав дома также входит некоторое (возможно очень большое) количество прислужников и рабов прочих рас, заключивших договор служить дроу. Дом обычно специализируется в делах, услугах и промыслах, что обеспечивает им стабильный доход.

Дома постоянно соперничают друг с другом. Они ведут борьбу ради денег, авторитета и, больше всего, власти над другими – самый верный признак удовлетворённости Лолс.

В этой продолжающейся борьбе применимы все виды коварных деяний. Налёты на имущество прочих домов (фермерские пещеры, торговые караваны, охотничьи отряды) стали здесь обычным явлением. Слухи о вероломстве, говорах с наземными эльфами или кощунство против Лолс распространяются так часто, что никто не может быть уверен в них. Заказные убийства, как и клином, так и особой отравой дроу повсеместно встречаются на каждом углу. Телохранители и дегустаторы еды так же необходимы для обеспечения сохранности дроу высшего ранга, как воздух и вода. Междоусобица между домами также происходит периодически по мере того, как сородичи дроу всеми средствами добиваются высокого положения. Это происходит крайне редко, хоть и до сих пор неизвестно, сможет ли дроу убить своих собственных родителей или брата с сестрой, если это потребуется для обеспечения своего повышения.

ГОРОДА БЕЗ СОЛНЕЧНОГО СВЕТА

Может у дроу и не было выбора жить в Подземье, но они считают его своим домом, нежели тюрьмой. Так же, как и морские эльфы приспособились к своему водному царству, так и дроу уже давно привыкли к суровой жизни в Подземье. Они жили вдали от солнечного света так долго, что уже не переносят ослепительные лучи солнца, и поэтому они предпочитают выходить на поверхность только в ночное время суток.

Даже при том, что они живут под землёй, дроу – нечто гораздо большее, чем просто пещерные обитатели. Их города настолько величественны, как и любое сооружение, построенное наземными эльфами, а их оборонительные укрепления ещё более надёжны. Их наиболее важные районы расположены внутри колосальных, скрытых сталактитов и сталагмитов, а все входы надёжно защищены.

ДРАУКИ: НИЗШИЕ ИЗ НИЗШИХ

Среди прочих существ, помимо дроу, существует множество ложных сведений о драуках, но всем тёмным эльфам известно, что драук – это ошибка природы. Они либо ужасно справились с испытанием Лолс, либо разочаровали её иным образом.

Как только существо преобразуется в драука, его начинают стороняться все члены дома и изгоняют из общества ни с чем, кроме лишь скучной доли продовольствия и знанием того, что Подземье больше не защитит его. Дроу собираются толпой и кидаются камнями во всё ещё сбитого с толку существа, и выводят его в туннели за пределами городских окрестностей. Если ему не повезёт, то на него нападёт, выжидающий в тени, ползающий падальщик, или другой драук. Если же повезёт, то новоиспечённый драук найдёт себе безопасное место, чтобы спрятаться и залечить свои раны.

Так и начинается жизнь драука в изгнании. Очередное широко распространённое недопонимание о драуках заключается в том, что они служат дроу дозорными [ricketts], элитным отрядом, или даже отрядом самоубийц. Ничего подобного они не делают. Они являются презрёнными изгоями, живущими на окраине владений дроу. Хоть дроу и унижают драуков, они не убивают их, поскольку наказание драука – жить убожеством всю свою жизнь. Убийство драука разозлит Лолс, а убийца может быть наказан, став драуком.

Драуки, выживавшие на протяжении долгого времени, могут стать отличными охотниками и проводниками в Подземье. Ничто не сможет вновь открыть им путь к обществу дроу, но в некоторых случаях, драук сможет найти своё место в другой общине. Тот, кому нужно пройти через Подземье, не найдёт никого лучше, чем многовекового драука, которому доводилось встретить каждую опасность, что таится в этих туннелях.

ВЛАСТЬ МАТРИАРХОВ

Особи женского пола являются ключевыми лицами в обществе дроу. Во главе каждого дома находится самые хитрые аферистки и опытные стратеги – верховные жрицы Лолс и, скорее всего, беспощадные убийцы чьи руки пролили много крови. В отличии от множества других рас, представители женского пола у дроу, как правило, выше и более крепче мужчин.

Чтобы взобраться на высшие эшелоны власти, женщина сперва должна стать жрицей Лолс, а затем, заполучив титул высшей жрицы, она должна воспользоваться всеми своими возможными связями, либо самолично породить особых союзников. Путь к абсолютной власти в обществе дроу никогда не прост и всегда усеян смертью.

Мужчины дроу могут продвинуться по службе в качестве солдата, супруга, или и тем и другим. Внешняя красота и закалённость высоко ценятся у мужчин дроу, и те, кому особенно отдают предпочтения, могут заслужить защиту и дары от своих старших сестёр. Лишь несколько мужчин могут достичь высокого статуса в своём обществе, особенно те, кто прислуживает магам, но им никогда не затмить женщин в своих домах. Даже самый умный, решительный и коварный мужчина никогда не возвысится выше, чем до простого второсортного жителя в любом городе или доме дроу. Это положение никогда не изменится до тех пор, пока Лолс правит в качестве их королевы.

НОЧНЫЕ НАЛЁТЧИКИ

Если бы дроу держались подальше от всех в своих подземных городах и крепостях, мало бы кто обращал на них внимание. Тёмные эльфы могли бы совершать свои злые деяния, пока их пещеры не заполнят-



ся трупами и не наполняются кровью. Даже наземные эльфы довольствовались бы пренебрежением своей ненависти к своим сородичам и не трогали бы их, если им никогда не придётся приглядывать за дроу, или видеть результаты их деяний.

Однако общество дроу основывается на устрашении и порабощении, а самые желанные рабы проживают на поверхности: люди,矮人, и эльфы, которых дроу ненавидят больше всех. Для тёмных эльфов, совершение налётов на поверхности ради пленников и сокровищ – это не просто культурная или военная традиция, но ещё и экономическая выгода.

Некоторые налёты представляют из себя крупную операцию, в которой принимают участие сотни воинов, магов, жриц и гигантских пауков – достаточно огромная сила, способная уничтожить или разграбить целое поселение. Захватчики прочесали бы все закоулки города под покровом ночи, заковав в кандалы множество наиболее перспективных рабов, убивая всех, кто посмел сопротивляться, сжигая всё до основания, и устремиться к следующему городу.

Большинство налётов тёмных эльфов, впрочем, являются мелкими, скрытными миссиями, которые можно провернуть за ночь. Дроу заранее собирают информацию о своей цели, а затем нападают ночью во время новолуния или под покровом густых туч. Они могут убить любого, чтобы посеять страх, а иногда, проскользнув в деревню, могут вырубить свою цель с помощью яда, и похитить своих будущих пленников, даже не разбудив соседских собак. Иногда, при налётах применяются два тактических приёма: один отряд устраивает пожар или вызывает сигнал тревоги, привлекая на себя внимание защитников в одном месте тогда, как другой отряд нападает на свою настоящую цель в другом конце города.

Почти в каждом налёте, трофеи и прочая добыча – второстепенная задача, а захват пленных – основная. Часть жертв тёмных эльфов становятся их рабами, другие же, в итоге – кормом для гигантских пауков или любых других чудищ, которых дроу дрессировали, чтобы служить им, а тела некоторых бедолаг лежат на окровавленных алтарях и ждут своего жертвоприношения Лолс.

Дроу знают, насколько они уязвимы при свете дня, поэтому они и стараются совершать налёты так, чтобы выполнить свою миссию за одну ночь. Как правило, это значит, что их цель должна находиться на расстоянии не более чем несколько часов ходьбы – обычно это занимает от восьми до двенадцати миль – от городского входа до Подземья. В идеале, у них на карте должны быть отмечены несколько путей отхода; если один путь окажется заблокированным, то они смогут изменить маршрут и благополучно вернуться домой.

Как только налётчики заходят внутрь своих туннелей для отхода, они оказываются в безопасности. Противоборствующие силы редко гонятся за дроу под землёй, и тому есть причина – за пределами света расположены, не отмеченные на карте, вражеские земли, в которой вероятнее всего, всё, что движется там, будет крайне враждебна к ним. В особых случаях, например, если одним из пленников дроу окажется королевский наследник или отпрыск очень богатой семьи, то могут быть наняты искатели приключений для проведения спасательной операции. В иных случаях, это редкость для любого спасателя проследить по следам похитителей вглубь смертельной тьмы, и самим не стать её жертвами.



РАБЫ И СТАТУС

Дроу знамениты на весь мир, что наводят страх по нему своим пристрастием к захвату в рабство, но те, кто посещал их города, сообщают, что рабы не так широко распространены, как того предполагает репутация тёмных эльфов. В целом, только у могущественных домов содержатся значительное количество рабов, а рабов дома никогда не будет больше, чем население самих хозяев дома.

Рабы ценные для обозначения статусности, не менее, чем они ценные как работники. Когда они работают они также и показывают всем на улице и в помещении, то их дроу хозяин захватил и подчинил могущественных врагов. Таким образом, существа часто используются как носильщики, подставки под фляжки, подносы и скамеечки для ног.

Рабы, не имеющие статусного значения, используются для тяжёлых или опасных работ, вроде работы на фермах, перемещения грузов, или выдалбливания новых жилых помещений в гигантских сталактиках и сталагмитах. Когда они слишком ослабевают или падают духом, их используют как приманку на охоте, как корм для пауков, или в жертву Ллос (и затем ими кормят пауков).

Все рабы на сама дне социальной иерархии темных эльфов, самый низкоранговый дроу считается не многим лучше раба. Слабый дом, который не объединяется с защитником, будет предан и станет жертвой и угаснет. Если он поклоняется в верности более сильному дому, он избегнет гонений от других домов, но фактически станет кланом рабов. Только самые исключительные женщины из такого клана имеют шанс подняться со дна, но она скорее нанесёт вред своему дому, чем поможет семье, потому что её заберут в более престижный дом, делая её родной дом ещё слабее.

ТЁМНЫЕ СЕЛДАРИН

Лолс требует львиную долю поклонения от дроу, согласно её пожеланиям и командованием её жриц. Однако, Королева Пауков, не единственное божество, которому поклоняются дроу. Они почтят множество божественных сущностей, которых называют Темными Селдарин, насмехаясь над божествами поверхностных эльфов. Темные Селдарин – могущественные, бессмертные существа, оставшиеся в живых из первоначальной группы первобытных эльфов, которые восстали против Кореллона, чтобы остаться на стороне Лолс.

Боги Дроу (Тёмные Селдарин)

Божество	Мировоззрение	Сфера влияния	Домены	Священный символ
Эйлиstri	XД	Свобода, лунный свет, песня	Жизнь, Свет, Природа	Силуэт танцующей с клинком женщины дроу на фоне полной луны
Гонадор	XЗ	Илы, слизи, изгнанники	Война	Фиолетовое око в чёрном глазном яблоке
Кептоло	XЗ	Красота, жажда наслаждений, плодородие	Природа, Обман	Гриб
Киарансали	XЗ	Некромантия	Магия *, Смерть	Рука дроу со множеством надетых серебряных колец
Малык	XЗ	Хаос, мятеж, дикая магия	Буря, Обман	Пламя в слезе или пёстрая воронка
Лолс	XЗ	Главная богиня дроу, пауки	Обман, Война	Паук
Селвертам	XЗ	Воины, бойня	Война	Паук поверх перекрещённых булавы и меча
Ваэрон	XЗ	Высокомерие, воры	Обман, Война	Чёрная маска с двумя синеватыми стеклянными глазами.
Зинзерена	XН	Убийство, иллюзия, ложь	Обман	Короткий меч, накрытый тканью

* Встречается в Путеводителе Приключенца По Побережью Меча

ТРАНС ДРОУ: ПОГРУЖЕНИЕ В ПУСТОТУ

Дроу входят в транс, как и любые другие эльфы, но у них нет воспоминаний о первородной душе или прошлых жизнях. Они чаще всего абсолютно ничего не помнят и просто недолго пребывают в темноте и тишине, которые дают передышку от опасностей их повседневной жизни. Когда дроу спят или находятся в трансе, они ищут знамения от Лолс или других Темных Селдарин. Дроу, не испытавшие транса так, как это удалось другим эльфам, убеждают себя том, что их души не смогут возродиться вновь. Лишил ли Кореллон души тёмных эльфов от Арвандора навсегда и изменил ли он их принципы? Или смогла ли Лолс каким-то образом сплести новые души для своих последователей так, как Морадин смог сковать новые души для своего народа? Только самим богам известно наверняка.

В таблице «Боги Дроу» перечислены члены пантеона Тёмных Селдарин. Для каждого божества в таблице приведены: мировоззрение, сферы влияния (основные сферы интересов и обязанностей бога), домены для жрецов, которые служат выбранному богу, и священный символ бога. Несколько божеств из таблицы описаны в этом разделе ниже.

ЛОЛС

В отличие от Кореллона, который очень мало просит своих последователей, Лолс – требовательная владычица. Больше всего чего она требует от своих последователей – это сокровища и кровопролитие. По мрачным храмам Лолс раз за разом эхом раздавались крики принесённых жертв, чью плоть вырезали ножом жрицы Лолс. Её алтари заполнены черепами, загрызенные гигантскими пауками, которые обитают в окутанных паутиной сталактиках над головой

Взамен на принесённых жертв и хорошее услужение Лолс, она дарует свою благосклонность вроде успешного наземного налёта ради захвата новых рабов, поражение старшей матери враждующего дома необъяснимой болезнью или рождения наследницы дома под благоприятными знамениями.

ГОНАДОР

Это существо широко известно, как “Тот, Кто Скрыт”, поскольку произношение его истинного имени привлечёт его внимание. Его настоящая форма, если, конечно же, и существует, никому неизвестна; чаще всего его представляют в виде существа в железистой форме с множеством щупалец или с пурпурным



глазом в чёрной, а не в белой оболочке. Сжиженная природа Гонадора характеризует свою непредсказуемость, и поэтому не стоит так рискованно привлекать его внимание. Оно периодически вознаграждает своих последователей, наделяя их сверхъестественными способностями или богатством, однако и в равной степени, оно может наложить проклятие на своих преданных, наделив их страшными мучениями или недугами. Подземный охотник, прошептавший имя Гонадора, может наткнуться на давно забытый клад, тогда как преданную жрицу, предложившую долгие молитвы и ценные пожертвования, ждёт участь быть поглощённой студенистым кубом. Непредсказуемое поведение этого нечто может вызвать интерес у дроу, которому не хватает статуса и отчаянно желающего заполучить его. Небольшое жертвоприношение или молитва “Тому, Кто Скрыт” может просто остаться незамеченным Гонадором, либо оно может наказать этого молельщика, но есть и шанс того, что тот получит ценную награду.

Поклонение “Тому, Кто Скрыт” широко распространено в Подземье. Не только дроу почитают эту сущность. Даже существа, которые считаются неразумными, вроде илов и желе, иногда ведут себя так, словно почитают “Того, Кто Скрыт”.

Те, кто почитают Лолс, часто враждуют с культистами Гонадора, вынуждая тех скрываться или входить в открытый конфликт. Некоторые жрицы и исследователи верят, что эта неприязнь существует из-за предательства Гонадора Лолс сразу же после того, как та предала Кореллона. По легенде, Гонадор попытался втереться в доверие Кореллону и вернуть себе свою аморфную сущность, отвернувшись от Лолс. Гонадор, из-за своего двойного предательства, был наказан двумя богами и был изгнан в мир в виде массы без кожи и костей. В других историях Гонадор изображён древним и неописуемым божеством, одним из так называемых Великих Древних. Оба утверждения возможно имеют право на существование, поскольку всей правды о временах рождения богов наверняка никто никогда не узнает.

КЕПТОЛО

КЕПТОЛО УКАЖЕТ ПУТЬ. УТОЛИ СУЕТУ ГОСПОЖИ своей, и все её сокровища станут твоими. Будь осторожен с тем, на кого нападёшь, и держись вблизи спутников своих, используй их, чтобы обвинить в своих деяниях. Сплетни могут быть смертельны подобно яду на клинке убийцы. Примени остроту слов своих дабы отнять жизнь врагов, что принадлежала им когда-то.

— Наставления Теззерина,

Главного супруга дома Баэриндена, своему сыну.

Идеал для всех мужчин дроу — Кептоло — статный, элегантный, остроумный, жизнерадостный, несlyxанный льстец и желанный любовник. Кроме того, является опасным коварным убийцей и заговорщиком. Ради таких же признаков, ему поклоняются множество одержимых мужчин, надеющихся следовать его примеру. Одним удаётся превзойти его и достичь необычных высот недоступных для многих мужчин, но многие другие поддаются чревоугодию, распутству и заболеваниям, либо ломаются изнутри, либо погибают от рук своего соперника — который тоже является истинным последователем Кептоло.

Во многих мифах, Кептоло пребывает в Провалах Демонической Паутины вместе с Лолс, кому он служит больше супругом, чем любовником, но в равной степени значительно меньше этого. Кептоло — заклятый враг Зинзерены, которая обманывает и использует его в своих целях во многих рассказах о Тёмных Селдарин.

Попав в плен дроу, вас ждёт неминуемая смерть либо после принесения вас в жертву, либо после сосуществования рядом или игрушкой для забавы.

КИАРАНСАЛИ

Богиня дроу возмездия и нежити, более известная как “Мстительница с того света” [Revenancer], преподносится в одних легендах жестокой женщиной, облачённой в серебряном и полупрозрачном хиджабе, а в других — баньши. В обоих случаях, на её руках блестят множество серебряных колец, и поэтому этот образ распознается как её священный символ.

Дроу считают Киарансали покровительницей возмездия поскольку, по слухам, она умерла и вернулась с того света вместе с собранной ею армией мёртвых, чтобы отомстить за свою смерть. У различных обществ её почитателей различные суждения о том, кто и почему её убил, но обычно убийцу изображают в виде существа, которого дроу яростно ненавидят. Последователи Киарансали не сильно хотят вникать в подробности, поскольку все рассказы могут быть правдой: есть мнение, что Мстительница с того света может снова и снова возвращаться с того света

Возмездие — черта Киарансали, которая относится к большинству дроу, поскольку она становится необходимой в каждой многообещающей жизни дроу — обычно, и не раз. Ситуация с нежитью мало кого из дроу волнует, но те, кто увлекается некроманией, обращаются к Киарансали за наставлением и защитой от нежити. Некоторые из её пылких последователей выискивают секреты становления нежитью. Киарансали благосклонно дарует им эту возможность, вернув их к жизни в виде мёртвых, но в отличии от подобных ей богов, Киарансали не превращает их в высших представителей нежити, а всего лишь низших, вроде баньши, ревенанта или умертвия.

Дроу убеждены, что Киарансали снова и снова возвращаясь с того света в качестве бога обезумела, но её последователей не пугает этот факт. Вопреки своему безумию, её действия коварны и изощрённы — черты, к которым дроу уделяют больше внимания, чем своему здравомыслию. Не давайте дроу пощады, ибо к вам они не милостивы.

МАЛЫК

Малык олицетворяет неповиновение и беспорядок. Дроу известно о его влиянии со стороны диких магов среди тёмных эльфов. Такая личность, обладающая чародейской силой, словно полученной случайным образом, нередко считается угрозой для установленного порядка. Многие Дроу, особенно мужчины и даже женщины низкого статуса, пытаются привлечь внимание Малыка, втайне принося ему жертвоприношения. Тем временем старшие матери домов и другие сторонники Лолс пытаются устранить влияние Малыка из общества дроу в то время, как некоторые из них поклоняются ему в надежде получить силу.

Малык олицетворяет неповиновение, поскольку, когда раскрывается истинная сущность дикого мага, то у него нет другого выбора кроме того, как в открытую нападать на других и сеять беспорядок. Большинство дроу соперничают друг с другом ради того, чтобы заполучить благосклонность Лолс, привзвав к ответственности таких богохульников. Чтобы выжить, дикому магу нужно победить нападающих либо ускользнуть от них, и заключить союз с теми, кого можно подкупить или пригрозить, чтобы обеспечить себе безопасность.





Большинство найденных диких магов приговаривают к смерти, а некоторые становятся изгоями и весьма редко восстанавливаются в статусе преклонившихся перед Лолс...или по крайней мере притворяясь делать это.

СЕЛЬВЕТАРМ

Дроу считают Сельветарма Чемпионом Лолс и покровителем воинов дроу. Его представляют, как восьмирукого дроу, являющегося воплощением боевого мастерства. Однако Лолс редко отпускает своего чемпиона, выполняяющего её приказы, окутав его не-пробиваемой паутиной, которую она убирает только тогда, когда ей заблагорассудится.

Тёмные эльфы полагают, что Сельветарм уже многие века бродил в одиночестве, отказавшись от Лолс и Кореллона, поскольку не сильно желал быть злым, но и не сильно хотел быть на стороне добра. В итоге, по пути он пересёкся с Эйлистри, и начал ценить саму богиню Тёмной Девы, её учения и деяния. Помогая Сельветарму искупить свои грехи, Эйлистри надеялась, что сможет положить конец разногласиям между дроу и Селдарин. К сожалению, эта надежда погасла из-за коварного замысла Лолс.

Паучья королева уже издавна держит злобу на Занассу, меньшего лорда демонов, который борется с ней за божественную власть над пауками. Она возненавидела тот факт, что среди всех Тёмных Селдарин, именно Эйлистри подружилась с Сельветармом. У неё появилась прекрасная возможность, когда у паучьего демона иссякло достаточно сил во время конфликта в Материальном Плане. Лолс убедила Сельветарма уничтожить истощённого Занассу и поглотить растущую божественную силу паучьего демона. Она смогла убедить Сельветарма, намекнув тому, что, победив демона, он возвысится в глазах Эйлистри, которой он так сильно восхищался. Однако, когда Сельветарм одолел в бою паучьего демона, то вся злая и хаотичная

сущность божественной силы, которую он поглотил, подавила велиководие Сельветарма и ослабило его настолько, что Паучья Королева смогла прочно связать его волю со своей.

В ярости от двуличности Лолс, Сельветарм стал машиной, что несёт разрушение, восьмиконечным мастером кровопролития. Если ему позволяют действовать самолично, то он смог бы в неистовой ярости проделать себе путь через целый город тёмных эльфов. Поэтому удержание его взаперти в своей паутине – одно из милосердных проявлений Лолс.

Из-за своего статуса в качестве пленного, Сельветарм обращает мало внимания со стороны дроу высоких рангов. Только те воины низшей касты, что сами являются рабами и верными слугами, или те, у кого нет шанса повыситься в ранге, могут, без малейшего стыда, просить Сельветарма о превосходстве в бою. Сельветарм отвергает любых дроу высокого ранга и желающих получить более высокий ранг, которые хотят открыто выразить своё почтение ему, даже если этот дроу будет наедине молить о его помощи.

ВАЭРОН

Ваэрон символизирует превосходство тёмных эльфов над прочими расами и главенство отдельного дроу над остальными дроу. Он – бог высокомерия, и тем самым он одобряет проявление алчности, правоверности и прочие подобные им, гадкие деяния. Те, кто берёт что он хочет от кого он хочет либо втихую, либо запугиванием, поклоняются Ваэрону. Он является покровителем воров и чаще всего объектом молитв перед налётами дроу.

Среди всех мужских богов Тёмных Селдарин, он общепризнан ровно так же, как и Кептоло. Однако, Ваэрон олицетворяет другие аспекты мужественности дроу: силу, бесшумность, покорность, быстроту и смертоносность. Его считают возлюбленным сыном Лолс, в отличии от Кептоло в роли её прекрасного супруга.

ДЫРЫ В ПАУТИНЕ ЛОЛС

Несмотря на спекуляции своих жриц, Лолс далеко не всеведущая. Есть и те дроу, что живут без её деспотизма. Местные отступники, оспаривающие превосходство Лолс, чаще всего, ищут себе другого покровителя среди прочих Тёмных Селдарин. К тому же, сменив одного покровителя на другого и выпутавшись из паутины Лолс, они чувствуют себя свободными дроу.

Акрополь Танатоса [The Acropolis of Thanatos], возведённый в руинах города дроу, уничтоженного мором из Подземья Фаэрнун, был домом для нескольких сотен дроу, и которым правили жрецы-некроманты Киарансали. Возведённый город смог просуществовать несколько десятилетий, до совместного нападения последователей Лолс и Эйлистри.

Из-за своего высокого статуса среди Тёмных Селдарин (у мужчин) и высокомерия, некоторые его последователи смотрят на него, как на приверженца равенства между мужчинами и женщинами дроу. Такая чушь, если её выражают открыто, подлежит жестокому подавлению жрицами Лолс. Таким образом большинство мужских дроу почтают Ваэрона просто пытаясь сделать себе более достойную жизнь, и эта деятельность приветствуется среди них. Тем не менее, приверженцы Ваэрона не появляются без маски в общественных местах. Такой подход приветствуется, поскольку сам Ваэрон никогда не изображался без маски, и частично потому что анонимность – разумная мера предосторожности, когда кто-то бросает вызов социальной структуре дроу.

Чтобы предотвратить любой брошенный матриархату вызов, чему Ваэрон может вдохновить своим последователям, некоторые общинны дроу проповедуют, что он носит маску, чтобы скрыть ужасные шрамы, которые нанесла ему Лолс наказав его. Его молчание – тоже часть наказания, а лишился он языка за неповинование Лолс. Последователи Ваэрона, верящие в эту догму, иногда с помощью обряда наносят себе лицевые шрамы и вырезают языки в знак своей преданности, а затем служат безмолвными и скрытыми в маске телохранителями старших сестёр своего дома.

ЗИНЗЕРЕНА

Зинзерена – покровительница убийства, обмана и лжи. Она олицетворяет собой безжалостность, скрытность, заблуждение и выживание любой ценой. Малык в какой-то мере является её противоположностью, а во многих толкований из старых рассказов, оба божества были либо близкими родственниками, либо любовниками. Однако, Зинзерена более приемлема женским дроу, чем Малык, и закрывает глаза на постижение магических тайн.

Вероисповедание Зинзерене передалось в форме народных историй, поскольку дроу высокого статуса не особо верили в неё. В этих историях её обычно описывают скрытной личностью, ожидающей нужного момента для атаки, когда её жертва ослабнет или отвлечёт своё внимание. Уважающие или почитающие Зинзерену дроу, практически всегда состоят в скромном социальном положении, если не хуже. Даже среди многочисленных рабов из самых престижных светских поместий, в которых господствуют верховные жрицы, найдётся с десяток дроу, уважающие Зинзерену. Только самые своевольные из светских дроу посмеют когда-либо поклониться ей, хоть некоторым и это удавалось. Если дроу удастся отыскать таких предателей, их сразу изгоняют из своего дома. Как это ни странно, но эти изгнанные аристо-

краты, благодаря своим знаниям и опыту в политических дебатах, в конечном счёте, часто становятся лидерами культа Зинзерены. Среди её последователей можно встретить обычных воришек, разнорабочих, проводников, медиков, поэтов и представителей прочих специализаций. Бунтарский дух и стремление к переменам – единственное, что объединяет их.

В одних рассказах Зинзерена была дочерью Лолс, которая изгнала её, отчего та затаилась в своих иллюзиях, чтобы спрятаться от своей матери. В других рассказах, она была смертным эльфом, которая благодаря своей чарующей лжи смогла проложить себе путь в общество богов. Несмотря на эти истории, Зинзерена владеет сильной магией обмана, благодаря которой она может одержать вверх над своими противниками, что сильнее неё. В её рассказах довольно часто упоминалось то, как она обманывала других и одерживала над ними победу с помощью их слабостей. Единственная из Тёмных Селдарин, кто способна совладать с уловками Зинзерены – это Лолс, хоть даже и сама Королева Пауков иногда попадалась на её уловки, когда та сваливала свою вину на других существ.

Немногие женщины дроу посвящают свою жизнь изучению магии, поскольку такая низко статусная деятельность более подходит мужчинам. Большинство женщин, всерьёз занимающихся этим, изучают магию втайне от всех. Ходят слухи, что старшая мать дроу, занимающаяся тёмной магией, может навредить своему положению в обществе. Впрочем, нет никаких сомнений, что знания о тайной магии могут быть великим даром для целеустремлённой женщины. Последователи Зинзерены поощряют такое стремление и предлагают опеку и инструменты взамен на вступление претендента в тайный культа Зинзерены.

ЭЙЛИСТРИ

Многим дроу мало что известно об Эйлистри. Верховные матери самых влиятельных домов хранят свитки, в которых описана хроника её бытия. Они хранят их для того, чтобы помнить о своём враге: богине дроу, что хочет откинуть всех последователей Лолс на поверхность.

Верховные матери предупреждают дроу, что выходят на поверхность с целью налёта, отступать, если увидят луну..., казалось бы, практический совет. Однако не менее важная причина заключается в том, что Эйлистри известна своими уловками под лунным светом, и поэтому при луне тёмные эльфы более восприимчивы к её приманкам. Старшие матери также наставляют наётчиков отступать под землю, если кто-либо из них услышит музыку, что покажется им привлекательной, вроде колыбельной или припева с воодушевляющей песни, что прозвучит у них в голове, поскольку Эйлистри призывает дроу освободиться от сети паутин Лолс с помощью приятных мелодий не потустороннего происхождения.

Эйлистри – богиня лунного света, песни, танцев и, более того, отторжением злых путей Лолс. Дроу, которые чувствуют себя чужаками в своём обществе, которым не нравятся свои злые деяния, и которые выходят на поверхность любоваться звёздами – такие дроу вполне могут обрадоваться, услышав зов Эйлистри. Если они отвечают на зов, выйдя на поверхность и оставаясь там, то Эйлистри не гарантирует никакой безопасности и никаких обещаний о принятии их в этом мире. Однако она раскрывает душу своих последователей к чудесам ночной природы, а её песни и знамения показывают дроу как можно устоять перед чужеродной средой.



На Кринне Лолс неизвестна также, как и Коремон, хотя в этом мире существуют эльфы называемые «тёмными». Эти эльфы, о которых считаю, что они предали свой народ, но на самом деле, они не имеют никаких физических признаков дроу. Мне интересно, а с такой изменчивой расой, как эльфы, постоянно ли их состояние.

В свитках, что так пристально охраняются верховными матерями, подтверждено, что Эйлиstri отвернулась от Лос, но посчитала, что не достойна быть среди Селдарин. Её положение среди других богов дроу остаётся неопределенным, как и судьба тех душ, что поклонялись ей. Дроу, которых полюбила Эйлиstri, иногда пропадают после своей смерти, их тела растворяются бледным светом, а дух исчезает без следа.

ВАЛКУР

Дроу мира Эбберон поклоняются богу-скорпиону по имени Валкур, который в их мире является подобием Лолс. Валкур часто изображается и представляетя последователями гигантским скорпионом либо помесью существа, у которого голова, руки и верхняя половина торса сильного дроу мужского пола, а нижняя половина торса – скорпиона. Темные эльфы Эбберона почитают скорпионов, считая пауков и прочих арахнидов низшими слугами Валкура. Многие дроу считают, что Валкур и Насмешник (группа злых божеств, известная как Тёмная Шестёрка) – одна и та же личность. Дроу из материка Ксен'дрик с помощью обряда наносят на свои тела татуировки используя скорпионий яд, оставляя на своей коже белые шрамы.

Дроу других миров мало что известно о Валкуре. Тем, кому знакомо его имя, считают его самым слабым из Темных Селдарин, подчинённым Лолс, которого не уважают другие божества. Большинство видений Валкура могут быть точными поскольку Лолс по всей видимости имеет мало влияния на Хайбере, однако дроу имеют много общего с поклоняющимися Лолс тёмными эльфами других царств по всей мультивселенной.

Связь с Демонической Паутиной.

Личное царство Лолс – слой Бездны более известный как Провалы Демонической Паутины. Будучи напуганным связью со своим божеством из Бездны, дроу наслаждаются этим... иногда буквально.

Дроу уважают силу демонов, но не боятся их, в отличии от прочих смертных существ. Дроу, призывающий демона из Бездны в Подземье, хочет чего-то от него, как правило найти способ улучшить свой статус или получить способы влияния на врагов. Демон, ответивший на зов требует что-то взамен, например, возможность сотворить кровопролитие, получить благосклонность Лолс, или совершить нечто более коварное. Пока обе стороны получают желаемое, такие соглашения проходят без дальнейших происшествий.

Время от времени призыв демона идёт не по плану. Скорее всего, дроу попытались захватить демона в рабство, но приняли ненадлежащие меры предосторожности или демон оказался хитрее чем обычно, или на зов ответил демон, что оказался намного сильнее самого призывающего. Вызов демона и неспособность совладать с ним – тяжкое преступление во многих общинах дроу, поскольку бесконтрольный демон часто насыщает бедствие не только на самого дроу, что призвал его, но и на весь дом призывающего.

Демон – это высшая форма раба, которого может иметь дом дроу. Нет лучшего проявления могущественности дома, чем демона, скованного в кандалы, служащего своему хозяину, и нескольких более эффективных способов посеять страх в сердцах противников. Демоны временами также востребованы в виде гостей дома. Из-за большого количества жертв, посвящение новорождённой дочери Лолс, или даже проведение роскошного банкета приобретает большую значимость и придаёт особый статус при присутствии одного или нескольких демонов. Кроме того, любое «мирное» скопление дроу и демонов может перерасти в буйство гедонизма, более грубым и уничижительным занятием нежели оргии, которые проводятся дроу самостоятельно. Истории о таких встречах распространялись по всему поверхностному миру, но слушатели опровергают их, считая преувеличением, хоть они и реальны. Драгоценности, открытия и глабрезу, служат достаточным доказательством того, что, когда демоны и дроу совокупляются друг с другом, результат может быть весьма ужасным.

ЙОКЛОЛЫ

Изменяющие форму демоны известные как йоклолы, являются личными слугами Лолс. В Провалах Демонической Паутины их количеству словно нет конца, и неизвестно их происхождение. Созданы ли они из попавших в сети Лолс душ? Или из самой Лолс? Неважно откуда они, йоклолы подчиняются только Лолс. Никто из прочих демонов и лордов демонов не может приказывать им.

Поскольку йоклолы могут принимать форму дроу женского пола или гигантского паука и беспрекословно слушаются Лолс, и поэтому все дроу предполагают, что некоторое число собственных союзников и соседей фактически являются замаскированными йоклолами, что следят за всем и докладывают самой Лолс. Чем выше статус дроу, тем тревожнее становится эта перспектива. В конце концов, Лолс не заботит судьба тех, кто и так находится на дне общества, а ведёт пристальную слежку за теми, кто ведёт её народ и направляет своих последователей, и следит за ними, чтобы они оставались ей верными, беспрекословными и боялись её.

ДРОУ РЕНЕГАТЫ

Общество дроу, как ни странно, весьма открытое и крайне суровое. У каждого дроу есть шанс, хотя бы в теории, продвинуться вверх по социальной структуре, и поэтому смена статуса в их иерархии происходит регулярно. Однако, само собой те, в чьих руках власть, стараются пресечь любого, кого они посчитают угрозой для себя, и поэтому за любое неповиновение карают смертью.

На практике же, дроу самого низкого положения тратят свою жизнь, прислуживая во благо чужого дома, а могущественные дроу более высокого статуса тратят большую часть своего времени в попытках избежать смерти или обвинения в кощунстве и одновременно с этим, пытаются сохранить свою власть и авторитет, который они отвоевали у других домов.

У тёмных эльфов, бросивших вызов другому ради повышения собственного статуса, но потерпевших неудачу или не соблюдающих правила иерархии иным способом, имеется всего три выбора: либо умереть в муках на алтаре, либо оказаться практически порабощённым или вовсе убежать, чтобы спасти свою жизнь. Тем, кто решил выбрать третий вариант, несмотря на все трудности, удалось сбежать в Подземье.

Выжить дроу в одиночку под землёй почти невозможно. Основные тропы Подземья охраняются сторожевыми постами дроу, а у обходных путей обитают верёвочники, свежеватели разума, дуэргары и прочие убийцы. Хуже того, бывший дом ренегата предлагает щедрое вознаграждение дроу убийцам за погоню за ним. Из тех, кто находится в бегах, лишь малой части удаётся добраться до поверхности. Хоть это достижение и не гарантирует сохранности, поскольку на одинокого дроу на поверхности могут немедленно напасть местные обитатели.

Те, кому удаётся пересилить боль и выжить в мире, полном солнечного света, выбирают либо жизнь отшельника, либо находят общину, в котором их приняли и дали кров, например, в гильдии убийц или группе искателей приключений. Однако даже в таких случаях эти предательские дроу до конца своих дней действуют осторожно, надеясь заметить чёрные капюшоны и яркие клинки охотящихся дроу убийц, пока не стало слишком поздно.

КОРОЛЕВА ВОРОНОВ И ШАДАР-КАИ

КОРОЛЕВА ВОРОНОВ ПОЙМАНА В ЛОВУШКУ СВОЕЙ одержимости прошлым. Она сидит в собственной крепости, всматриваясь среди всех воспоминаний мира лишь на те, что удовлетворяют её, словно на драгоценные камни. Многие великие волшебники пытались понять её мотивы, но, подобно ворону, она всегда остаётся загадочной, храня свои секреты вне их досягаемости.

— Высокая Леди Алустириэль Сильверхэнд

Королева Воронов – личность довольно мистическая. Опытные волшебники говорят о ней шёпотом, и с немалым страхом, но даже они не могут сказать, какой властью она обладает в своём царстве... слишком непостижимая эта власть для разума простых смертных. Имеются много слухов, касающихся её нынешнего облика... многие из них, исходят из уст сумасшедших, что описывают множество устрашающих образов, к примеру: образ ужасной тени, что цепляется за их самые сокровенные мысли, или образ бледной и величественной эльфийки, которая исчезает, оставляя за собой дюжину воронов, или существо с неуклюже движущимися корнями и ветками, что выглядят пугающе, или образ неизвестной сущности, чья вопль вселяла страх в тех, кто услышал её.

Несмотря на все попытки раскрыть тайну её личности, Королева Воронов до сих пор осталась очередной неразгаданной загадкой. Она правит со своего Трона Воронов из Крепости Воспоминаний – лабиринтоподобного замка, расположенного глубоко внутри мрачного Царства Теней. Оттуда она посыпает своих воронов, чтобы найти души, вызывающие интерес для неё, которые она может вырвать из разных планов существования. Как только они попадают в Царство Теней, она наблюдает за тем, как эти души пытаются разгадать тайну своего бытия – и в конце концов сходят с ума в процессе.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ КОРОЛЕВЫ ВОРОНОВ

Для тех, кто стремится разгадать тайну Королевы Воронов, история её происхождения восходит к древней истории эльфов. Говорят, что она когда-то была королевой эльфов, чьи люди любили её больше, чем самих богов. Её истинное имя было потеряно во времени.

Но, исходя из отрывков из её истории, она была той, что пыталась использовать дух и магию своего народа для возвышания самой себя до божественного статуса, спасая таким образом расколотый пантеон эльфов, пока Кореллон и Лолс враждовали друг с другом.

Я слышал рассказы о дроу, которые отка-
зались от земных путей собственную рода.
Я совершенно не верю этим историям,
хотя даже сам Эльминстер кланяется, что
в них есть правда. Никогда не доверяйте
дроу или словам этого архимага.

гом. Впоследствии, по легендам, она пыталась привлечь Кореллона и Лолс прекратить вражду. Но сведения из этих отрезков, к сожалению, неполны, и до сих пор не понятны истинные намерения королевы.

ПАДЕНИЕ В ТЕНЬ

Так как могущество королевы возросло, многие эльфы вдохновились ею и открыто предложили ей свои души и магические способности, чтобы помочь ей достичнуть своих целей. Эта группа преданных последователей назвала себя шадар-каями, и они собрали вокруг королевы других единомышленников в надежде, что как только она достигнет божественности, она объединит всех эльфов. План королевы состоял в том, чтобы использовать души шадар-каев для того, чтобы проложить путь через Страну Фей в Арвандор, усиливая, при этом, своё влияние.

С увеличением числа шадар-каев, объединившиеся злые волшебники из числа её последователей увидели возможность выкачать энергию шадар-каев для своих целей, проведя свой собственный ритуал, который даст им магические силы, могущественнее чем у самых великих эльфийских волшебников из легенд. Но приблизившись ко входу в Арвандор, королева поняла, что сделали эти волшебники и выпустила свой гнев на них, когда ритуал шёл полным ходом. Поскольку она к тому моменту уже была ажебожественной сущностью, её сверхъестественный гнев искал ритуал в явление, которое получило собственную ужасную силу.

К тому моменту, когда королева осознала свою ошибку и почувствовала, что искривлённая магическая энергия охватила её, она была уже бессильна остановить это. В панике она обратилась к душам шадар-каев в надежде получить больше силы и спасти себя, но тяжесть заклинания стала непреодолимой. Гравитация втянула королеву и всех, кто находился под её влиянием, в Царство Теней, где она мгновенно погибла. А из её разорённого тела и разумом родилась Королева Воронов.

СОЗДАНИЕ НАГПАСОВ

Когда их ритуал потерпел неудачу с катастрофическими результатами, волшебники в консорциуме были втянуты в Царство Теней вместе с королевой и шадар-каями, но их невзгоды на этом не закончились. Их бывшая королева возникла в центре лабиринта из пепла и вместе с криком извергла из уст клубы чёрного дыма, что пронизывали плоть и разум волшебников, очерняя их кости и раздирая их души. Их крики боли слились с её собственным, а когда её крик исчез, волшебники были видоизменены и искашены в уродливых существ подобно стервятникам, известных как нагпасы. Теперь они блуждают по планам как презренные чудовища, навеки помеченные проклятием Королевы Воронов и изгнанные ею.

ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

После того, как нагпасы были созданы, а затем изгнаны Королевой Воронов, шадар-каи наблюдали как она впадала всё глубже и глубже в божественное безумие. Её боль и смятение от предательства её волшебников, уничтожения собственного королевства,





а также неудача в достижении божественности – всё это крайне обескуражило её. В то же самое время, энергия искажённого ритуала всё ещё изменяла её, разделяя её облик из физического тела в сущность, состоящую из символов, изображений и ощущений. Чтобы позволить себе полностью раствориться в небытие, королева использовала последние остатки своей собственной силы, чтобы вытянуть из Царства Теней мёртвые воспоминания о себе, создав завесу личностей, что удерживали её. Веками эти тёмные воспоминания накаплялись и сливались друг с другом, создавая образ нынешней сущности, чьё имя теперь Королева Воронов.

Крепость Воспоминаний

С момента достижения божественности, Королева Воронов начала заполнять своё королевство тенями и воспоминаниями, одержимо собирая эссенцию из остатков мёртвых богов и смертных, что были раскиданы по всему Царству Теней. Из этих метафизических осколков она сформировала свой новый дом, искривлённый замок, который шадар-каи называют Крепостью Воспоминаний. Эта крепость – весьма мрачное место, заполненное непрекращающимся эхом прошлого. Стai воронов, что служат её глазами и ушами, затмевают небеса вокруг крепости, залетая внутрь неё, и передают ей зашифрованные сообщения и знамения из всей мультивселенной.

Причудливый Зверинец. В Крепости Воспоминаний имеется множество безделушек и предметов, которые Королева Воронов считает неотразимыми, а также обрывки человеческих воспоминаний о прошлом, содержащие в себе глубокие чувства боли, горя, тоски, вины или раскаяния. Эти предметы шадар-каи преподносят ей в качестве даров. Эти безделушки могут включать в себя мебель, часы, зеркала, драгоценности и игрушки. Также в крепости обитают призрачные видения людей, мест и домашних животных. Любая из этих вещей может незамедлительно дать информацию о ней, а каждый объект или явление может в переносном смысле стать изложением какой-либо истории (большой или маленькой), что насыщена острыми эмоциями.

Столкновение с Королевой Воронов

У смертных, что вступают во владения Королевы Воронов, почти сразу же возникают проблески собственного внутреннего мира. Из-за своей одержимости эмоциями, Королева Воронов проникает в сознание своих посетителей, демонстрируя странные видения из их глубокого разума. Некоторые из этих посетителей являются невольными духами покойных людей, что были затянуты сюда в лапы Королевы Воронов, а другие – астральные путешественники, пойманные и застрявшие в ловушке посреди Царства Теней благодаря её магии, но есть и те, кто пришёл по собственной воле в поисках знаний или свободы от тёмного прошлого.

Большинство из этих смелых индивидов являются искателями приключений, которые знают об ужасающей силе Королевы Ворона, но всё равно прибывают в Царство Теней, чтобы пройти её испытания, тем самым находя свою собственную цель в жизни. Существует множество причин, почему они решили оказаться в таком ужасном месте, среди них:

Задание в Крепости Воспоминаний

Поскольку у Королевы Воронов есть богоподобная сила, она может бросить группу искателей приключений внутрь демиплана, что был создан из подсознания одного из персонажей. При входе в Крепость Воспоминаний, либо при столкновении с Королевой Воронов, персонаж может почувствовать, что оказался в странном сказочном мире, представленный в его разуме, заполненный образами, иносказаниями и аллегориями – всё из перечисленного бросает вызов уязвимым местам, страхам и желаниям данного персонажа. Многому можно научится во время странствия в крепости и прохождении испытания Королевы Воронов, но и многое также может быть потеряно. Многие искатели приключений никогда не возвращаются из крепости и навсегда остаются в ловушке внутри мира, что был создан из собственного жизненного опыта.

- Освобождение самого себя от тёмного и ужасного прошлого. Ходят слухи, что Королева Воронов может помочь вам в преодолении собственных страхов;
- Раскрытие тайны мертвеца. Искателям приключений скорее всего понадобится пойти в Царство Теней с целью найти душу, которая потребовалась Королеве Воронов, надеясь раскрыть его воспоминания.
- Поиск ответов, которые известны только Королеве Воронов. Царство Королевы Воронов содержит бесконечное множество воспоминаний со всей мультивселенной. Может у отчаявшихся искателей приключений останется единственной надеждой найти королеву в её царстве, либо же найдут её с помощью цепочки найденных улик.

Порядок или Безумие? Некоторые волшебники и другие учёные предполагают, что Королева Воронов просто безумна, а в её намерениях нет никакой логики, кроме как нервирующих поступков, не имеющих никаких оснований подобно любопытному ребёнку, наступающему ногой на муравья. Другие же считают, что Королева Воронов нуждается во всплеске эмоций, чтобы сохранять воедино свою вечно загнивающую личность. Но лишь несколько из этих мыслителей предположили, что замысел Королева Воронов имеет огромное значение, а она сама служит неким фильтром, что очищает души, которые хватаются за страх и боль, вынуждая их решать своим незаконченными дела, впоследствии освободив их от собственных смертных деяний и возвыситься для исследования верхний планов существования.

Авторитет Королевы Воронов

Стремление Королевы Воронов препятствовать божественным делам воспринялось Кореллоном и Лолс как измена. В результате чего, материальная реальность её царства была перемещена в Царство Теней, а память о её существовании была стёрта из памяти эльфов. Изначально, никто из смертных не знал о ней, но веками спустя, те, кто путешествовал по Царству Теней и те, кто столкнулся с шадар-каями в мире, либо сами видели, либо слышали рассказы о тёмной крепости, о единственной личности окружённой дохлыми слугами, и о множестве разумных воронов. Многие из тех, кто слышал о Королеве Воро-

Одержимость Векны

Некогда был злоумышленник, что решил посягнуть на могущество Королевы Воронов, известный как архилич Векна. Векна долго ждал завладеть её способностями получить знания и души, поскольку кражи душ даст ему возможность собрать достаточно большую армию мертвых, чтобы захватить всё Царство Тьмы и превратить его в одно из своих королевств смерти. Там, он правил бы из Крепости Воспоминаний, и с помощью сил Королевы Воронов имел бы доступ ко всем потерянным знаниям, которые хранятся в душах, пойманные ею за минувшие тысячелетия. Но по сей день, все его попытки заполучить контроль над этим местом срывались.

Из-за своей одержимости получить власть над Королевой Воронов, и захватить Крепость Воспоминаний, Векна вовлёк себя в тяжкий конфликт, заставивший его повести свою армию в безустанно сражаться не только против самой Королевы Воронов и её неукротимых шадар-каев, но и против лорда вампиров Каса, одного из своих близких сторонников, которого Века хотел убить сильнее всех своих противников. Некоторые говорят, что эта война – просто ещё одно и любимейших Королевой Воронов трагических событий, разыгранных ею для собственной забавы.

нов, верят в суеверия, связанные с ней, приписывая ей всевозможные странные происшествия, неудачи и совпадения. Но те, кто серьёзно изучает магию, вроде колдунов, волшебников, чародеев и им подобных, знают, что её влияние на мир чревато более серьёзными последствиями.

Встреча после смерти. Некоторые искатели приключений утверждают, что видели Королеву Воронов после смерти – до того, как их верные друзья воскресили их. Когда они находились в загробном мире, Королева Воронов поручила им выполнить задание, получить особый предмет, или скорее всего, придти к указанному месту и просто ждать дальнейших указаний. Многие из тех, кто говорил о такой встрече, утверждают, что им бесконтрольно необходимо было выполнить её поручение, поскольку видения, в которых была Королева Воронов, ясно давали понять, что это поручение является, в некотором роде, частью их великого предназначения.

У Королевы Воронов поводом для общения таким вот образом является предметом некоторых споров. Некоторые мыслители полагают, что она пользуется такими индивидами в виде пешек в своей загадочной игре, правила которой известны только ею и Леди Боли. Другие предполагают, что она пытается сбалансировать мультивселенную, ставя перед смертными различные задачи, а некоторые верят, что именно благодаря таким моментам почтения в её адрес Королева Воронов восстанавливает фрагменты своей прежней личности.

Слуги Королевы

Шадар-каи связаны с Королевой Воронов, и обречены на вечную службу ей в Царстве Теней. Они обитают в различных местах, снаружи Крепости Воспоминаний, и обычно слишком испуганных входить в эту крепость по собственной воле. В своём обществе они воспроизводят свои прежние обряды и церемонии, что проводили когда-то, во времена своих светлых дней, когда жили в мире и процветали в своём уже давно утерянном королевстве.

Когда шадар-каи вступают в Царство Теней, в их старых и чахлых лицах и тела, видна вся полнота последствий ужасной магии, что лишила их прежней эльфийской красоты. Чтобы скрыть свою внешность, они часто носят маски из дерева или металла, но даже эти маски не спрячут печаль их внешности. Когда шадар-каев посыпают за пределы Царства Теней выполнить какое-либо распоряжение Королевы Воронов, то они становятся молодыми, как и эльфы этого мира, хоть и их кожа остаётся мрачно бледного оттенка.

Бессмертные Слуги. Шадар-каи знают, что, когда они умрут, Королева Воронов поймает их души и вернёт их обратно в Царство Теней, где они возродятся, чтобы снова ей служить. В результате, они считают смерть времененным состоянием, и многих шадар-каев мало заботит физическое тело, в котором в данный момент обитает их дух.

Шадар-каям ведомо, что тот, кто пришёл по своей воле к башне Королевы Воронов, будет о чём-угодно просить её, и поэтому пытаются подготовить таких посетителей к тому, с чем им придётся столкнуться. Слуги королевы разговаривают с любым заинтересовавшимся искателем приключений о всплеске эмоций, о том, с какой горечью придётся путешественнику столкнуться в Царстве Теней, и о том, как пройти испытание Королевы Воронов.

Следуйте за воронами. Когда Королева Воронов замечает душу или заинтересуется долей информации, которую она желает, то она посылает своих воронов, чтобы предупредить шадар-каев. Затем её

приспешники, полагаясь на этих таинственных и каркающих проводников, что направляют шадар-каев к месту, где барьеры между планами настолько слабы, что можно попасть в нужное место их назначения. Прибыв на место назначения, шадар-каи следят и выжидает трагическое событие, которое желает заполучить их королева. Иногда такое событие незначительное, вроде отвергнутого любовника, потерянного предмета или предательства. Но некоторые события гораздо трагичнее любых других, например: убийство, война или сделка с дьяволом. Шадар-каи используют свою магию тени, чтобы доставить нужную королеве безделушку. Если цель жива, они волшебным образом проникают в сознание индивида и поглощают желаемые фрагменты эмоций, либо если цель находится при смерти, шадар-каи захватывают душу полностью, и доставляют её Королеве Воронов.

Осадок воспоминаний. Шадар-каи весьма заинтересованы магическим илом на дне реки Стикс, в котором хранятся воспоминания и сама личность потерянных душ. Любые искатели приключений, готовые отправится в Девять Преисподней, чтобы приобрести флакона такого зелья, скорее всего, обращаются за помощью шадар-каев, которые попытаются украсть или обменять его. Искатели приключений также могут преподнести такие осадки в виде дара Королеве Воронов. Никому не известно, что она может даровать взамен, но её дары могут быть разных и чудесных форм, например: восстановление потерянной души, возвращение потерянного воспоминания, или беглый взгляд на забытые знания древних.

ПОДРАСЫ ЭЛЬФОВ

По усмотрению Мастера, у вас появляется больший спектр выбора подрас для ваших эльфийских персонажей, наряду с теми, что были описаны в Книге Игрока. При выборе подрасы вашего эльфа, вы можете выбрать один из следующих вариантов: эладрин, морской эльф или шадар-каи.

Случайный Рост и Вес

Подраса	Базовый рост	Базовый вес	Мод. роста	Мод. веса
Эладрин	4'6"	90 фнт.	+2к12	× (1к4) фнт.
Морской эльф	4'6"	90 фнт.	+2к8	× (1к4) фнт.
Шадар-каи	4'8"	90 фнт.	+2к8	× (1к4) фнт.

Рост = Базовый рост + Модификатор Роста (в дюймах)

Вес = Базовый вес + Модификатор Роста (в фунтах) × Модификатор Веса

ЭЛАДРИНЫ

Эладрины – это эльфы чьей родиной является Страна Фей, царство красоты, непредсказуемых эмоций и безграничной магии. Каждый эладрин отражает одно из четырёх времён года, что выражается их цветовой гаммой, соответствующей сезону, которая так же влияет на настроение эладрина:

Осень – сезон покоя и добной воли, время, когда собирают летний урожай и делятся им со всеми.

Зима – сезон раздумий и скорби, когда жизненная энергия мира дремлет.

Весна – сезон радости и торжества, отмеченное весельем из-за ухода зимней горечи.

Лето – сезон храбрости и враждебности, время необузданной энергии.

Некоторые эладрины сохраняют свою связь с определенным временем года всю свою жизнь, в то время как другие изменяются, принимая особенности

нового сезона. После завершения продолжительного отдыха любой эладрин может поменять своё время года. Эладрин может выбрать то же время года, что и в окружающем его мире, либо более соответствующее его текущему эмоциональному состоянию. Например, эладрин может принять облик осени, если он чувствует себя удовлетворённым, другой же может принять облик зимы, если погрузится в печаль, третий может принять облик весны, если будет чувствовать радость, а из-за проявления ярости, эладрин может изменится в летний облик.

В следующих таблицах предложены характерные черты для эладринов каждого времени года. Вы можете определить их случайным образом или использовать в качестве вдохновения для создания своих собственных.

Осень

к4 Осенняя черта характера

- 1 Если кому-то необходима помощь, вы никогда не откажите ему.
- 2 Вы делитесь тем, что имеете, не заботясь о своих собственных потребностях.
- 3 Не бывает простой трапезы, лишь пир горой.
- 4 Вы всегда запасаетесь вкусной едой и напитками. Вы ненавидите уходить без таких жизненных благ.

к4 Недостаток осени

- 1 Вы без раздумий доверяете другим.
- 2 Вы делитесь с другими до тех пор, пока у вас не останется необходимых припасов
- 3 Каждого с кем встретитесь, вы будете считать своим другом, либо возможным другом.
- 4 Вы слишком много тратите на удобства прочих существ.



ЗИМА

к4 Зимняя черта характера

- 1 Наихудший вариант вполне может произойти.
- 2 Вы сохраняете то, что имеете. Лучше голодать сегодня, и иметь еду на завтра.
- 3 Жизнь полна опасностей, но вы готовы к ним.
- 4 Потратил монету однажды, потерял её навсегда.

к4 Недостаток зимы

- 1 Со временем всё умрёт. Зачем создавать то, что когда-нибудь разрушится?
- 2 Для вас ничто не имеет значения, и вы позволяете другим руководить вашими действиями.
- 3 Ваши потребности важнее всего. Зимой каждый должен заботиться о самом себе.
- 4 Вы разговариваете лишь для того, чтобы указать на недостатки в других планах.

ВЕСНА

к4 Весенняя черта характера

- 1 Каждый день – самый счастливый день в вашей жизни.
- 2 Ко всему вы подходите с энтузиазмом, даже к самому обыкновенному роду занятий.
- 3 Вы любите музыку и лирику. Вы сами можете воспроизвести мелодию, если больше никто не способен сделать это.
- 4 Вы не можете оставаться на месте.

к4 Недостаток весны

- 1 Вы перепили.
- 2 Тяжкий труд – не ваше занятие. Вы предпочитаете жить беззаботно.
- 3 Красивое лицо мгновенно сводит вас с ума, но ваши мечты прекращаются с той же скоростью.
- 4 Всё что стоит делать – стоит делать снова и снова.

ЛЕТО

к4 Летняя Черта характера

- 1 Вы считаете, что прямая конфронтация – лучший способ решать проблемы.
- 2 Чрезмерная сила может решить все проблемы. Чем сложнее проблема, тем больше силы нужно применить.
- 3 Вы стоите прямо и уверенно, чтобы другие могли полагаться на вас.
- 4 Вы придерживаетесь тактики запугивания. Лучше предотвращать сражения, демонстрируя свою силу нежели вредить другим.

к4 Недостаток лета

- 1 Вы упрямые. Пускай другие меняются.
- 2 Лучший вариант – быстрый, неожиданный, ошеломляющий.
- 3 Сначала бейте. Разговоры на потом.
- 4 Ваша ярость помогает вам преодолеть любые препятствия.

ЧЕРТЫ ЭЛАДРИНОВ

Эладрины имеют следующие общие особенности, в добавок к особенностям, характерным остальным эльфам. Выберите время года вашего эладрина: осень, зима, весна или лето.

Увеличение характеристик. Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

Фейский шаг. вы можете бонусным действием магическим образом телепортироваться в свободное пространство, которое можете видеть в пределах 30

футов. Использовав эту способность, вы не сможете его повторить, пока не завершите короткий или продолжительный отды.

При достижении 3 уровня, ваш Фейский шаг получает дополнительный эффект в зависимости от вашего времени года; если эффект требует пройти спасбросок, то его Сл будет равна 8 + модификатор вашего мастерства + модификатор вашей Харизмы:

Осень. Сразу после того, как вы используете Фейский шаг, то выбранные ваши существа (макс. 2) в пределах 10 футов вашей видимости, должны преуспеть в спасбраске Мудрости, иначе будут очарованы вами на 1 минуту, либо пока вы или ваши спутники не нанесёте любой урон по нему.

Зима. Когда вы используете Фейский шаг, одно существо по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 5 футов, до того, как вы телепортируетесь, должно преуспеть в спасбраске Мудрости, иначе будет бояться вас до конца вашего следующего хода.

Весна. Когда вы используете Фейский шаг, вы можете коснуться одного согласного существа на расстоянии 5 футов от вас. Это существо затем перемещается, вместо вас, в свободное пространство по вашему выбору, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя.

Лето. Сразу после того, как вы используете Фейский шаг, каждое существо по вашему выбору, которых вы можете видеть в пределах 5 футов от вас, получает урон огнём, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1 урона).

МОРСКИЕ ЭЛЬФЫ

С самого начала мультивселенной морские эльфы были очарованы первозданной красотой океанов. Пока другие эльфы путешествовали от одного царства к другому, морские эльфы странствовали по глубочайшем течениям и исследовали водные пространства через сотни миров. В нынешнее время, они проживают в небольших и скрытых поселениях близ морских мелководий и на Элементальном Плане Воды.

ОСОБЕННОСТИ МОРСКИХ ЭЛЬФОВ

Морские эльфы имеют следующие особенности, отличающие их от всех прочих эльфов.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

Боевая подготовка морских эльфов. Вы владеете копьём, трезубцем, лёгким арбалетом и сетью.

Дитя Морей. Ваша скорость на плаву равна 30 футов, и вы можете дышать под водой.

Морские побратимы. Используя простые жесты и звуки, вы можете наладить контакт с любым существом, которое имеет врождённую скорость плавания.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Акване.

ШАДАР-КАИ

Присягнув служить Королеве Воронов, таинственные шадар-каи путешествуют в Материальный План из Царства Теней для того, чтобы выполнять её поручения. Когда-то давно они были феями, как и остальная часть их эльфийского рода, но теперь они существуют в странной форме на грани жизни и смерти. Шадар-каи и эладрины являются прямыми противоположностями друг друга: одних переполняют эмоции, другие же практически лишены их.



Сахуагины: Угроза из глубин

В своём водном пространстве, также, как и другие эльфы на суше, морские эльфы встречаются с множеством опасностей, но ни одна из них не смертельна настолько как сахуагины. Непримиримая вражда между этими двумя расами связана со свирепым территориальным отношением у сахуагинов, которые считают все моря своими владениями и не выносят любую другую разумную цивилизацию.

Мало того, сахуагины поклоняются акульему богу Секолаху, который является заклятым врагом Глубинного Сашеласа, божества морских эльфов. Даже если вдруг эльфы необъяснимым образом начнут поклоняться Секолаху, сахуагины всё равно останутся их врагами – в своём безумстве крови сахуагины нередко разрывают на части и представителей своей расы!

Особенности ШАДАР-КАЕВ

Шадар-каи имеют следующие особенности, отличающие их от всех остальных эльфов.

Увеличение характеристик. Ваш показатель Телосложения увеличен на 1.

Некротическое сопротивление. Вы получаете сопротивление к урону некротической энергией.

Благословение Королевы Воронов. Вы можете бонусным действием магическим образом телепортироваться в свободное пространство на расстояние до 30 футов вашей видимости. Применив эту способность, вы не сможете ею воспользоваться, пока не закончите продолжительный отдых.

Начиная с 3-го уровня, при телепортации с помощью этой способности, вы также получаете сопротивление ко всему урону. Сопротивление длится до начала вашего следующего хода. В течение этого времени, ваш облик становится призрачным и полу-прозрачным.

ТАБЛИЦЫ ЭЛЬФОВ

В этом разделе приведены таблицы для Мастеров и игроков, желающих выбрать или случайно генерировать подробности об эльфах.

ЭЛЬФИЙСКИЕ БЕЗДЕЛУШКИ

к8 Безделушка

- 1 Небольшой блокнот, написанное содержимое, которого исчезает через 1 час.
- 2 Кристаллическая линза из слоновой кости и золота, которая заставляет всё наблюдаемое через неё казаться окружённым частицами пёстрого света.
- 3 Маленькая, размером с грецкий орех, золотая пирамида, покрытая эльфийскими символами.
- 4 Брошь для мантии из эмали в форме бабочки; если снять брошь, то она превратится в настоящую бабочку и вернётся тогда, когда вы соберёте снова надеть мантию.
- 5 Золотой компас, указывающий, в пределах 10 миль, на ближайший портал в Страну Фей.
- 6 Маленький серебряный волчок, вращающийся бесконечно, пока его не остановить.
- 7 Маленькая певчая птица из эмали, золотистой проволоки и драгоценного камня; если произнести её имя на Эльфийском, то безделушка воспроизводит птичье пение.
- 8 Маленькое изделие из эмали в виде цветка, если её надеть на чьи-либо волосы, то она оживает, окутывая живой лозой с цветочками волосы носителя; выдернув любой цветок с лозы, изделие возвращается в неодувшевлённую форму.



Сюжетные зацепки для дроу-приключения

к8 Зацепка

- 1 Вы подслушали, что члены вашего собственного дома собираются отравить вас, поэтому вы, чтобы спастись, сбежали из Подземья. Вы не вернётесь обратно, пока не соберёте достаточно состояния, чтобы окружить себя верными наёмными телохранителями.
- 2 Вы были порабощены и наказаны за попытку отравления влиятельного соперника, но вы спаслись и сбежали на поверхность. Если вы вернётесь в Подземье и будете пойманы, вас снова обратят в рабство.
- 3 Вы состояли в любовных отношениях с высокопоставленной жрицей Лолс, что означало повышение вашего статуса. Когда она устала от вас, ваш статус понизился, и поэтому вы ушли.
- 4 Вы убили дроу из более могущественного дома в дуэли из-за публичного оскорблении. Дом убитого дроу поклялся уничтожить ваш дом, если вы не сдадитесь им в плен. Ваш род убедил вас покинуть Подземье. Вы до сих пор задумываетесь, что стало с вашим домом.
- 5 Ваша близкая подруга оказалась последовательницей Эйлистири. Подозрениепало на всех из её окружения. Побег был молчаливым признанием вины, даже если вы ничего не знали об этом, но вас бы преподнесли в жертву Лолс, если бы вы остались.
- 6 Вы были членом одной из групп наземных наёмников, которая оказалась в западне и была захвачена. Спустя года пребывания в плену, вы поняли, что большинство того, о чём говорили жрицы Лолс о внешнем мире, было ложью. Отныне, вы решили сами столкнуться с правдой.
- 7 Всю вашу жизнь вас отталкивало и пугало коварство вашего рода. При первой возможности вы вызвались на наземный налёт, после чего отстали от группы и скрылись позади. Отныне, вас ненавидят и бояться везде, куда бы вы ни пошли, однако вы нашли и подружились с алкоголиками-смертниками, что в трудную минуту поддержат вас кружкой эля или рома, или что ещё там пьют эти дроу.
- 8 Вы были членом делегации с дипломатической миссией в другой город дроу, когда дуэргары напали на ваш караван ради рабов и сокровищ. Вы были единственным, кому удалось сбежать. Если бы вы вернулись домой, вас бы отравили или бы сделали что похуже за ваш провал. Стать наёмником показалось для вас наилучшим вариантом.

Сюжетные зацепки для эльфа-приключения (не дроу)

к8 Зацепка

- 1 Вы полагаете, что ключ к воссоединению эльфов с Кореллоном лежит где-то в остальном мире, а не среди эльфийского общества, и поэтому вы полны решимости найти его.
- 2 Ваш брат был убит разъярённым чудовищем. Вы не успокоитесь, пока не выследите и не убьёте эту тварь.
- 3 Ворон принёс вам зашифрованное послание от старого друга, который нуждается в вашей помощи, но сообщение было расплывчато в части о местонахождении друга. Вы пытаетесь проследовать многолетней тропой и своего друга.
- 4 Красивый эльф завоевал ваше сердце, а затем и разбил его. Если вы заработаете достаточно золота и славы, отважившись отправится в приключения, то возможно вернёте утраченную любовь.
- 5 Ваш отец считает, что вы слишком слабы для путешествий, но он ошибается, и вы докажите это.
- 6 После смерти вспоминают только тех, кто совершил великие дела. Барды и следующие поколения будут чтить ваши подвиги.
- 7 Вы втайне влюблены в одного из членов своей группы искателей приключений, и вы не можете смириться с мыслию, что эта личность может пострадать.
- 8 При рождении ваша бабушка предсказала, что однажды вы будете править людским королевством. Вы отправились в путь в поисках своей судьбы.

Специализации домов дроу

к10 Специализация

- 1 Оружия из адаманта
- 2 Наёмные убийства
- 3 Гигантские пауки, подлежащие магическому контролю
- 4 Галлюциногенные вещества
- 5 Высокостатусные рабы и те, кого принесут в жертву.
- 6 Предметы, взятые из налётов на поверхности
- 7 Дешёвые рабы гуманоиды
- 8 Картография Подземья
- 9 Яды
- 10 Пресмыкающиеся вьючные животные





ГЛАВА 3: ДВАРФЫ И ДУЭРГАРЫ

Для сторонних слушателей это предание о древней войне между дварфами и дуэргарами является по своей сути настоящей трагедией, историей о народе, который обернулся против самого себя. Давным-давно, дварфы были единственным целым, и все поклонялись Морадину, божеству, что создал первых дварфов из металла и пламени. В наши дни, эта раса разделена на тех, кто всё ещё принимает его, как своего отца и творца, и на тех, кто поклялся свергнуть его с божественного престола.

Пока дварфы, верные Морадину, наслаждались искусством ремесла и образованием сильных семейных уз, дуэргары, озлобленные существа, создавали свои творения без какого-либо желания. Единственное, чем они действительно наслаждаются – это налёт на крепости дварфов, с целью удовлетворить свою жажду крови и нажиться богатством.

УКОРЕНИВШАЯСЯ ВОЙНА

ПЕРЕДАЙ ЭТО СООБЩЕНИЕ СВОЕМУ ИДИОТСКОМУ Богу. Близится его черед, склониться перед Ладугуром.

— Дуэргарский наёмный убийца Возала Спайкфист, перед убийством короля дварфов, Умбрага Хаммерторна.

Конфликт случился много веков назад, во время образования нового мира. Почти все дварфы были более чем довольны, чтобы строить свои дома в горах и холмах, заполненные рудой и другими ценностями, а не копаться слишком глубоко под землёй. Однако, дварфы клана Дуэргар оказались одержимы погружением в Подземье. Шахтёры клана постоянно твердили, что большие залежи золотой и железной руды лежат прямо

под местом, которое клан исследовал. По их мнению, ещё немного поработав киркой, то они бы получили столько богатства, о котором и не мечтали вовсе.

Эта одержимость укоренилась во всём клане. Вскоре, любая другая активность в их обществе прекратилась, горны охладели, а храмы Морадина окончательно опустели. Каждый дварф, способный держать кирку или лопату, отправлялся работать на шахтах.

Дварфы беспрестанно копали, разбивали породу и рыли тунNELи. Когда слабейшие из них падали замертво от истощения, остальные приостанавливались лишь чтобы оттолкнуть трупы в сторону и продолжить рыть.

Только самые выносливые представители клана с железной волей смогли пережить эту жестокую кампанию. Когда дварфы, наконец, прорвалась в пещеру, там они нашли причину своей одержимости. Великий старший мозг и его иллитиды поджидали их, готовясь сделать следующий шаг к покорению клана Дуэргар. Монстыры посыпали психическую приманку, игравшую на жадности дварфов, и нескончаемый режим работы, который был результатом их одержимости, отсеял всех, кроме лучших образцов для работоговли. Иллитиды не имели никаких проблем в подавлении оставшихся дварфов своей психонической силой и вскоре заставили их работать.

Дварфы оказались способными рабами, однако старший мозг видел в них и ещё одну пользу. Дварфская врождённая способность к сопротивлению к различным вредным веществам, например, ядам, сделала их подходящими для проведения ужасающих экспериментов над ними. Поколениями психического и физического воздействия привело к мутации пленников в существ, обладающих собственными особыми силами.



Со временем у порабощённых дварфов появился лидер, именуемый Ладугуэром, который заключил сделку с Асмодеем и пообещал помочь клана Дуэргаров против намерений Лолс в Подземье. С помощью Лорда Девяти, дварфы свергли своих хозяев-Иллитидов в великом восстании. Наконец, Ладугуэр отправился со своим кланом вверх, чтобы воссоединиться с миром, который они покинули.

ОМРАЧЁННЫЙ ТРИУМФ

По возвращению Ладугуэра и его людей к дварфам поверхности, они были потрясены враждебностью, с которой столкнулись. Ладугуэр быстро осознал, что жрецы Морадина давно повесили ярлыки еретиков на потерянные кланы и говорят про них только как о предметном уроке о судьбе дварфов, которые отклонились от учения Морадина.

Ладугуэр возразил подобное отношение. Жрецы настаивали, что Морадин посыпал предзнаменования и знаки потерянным дварфам, но те не приняли их во внимание. Посланники из других кланов обнаружили, что крепость клана Дуэргар заброшена без свидетельств вторжения, чумы или другого бедствия. Хуже того, храмы Морадина остались без ухода. Только лень, жадность и презрение ко Все-Отцу могли стать причиной случившегося с кланом.

Ладугуэр пытался объяснить, что его людей заманили в ловушку пожиратели мозгов, но никто не хотел слушать его утверждения. Таким образом, не имея другого выбора, потерянный клан бежал обратно в Подземье. Ладугуэр обратил свою ярость на Морадина. Предполагаемый отец дварфов закрыл глаза на то, как они попали в ловушку пожирателей мозга, и не предпринимал никаких действий, пока клан терпел невыразимые страдания. Ладугуэр и его последователи поклялись, что не успокоятся пока Все-отец дварфов не умрёт. Тогда Ладугуэр и займёт его трон.

Разумеется, объявив о своём намерении уничтожить Морадина, Ладугуэр спровоцировал войну между дуэргарами и другими дварфами. С тех пор дуэргары не ослабили свою враждебность, но и дварфы не расслабили свою бдительность.

КОНФЛИКТ, НЕ ИМЕЮЩИЙ КОНЦА

Мало кто, кроме дварфов и дуэргаров понимал и оценивал реальные масштабы и интенсивность сражений между этими двумя расами. Рассматривая в широком смысле, конфликт – великая война источения. Воюющие стороны не часто получали или теряли территории в результате битв. Однако в локальных масштабах сражения были жестокими и беспощадными.

Дуэргары вели упорную партизанскую войну: устраивали внезапные налёты и звереские нападения на отделённые группы дварфов. Дуэргары часто начинали атаку, создавая подкопы под маленькие поселения и затем врывались на вражескую территорию, почти не оставляя никого в живых. Если целью являлся грабёж, а не убийства, дуэргары могли по несколько недель рыть туннели, чтобы проникнуть в хранилище дварфийских сокровищ и украсть их прямо из-под носа владельцев.

Дварфы, в свою очередь, предпочитали оборонительную тактику, понимая, что от попыток устроить крупномасштабное сражение, не будет много пользы. Они активно защищали свои крепости и внимательно следили за любыми признаками туннелирования, и, время от времени отправляли отряды воинов, которые наносили урон крепостям и лагерям дуэргаров. Помимо этих наступательных действий, дварфы иногда посыпали небольшие отряды исследователей или разведчиков, чтобы узнать о деятельности дуэргаров или вернуть украденные сокровища, если это было осуществимо, не привлекая много внимания.



Вечная война между дуэргарами и дварфами не поглотила ни одну из сторон. У каждой были свои проблемы и потребности, занимающие много времени и внимания. В то же время, бесконечная война не покидала мыслей – каждый дварф знал, что случайная встреча с дуэргаром может стать фатальной, а всякий дуэргар не мог желать чего-то большего, чем получить такую возможность.

ДВАРФЫ

Бог дварfov Морадин создал первых дварfov в своей мастерской: он выковал их из раскалённого металла, охлаждённого его дыханием. С тех пор дварфы почитали Морадина и стремились идти по его стопам. Посредством постоянной, планомерной работы, они стремятся подражать идеальному примеру, установленному создателем искусства и навыков, преследуемых дварфами.

Для дварfov, Морадин – Творец. Своим безупречным мастерством он создал первых дварfov и вселил им чувство неустанной цели, наставил применять свои собственные ремесленные навыки к необработанным материалам вокруг них и тем самым открывать красоту, которая скрывается внутри.

Морадину поклоняются как Все-отцу, в знак его роли прародителя дварфской расы. В этом аспекте ему так же приписывают не только рождение дварfov, но и воспитание в них глубокого уважения к семье и клану. Он демонстрирует как дварфы-родители должны воспитывать детей, прививая им желание трудиться не только ради себя, но и способствовать общему успеху. Подобно тому, как Морадин присматривает за всеми дварфами, дварфы присматривают друг за другом в пределах клана.

Путь к совершенству

КАЖДЫЙ УДАР МОЛОТА ПО НАКОВАЛЬНЕ, КАЖДЫЙ горящий в кузнице огонь, это шаг к пути, установленным для меня самим Морадином. Это не работа. Это задача, которую выполнив, можно достичнуть величия.

— Балифра Евершарп

У дварfov имеется сильное чувство прогресса. Каждый проходящий день обязан приближать их к стандарту, установленному Морадином. Осознавая свою смертность, они видят, что многие столетия, дарованные им, слишком коротки и не рискуют достаточительством даже одного дня.

Морадин создал для дварfov стойкие тела, дав им силу работать на протяжении долгого времени. Вместо того, чтобы передать им своё мастерство, он наполнил их душу пылающим желанием следовать его примеру. Его дары долговечности и цели дали дварфам всё, что им нужно, чтобы посвятить свою жизнь стабильной работе, оттачиванию своего мастерства и духовному совершенствованию, пока они преображают в чудесные творения камни и руду.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ СЛАВНОГО ТРУДА

Дварфийские мастера относятся к плодам своих трудов с той же любовью, что и представители других рас испытывают к своим детям. Дварфийский работы создаются веками и остаются наследством миру даже после смерти его творца. Каждый предмет, созданный дварфийскими ремесленниками – веха на пути к овладению и совершенствованию техники. Все работы, собранные вместе, являются материальным представлением о достижениях дварfov. Дварф который жил хорошей, плодотворной жизнью, оставляет за собой богатое наследие чудесных ве-

Стремление дварfov к совершенству. Эта полна честолюбия. Нет никакой сущей правды.

щей – блестящие металлические кубки, скульптуры, инкрустированные драгоценными камнями, gobelены из ценных металлов и минералов, идеально-заточенное оружие или результат любых других усилий, приложенных Творцом.

Дварфы охраняют свои личные творения с бдительностью свирепостью дракона, охраняющего свою сокровищницу. Такая защита не часто упоминается в кругу друзей и семьи, но также, как родитель не оставляет ребёнка без присмотра, так и дварф не создаёт предмет что бы сознательно оставить его уязвимым для кражи (или ещё хуже). Дварф который лишился предмета в результате кражи, пытается ревностно вернуть его назад и мстит ворам с той же яростью, что и родители предпринимают действия против тех, кто похитил их ребёнка.

С другой стороны, если дварф дарит кому-то созданный им предмет, он тем самым выражает глубокую признательность, любовь и доверие. От принявшего подарок ожидают что он будет так же ценить и оберегать его, не позволяя попасть в руки врага и не пожалеет сил что бы вернуть предмет в случае кражи.

УМЫ ТВЕРДЫ КАК КАМЕНЬ

Хотя навязчивое стремление дварfov к совершенству в мастерстве ремесла приводит к созданию великих произведений, за все приходится платить. Дварфы ценят стабильность, повторение и прежде всего традиции. Хаос и изменения отвлекают от поставленной задачи. Дварфы жаждут предсказуемости, рутины и безопасности. Ум, не полностью сфокусированный, не может уделять задаче надлежащее внимание.

Это непреклонная черта в мировоззрении, хоть и является основополагающей частью души дварфа, может изредка становиться помехой. Дварфы просто так не меняют своё мнение, и, проложив свой курс, весьма редко меняют свою стратегию. Их приверженность выполнению плана служит хорошо, когда они строят вековой каменный мост, но эта непреклонность может принести проблемы из-за неприспособленности к непредсказуемым опасностям этого мира. Безопасность клана может зависеть от плана защиты, используемого на протяжении веков, теряя из виду вероятность, что враги пронзали про слабое место в старой защитной тактике.

Образ мышления дварfov приводит к трудностям во взаимоотношениях с людьми и эльфами. Из-за своего долголетия дварфы не могут понять скорость, с которой человеческие сообщества и цивилизации создаются и распадаются. Если бы торговая делегация из дварфийской крепости посещала человеческий город раз в двадцать или тридцать лет – небольшой промежуток времени для дварфа – лидеры общины, скорее всего, каждый раз сменялись, и дварфам приходилось бы каждый раз заново устанавливать контакты. Установление торговли с этим «новым» человеческим форпостом потребует формирования новых отношений, процесс, который может занять недели или даже месяцы.

Хаотическая природа эльфов и любовь к дикой природе сбиваются с толку дварfov, которые думают о них как о безумных. Дварфы обычно находят эльфов слишком взбалмошными, чтобы полностью доверять им, полагая, что существа, которые преуспевают в изменениях и хаосе, не могут быть надёжными союзниками.

Разумеется, в особых ситуациях, дварфы могут позабыть о недостатках этих рас, ради объединения и взаимовыгодного сотрудничества. Когда у дварfov, людей и эльфов появляется общий враг, они находят способ работать вместе.

ВСЕ ЗА ОДНОГО: КЛАН

ТАК ТРАКТИРЩИК НЕ ВАШ РОДСТВЕННИК! И ВЫ даже не знаете имён местных жителей? Как Вы можете спокойно спать в этом трактире в окружении незнакомцев? Да мы станем счастливчиками, если сможет дожить до утра.

— Тордек

Клан занимает основное место в обществе дварfov, являясь большой семьёй, живущей вместе. Каждый дварф в своём жизненном пути занимается улучшением клана и оказывает ему всестороннюю помощь, обеспечивает безопасность и стабильность для остальных членов и старается добиться славы среди всего сообщества.

Наиболее важными членами клана для каждого дварфа являются ближайшие родственники, потому что инстинктивная связь между родителями и ребёнком сильнее привязанности между несвязанными членами клана. Тем не менее, разница настолько мала, что будет незаметна для посторонних — дварфы будут терпеть лишения и без сомнения отдадут свою жизнь за любого из товарищей по клану, независимо от того, связаны они кровью или преданностью клана.

ВЕЛИЧАЙШЕЕ НАСЛЕДИЕ

Жизнь дварфа состоит из создания изумительных работ, которые он оставит после себя. Вещи, которые продолжат укреплять клан даже после смерти их создателя. Истинное наследие подсчитывается не только в работах мастеров, но и в душах дварфа. Дварфы, ставшие родителями, думают о своих детях как о величайшем наследии, оставленном клану, и растят их с такой же заботой и вниманием, как и с созданием своих новых предметов. Прямые потомки дварfov — дорогие сыновья, дочери и внуки — часто получают в наследство все работы и произведения своих предков.

Брак является для дварfov священным обрядом. Они очень серьёзно к этому относятся, так как по правилам требуется чтобы двое детей покинули свои дома и отправлялись создавать в клане новую семью. Семьи, потерявшие таким образом ребёнка, испытывают чувство утраты, которое может исцелить только появление нового дварфа на свет и приуроченное к этому событию торжество.

Дварфы не проявляют себя как отчаянные романтики и строят отношение не так как привыкли многие другие расы. Они воспринимают своего супруга, как партнёра и помощника в создании своих творений. К старшим они относятся как к уважаемым экспертам, спрашивая совета. А к детям, как к ценнейшим творениям. Эмоция, которая лежит в основе этих отношений не попадает под привычное определение любви, но это не умеряет её силы.

РОЛИ В КЛАНЕ

Каждый клан призывает своих членов выполнять три основные роли, способствующие благосостоянию общества целом.

Во-первых, многие дварфы поддерживают клан, осваивая профессии необходимые в общине. К примеру, варят эль, выращивают урожай и готовят еду.

Дварфы — творения из камня, они как скалы — изменяются, только в крайнем случае. Дварфы многих миров имеют множество схожих черт, при этом не теряя своей индивидуальности.

Не каждый может позволить себе стать великим ремесленником или воином, ведь клану нужен широкий спектр труда и талантов, чтобы утолить все потребности общества.

Выполнение второй роли тесно связанно с профессиями создания скульптур из камня, драгоценных металлов и кованой оружия. Эти дварфы ответственные за создание вещей, помогающих защитить клановую крепость.

Третью роль выполняют связные клана с неизвестными существами внешнего мира. Эти дварфы — торговцы, воины и посланники, которым поручено представлять интересы дварfov в отношениях с другими расами и обеспечивать защиту от потенциальных угроз в близи крепости.

Дварф назначенный на роль, проводит многие годы в обучении и улучшении навыков. Оружейник допускается в работу кузне только после того, как научится добывать руду из шахт и чинить инструменты. Таким образом дварф обучается выбирать лучшие образцы из поставок руды. Медленно, но непреклонно, дварф обучается тем аспектам своей профессии, от основ до глубочайших тонкостей.

РУКОВОДСТВО И ПРАВИТЕЛЬСТВО

Клан возглавляет король или королева, находящийся во главе знатной семьи. Семья считается дворянской, если её корни имеют прямых предков от первых дварfov, созданных Морадином. Для дварfov лидерство — это ремесло, которое, как и любая профессия, требует тщательного мастерства и постоянного внимания к деталям, чтобы приносить лучшие результаты для клана.

Молодой дворянин проводит долгое время с лучшими мастерами своего дела в клане. Этот период обучения служит для достижения двух важных результатов. Во-первых, будущий лидер погружается в различные сферы клановой жизни. Во-вторых, создаёт личные связи с каждой общественной группой. Когда молодой дворянин берет на себя руководящую роль, он уже имеет чёткое знание и представление о всех внутриклановых взаимоотношениях и обладает сформированными дружескими связями со всеми дварфами из различного спектра ролей в клане.

Не менее важно, поведение молодого дворянина, исследующего множество задач, даёт понятие о его характере. В идеале, будущий лидер, восходящий к руководству клана, демонстрирует уравновешенный характер и приверженность к ключевым должностным функциям. Дворянин, наслаждающийся сражениями, может стать военным министром или генералом, тогда как дварф, любящий кузнецкое дело, станет главным мастером, ответственным за работу ремесленников.

ОДИН ЗА ВСЕХ: КРЕПОСТЬ

Я ЖИВУ ЗДЕСЬ, СРЕДИ СВОЕГО НАРОДА. ЕСЛИ понадобится, я расстанусь здесь с жизнью, на горе трупов своих врагов.

— Король Улаар Стронхарт





Каждый dwarf следит за состоянием крепости. Как правило крепость, состоит из ряда построек внутри горы или холма. Она является убежищем, оберегающим от внешних опасностей и позволяющим спокойно трудиться во благо клана. Первым задачей любой крепости является оборона, а более ранние и процветающие крепости могут вырасти в огромные изумительные города, заполненные результатами труда многих поколений dwarfийских мастеров.

Независимо от размера, крепость является олицетворением самого клана – что хорошо для клана, полезно и для крепости, и наоборот. Если крепость сокрушают внешние силы или распад приходит изнутри, то такое событие, скорее всего, означает конец для всего клана.

ЖИВОЙ ПАМЯТНИК

Каменщики и скульпторы считают крепость своей величайшей работой. В типичной крепости каменные мосты нависают над пропастями, их поверхности украшены тонкой резьбой и сложными узорами. Величественные каменные ворота, ведущие из крепости наружу, могут выдержать боевой таран во время обороны, но в мирное время, ворота могут быть открыты даже от простого прикосновения ребёнка. Пока другие расы ваяют статуи или строят особые сооружения в честь своих героев или празднуют знаменательные события, dwarfы живут и работают внутри своих величайших творений.

Крепость клана хранит память о своей истории и достижениях. Чужак может видеть на стенах «просто» надписи, которые на самом деле могут являться перечислением подвигов, событий и особо выделившихся лиц. Dwarfы объединяют свои руны в узоры, изображающие живописные истории в, казалось бы, несвязанных фресках и картинках, оставляя наследие своих клановых достижений на видном месте. История клана должна быть оценена членами клана и

другими dwarfами. Чужакам же будет тяжело понять и прочесть скрытую на стенах крепости историю.

ОСТРОВ СТОЙКОСТИ

Хорошо построенная крепость – это легко контролируемая, спокойная обстановка, в которой dwarfы могут сосредоточиться на воспитании своих детей и занятием ремеслом. С самого зарождения dwarfов, они строили крепости под землёй по ряду причин. Их непревзойдённое мастерство в горном деле и работе с камнем делает их идеальными кандидатами на использование подземного царства для жизни – и, учитывая их мировоззрение по отношению к остальному миру, у dwarfов не было бы иного пути.

Отдалённость крепости изолирует dwarfов от политических причуд и других форм беспорядков из мира на поверхности. Под землёй им не нужно бороться с изменением времён года или даже ежедневной сменой погоды, так что каждый день в крепости будет таким же, как и любой другой. Деятельность клана регулируется чётким расписанием, которое обеспечивает каждому члену ежедневное время для работы, семьи и личного обогащения. Жар в кузнецких мастерских не должен остыть, а работа в шахтах не может прекращаться ни на час в день.

КРАСОТА ИЗНУТРИ

Dwarfы хорошо понимают, что их репутация и умения первоклассных мастеров горного дела и создателей прекрасных произведений искусства, подвергают их крепости опасности быть разграбленной ворами и налётчиками. По этой причине вход в крепость выглядит очень просто и не привлекает лишнего внимания. Внешние участки оформляются просто и функционально, с минимумом деталей. Чужаки, проезжающие близко от крепости, смогут увидеть, что это добротная, но скромная постройка, не осознавая, что храниться внутри.



Величайшие сокровища, созданные кланом, хранятся в удалённых крепостных комнатах за потайными дверьми. Эти зоны открыты для членов клана, но недоступны для чужаков. Даже dwarfy из других кланов получают возможность доступа, только доказав свою преданность и заслужив доверия хозяев крепости.

Внутри хранятся вещи, о которых не смеет мечтать обычный воришка. В одних комнатах потолок покрыт золотом, а сотни драгоценных камней имитируют сияние звёзд на ночном небе. В других можно увидеть чудесные картины, созданные из бриллиантов, рубинов и сапфиров, повествующие о великих делах клана. В банкетном зале клана может быть посуда и столовые приборы, выполненные из золота и серебра.

ОБОРОНА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

У каждого dwarfy выработался инстинкт, говорящий им что клан и крепость неотделимы друг от друга. Если погубить одно, то второе тоже исчезнет. Так что о защите крепости dwarfy задумываются на самых ранних стадиях строительства. Они планируют и строят, уделяя важное место безопасности и сохранности. Чтобы дом и dwarfy, живущие в нём, были в безопасности, нужно сделать всё возможное для его защиты от вторжений.

Dwarfy используют множество способов и хитроумных защитных приспособлений. Крепости многих кланов изобилуют секретными проходами, в которых dwarfy могут устраивать засады на врагов. Dwarfy часто используют скрытые двери, созданные мастерами. Они представляют собой плиты, вырезанные из камня с такой точностью, что идеально встают в дверные проёмы. Никто, кроме dwarfy не сможет заметить и открыть такую дверь.

В отличие от рас, использующих ловушки способные нанести урон по захватчикам, dwarfy редко создают стрелочные ловушки, ямы и подобные. Потому что не хотят случайно навредить членам своего клана. Они не видят смысла рисковать, ведь возможны случаи, когда ловушка неисправна или dwarfy по неосторожности активирует одну из них. Защитные устройства способные причинить вред тем, кого должны защищать, не правильно выполняют свою функцию.

ДВАРФЫ МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

Как и любая раса, dwarfy демонстрируют широкий спектр оттенков кожи, цвет волос и других физических качеств. У них существует множество культурных разновидностей из мира в мир по всей мультивселенной.

ДВАРФЫ ГРЕЙХОКА [GREYHAWK]

Холмовые и горные dwarfy пережили ряд многовековых потрясений в результате разрушительной войны Орта. Их взгляды на жизнь напрямую зависят от восприятия чужаков и степени опасности со стороны посторонних.

Холмовые dwarfy. Большинство dwarfov на Орте являются холмовыми. По сравнению с горными, они имеют расслабленное и открытое отношение к внешнему миру. Поскольку они проживают в регионах, лишённых высоких горных вершин, которыми пользуются их родственники, они строят каменные крепости, которые начинаются на поверхности и уходят глубоко вглубь, образуя глубокую сеть из туннелей и камер. Типичный клановый посёлок отличается прочными стенами и крепкими воротами, внутри которых находятся жилые помещения, общественные зоны и хорошо защищённая сокровищница.



Холмовые дварфы более восприимчивы и эмпатичны, чем их родственники. Они полагаются на свою интуицию и проницательность, чтобы вести взаимоотношения с другими расами. Чтобы компенсировать отсутствие гор, способных дать защиту поселению, они часто заключают договора с людьми, гномами и эльфами, живущими поблизости.

И хотя лучшие ремесленники почитаются за свои навыки в любом клане дварфов, хромовые дварфы также уделяют особое внимание дипломатии и торговле, как ключевому элементу выживания клана. Они понимают ценность создания высококачественных товаров, торгуя которыми они обогащают свой клан и устанавливают отношения с соседями.

Горные дварфы. Стойкие и сильные, как и сами природные залежи, в которых они живут, горные дварфы считают себя истинными прародителями всей своей расы и образцовыми почитателями традиций и учений своих богов.

Горные дварфы поддерживают сильные военные традиции. Они знают, что великое богатство, которое они накапливают в своих хранилищах, делает их главными мишенями для налётчиков. В результате все взрослые в типичном клане горных дварфов учаются использованию брони и оружия.

Шахтёры являются одними из самых почитаемых членов клана, поскольку туннели и шахты, которые они копают в поисках руды, считаются произведениями искусства сами по себе – как часть наследия клана, как любая сокровищница, нагромождённая золотом и драгоценными камнями.

Воинственность горных дварфов и их долг защиты своих шахт приводит их к регулярным столкновениям с чудовищами Подземья. Существа или группы налётчиков, которые входят в шахты без приглашения, подвергаются нападению со стороны горных дварфов. Дварфы предпримут грандиозную атаку даже если злоумышленники схватят одного шахтёра. Даже дроу дважды подумают перед тем, как напасть на поселения горных дварфов, поскольку им известно, что одна, единственная атака, разожжёт пожар войны с дварфами.

Холмовые дварфы расценивают своих горных собратьев, как чересчур угрюмых отшельников, отказывающихся верить, что жизнь – это отнюдь не только постоянная борьба за выживание. В то время, как горные дварфы, считают своих сородичей, живущие на холмах, крайне наивными оптимистами, которые рисуют своей драгоценной работой ради своего чрезмерного любопытства к внешнему в миру.

ДВАРФЫ ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ

В эпоху Торила, что испокон веков превратилась в миф, дварфы были единственным народом, пребывающим в горах, где пересекались три континента: Фаэрун, Кара-Тур и Закхара. Постепенная миграция на протяжении тысячелетий распространяла дварфов по всему миру, порождая разнообразие видов дварфов. В Фаэруне самыми многочисленными подрасами являются золотые дварфы и щитовые дварфы.

Дварфы Фаэрруна отправились на север с южных гор и нашли обширную подземную империю Баэринден [Bhaerinden], что таится в недрах горячих равнин, которые теперь известны как Шаар [Shaar]. Разногласия среди лидеров дварфов вызвали раскол в рядах своего народа. Одни покинули Баэринден и построили новые королевства на Севере и Сердцеzemье, впоследствии ставшие щитовыми дварфами, а другие, кто остался, стали именоваться золотыми.

Мудрецы золотых дварфов обвиняют Аббатора в причине этого раскола, заявляя, что его божественное влияние ослабило Баэринден и подвергло угрозе со стороны тёмных эльфов, которые угрожали его границам. Это утверждение вполне может быть подлинным, однако мудрецы золотых дварфов отмечают, что их народ покинул Баэринден за два тысячелетия до того, как дроу захватили это место. Они возлагают вину на самодовольных предков, что покинули эти земли. “Золотые дварфы стерпят, а дварфы щита приспособятся.” Это изречение обе подрасы повторяют из раза в раз с гордостью и с высмеиванием друг друга, и восхвалениями качеств, присущих своим сородичам.

Золотые дварфы. После захвата Баэриндена дроу, выжившим дварфам пришлось создать у южных земель отдельные аванпосты. За это же время, тёмные эльфы пали жертвами междуусобицы, которая завершилась развалом огромной пещеры. Такое развитие событий подтолкнуло золотых дварфов собрать армию и изгнать дроу с этих земель. На месте, которое станет известным, как Великий Разлом [Great Rift], они, к своим нуждам, сформировали каньоны и проходы, и оттуда, они раскопали туннели на много миль вокруг под Шааром, вырезая из камня новую империю.

Золотые дварфы считают себя хранителями культуры своего народа. Они, в отличии от щитовых дварфов, предпочитают жить под землёй. Многие золотые дварфы проживают свою жизнь так и не увидев солнца. Дварфы, будучи озабоченными своими изделиями и обилием сокровищ и драгоценностей, что были извлечены их предками из недр земли, хващаются своим богатством, надевая одежду, украшенную драгоценными и блестящими камнями. Золотые дварфы, которые взаимодействуют с другими расами (включая щитовых дварфов), склонны быть подозрительными, молчаливыми и скрытными, и особенно недоверчивы к тем, у кого не проявляются внешние признаки богатства.

Щитовые дварфы. Стремление к новым горизонтам, что привело первых дварфов, покинувших Баэринден, всё ещё течёт в крови нынешних щитовых дварфов. За тысячи лет у щитовых дварфов образовалось множество королевств, чаще всего из-за прихоти предприимчивых личностей, которые решили сформировать новый клан. Так много королевств щитовых дварфов пало и было забыто, оставляя за собой удивительные исторические вехи и таинственные подземелья.

Щитовые дварфы, которые занимают крепость, могут быть как клановые, так и островные, словно как у золотых дварфов, но щитовые дварфы гораздо чаще, чем золотые дварфы, обитают в поверхностных сообществах, формируя торговые отношения и союзы с соседними странами. Открытость щитовых дварфов так же, как и людей проявляется на личном уровне, но люди с гораздо большей вероятностью путешествуют и дружат с другими расами.

ДВАРФЫ В ДРАГОНЛЭНСЕ (САГА О КОПЬЕ)

Большинство дварфов мира Кринн являются потомками когда-то единой великой империи, известной как Кал-Такс [Kal-Thax]. Спустя время, они разделились на несколько кланов, основываясь на своих традициях, что образовались в Кал-Таксе и их последующих поселениях. Тем не менее, так же, как и весь Кринн, дварфов постигла участь Катализма.

До Катализма, дварфы, живущие на поверхности, что назывались Нейдарами [Neidar], сотрудничали с другими расами и обеспечивали своих подземных братьев продовольствием и товарами, которые невозможно было доставить под землю. Величественный город Торбардин [Thorbardin] был когда-то одним из самых выдающихся дварфийских подземных поселений, где проживало и сотрудничало друг с другом множество кланов.

Но когда гнев богов обрушился на весь мир, пали горы да выросли моря. Хоть и множество дварфийских поселений исчезли с лица земли, Торбардину удалось уцелеть. Когда голод и мор, порождённый Катализмом, пронеслись по всему миру, Нейдары и их людские соратники устремились за помощью в Торбардин, в котором, как было известно Нейдарам, хранились залежи продовольствия на несколько поколений вперед. Однако король, решивший не подвергать свой народ голоду, и отказал им, закрыв ворота.

Из-за такого отказа случилась Война Врат [Dwarfgate Wars], серия осадных атак и сражений, которая окончилась из-за магического взрыва, который поглотил обе армии в поле боя. Ворота Торбардина так и остались заперты, а ненависть между Нейдарами и другими кланами затаилась на века. Несмотря на то, что некоторые семейства среди Нейдаров впоследствии нашли новые общины, большинство живущих на поверхности дварфов, разошлись, путешествуя либо с людьми, либо в одиночку в качестве торговцев и ремесленников.

В это время, внутри Торбардина происходили разногласия относительно участия Нейдаров, потерявших армии Торбардина, распределения продовольствия и прочие споры, из-за чего впоследствии многие кланы отдалились друг от друга. Хилар [Nyilar], являющиеся лучшими инженерами и ремесленниками Торбардина, продолжали править, невзирая на растущую в городе авторитическую политику. Хоть подчинённые кланы и продолжали выполнять свою традиционную роль в иерархии, они, в основном, были разделены на отдельные районы Торбардина. Амбициозный и жестокий клан Тэйвар [Theiwarr clan] оказывал своё влияние, используя таинственную магию. Дуэргары нехотя работали в качестве шахтёров Торбардина, когда не проявляли свою агрессию друг на друга или не злили другие кланы. Даэвары [Daewar] издавна подчиняются приказам Хилар и имеют право быть торговцами и строителями Торбардина. Будучи сведёнными с ума от любви ко ртути, дикие Клары служат Торбардинскими разведчиками и яростными воинами.

Овражные дварфы. Клан Агар [Aghar clan] – аномалия среди дварфов Кринна, сохранившие свою позицию, как и в тёмных уголках Торбардина, так и на поверхности. Именуемые другими как овражные дварфы, Агар выставляются глупыми, дурно пахнущими и грязными существами. Большинство дварфов считают их своего рода паразитами, непригодными даже в качестве слуг. Агар в Торбардине добились своего права на жизнь в огромных грудах отходов, оставшихся с раскопок Дуэргаров. У них нет никакой роли в обустройстве города.

ДВАРФИЙСКАЯ РЕЛИГИЯ

НАШИ ПРЕДКИ ПОДАРИЛИ НАМ ТЕ СПОСОБНОСТИ, что сделали их великими. Мы позаботимся, чтобы эти дары превратились в нечто совершенно изумительное.

— Вистра Хладобородая [Vistra Frostbeard]

Религия дварфов лежит в основе общественных принципов, которым следуют дварфы. Где большинство других существ считают своих божеств сверхмогущественными созданиями, что вечно стоят в стороне от своих почитателей, дварфы же, считают своих богов примерами подражания, что прокладывают путь для них. Дварфские божества существуют в широком разнообразии с рядом общих черт во многих мирах. Вместе, они известны как Мординсамман [MordinSAMMAN].

Морадин – самый важный бог среди всего пантеона дварфов и воплощение всего того, кем стремятся быть дварфы. Остальной пантеон состоит из тех первых дварфов, что проявили себя так хорошо, что они практически смогли воспроизвести уровень мастерства самого Морадина.

В таблице «Дварфские Божества» перечислены члены Мординсаммана. Для каждого бога в таблице приведены: мировоззрение, сфера влияния (основные сферы интересов бога и его обязанности), domenы для жрецов, служащие этому богу, и священный символ бога. Несколько божеств из таблицы описаны ниже.

Морадин

Отец всех дварфов породил на свет своих детей из металла и драгоценных камней, и наполнил их духом, охладив своим дыханием.

Морадин – мастер всех ремёсел, что применяются дварфами и покровитель всех ремесленников. Он надеется, чтобы его дети следовали по его стопам, изучая его приёмы, и стремясь в один день сравняться с его мастерством.

Жрецы Морадина ответственны за оценку и анализ работ крепостных ремесленников. Они хранят великие тома, в которых подробно описываются различные приёмы ремесла, и используя эти руководства, они оценивают качество работы ремесленника.

Помимо этого, жрецы осматривают молодых дварфов и определяют их будущую специализацию.

Аббатор

Великий Мастер Жадности влияет над каждым сердцем дварфа, в независимости от того, насколько изощрённо он это делает. Аббатор учит тому, что жадность не только предпочтительна, но и важна, чтобы дварфы были сильны и не подвергались опасности

У Аббатора нет навыков ремесла. Вместо этого, он полагается на свои воровские навыки, с помощью которых он может заполучить что ему угодно. Зачем трудиться в поте лица, чтобы что-то изготовить, когда проще всего заполучить это с помощью открытой лжи?

Аббатор – единственный представитель дварфийского пантеона, который действует в интересах перемен. Он может воодушевить дварфов, чтобы те нашли обходные пути, которые обычно не приветствуются, но иногда такие методы оказываются эффективными ради улучшения возможностей клана.

Берронар Истинное Серебро

Матрона Дома и Семейного Очага является покровительницей семьи, чести и права. Она излагает правила организации дварфийского клана.

Кодекс Берронары устанавливает законы дварфов, включая контракты, торговые соглашения и практически каждый вид связи, укреплённая словами и поступками. В то время, как Морадин является эталоном, которым стремятся стать все дварфы, Берронар обеспечивает узы, что создают общество и культуру дварфов.



Дварфы любят обвинять богов за свою одержимость ремеслом, элем или золотом. Есть простое объяснение такого божественного озарения, которое, по их мнению, они испытывают. Дварфы – эмоционально неустойчивые создания.

Жрецы Берронары устраивают свадьбы, применяя процесс, что находит лучшие пары и призван обеспечить, чтобы каждое поколение в клане было сильнее и талантливее предыдущего. Их требования в этом отношении неприкосновенны, и поэтому дварф, что был избран для организованной свадьбы, должен повиноваться жрецам, иначе его ждёт изгнание.

КЛАНГЕДДИН СРЕБРОБОРОДЫЙ

Более известный как Отец Битвы, Клангеддин Сребробородый является покровителем дварфийских воинов. Пылкий и храбрый и всё же ловкий стратег, Клангеддин воплощает воинский дух, что делает дварфские армии очень грозными противниками.

Клангеддин призывает дварфийских воинов к рисковым походам из крепости в поисках врагов для победы. Он крайне ненавидит гоблиноидов, гигантов и драконов. Он обязывает своих последователей искать и изничтожать этих тварей до того, как они сами станут угрозой для крепости.

Преданные Клангеддину в основном постоянные воины, которых обучают владения оружием с ранних лет, и которые должны бороться с противниками. Два топора, что он носит, отражают его подход в бою, поскольку он наотрез отказывается от дополнительной защиты в виде щита за возможность нанесения большого урона своим врагам.

ПАНТЕОН ДВАРФИЙСКИХ Богов (Мординсамман)

Божество	Мировоззрение	Сфера влияния	Домены	Священный символ
Аббатор	НЗ	Алчность	Обман	Кинжал, украшенный драгоценными камнями, и направленный остриём вниз
Берронар Истинное Серебро	ЗД	Семейный очаг, дом, верность	Жизнь, Свет	Переплетённые между собой серебряные кольца
Клангеддин Сребробородый	ЗД	Война, стратегия	Война	Скреплённые серебряные секиры
Дагмарен Светлая Мантия	ХД	Открытия	Знание	Открытая книга
Думатоин	Н	Скрытые секреты	Упокоение*, Знание	Драгоценный камень внутри горы
Горм Галтин	ЗД	Бдительность	Война	Бронзовая полумаска
Хаэла Светлый Топор	ХД	Доблесть в бою, удача в бою	Война	Обнажённый меч, обвитый спиралью пламени
Хансеат	ХН	Веселье, пивоварение, песнопение	Обман, Война	Пивная кружка
Мартаммор Дьюин	НД	Исследователи, путешественники, заблудшие	Природа, Обман	Палица, вертикально стоящая впереди длинного сапога.
Морадин	ЗД	Главное божество дварфов	Кузня *, Знание	Молот и наковальня
Муамман Дуатал	НД	Штормы, путешествия	Буря	Палица, которую держит перчатка
Мья	НД	Клан, семья, мудрость	Знание, Жизнь	Облик безликой матери
Рокнар	НЗ	Ложь, Интриги	Обман	Руки полные монет
Шариндлар	ХД	Лечение, любовь	Жизнь	Горящая игла
Тард Харр	ХД	Дикая природа, охота	Природа	Две когтистые перчатки
Тармекул	Н	Огонь, кузницы, расплавленная порода	Кузня*, Свет	Раскалённый топор
Таутам	Н	Тайны, тьма, затерянные сокровища	Знание, Обман	Повязка на глаза
Улаа	ЗД	Горное дело, добыча руды	Кузня *	Шахтёрская кирка
Валкауна	ЗН	Клятвы, рождение, старение, смерть	Упокоение*, Жизнь	Серебряный кувшин
Вергадэйн	Н	Удача, благосостояние	Обман	Золотая монета с отчеканенным лицом дварфа

* Встречается в Руководстве Занатара обо всём

Жрецы Клангеддина – воины, которые сражаются и ведут за собой армию на передовой. Защищая крепость, они сторожат стены и предпринимают внезапные атаки против вражеских позиций. Когда внешняя угроза очень близка, жрецы организуют партизанские налёты, чтобы сорвать планы противника, пока те не смогли осадить крепость.

ПРОЧИЕ БОЖЕСТВА

Пантеон дварфийских Богов весьма огромен. Четыре божества, описанные выше, общеприняты жителями почти каждой крепости, тогда как следующие божества почитаются одними кланами и пренебрегаются другими. В число этих богов входит: Дагмарен Светлая Мантия, Сияние в Глазах; Думатоин, Хранитель Секретов под Горой; Горм Галтин, Золотистый Страж; Хейла Светлый Топор, Боевая Госпожа; Мартаммор Дьюин, Хранитель Путников; Шариндлар, Госпожа Милосердия; Вергадэйн, Торговый Король.

ДВОЙСТВЕННАЯ РОЛЬ АББАТОРА

НЕБОЛЬШОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ ЭГОИЗМА ВРЕМЕНАМИ ожидается даже у мудрейшего.

— Тенелар, Изгой Пяти Вершин

Дварфы имеют жёсткие принципы и высокие амбиции. Они посвящают свою жизнь стремлению к совершенству, и являются лучшими из тех, кто приблизился к этой цели. Но при всей своей преданности дварфы смертны, а это значит, что они ошибаются. И вот здесь выходит на сцену Аббатор.

Привязанность дварфов к своим творениям имеет и тёмную сторону: многие из них становятся жертвами чувства эгоизма и жадности. Виновником является Аббатор, белая ворона дварфийского дварфа.





Аббатор является сторонником перемен, а не стабильности – отношения, обычно рассматриваемого с подозрением у дварфов. Однако в этом случае бог передаёт своё послание в объятиях алчности.

Жадность лежит в основе изменений. Жадные дварфы не довольствуются своими собственными достижениями и стремятся подорвать работу, которую делали другие, иногда задумываясь о том, чтобы взять деньги за их создание или фактически украсть их. Жадность искажает радость, которую обычно получают дварфы в процессе выполнения своей работы. Он фокусируется на цене конечного результата, а не на важности процесса создания. Дварф, искушённый Аббатором, может саботировать работу соперника или украдать чудесное сокровище и выдать за свою созданную работу.

Однако Аббатор играет и позитивную роль в оказании помощи дварфам в поиске новых методов и приёмов. Хотя он поддерживает жадность и предательство, он также является стандартным носителем для пересмотра и нововведения. Его руководство особенно важно, когда клан сталкивается с непредвиденной ситуацией, требующей быстрых, решительных действий.

В этом ключе дварфские послы и торговцы должны использовать трюки Аббатора, когда они имеют дело с людьми, эльфами и другими расами. Когда дварф предлагает часть товара на продажу посторонним, этот купец, как и ожидается, будет вести жёсткую сделку, даже если этот товар на самом деле является более низкокачественным.

К счастью для другой стороны в договорённости, идея гномов о «низшем» означает, что продукт, который они считают нестандартным, по-прежнему намного превосходит любой такой предмет, который могут создать люди. Дварфы могут смеяться между собой над человеком-фермером, который купил у них лопату, которая продержится всего несколько десятилетий. Для дварфов это дрянной инструмент; для фермера, это покупка, которая останется до конца его жизни.

КРУГОМ ВРАГИ

Если бы дварфы были не так хороши в накоплении сокровищ, вполне вероятно, что у них не будет столько врагов. Однако, как бы то ни было, почти все разновидности мародёрствующих гуманоидов или жадных чудовищ страшно желают богатства, которые дварфы держат в своих крепостях. Самыми серьёзными угрозами для их безопасности являются драконы и гиганты, но другие гуманоиды, такие как орки и ненавистные дуэргары, являются их самыми многочисленными противниками

ДРАКОНЫ

Цветные драконы по своей природе часто привлекаются к сокровищам, которые дварфы собирают в своих крепостях. Хотя такое место может быть слишком укреплённым для дракона, чтобы напасть на него и захватить, злой дракон, который делает своё логово около крепости дварфов, может быть для её обитателей серьёзной угрозой.

Чёрные драконы. Поскольку чёрные драконы предпочитают селиться в болотистой местности, они редко делают логово близко к цитадели. Когда чёрному дракону на пути встречаются дварфы, он может попытаться изолировать поселение, заблокировав пути, ведущие к этому поселению, и сделать их совершенно непроходимыми. Местность вокруг логова дракона превращается в большое скопление растительности и пятен грязи, замедляя путешественников и делая караваны уязвимыми для нападения последователей дракона. Когда крепость будет отрезана, дракон может начать проверять её внешнюю защиту перед тем, как пойти на более сильный штурм. Эта стратегия может занять годы, но для дракона это время является потраченной с пользой.

Синие драконы. Синие драконы наименее вероятные представители своего рода, которые могли бы связаться с дварфами, так как их логова всегда далеки от поселений дварfov, а синий дракон почти никогда не покидает окрестностей своей обители. Однако он может предстать перед группой путешествующих дварfov, и потребовать плату за безопасный проход через свою территорию, в виде драгоценных камней – и особенно сапфиров.

Зелёные драконы. Дварфы и зелёные драконы не часто взаимодействуют, и когда они это делают, дракон обычно не угрожает им прямо. У типичного зелёного дракона нет горячего желания обладать материальными благами, которые хранятся в крепости, и он скорее ухватится за живое сокровище. Используя свои возможности для обмана, зелёный дракон может попытаться привлечь дварfov, с которыми он сталкивается, чтобы они присоединились к нему в обмен на обещание большого богатства. Дварфы, которые были затронуты Аббатором, могут поддаться этому искушению – только чтобы оказаться запертymi в логове дракона, приговорённые к пожизненному заключению в роли новых предметов для коллекции сокровищ дракона.

Красные драконы. Хотя дварфы и красные драконы соревнуются за одну и ту же местность, они не вступают в конфликт так часто, как раньше. В настоящее время логова красных драконов и дварфийские опорные пункты достаточно далеко друг от друга, и дварфам не приходится постоянно беспокоиться о нападении. Но изредка молодой красный дракон намеревается создать своё собственное наследие – и какое место лучше подойдёт для логова, чем то, которое достаётся со своим собственным кладом сокровищ?

Чтобы начать свою кампанию, дракон посыпает последователей и приспешников, чтобы осадить крепость. Если это удаётся, и защитники уходят глубже внутрь, дракон выходит, чтобы провести штурм в туннелях. В этих тесных помещениях только несколько дварfov одновременно могут встать против зубов, когтей и пламени дракона. Но дварфы знают, что, если они позволят дракону занять самые сокровенные камеры крепости, битва будет проиграна.

Белые драконы. Дварфы, которые живут в холодном климате, обычно не должны справляться с таким количеством хищников и мародёров, как и их родственники в более гостеприимной местности. Но белый дракон беспрестанно патрулирует свою территорию, ни проницательный, ни хитрый в своих методах, он часто использует свой естественный камуфляж, чтобы напасть из засады на свою добычу. Дракон, чьё логово поблизости, может захотеть оставить поселение дварfov нетронутым, если его аппетит насытится существами, которые он может поймать на открытой местности, включая путешественников, которые входят и выходят из этого места.

Иногда это состояние (относительно) мирного сосуществования разрушается, когда на фоне появляется хитрый соперничающий дракон с планами на территорию белого дракона. Воспользовавшись ограниченными умственными способностями дракона, соперник тайно посыпает своих приспешников, чтобы притеснить дракона. Убедившись, что дварфы виноваты, дракон привлекает их к более сильному конфликту, и дварфы отвечают ему делом. Даже если ни одна из сторон не уничтожит другую, оба будут сильно ослаблены, после чего соперник придёт, чтобы завершить работу.

По моему опыту – для всех их долих раздумий о происхождении и традиций – дварфы – тадкие и коварные люди. Я пишу это, чтобы никоим образом не оскорблять их. Я считаю, что таинство является полезным стимулом как для себя, так и для моих подчинённых, и я прислушиваюсь к трюкам, которые демонстрируют некоторые представители этой расы.

Гиганты

У гигантов нет особой вражды к дварфам, но они считают их идеальными рабами. Даже когда они захвачены и действуют против своей воли, дварфы благодаря врождённым особенностям вынуждены приложить все усилия для решения поставленной задачи. Даже простой труд приносит дварфам некоторую передышку от плена. Огненные гиганты более вероятно, чем другие гиганты, любят порабощать дварфов за их таланты. Многие племена горных гигантов обнаружили ценность дварfov как рабочих и теперь стараются схватывать живьём, а не съедать.

Гиганты не совершают целенаправленные нападения на цитадели дварfov, за исключением чрезвычайных обстоятельств. Их размер является большим недостатком в подземных проходах крепости, что потенциально может привести такое нападение в самоубийственную миссию.

Орки

Каждое племя орков мечтает опустошить крепости дварfov и вернуться в пещеры с военной телегой, нагруженной золотом, драгоценными камнями, крепкими доспехами и острым оружием. Учитывая склонность орков полагаться на грубую силу, а не на хитрость, они могут одолеть только весьма слабо защищённые дварфские крепости. К сожалению, для дварfov, орки получают предзнаменования от Груумша, который предлагает им вторгнуться в цитадель, когда она поражена чумой, раздираема борьбой или ослаблена иным образом. Всевидящий глаз Груумша всегда проявляет бдительность в отношении признаков того, что дети Морадина дрогнули.

Дварфы и Эль

Дварфы имеют репутацию за свою способность потреблять большое количество эля. Хотя употребление алкоголя играет значительную роль в их культуре, ошибочно предположить, что интоксикация оказывает на них такое же влияние, как на людей.

Люди пьют чтоб забыть, дварфы пьют чтоб вспомнить. Дворцы находят на дне кружек источник ярких воспоминаний о прошлом, о своём клане, о великих победах и монументальных провалах.

Когда дварфы пьют в группе, этот эффект распространяется среди них. Клан может радостно петь о триумфе, когда они вспоминают о поражении дракона или плачут, вспоминая смерть любимого старейшины.

В отличие от клановых сборов, дварфы, которые пьют в одиночку неизменно становятся мрачными и угрюмыми – когда они отделяются от своих товарищей по клану, они не могут не обижаться на неприятные воспоминания. Это мудрый путешественник, который оставляет в одиночестве единственного, пьяного карлика в углу.

ДУЭРГАРЫ

Злые dwarfы Подземья отвечают за постоянное ощущение опасности в жизни любого клана. Хотя дуэргары не приближаются к поверхности в достаточном количестве, чтобы вторгнуться и захватить крепость, они отправляют налётные отряды, чтобы нападать на любых dwarfов, которых могут найти на своём пути или проводить различного рода диверсии или партизанскую деятельность. Хотя никакие dwarfские крепости в настоящее время не рискуют уступить дуэргарскому натиску, ни одна из них не защищена от предательства, которое может совершить небольшая группа серых dwarfов.

КОГДА КЛАНЫ РАСПАДАЮТСЯ

У НАС ОДНА ЦЕЛЬ – ОТОМСТИТЬ ТЕМ, КТО ИЗГНАЛ нас из своего дома.

— Хелгрет, Королева изгнанного клана
Глубинный Молот

Несмотря на всё внимание, которое dwarfы уделяют на свою защиту и безопасность своих домов, ни один клан не бессмертен, а крепость не может быть неприступной. Угрозы клану могут исходить, как и извне так и изнутри, и часто последнее оказывается преодолеть более трудно.

Каждый клан знает, что в мире есть множество корыстных существ, которые хотели бы украсть их заветные труды или даже уничтожить dwarfов и завладеть их домом. Это могут быть враги, к которым можно подготовиться. Однако более коварная сила – та, что может разорвать клан изнутри.

ЗАТЯНУВШИЕСЯ ПРОТИВОБОРСТВА

Это не редкость для членов клана стать участником периодических споров и междуусобиц. Влияние Аббатора влияет на некоторых dwarfов больше, чем на других, и даже у тех, что имели твёрдую решительность, иногда могут быть склонны отказываться от своих принципов.

Небольшие волнения такого рода редко приводят к гражданской войне или быстрому снижению сил клана. Но в худших случаях коллективное отсутствие у клана преданности своим целям, подрывает связи между элементами, что должны работать вместе, чтобы клан процветал. Междуусобицы между ремесленниками создают напряжённость между семьями. Dwarfийские торговцы заключают сделки, которые не приносят пользы клану, а камнерезчики начинают использовать ярлыки, которые влияют на качество их конструкций.

Если такое снижение продолжается слишком долго и становится слишком серьёзным, результатом может стать раскол внутри клана. Враждующие фракции могут разделиться в разных частях крепости; в крайнем случае, некоторые члены клана могут уйти, чтобы найти новое сообщество. В любом случае, разделённый клан слабее, чем был до беспорядков, и поэтому он является более лёгкой мишенью для внешних врагов. Если эгоизма и жадности было недостаточно, чтобы довести клан до полного уничтожения, орда орков, выжидающих момент для атаки, будет счастлива закончить работу.

ЖИЗНЬ В ИЗГНАНИИ

Если случится худшее и сдача крепости клана захватчикам неизбежна, большинство dwarfов будут оборонять свои дома до последнего своего вздоха. Но клан должен выстоять, пусть хоть в качестве частички своего былого величия, и поэтому у каждого клана есть запасной план обеспечить безопасный побег для крепостных детей и достаточного количества взрослых, что будут заботиться о них.

ДРУЖЕЛЮБИЕ НА РАССТОЯНИИ

Несмотря на то, что dwarfы имеют естественную близость друг к другу, разные кланы сохраняют удобное расстояние между своими крепостями. Любой, кто не принадлежит к клану, даже другой dwarf, считается посторонним.

Отношения между соседними кланами дружелюбные, если не тёплые. Они могут обменяться посланниками, чтобы поделиться знаниями и новостями, которые могут оказаться полезными против выходок внешнего мира, но это скорее всего будет степень их контакта. В обычных условиях dwarfы предпочитают оставаться одни. Взаимодействие с соседними поселениями приносит непредсказуемость и перемены, чего dwarfы стараются избегать.

Обстоятельства перестают быть нормальными, когда клан сталкивается с внешней угрозой. Когда становится известно, что один из них в опасности, dwarfы других кланов без вопросов объединяются против угрозы. Сдержанная дипломатия, которая знаменует их нормальные отношения, уступает место непоколебимому союзу. Нападение на один клан dwarfов – это нападение на всех.

Если уцелевшие способны уйти, то они стараются отыскать пристанища в людских городах или королевствах. Благодаря их мастерству в ремесле, почти каждая община может принять их и их вклад в трудовую деятельность, и таким образом они могут заработать себе вполне комфортное существование.

Группа dwarfийских беженцев, ищущих жильё в общинах, сделают что угодно, чтобы жить вместе, сохранив целостность клана. Они воссоздают то, что могут из своего прежнего образа жизни, по возможности, проживая под землёй и оставаясь изолированными от своих соседей.

ДВАРФЫ – ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

КОДА-ТО ГОРЫ БЫЛИ НАШИМ ДОМОМ, НО ТЕПЕРЬ этому не бывать.

— Тенелар, Изгой Пяти Вершин

Dwarf, покинувший стены своей крепости ради жажды приключений, делает это по двум причинам. Некоторые dwarfы дают клятву своему клану осуществить важную миссию. Другие покидают добровольно или по иным причинам, поскольку они просто не вписываются в общество крепости.

Когда происходят такие радикальные решения, мудрецы или жрецы выбирают одного или нескольких членов клана, чтобы отправить их наружу. Этим dwarfам поручается особая задача, например, вернуть украденный артефакт или узнать судьбу союзной крепости, что затихла некоторое время назад. Таких dwarfов глубоко уважают среди своих членов клана, поскольку они поклялись обеспечить сохранность своего дома от непредсказуемости верхнего мира. Когда их миссия окончена, они возвращаются в крепость и преподносятся героями.

Другие dwarfы выбирают жизнь на воле потому, что они отбросы, считающие крепость опустошающим местом или изгои, которых изгнали из клана из-за преступного поведения. Не все dwarfы были рождены с одинаково сильным духом общества, и некоторым с трудом удаётся существовать в обществе. Такие индивиды вполне могут возражать против организаций свадеб или утверждать, что жрецы Морадина ошиблись в определении их специализации. Остальные члены клана смотрят с недоверием на таких недовольных dwarfов, и те, кто всё ещё недоволен, могут спокойно быть изгнанными.

Дварфам, у которых нет клана, даётся возможность для наима мудрими нанимателями и вербовщиками. Они стремятся к цели и постоянной работе. Дайте такому дварфу эту возможность, и у вас одывайтесь союзник на всю жизнь.

ОПАСНЫЙ ДОЛГ

Некоторые дварфы покидают крепость, чтобы служить клану необычными способами такими, как: послами, исследователями, ремесленниками или торговцами. Хоть и простой человек не подумал, что этот народ любитель приключений, дварфы же, считают, что они выполняют очень опасную миссию.

Даже когда дварфы добровольно соглашаются жить за пределами своей крепости либо участвуя в настоящем приключении, либо занимаясь обыденной деятельностью в другом городе, они всё ещё остаются членами клана, а в их обязанности почти всегда входит ответственность перед кланом. Например, кузнец, работающий в людской деревне, может сообщать различные вести из внешнего мира своему клану.

Дварфы, живущие в поверхностных общинах, предпочитают стоять особняком, если только это не касается выполнения своей работы, но со временем, у них могут возникнуть тесные отношения с соседями другой расы ровно так же, как если бы дварфы, присоединившиеся к отряду искателей приключений, научились доверять своим спутникам.

ИЗГОИ И ПРЕСТУПНИКИ

Разумеется, не каждому дварфу суждено долгосрочно служить своему клану. Некоторые были рождены с намерениями подорвать репутацию клана, и те, кто всё ещё не изменил своим принципам, будут изгнаны.

Ряд этих независимых дварфов, в особенности те, кто отстаивает свои моральные и этические принципы своего рода, в конечном счёте становятся искателями приключений. Их спутники и союзники стараются помочь в выполнении задач клана каждого дварфа, и таким образом, для многих союзников, дварфы становятся верны и усердны.

Дварфов со злыми нравами всегда ждут в таких организациях, как гильдия убийц или же преступная банда. Те, кто понимают свою роль в таких организациях и соблюдают их иерархию, часто становятся самими верными подчинёнными, которых только может приобрести будущий завоеватель.

Злых дварфов, не уважающих власть или общество, очень мало и встречаются они очень редко. Их избегают даже свои сородичи, они получают своеенравное удовольствие, разграбляя деревни, порабощая или убивая невинных жителей, и иногда вымешивают свою злобу на весь мир другими способами.

ДУЭРГАРЫ

Дуэргары считают себя истинным воплощением дварфийских идеалов, достаточно умными, чтобы не следовать вероломным заблуждениям Морадина и его лживых обещаний. Их период рабства и восстания против свежевателей разума был под эгидой их бога, Ладугуэра [Laduguer], который освободил влияние других дварфийских богов от их душ, и таким образом, сделал их высшей расой.

МАГИЯ: ДАР БОГОВ ДВАРФАМ

У дварфов сформировалось два мнения касательно магии.

Они рассматривают божественную магию как дар от своих богов, руку помощи, призванную помочь им в их стремлении следовать примеру своих богов. Более того, многие формы божественной магии необходимы для бесперебойной работы любой крепости и дальнейшего выживания клана. По этой причине, жрецы более распространены среди дварфов, чем среди прочих рас. Считается, что дварфы, которые особенно преданы клану, имеют особую связь с божествами и часто учатся использовать этот проводник, чтобы вызвать божественную магию.

Тайная магия во всех её проявлениях – отдельный вопрос. Дварфы не имеют врождённого страха или ненависти к таким вещам, но тайная магия не имеет истинного покровителя среди их божеств. Таким образом, дварфы игнорируют её в своей повседневной жизни, а члены клана, которые принимают эту практику, чрезвычайно редки. Использование тайной магии во время создания вещей, анафема для всех дварфов, потому что это ничего более, чем мошенничество. Немногие дварфы, постигшие тайную магию, втайне отойти всех, склонны чтить Аббатора.

Дуэргары не ценят красоту, эту способность, давным-давно стёрли из их мозгов свежеватели разума. А все мысли о возвращении её исчезли с предательством Морадина. Дуэргары ведут мрачную, суровую жизнь, лишённую счастья и удовольствий, и они видят в этом корень величия дуэргаров, а не недостаток, который нужно исправлять.

ТЁМНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

РАБОТАЙ ИЛИ УМРИ. В ПЕРВОМ СЛУЧАЕ, ТЫ ПОЛЕЗЕН, а во втором – забавен.

— Возала Острый Кулак

Общество дуэргаров – мрачное отражение дварфийских кланов. Там, где дварфы трудятся из любви к созиданию, дуэргар работает из стремления получить больше вещей и сокровищ. Их священники определяют признания свыше и заключают браки, но только для того, чтобы клан продолжал существовать, а не ради создания какого-либо наследия.

Во многих отношениях, культура дуэргаров в корне пуста. Несмотря на все их войны и все сокровища, которые они накопили, дуэргары не чувствуют ни счастья, ни удовлетворения. Они просто продолжают существовать, постоянно превращаясь в двигатель разрушения, что является противоположностью дварфийского радостного цикла созидания.

ТРИ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

Дуэргарская психология, культура и общества основываются на трёх правилах, что были установлены их богом, Ладугуэром. Соблюдение этих правил теперь исполняется старшим лейтенантом Ладугуэра, Глубинной Дуэрой.

НАШИ КАРМАНЫ НИКОГДА НЕ ПОЛНЫ

Дуэргары подпитываются всеми своими действиями двумя пассивными чувствами: стремлением, что никогда не затухает и жаждостью, которую никогда не утолить. Хоть они и могут плести интриги и строить козни длительное время для получения сокровищ или авторитета, успех для них никогда не был своеобразным торжеством. Каждое приобретение дуэргаров, из раза в раз, словно хорошая трапеза стремительно теряла свой вкус, оставляя в них жажду большего. Неважно сколько богатства и власти они заполучат, им всегда было мало этого.



Утверждения Ладугуэра

Наши три правила исходят из действий самого Ладугуэра, когда он прошёл через Девять Преисподней на своей миссии, прославить дуэргаров.

Во-первых, дьяволы пытались обратить его жадность против него. Они предложили ему столько сокровищ, сколько он мог унести, думая, что он возьмёт слишком много и рухнет в изнеможении. Вместо этого Ладугуэр использовал свою хитрую магию, чтобы закрутить карманы в бездонные ямы так, что не было предела сокровищам, которые он мог унести.

Затем, в ярости от его хитрости, дьяволы обрушились на него с когтями и клинком. Они не понимали, что с каждым сокровищем, которое он требовал, воля Ладугуэра к победе становилась всё сильнее и сильнее. За столько всего, за что нужно бороться, он набросился и разбил отряды легионов Ада.

Наконец, Асмодей столкнулся с Ладугуэром. Лорд Девяти смеялся, шутил и уговаривал со всем своим лукавством, но Ладугуэр оставался мрачным и непреклонным, отказываясь быть подверженным, даже когда самые могущественные небожители могли признать некоторую неохотную забаву выходками дьявола. Ладугуэр был решителен, потому что хотел одну, последнюю драгоценность: преданность Ада в предстоящей войне против свежевателей разума. Асмодей предлагал другие искушения в мире, но выражение лица Ладугуэра не изменилось. Даже когда Асмодей, наконец, уступил, Ладугуэр принял соглашение как должное, и не показал никакой эмоции.

Таким образом, Ладугуэр передал три правила, которые управляют нашим народом. Эти принципы освободили наших людей от иллитидов, и по сей день они держат нас сильными.

— Фельстак Голдгриф, Тиран Гетельскар

НАШЕЙ БОРЬБЕ НЕТ КОНЦА

По мере того, как дуэргары накапливают сокровища и авторитет, им необходимо становиться всё сильнее и сильнее, чтобы сохранить то, что у них есть. Когда дуэргары воюют с другим расами, они демонстрируют, что слабые не годятся обладать тем, что предназначено сильным. И по мнению дуэргаров, нет существ, не достойных владеть богатством больше, чем дварфы. Когда у дуэргаров есть возможность нанести удар по дварфам, особенно в их крепостях, они сражаются с предельной свирепостью и коварством, чтобы сопоставить ценность добычи, с интенсивностью их нападений.

НАША РЕШИМОСТЬ НИКОГДА НЕ ДРОГНЕТ

Любое проявление слабости — смертный грех среди дуэргаров, и такой взгляд распространяется как на личное поведение, так и на работу дуэргарского клана. Проявления счастья, удовлетворения и доверия запрещены в их обществе. Дуэргары живут сообща в суровом обществе, но такова необходимость, а не их выбор. В Подземье для выживания им приходится сотрудничать. В рамках их общества, каждый обязан выполнять возложенную на него роль по мере своих возможностей.

Воины дуэргаров олицетворяют расовую опустошённость в эмоциональном и индивидуальном плане. В бою они носят тяжёлые доспехи и хмурые маски, скрывающие их лица. Когда они в строю, они движутся подобно армии муравьёв. Они — это непреклонный, безжалостный противник, идущий строем по трупам своих павших солдат, не видя препятствий для своего наступления.

БОЖЕСТВА ДУЭРГАРОВ

НАШИ БОГИ ВОЗНИКЛИ СРЕДИ НАС. ПОДВЕРГЛИ трудностям они и направили на путь к спасению. А что для вас сделал ваш бог?

— Моркай из клана Пепельных Лордов

Две таинственные личности, что давным-давно были ответственны за освобождение дуэргаров, в глазах умоляющих своих стали богами.

В таблице «Божества дуэргаров» приведена базовая информация о каждом из них: мировоззрение, сферы влияние (основные сферы интересов и обязанности бога), домены для жрецов, что служат данному богу, и священный символ бога.

ГЛУБИННАЯ ДУЭРРА

Согласно легенде, Глубинная Дуэрра украла психонические силы у свежевателя разума и даровала её своему народу. Она владела этой силой так великолепно, что могла властвовать над колонией свежевателей разума и превратила иллитидов в своих рабов.

Подчинённые, Глубинной Дуэррой, иллитиды стоят на переднем рубеже дуэргарских нападений на самых ненавистных врагов. Будучи воодушевлёнными её таинственными действиями, её жрецы особо стремятся найти и истребить поселения дварфов и колонии свежевателей разума.

Жрецы Глубинной Дуэрры поддерживают тренировочный полигон и оружейный склад в каждой крепости дуэргаров. Все дуэргары обязаны знать базовые боевые навыки, а знатные дуэргары должны обеспечивать оружием, бронёй и последователями на оборонительную силу крепости. Жрецы почитают свою богиню планированием, оснащением и осуществлением крестовых походов против своих врагов.

ЛАДУГУЭР

Также известный как Хмурый [Grim One], Ладугуэр был могучим дуэргарским воином, освободившим свой народ от иллитидов. Ладугуэр заключил договор с Асмодеем, пообещав, что дуэргары объединятся против Лолс и демонов Бездны, и взамен за это, Ладугуэр получил искру божественности от самого Аббатора.

Учения Ладугуэра являются полной противоположностью всего, чему учит Морадин. Ладугуэр — своеобразная тёмная сущность Морадина, тень, что стремится восстать и поглотить своего создателя.

Дуэргары не почитают Ладугуэра любым иным традиционным способом; в их обществе нет ни храмов ни других религиозных сооружений. Они почитают своего бога, приобретая больше власти и богатства любыми возможными средствами. Жрецы Ладугуэра выполняют внутренние функции общества дуэргаров, но не играют никакой роли в тех сферах, что на прямую связаны с религией.

ВНУТРИ КРЕПОСТИ

Крепости Дуэргаров лучше всего описывать, сравнивая с подземными крепостями дварфов. Оба места изобилуют деятельностью: работающей кузней, кирками и молотками, но тут сходства заканчиваются.

БОЖЕСТВА ДУЭРГАРОВ

Божество	Мировоззрение	Сфера влияния	Домены	Священный символ
Глубинная Дуэрра	33	Завоевание, психоника	Знание, Война	Разбитый череп иллитида
Ладугуэр	33	Рабочая сила, рабство	Смерть, Кузня*	Сломанная стрела

* Встречается в Руководстве Занатара обо всём

Умственная сила, которой владеют дуэргары, была получена от иллитидов, и не важно, что утверждало бы приверженцы Глубинной Дуэрры. И зачем только иллитидам понадобилось создать рабов, что способны стать невидимыми или вырасти до размеров огра? Быть может, или показалось, что эти рабы превзойдут других своих рабов. Оглянувшись назад, есть спорные мнения, что дуэргарам удалось выдраться на волю лишь благодаря тому, что их надзиратели уже отдали им ключ к свободе.

В дварфийской крепости, атмосфера наполнена оптимизмом. Дварфы наслаждаются своей деятельностью, их преданность будущему клана и желание оставить наследие видна во всех внутриклановых сферах.

С другой стороны, дуэргаров не заботит дварфийский идеал достижения предельного мастерства в ремесле. Поэтому они не обращают внимания на состояние окружающей среды и эстетику своих творений. В дуэргарской крепости, атмосфера наполнена безжалостной рутиной. В основе их усилий лежит количество и не качество, поскольку дуэргары стремятся создать как можно больше в кратчайшие сроки. Изделия дуэргаров не являются дефектными или некачественными, они максимально функциональны. Для дуэргара объект полезен в той степени, в которой он выполняет требуемые от него функции.

В типичной крепости, мастерские занимают центральный зал. А дым, исходящий из них, распространяется по всем окружающим проходам.

Во внешних краях крепости бурлит горнодобывающая работа. Дуэргары ломают и измельчают породу мощными механическими устройствами, и добывают из неё различные металлы, минералы и драгоценные камни.

Между шахтами и мастерскими расположено кольцо укреплений, каждой из которых правят аристократы, и занимаемые их последователи. Король крепости командует самым большим укреплением, что в пять раз больше прочих укреплений.

Жрецы Глубинной Дуэрры расположены во второй по величине крепости, в которой проживает дуэргарская армия. Жрецы организовывают патрули и наблюдательные посты, следящие за арсеналом поселения.

Стидеры — пауки, которых используют в качестве верховых и боевых чудищ, размещены в конюшнях, расположенных между мастерскими и укреплениями. Каждый загон — это, фактически, их персональная тюремная камера, поскольку этих свирепых существ необходимо держать по отдельности от своих сородичей, чтобы они не разорвали друг друга на части или не причинили себе вред иными способами. Когда их выводят из клеток, только внимательный контроль и жестокая дисциплина держат их в повиновении. Каждый аристократ ответственен за соблюдение количества загонов с стимерами, и назначает отряд дуэргаров, который тренирует и присматривает за зверьми.



СИЛА РАЗУМА

РАЗУМ ЯВЛЯЕТСЯ ЛИШЬ ЕЩЁ ОДНИМ МАТЕРИАЛОМ, что уже готов для нас, чтобы превратить его в оружие.

— Гаргоса Айронмайнд

Во время рабства под контролем у свежевателей разума, дуэргары оказывались подопытными в сотнях странных экспериментов, которые наделили их психическими способностями.

Каждый дуэргар рождается с некоторым количеством психонического потенциала. Типичный воин может стать невидимым, или увеличиваться в размере, а те, кто более усердно тренировал психонику, могут гораздо лучше владеть ею. Такие личности выводят свои таланты за пределами нормы, после чего, они создают новые техники и могут обучить их прочим своим сородичам.

Несмотря на такие усилия, у дуэргаров всё ещё нет понимания истинного потенциала своих психонических способностей. С точки зрения других существ, эти способности рассматриваются как подвид магического дара. В конце концов, какая им разница, дуэргар становится невидимым из-за психоники или магии? Исход ведь идентичный в обоих случаях.

Дуэргары, что познают психонику через исследования, описывают этот процесс, как приобретение доступа к пространственному измерению, в котором они могут использовать энергию, извлечённую из живого разума. Используя этот источник энергии, некоторые дуэргары по своему желанию могут изменять свои тела и тела других существ используя их мысли, подключившись к их разуму, передавать через мысли немного телодвижений и даже базовый интеллект в объект. Дуэргары, достигшие исключительного мастерства, могут перемещать объекты не касаясь их, видеть на огромные расстояния, тренировать

тела для получения невероятных способностей, вроде подъёма валунов, или превращения в жидкость и проникновения через щели в стенах.

СОЗДАВАЯ РАБОВ ЛУЧШЕ ПРЕЖНИХ

Поколениями дуэргары полагались на гуманоидных пленников с их неопытным обращением с инструментами в мастерской. Только низший, ничтожнейший дуэргар согласился бы на работу, которая не требует высокого мастерства или изобретательности.

Однако, за последние десятилетия, дуэргары начали прекращать пользоваться рабовладельческим. Некоторые обнаружили, что механические слуги, питаемые психонической энергией, более долговечны и эффективны, чем живые рабы. Так было разработано множество механизмов, каждый из которых был предназначен для выполнения определённых задач в дуэргарской крепости. Некоторые кланы создали механизмы вооружения для облегчения совершения налётов. Другие же, решили изобрести землеройные механизмы и механизмы для создания туннелей – огромные, схожие с големами, чудища, что крашут породу и извлекают руду из неё.

ДУЭРГАРЫ И ЭЛЬ

В отличие от своих сородичей – дварфов, дуэргары употребляют алкоголь только в умеренном количестве и избегают излишней бездеятельности. Из горького опыта дуэргары узнали, что те, кто пьёт слишком много, рискуют пробудить глубокие расовые воспоминания о жестоком обращении к своим предкам от рук свежевателей разума. Психическая агония, которую вызывают эти воспоминания, проявляется тяжкой шоковой реакцией. К примеру, пьяный дуэргар может бежать в панике и искать безопасное место, чтобы спрятаться, пока эффект не спадёт. У другого же может появиться желание избить кого-либо поблизости, выплескивая свою ярость от пребывания в рабстве у своих бывших хозяев.



Приимите во внимание, что дуэргары начинали как дезодорный изюм, и на сегодняшний день их крепости одни из самых неприступных мест Подземья. Нет сомнений, что они захватывают подземные царства, это лишь вопрос времени.

ДУЭРГАРСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Дуэргары, что становятся приключенцами, почти всегда оказываются изгнаниками из своего общества. У дуэргаров нет терпения к тем, кто не может держать свои амбиции и жестокость на достаточном уровне.

Любое серые дварфы, что были воспитаны среди своего собственного рода и впоследствии решившие стать искателями приключений, оказываются параноиками, ожидающими возможное предательство среди собственной группы приключенцев. К примеру, они могут настоять на том, чтобы они спали отдельно от остальной группы, никогда не показывать или не делится добытыми трофеями, попытаться накопить трофеи, которые помогут их выживанию, наподобие зелий, предметов или заклинаний, которые позволяют им телепортироваться в безопасное место.

По усмотрению Мастера, вы можете играть персонажем – дуэргаром. Когда вы выбираете подрасу для вашего дварфа, вы можете выбрать дуэргара, используя следующие правила для создания вашего персонажа.

ОСОБЕННОСТИ ДУЭРГАРОВ

Дуэргары имеют особенности дварfov из Книги Игрока и особенности, представленные ниже.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Преосходное тёмное зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

Дополнительный язык. Вы можете говорить, читать и писать на Подземном.

Дуэргарская устойчивость. Вы совершаете с преимуществом спасброски от иллюзий, а также от состояний очарованный и парализованный.

Дуэргарская Магия. При достижении 3 уровня, вы можете накладывать на себя заклинание «увеличение/уменьшение», однако, применяя эту способность, вы можете выбирать только вариант увеличения. Когда вы достигаете 5 уровня, вы можете накладывать на себя заклинание «невидимость». Для наложения этих заклинаний вам не потребуется траты определённых компонентов, и вы не сможете накладывать их, находясь под прямыми солнечными лучами, впрочем, солнечные лучи не влияют на них, если вы ранее наложили заклинание. Вы восстанавливаете способность накладывать эти заклинания с помощью этой особенности, когда закончите продолжительный отдых. При накладывании этих заклинаний, вы используете свой Интеллект.

Чувствительность к солнечному свету. У вас есть помеха в бросках атаки и в проверках Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение, когда вы, цель вашей атаки или то, что вы пытаетесь воспринять, находится под прямым солнечным светом.

ТАБЛИЦЫ ДВАРФОВ

В этом разделе приведён ряд таблиц, что окажутся полезными игрокам и Мастерам, решившим выбрать или случайно сгенерировать подробности о дварфийских персонажах и поселениях.

В таблицах, наименование **жирным шрифтом** отсылает к стат-блоку в Бестиарии.

ПРОБУЖДЕНИЕ ПСИОНИЧЕСКИХ СИЛ

Я совершил ритуал, как было описано в книге. Когда магия превратила мозгabolета в пыль, я со всей силой вдохнул её, и пред моими глазами промелькнуло бесконечное полотно минувших лет.

Я узрел солнце красного оттенка, что висело над пустошью, в которой руины замка постепенно утопали в груде пыли.

Я узрел как целая инопланетная империя, что находилась в бесформенной, серебристом измерении, мгновенно испарилась, а её рабы были брошены на произвол судьбы.

Я ощутил толчок силы, что казалась древнее самих богов – сила, что была за пределами моего понимания, но была готова получиться нового последователя.

С того дня как я пробудился, в глубине своего сознания я ощущал чьё-то присутствие – что-то, что пыталось вырваться на свободу, но я изо всех сил старался бороться с ним. Оно растёт, и даже моя способность удержать её изнутри ослабевает. Придёт ли тот день, когда я перестану владеть собственным разумом?

Последняя запись в журнале Гаррала Дальновидного, когда-то жившего в Кэндклипе, нынешнее местонахождение неизвестно

ДВАРФЫ В ПУТИ

Когда дварфы отправляются в путешествие из своих крепостей, они предпочитают перемещаться в значительных, надёжно защищённых отрядах. Используйте следующие таблицы, чтобы сгенерировать отряд из дварфийских путешественников и добавить немного подробностей к их ситуациям. Совершите разовый бросок по каждой строке из таблицы Состав Отряда и другой бросок по каждой последующей ей таблице.

СОСТАВ ОТРЯДА

Члены отряда	Их количество
Дварфийский стражник	2к4 + 10
Дварфийский разведчик	1к8 + 2
Дварфийский ветеран	1к6 + 1

ЛИДЕР ОТРЯДА

к6	Лидер
1	Дварфский священник
2-4	Дварфский дворянин
5-6	Дварфский рыцарь

ОСОБЫЕ СОЮЗНИКИ

к8	Союзник
1-4	1к4 дварфийских прислужника
5	1к3 земляных элементалей
6	1к4 дрессированных грифона
7	1к4 эйзеров
8	1 дварфийский маг

ЦЕЛЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

к6	Цель
1	Торговый караван
2	В поисках конкретного противника
3	Патрулирование дорог с целью обеспечения их безопасности
4	Доставка выкупа за попавшего в плен члена клана
5	Стараются избежать атаки на крепость
6	Дипломатическая миссия



БАЛТРАН АЙРЕХАРТ

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

к4 Ситуация

- 1 С подозрением относятся ко всем чужакам
- 2 У них имеется секретное послание
- 3 Их преследуют враги
- 4 Возвращаются домой с кучей сокровищ

ДВАРФЫ В КЛАНЕ

Нижеприведённые таблицы могут быть использованы для создания базовой информации о клане дварфов: текущий статус группы и черты или факты, отличающие этот клан от других, а также занятие конкретного члена клана.

СТАТУС КЛНА

к6 Статус

- 1 **Процветающий.** Клан занимает свою исконную крепость, и в данный момент процветает.
- 2 **Растущий.** Крепость расширяется; дни славы ещё впереди.
- 3 **Приходящий в упадок.** Численность клана сторнирует или сокращается.
- 4 **Осаждённый.** Жертва нападений гоблиноидов и драконьих атак, пока существование клана не под вопросом, но он серьёзно ослаблен.
- 5 **Рассеянный.** Крепость недавно утрачена, многие члены клана убиты, выжившие разбежались.
- 6 **Беженцы.** Крепость утрачена, выжившие занимают квартал или район в людском городе.

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА КЛНА

к10 Черта

- 1 Основатель был одним из величайших ремесленников в истории.
- 2 Клан владеет могущественным артефактом, таким как Секира Дварфийских Лордов.
- 3 Клан известен мастерством в определённом виде ремесла, таком как пивоварение или изготовление брони.
- 4 У клана зловещая репутация, история, запятнанная скандалом и меткой Аббатора.
- 5 Милитаристский клан, известный блестящими боевыми навыками.
- 6 Необычная крепость, такая как подводный замок, бывшая крепость облачных гигантов или надземный город.
- 7 Пророчества говорят о том, что клану уготована ключевая роль в истории.
- 8 Еретический клан отверг дварфийские учения в пользу человеческих божеств.
- 9 Уникальная метка или проклятье, например, все члены клана лишены волос.
- 10 Клан известен своими злобными поступками или особенно жестоким примечательным членом клана.

ПРОФЕССИИ ЧЛЕНОВ КЛНА

к20 Профессия

- | | | | |
|----|----------|----|-----------|
| 1 | Бронник | 11 | Купец |
| 2 | Кузнец | 12 | Гонец |
| 3 | Пивовар | 13 | ёШахтёр |
| 4 | Плотник | 14 | Гончар |
| 5 | Повар | 15 | Скаут |
| 6 | Посол | 16 | Скульптор |
| 7 | Фермер | 17 | Пастух |
| 8 | Охотник | 18 | Воин |
| 9 | Ювелир | 19 | Оружейник |
| 10 | Каменщик | 20 | Ткач |

ДВАРФЫ В МИРЕ

Нижеприведённые таблицы созданы для добавления глубины дварфийскому персонажу, предлагая ему возможные причины покинуть свой клан ради жизни, полной приключений, и ряд индивидуальных приключений, характерных для поведения дварфов.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ ДВАРФА-ПРИКЛЮЧЕНЦА

к6 Зацепка

- | | |
|---|--|
| 1 | Вас обвинили в краже и присвоении себе работы местного ремесленника. Виновны или нет, вас изгнали. |
| 2 | Ваша страсть к переменам привела вас к тому, что вы решили стать ремесленником и, тем самым, путешествовать по всему миру. Ваш клан недоволен вашим выбором. |
| 3 | Вы отделились от клана из-за землетрясения, набега друо с целью захвата в рабство или из-за другого подобного инцидента и сильно надеетесь вернуться домой. |
| 4 | Жрецы Морадина назначили вас торговцем, и вы до сих пор не простили им эту ошибку. Вы должны были работать в кузне, а не путешествовать по миру! |
| 5 | Вы шпион, путешествующий инкогнито с целью собрать информацию о старцах клана. |
| 6 | Вы стараетесь устоять перед соблазном Аббатора, но не можете сдержаться. Быть может вам поможет прогулка по миру и насытить свою жадность на не-дварфов. |



Причуды дварфов

к8 Причуда

- 1 Вода с неба! Это явление всегда вас удивляет.
- 2 Вы восхищаетесь океаном и его беспорядочностью.
- 3 Любое существо больше человека заставляет вас нервничать.
- 4 Вы предпочитаете путешествовать с зонтиком или иным подобным приспособлением, которое создаёт комфортное укрытие у вас над головой.
- 5 Вы предпочитаете спать днём.
- 6 Вы говорите на Общем языке или на любом другом не-дварфийском языке только по необходимости.
- 7 Выражение «расслабиться» для вас – это провести целый день в кузне.
- 8 Вы избегаете контакта с другими дварфами, потому что не доверяете тем, кто покидает свои крепости.

Таблицы дуэргаров

Большинство таблиц в этом разделе – варианты на дуэргарскую тематику информации о дварфах, что представлены выше, а также в Книге Игрока.

В таблицах, наименование **жирным шрифтом** отсылает к стат-блоку в *Бестиарии*.

Дуэргарские налётные отряды

Когда дуэргары выходят из Подземья, они обычно делают это небольшими, но опасными отрядами налётчиков. Используйте нижеприведённые таблицы для генерации отряда дуэргарских налётчиков и дополнительных подробностей к их ситуациям. Сделайте один бросок по каждой строке таблицы Состав группы и по броску в каждой последующей за ней таблице.

Состав отряда

Члены отряда	Их количество
Дуэргары	2к6 + 5
Дуэргарские каменные стражи	1к4 + 1
Дуэргарские кавалрахни	1к4
Стидеры, самцы	1к4

Лидер отряда

к6 Лидер

- 1 Дуэргарский каменный страж
- 2-4 Дуэргарский военачальник
- 5-6 Дуэргар деспот

Особые Союзники

к20 Союзник

- 1-4 1к4 стидеры, самки
- 4-6 1к3 дуэргарских молотобойцев
- 7 1 дуэргар повелитель разума
- 8 1к3 дуэргара крикуна
- 9-10 1к3 дуэргара клинка души
- 11 1к6 дуэргара ксаррорн
- 12 1к6 бородатых дьяволов, обречённых на службу
- 13 2к4 союзных злых азеров
- 14 3к20 порабощённых гоблинов
- 15 1к4 призванных земляных элементалей
- 16 1к6+2 горгулий
- 17 1к8 адских гончих
- 18 1 тренированный ржавник
- 19 1 щитостраж, связанный с лидером группы
- 20 1к4 порабощённых троллей



Цель налёта

к6 Цель

- 1-3 Поимка рабов
- 4 Погоня за конкретным врагом
- 5 Патрулирование с целью поиска возможностей для расширения территории.
- 6 Жажда наживы

Особые ситуации

к4 Ситуация

- 1 Особая ненависть к дварфам, будут атаковать их первыми.
- 2 Изгои, готовые к переговорам.
- 3 Нагружены трофеями после налёта, пытаются сбежать.
- 4 Пытаются взять заложников с целью получения выкупа.

Дуэргары в клане

Нижеприведённые таблицы могут быть использованы для создания базовой информации о клане дуэргаров в мире: текущий статус группы и черты или факты, отличающие этот клан от других.

Названия дуэргарских кланов

к12 Название

- 1 Пепельные лорды
- 2 Боевые Клины
- 3 Роковые Кулаки
- 4 Земляные лорды
- 5 Укротители Пламени
- 6 Остроумы

к12 Название

- 7 Пожиратели Разума
- 8 Горлокрушители
- 9 Рудомолоты
- 10 Руномолоты
- 11 Властелины грома
- 12 Подземники

СТАТУС КЛАНА

к6 Статус

- 1 **Мощный.** Завоевал несколько дварфийских крепостей, доминирует над регионом Подземья.
- 2 **Растущий.** Крепость расширяется, дни славы ещё впереди.
- 3 **Приходящий в упадок.** Развитие клана останавливается, численность сокращается.
- 4 **Осаждённый.** Окружён врагами – дроу и иллитидами.
- 5 **Расколотый.** Клан раскололся из-за восстания рабов или гражданской войны.
- 6 **Беженцы.** Побеждён врагами, выжили немногие.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ КЛНОВ

к12 Черта

- 1 Украл могущественный артефакт дварфов.
- 2 Поработил множество дьяволов и теперь они служат клану.
- 3 Эксперты по строительству механических устройств
- 4 Проводит сделки с Медным Городом
- 5 Известен своими победами над многими дварфами
- 6 Завоёван и оккупирован анклавом дроу
- 7 Тайно взят под контроль свежевателями разума
- 8 Поработил колонию троглодитов
- 9 Совокупились с дьяволами.
- 10 Известен обширной шпионской сетью на поверхности
- 11 Мастера психоники
- 12 Доминированы ковеном колдунов

ДУЭРГАРЫ В МИРЕ

Таблицы, представленные ниже, предназначены для того, чтобы добавить глубины вашему персонажу дуэргару, и предлагаю возможные причины, по которым он покинул клан и стал искателем приключений, а также ряд индивидуальных причуд, характерных для поведения дуэргаров.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ ДЛЯ ДУЭРГАРА-ПРИКЛЮЧЕНЦА

к6 Зацепка

- 1 Вы – еретик, начавший поклоняться Морадину.
- 2 Вас поймали за воровство, при этом вам удалось избежать тюрьмы, но пытки оставили после себя шрам или продолжительную травму.
- 3 Вы были в рабстве у дроу или у свежевателей разума, но сбежали на поверхность.
- 4 Вы ищете шанса испытать себя в битве с монстрами.
- 5 Единственное, что вас заботит – это как можно больше заработать.
- 6 Лучший способ победить жителей поверхности – сначала их внимательно изучить.



ПРИЧУДЫ ДУЭРГАРОВ

к6 Причуда

- 1 Отделённая личность в вашем сознании даёт вам советы и рекомендации.
- 2 Ваше снаряжение должно идеально располагаться, иначе кому-то не поздоровится.
- 3 Когда над головой нет крыши, то вы не поднимаете свой взор вверх.
- 4 Вы не разговариваете без абсолютной необходимости.
- 5 По вашему мнению, внешний мир – громадная пещера, и никто не переубедит вас в обратном.
- 6 Люди очаровывают вас, и вы собираете странные безделушки их культуры.



ГЛАВА 4: Гиты и их бесконечная война

История гитов уходит корнями в жесточайший поворот судьбы космоса. Вдохновлённые великим вождём, который и дал имя расе, гиты восстали, чтобы свергнуть поработивших их свежевателей разума. Однако, завоевав свободу, две фракции гитов не смогли прийти к согласию о том, какую цивилизацию они будут строить. Это разногласие быстро перешло в открытую враждебность, и две группы отдалились друг от друга, чтобы преследовать собственные цели. Сейчас они остаются жесточайшими врагами, и каждая сторона готова сражаться до смерти, если их пути пересекутся.

Гитъянки были движимы местью и убеждением, что имеют право забирать всё, что хотят, с миров, по которым пройдутся. Из титанического города Ту'нат, который находится на Астральном Плане, их рейдеры отправляются на разграбление Материального Плана и иных миров, принося сокровища и рабов в своё не подвластное времени государство. В то же время они охотятся на свежевателей разума, по возможности убивая их в качестве мести за то, что иллитиды сделали с ними в прошлом.

Гитцераи верят, что путь просвещённой цивилизации лежит в уединении, а не в конфликте. Их преданность принципам порядка настолько сильна, что они могут манипулировать хаосом используя его в своих интересах; так они вырезали себе полностью изолированные крепости на плане Лимбо. Несмотря на то, что гитцераи по своей натуре пацифисты, они разделяют расовую ненависть гитъянки к свежевателям разума и иногда отправляют отряды для уничтожения форпостов иллитидов.

Если эти две расы объединятся против иллитидов, объединённая сила гитов могла бы склонить чашу весов в их пользу. Но до тех пор, пока гитъянки и гитцераи не отпустят глотки друг друга, достижение окончательной победы над изначальным общим врагом не представляется возможным.

Гитъянки

Отвоевав свою свободу у свежевателей разума, гитъянки стали развращёнными налётчиками и опустошителями, ведомыми ужасающей королевой-личом Влаакит. Она живёт на Астральном Плане в городе Ту'нат, построенном на и в трупе божества.

Влаакит правит верными ей гитъянки из своей личной твердыни Сусуррус, расположенной глубоко внутри летающего города и называемой Дворцом Шёпота. Она восседает на Костяном Троне, могущественном артефакте, питаемом интеллектом свежевателей разума и старших мозгов, захваченных её прислужниками. Он изготовлен из черепов и конечностей свежевателей разума, а подушка, на которой она сидит, сделана из дублённой кожи старшего мозга. Возле дворца возвышается монументальная статуя Гит высотой более 100 футов.

Почитаемая королева

УБИВАТЬ ВО ИМЯ ЕЁ – НАШЕ ВЫСШЕЕ СЛУЖЕНИЕ.
Умереть во имя её – наш последний акт почтения.

— Мелда, рыцарь гитъянки

Влаакит находится в центре всего, что связано с гитьянками. Она управляет ими во всех сферах деятельности, требуя и получая абсолютное повиновение.

Во время войны с иллитидами Влаакит убеждала Гит искать союзников на других планах, в частности обратиться к Тиамат. Гит согласилась отправиться в Девять Преисподних для заключения альянса с Королевой Драконов. Она не вернулась. Вместо этого великий красный дракон Эфеломон принёс гитам новость: Тиамат отправляет множество своих красных драконов служить делу гитов. Они не будут нападать на гитов, будут поддерживать гитов в противостоянии с иллитидами и защищать форпосты гитов на Материальном Плане. Взамен несколько избранных молодых красных драконов будут некоторое время сражаться бок о бок с гитами в целях, известных лишь Тиамат. Эфеломон также провозгласил, что Влаакит будет править вместо Гит, пока та не вернётся.

После того как гиты свергли свежевателей разума, а последователи Зертииона начали представлять угрозу превосходству Гит, Влаакит сыграла решающую роль в защите гитьянки, находящихся под её властью, от прямых атак своих собратьев. Воспользовавшись своими познаниями втайной магии, она помогла гитьянки заложить нерушимую крепость на Астральном Плане, откуда она начала планировать удары по ненавистным свежевателям разума и вероломным гитцераям.

ВЕЛИКАЯ ДЕКЛАРАЦИЯ

Влаакит укрепила своё положение верховного правителя гитьянки с помощью Великой Декларации, которая определила всеобъемлющую миссию гитьянки. Рождённые и обученные для противостояний, они не знали иной жизни, кроме как на войне. Им нужны были чёткая цель и сильный лидер, который поведёт к ней, Влаакит дала и то, и другое.

Она постановила, что, победив свежевателей разума, гитьянки займут их место правителей Материального Плана. Множество миров Материального Плана будут садами гитьянки, где они будут собирать урожай, когда сочтут нужным. Астральный План будет их домом, потому что в этой вневременной области они смогут игнорировать потребности в еде и воде, а также другие повседневные проблемы, которые беспокоят низшие расы.

Влаакит также объявила, что гитьянки, проявившие себя в битве, возносятся в рай, который лучше и величественнее. Длительная служба открывает любому гитьянки путь к безграничному наслаждению в её скрытом дворе – чудесном месте, которое Гит открыла в своих путешествиях, и где она ждёт тех, кто достойно себя показал.

ЖЕСТОКАЯ ПРАВДА

С тех пор, как Влаакит дала эти обещания своему народу, она представила к этой награде многих грозных воинов гитьянки. Кульминацией грандиозной церемонии, которая якобы служит подготовкой к путешествию в жилище Гит, виновник торжества входит во внутреннее святилище, и его больше никогда не видят.

По правде говоря, вместо того, чтобы отправить их в рай, Влаакит осушает их души, поглощая их силу и становясь более могущественной после каждого «вознесения». Её познания втайной магии сопоставимы с конclave архимагов, а боевые умения – это сложенный вместе талант сотен мастеров меча.

Представьте, что у вас нет никаких понятий о семье. Вам всё время твердят, что другие расы хуже вашей и что только вера в Почитаемую Королеву хранит вас от вероломных шайкеров и поедающих мозг иллитидов. Вы проходите юды тяжёлого труда и обучения, затем отправляетесь на опасную охоту за иллитидами. Провал – это смерть, но, если у вас получится, вы попадаете в Астрал, где будете приняты в общество, состоящее из подобных вам.

Нечего сказать, Влаакит умеет воспитывать фанатиков. Но, увы, они бесполезны в начинаниях с долюсрочными последствиями.

Возможно, обещания королевы-лича не полностью вымыслены, но никто не может сказать об этом наверняка. И если Влаакит знает что-то ещё, она приняла радикальные меры, чтобы держать это в секрете. Некоторые мудрецы и заклинатели пытались узнать правду о судьбе Гит, используя тайную магию, но лишь стали жертвой странного проклятия, которое превращало их в бесформенных существ, известных как аллипы.

Попытки узнать что-нибудь о Гит через божественную магию обернулись полным молчанием. Те, кто пытался это сделать, испытывали странное ощущение, как будто их разум колеблется на краю огромной пропасти, охватывающей время, пространство и память.

РОЖДЁННЫЕ СЛУЖИТЬ

ПОД ВЛАСТЬЮ ИЛЛИТИДОВ МЫ И ГИТЬЯНКИ сражались и умирали в тысяче миров за безжалостных господ. Под властью Влаакит наши братья сражаются и умирают в тысяче миров за безжалостного господина. И они называют это освобождением?

— Адака Беспощадная Ладонь, гитцерай монах

С рождения гитьянок готовят сражаться и умирать за свою королеву. Детей жестоко воспитывают, постоянно внушая преданность Влаакит. Каждое из укреплённых поселений, где воспитывают и обучают молодых гитьянки, представляет собой смесь военной академии и штаб-квартиры культа.

ВЫЖИВАЮТ ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ

Гитьянки растят свой молодняк в скрытых яслях, которые они строят в отдалённых местах на Материальном Плане. Такие меры необходимы, поскольку рождение и взросление невозможно на Астральном плане, обитатели которого не стареют. Взрослые надзиратели тут тренируют молодых гитьянок пользоваться своими психическими и физическими способностями.

Гитьянки вылупляются из яиц. Каждый новорождённый приходит в мир вместе с другими яйцами, преднамеренно отложенными так, чтобы вылупиться в одно и то же время. Поскольку взрослые гитьянки должны вернуться на Астральный План, чтобы сильно не постареть, состав инструкторов постоянно меняется, причём ни один взрослый не остаётся тут дольше, чем на несколько месяцев, и ни один не возвращается на второй срок.





Обучение, которое проходят молодые гитъянки жестоко и сурово. По мере взросления требования с каждого ученика становятся всё больше, а наказания за отставание – всё строже. На ранних этапах обучения тренировочные бои ведутся до первой раны. Позже, ближе к окончанию тренировок, тренировки такого рода могут включать бои на смерть как окончательный способ отсеять тех, кто не соответствует высоким стандартам Влаакит. Для гитъянок лучше, чтобы слабаки умирали на тренировках, чем проваливали задания и подвергали опасности отряд.

ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ ВЕРНОСТИ

К тому времени, как группа гитъянок достигает совершеннолетия, они годами слушали рассказы про Влаакит и её бессмертных воинов, обитающих в се ребристой пустоте. Молодым говорят, что они на грани вступления во владения королевы и каждому из них уготована судьба занять особое место в обществе. Их навыки доказывают, что они достойны, и теперь предстоит определить их преданность Почитаемой Королеве.

В последнем испытании группа гитъянок, вступающих во взрослую жизнь, должна убить свежевателя разума в качестве священного ритуала прохода, прежде чем им разрешат присоединиться к народу, живущему на Астральном Плане. Когда победители впервые входят в Тунарат, они несут охотничий трофеи непосредственно Влаакит. Она принимает подарок и начинает ритуальное песнопение, которое знаменует приём молодняка в общество гитъянок.

ДИЛЕММА ВЛААКИТ

Давным-давно прошли дни, когда раса гитов была полностью вовлечена в конфликт. Когда гитъянки основали Тунарат и поселились на Астральном Плане, им больше не пришлось постоянно бороться за выживание, и в этом смысле жизнь всех гитъянок стала легче.

Миссия, изложенная Влаакит в Великой Декларации, остаётся крайне важной. Её правление абсолютно отчасти из-за того, что она не допускает конкуренции или других точек зрения. Её режим вне опасности, однако попавшим в Тунарат посторонним может показаться, что место в упадке.

Действительно, в каком-то смысле гитъянки – жертвы собственного успеха. После веков прибыльных рейдов, проведённых по всей мультивселенной, народ Тунарата стал избалованным и упадочным. Влаакит всё ещё может призвать народ к действию, и, если она это делает, они охотно подчиняются. Но если их чем-нибудь не занять, многие жители города будут тратить время на потворствование своим прихотям.

При всей кажущейся неуязвимости, Влаакит чувствует себя в ужасной ситуации, которая – в её-то параноидальном мозгу – не имеет решения. Если она заставляет своих людей чаще участвовать в рейдах, она рискует, что её лучшие воины и мародёры станут достаточно опытными и могущественными, чтобы бросить вызов её правлению. К тому же, если она отправит слишком много рейдовых групп, безопасность Тунарата может оказаться под угрозой. Поэтому она решает проблему, не занимаясь ею напрямую, а пытаясь подтолкнуть своих праздных последователей к нахождению смысла в полезных занятиях, которые не включают в себя грабежи и убийства. В этих начинаниях она не всегда преуспевает.

БЕЗЖАЛОСТНЫЕ МАРОДЁРЫ

Когда Влаакит отдаёт приказ о подготовке очередного рейда, Тунарат оживает в предвкушении. Рыцари и другие солдаты, выбранные для участия в миссии, считают это высочайшей привилегией. Во славу Влаакит все рейдеры стараются максимально жестоко обойтись с целью – они убивают без разбора, берут понравившиеся сокровища и оставляют за собой только разрушение.

Серебряный меч в движении – льющаяся субстанция, настолько же орутые разум, насколько кусок металла в руке.

Когда судно гитъянок возвращается с рейда, оно под завязку загружено трофеями. Влаакит не ставит специфических требований, оставляя каждому отдельному рейдеру свободу в выборе того, с чем они вернутся. Одни ищут экзотические специи и травы, другие мародёровуют в поисках свитков и книг. В результате Ту'нарат заполнен (скорее завален) почти бесконечным количеством вещей размером от громадных зданий до мельчайших образцов изысканных ювелирных украшений, которые гитъянки награбили на других планах.

ПРАЗДНЫЕ ДИЛЕТАНТЫ

Как раса, выведенная свежевателями разума для боя, гитъянки, пока были порабощены, не знали ничего другого. Теперь они не воюют постоянно, и держать народ чем-то занятых, возможно, самая большая проблема, с которой сталкивается Влаакит.

Когда гитъянки не участвуют в рейдах или других миссиях во имя Влаакит, они наслаждаются апатичной жизнью в Ту'нарате. В астрале время не идёт, поэтому гитъянкам не нужно трудиться, чтобы получить воду и пищу. Чтоб они не отупели, Влаакит приказывает им заниматься различными искусствами и науками. Она регулярно организует соревнования, игры, связанные с поиском предметов, и другие испытания, чтоб занять слуг целенаправленной деятельностью, однако привлекательность таких развлечений быстро спадает через некоторое время. Большинство жителей Ту'нарата, когда они не призваны в рейде или на другую миссию, потакают себе во всём, в чём хотят.

Гитъянки, располагающие бесконечным количеством времени, жаждут новизны. Они ожидают, что каждый вернувшийся рейд даст им новые виды развлечений. Эта озабоченность новизной – краеугольный камень культуры гитъянок. Они поверхностно занимаются искусствами, но никогда не достигают в них мастерства. Они стоят среди сокровищ бесчисленных миров, но никогда истинно не восхищаются ими. Гитъянки переходят от темы к теме, от ремесла к ремеслу, никогда подолгу не останавливаются на чём-то одном. Ту'нарат усеян полувысеченными скульптурами, недописанными фресками и прочими видами незаконченных произведений. Гитъянки просто бросают свои задумки, когда те им наскучат, и все их начинания заканчивались именно так.

ДЕРЖАТЬ КЛИНКИ ОСТРЫМИ

Несмотря на декадентский образ жизни, гитъянки тренируются, чтобы оставаться в форме. Все должны присутствовать на тренировках с оружием и на боевых учениях, которые служат краткой передышкой от повсеместной скуки. Влаакит, естественно, находится на вершине воинской иерархии гитъянок. За ней идут верховные главнокомандующие, каждый из которых контролирует полк из тысячи воинов. Десять кит'рак, каждый из которых отвечает за сотню воинов, отвечают перед главнокомандующим. Каждый кит'рак командует десятью сартами, каждый из которых ведёт группу из десяти воинов. Военачальники гитъянок поддерживают эту структуру и в мирное время, присматривая за подчинёнными и поддерживающая дисциплину и боевую подготовку.

РЫЦАРИ: ОСОБЫЕ ВОЙСКА

Я ПРОЯВЛЕНИЕ ЕЁ ВОЛИ.

Я её обнажённый меч.

Я повелитель драконов.

Я участь всех миров.

Я рыцарь Влаакит.

Да правит она вечно.

— Боевой гимн рыцарей гитъянок

Рыцари гитъянок – это воины, заклинатели и разведчики исключительных способностей, самозабвенно служащие Влаакит. Рыцари подчиняются непосредственно королеве и не входят в воинскую иерархию. Личный состав каждой важной миссии включает в себя по крайней мере одного рыцаря, а каждая крепость или укреплённый форпост гитъянок в мультивселенной управляема как минимум одним рыцарем, проживающим там. Рыцарей выбирают, опираясь на их боевой и псионический потенциал; молодых гитъянок, которые подходят к этим требованиям, посвящают в служение вскоре после того, как они впервые входят в Ту'нарат.

Рыцари всегда участвуют в принятии важных решений, также недопустимо хранить от них секреты. Они выступают в роли комиссаров и исполнителей воли Влаакит. Грубо говоря, они эквивалент религиозных деятелей в культуре гитъянок, хотя священников или жрецов в обычном смысле у гитъянок нет вообще.

Два аспекта отделяют рыцарей от других гитъянки. У каждого рыцаря есть серебряный двуручный меч, который тот бережно хранит и который даёт своему владельцу особую силу. Помимо этого, рыцари – одни из немногих гитъянки, которые могут не только путешествовать между планами, но и брать с собой союзников. Часто рыцари приходят из своих странствий между планами верхом на красных драконах, которые были союзниками гитъянки с самого момента освобождения последних от гнёта свежевателей разума.

СЕРЕБРЯНЫЕ МЕЧИ

Первые серебряные мечи создали много веков назад, ещё когда гиты были единой расой, те, кто в будущем стал первыми рыцарями гитъянки. Серебряный меч, который работает как двуручный меч +3, является каналом, через который его владелец может сокрушить врага одновременно и физически, и психически. Это оружие чрезвычайно эффективно на Астральном Плане против всех путешественников, соединённых со своими телами серебряной нитью – после удара по таким врагам есть шанс, что нить оборвётся, после чего враг немедленно умрёт.

БОЕВЫЕ ТРОФЕИ

Личные оружие и доспехи гитъянок богато украшены трофеями с прошлых рейдов. После каждой новой победы воин приносит домой сувенир на память. Что угодно может стать объектом капризов гитъянок, от драгоценного камня из навершия меча поверженного противника до красочных знамён, взятых из разграбленного замка и сохраняющих свои первоначально яркие оттенки на протяжении веков благодаря вневременной природе Астрального плана. Чем более причудливы и пафосны трофеи с рейда, тем более вероятно, что ими будут восхищаться другие воины.



Рыцари и их серебряные мечи неразделимы, и каждый из них будет сражаться до смерти, лишь бы избежать потери оружия. Если серебряный меч попадает в руки кого-то, кроме гитьянки, Влаакит отправит отряд рыцарей из Ту'нарата, чтобы убить злоумышленника и вернуть оружие.

ДРАКОНЫ ПОД СЕДЛОМ

Отношения между гитьянки и красными драконами по большей части не изменились с древних времён. Согласно договору с Тиамат, небольшая группа драконов служит охранниками и ездовыми животными рыцарям и другим высокопоставленным гитьянки. Драконы держатся в стороне от политики гитьянки. Они подчиняются приказам своих наездников и делают всё, что от них требуют, не давая советов и не выражая своего мнения.

Красные драконы обычно служат гитьянкам, пока молоды. Как только дракон достигает взрослого возраста, его освобождают от обязанностей и заменяют на более молодого дракона; взрослый дракон уходит с сокровищами, которые добыл в рейдах.

Поскольку драконы не стареют, находясь на Астральном Плане, они не растут в силе и разmere. Посему, чтобы стать сильнее и богаче, драконы предпочитают как можно больше времени проводить в рейдах на Материальный План или другие миры. Наилучшая служба для дракона – охрана яслей гитьянки на Материальном Плане, так как это назначение может длиться годами, а находящийся на службе дракон не только получает за службу сокровища, но и стареет, в итоге достигая взрослого возраста быстрее, чем драконы, живущие в Ту'нарате.

Драконы, которые обязаны служить гитьянки, относятся к своему назначению с раздражением, но без враждебности. Они возмущены своими хозяевами, но обещание добычи пробуждает драконов желание участвовать в рейдах. В рамках договора с Тиамат гитьянки запрещено использовать псионику или магию, чтобы заставлять драконов что-либо делать или читать их мысли. Дракон остаётся верен своим союзникам до тех пор, пока его всадники и прислуга относятся к нему с уважением и дают множество возможностей для грабежа.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ: ДВУРУЧНЫЙ СЕРЕБРЯНЫЙ МЕЧ

Оружие (двуручный меч), легендарное (требуется настройка существом с психоническими способностями)

Вы получаете бонус +3 к броскам атаки и урона, совершенным этим магическим оружием. Пока вы держите меч в руках, вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы, обладаете иммунитетом к очарованию и сопротивлением к урону психической энергией. Более того, если вы совершаете критическое попадание по астральному телу существа, вместо нанесения урона вы можете оборвать серебряную нить, ведущую к материальному телу существа.

УЖАС С НЕБЕС

МЫ ВОССЛАЛИ ПЕЛОРА, КОГДА ПОНЯЛИ, ЧТО фигуры в небе над нами не были драконами. Мы про-кляли его, когда поняли, что это воздушные корабли гитъянок.

— Лорд Кендрек Тороден,
Маршал Восточного Предела

Одним из величайших открытий, совершенных гитьянки во время войны между со свежевателями разума, была магия, которую свежеватели разума использовали для создания и управления летающими суднами, которые иллитиды использовали для путешествий между мирами.

Теперь гитьянки исследуют миры Материально-го Плана на своих версиях этих астральных кораблей, идеально подходящих для перевозки войск и трофеев, добытых в рейдах. Магия прорицания их волшебников находит великие сокровища, верховные лидеры под руководством Влаакит организуют рейдерские группы и отправляют их вернуться с трофеями.

Гитьянки нападают под покровом ночи, мгновенно получая превосходство над противником, в виду того, что мало какие поселения хоть как-то защищены от атак с воздуха. Рыцари верхом на красных драконах сопровождают корабли и расчищают дорогу воинам гитьянки.

В бою гитьянки всё время двигаются, не прекращая использовать псионику и магию чтобы уничтожать своих врагов. Они обрушаивают на противников свои удары, сжигают здания дотла и убивают всех на своём пути, сея панику в рядах своих жертв и лишая защитников любой надежды.

Во многом из-за того, что цель гитьянки – грабёж, а не завоевание, рейдеры задерживаются у цели не более нескольких часов. На рассвете они исчезают, специально оставляя достаточно выживших, чтобы восстановить разрушенное поселение, тогда гитьянки смогут вернуться через годы или десятилетия и снова его разграбить.

РУЛЬ

Чтоб перемещаться по небу и путешествовать между планами, каждый корабль гитъянок оснашён рулём, волшебным аппаратом в форме трона, который преобразует психическую энергию в движущую силу.

Обычно за рулём находится гиш, гитьянки, который выделяется и как воин, и как волшебник. Гиш сочетает свои способности как для пилотирования корабля, так и для участия в битве, которая ожидает корабль в конце полёта. Остальная команда корабля состоит из воинов, которые обслуживают корабельные орудия и несут вахту.



АСТРАЛЬНЫЙ ЯЛИК

Для управление яликом, который вмещает до двенадцати пассажиров, нужно три члена экипажа. Гитьянки используют эти маленькие судна шириной в 10 футов и 30 футов в длину, чтобы патрулировать Астральный План и совершать быстрые рейды за определёнными объектами на Материальный План. Максимальная скорость, которую развивает ялик, составляет 15 миль в час. На нём нет оружия, кроме того, что есть в наличии у пассажиров, и мало места для грузов.

АСТРАЛЬНЫЙ БРИГ

Астральный бриг – это стандартное военное судно гитьянки, развивающее скорость до 12 миль в час. Он вмещает до шестидесяти пассажиров и управляется пятью членами экипажа. Длина брига равна 90 футам, ширина – 30, на двух уровнях ниже палубы расположены каюты и грузовой отсек. На корабле установлены две баллисты, для управления каждой из которых требуется два члена экипажа.

АЛФАВИТ ГИТОВ

Гиты используют письменность, состоящую из буквенных символов, объединённых в круглые кластеры, называемые тир'су. Каждая «спица» такого колеса соответствует букве алфавита. Каждый кластер символов – это слово. Множество тир'су формируют фразы и предложения.

И гитьянки, и гитцераи говорят на Гитском, но у каждой расы свои чётко отличимые диалект и акцент. Также у них различаются способы написания тир'су. Гитьянки пишут тир'су по часовой стрелке, начиная с вершины. Гитцераи используют те же символы, но пишут свои тир'су против часовой стрелки, начиная снизу.

МЕЖПЛАНЯРНЫЙ РЕЙДЕР

Самый крупный из кораблей гитов, межпланарный рейдер служит передвижным штабом во время крупных атак на врагов гитьянки. Кораблю необходимо десять членов экипажа, он способен вместить более сотни пассажиров. Рейдер развивает скорость вплоть до 12 миль в час, его ширина достигает 40 футов, а длина – 120, под палубой есть два уровня, также корабль оснащён тремя баллистами и катапультой.

ТУ'НАРАТ

ОНИ НАЗЫВАЮТ ЕГО ГОРОДОМ СМЕРТИ. Я бы высмеял такое избитое название, но не буду. Если оно подходит, зачем спорить?

— Гимбл, гном бард

Когда гитьянки сбежали от свежевателей разума, Влаакит привела их в безопасное место на Астральном Плане, расположенное в парящем трупе шестирукого бога. Тело этого существа давно превратилось в большую скалу, его нижняя половина разрушена какой-то древней катастрофой, а след из обломков, часть которых больше, чем замок, простирается от нижнего края трупа.

Город Ту'нарат построен внутри и снаружи торса трупа, его центральный район расположен в области, соответствующей его груди, а остальные районы расходятся в стороны вдоль его шести вытянутых рук и к его голове. Несмотря на частичное разрушение тела, случайные судороги, которые проходят сквозь эту скалистую массу, даёт основания полагать, что глубоко внутри всё ещё теплится искра жизни.

Любой, кто посещает город, делает это либо по приказу гитьянки, либо скрытно. К счастью для тех, кто пытается пробраться в город тайно, это место достаточно обширное, чтобы небольшая группа смогла проникнуть относительно легко.

Если незваный гость решает появиться в открытую, ему стоит ожидать холодный приём со стороны патрульных судов гитьянки. Если их будет недостаточно, на подмогу приходит отряд рыцарей верхом на драконах.



Я был в Тунарате. О ней я знаю, что это рай для шитья и чувство разочарования проявляется в видимом тумане, что проясняется, только когда шитьяются к войне.

Улицы Ту'нарата

Ту'нарат представляет собой беспорядочное пересечение кривых улиц, которые проходят между зданиями и другими постройками, вырванными из миров других планов. У многих гитьянок-рейдеров есть особую одержимость архитектурой, которую они удовлетворяют, захватывая здания из Материального Плана и других мест и перемещая их в Ту'нарат.

Довольно редко эти здания остаются неизменными. Когда живущим в них становится скучно, или они оказываются в настроении для кутежа, природная склонность гитьянки к насилию проявляется в виде большой драки или дикого праздника, который наносит серьёзный ущерб всему вокруг них. Когда здание перестаёт служить своей цели и становится бесполезным (или даже неузнаваемым), гитьянки разрушают его до основания и бросают в кучу мусора или отправляют плавать в Астральное Море, чтобы в конечном итоге заменить его новым.

Тем не менее, в городе очень много постоянных зданий, и есть система районов, каждый из которых сосредоточен на конкретной функции или деятельности.

Королевский район. Сусуррус, твердыня королевы, защищена толстыми обсидиановыми стенами. Внутри крепости ведут только одни ворота, расположенные под статуей Гит. Внутри прямой путь превращается в лабиринт, созданный, чтобы не пропустить врагов или незваных гостей к королеве. Тронный зал Влаакит, представляющий собой гигантское помещение, поддерживаемое обсидиановыми колоннами, расположен в центре лабиринта. Охраняемая двумя красными драконами, Влаакит восседает на Костяном Троне и принимает просителей.

ВКРАТЦЕ О ТУ'НАРАТЕ

Ниже представлены ключевые факты о Ту'нарате.

Население. Население города равняется приблизительно ста тысячам. Абсолютное большинство из них составляют гитьянки, но гости с других планов здесь обычное явление. Помимо них в число жителей входят те, кто пришёл к гитьянки по делу, и те, кого гитьянки пленили в рейдах.

Закон и порядок. Воины патрулируют над улицами на астральных яликах, чтобы поддерживать порядок. Гитьянки, которые устраивают беспричинный конфликт, подвергаются наказанию, но оно редко бывает смертельным. Однако любой гость, который будет создавать беспорядки, скорее всего, будет убит на месте, если только Влаакит специально не запретила подобное.

Гостиницы. В Ту'нарате нет гостиниц или таверн в обычном смысле слова. Гитьянки ожидают от гостей, что те сам найдут себе жильё; гости могут выбрать любую пустую постройку, которую найдут. Как вариант, можно арендовать комнату в рушащейся цитадели, называемой Железным Домом, которую поддерживает в надлежащем состоянии маленькая группа модронов-ренегатов. Посетители могут расплатиться интересными безделушками с других планов.

Рынки. В Ту'нарате отсутствуют организованные рынки. Гитьянки не предлагают товаров на продажу гостям и не платят за вещи, которые им предлагаются, – они просто берут, что хотят.

Район Глатк. Илисто поле, которое простирается настолько далеко, насколько может видеть глаз, – аналог исправительно-трудового лагеря гитьянки. Район Глатк, названный в честь гитского слова «фермер», своего рода насмешки, – это место, куда отправляются гитьянки, нарушившие правила общества. Наказания здесь несмертельны и часто даже не сводятся к телесным. Вместо этого, преступников заставляют выполнять одну и ту же работу, со временем доводящую до отупения своей монотонностью, и эта судьба для многих кажется худшей, чем смерть. Например, воин может быть отправлен сюда после того, как он расслабился во тренировки, после чего был приговорён к тюремному заключению и отправлен перетаскивать груды грязи с одного конца поля на другой. Или же отряд воинов могут заставить неопределённое время находиться в боевой готовности, если на те не смогли удержать строй на учениях.

Заключённые здесь редко находятся под пристальным наблюдением, но рыцари регулярно патрулируют район.

Район отбросов. Гитьянки избавляются от вещей, которые им больше не нужны, оставляя их на внешней поверхности Ту'нарата, и этими вещами может быть что угодно, начиная от трофеев и сокровищ и заканчивая пленниками, которых освобождают и оставляют на произвол судьбы. Некоторые гитьянки, которые живут здесь, сохраняют подобие порядка среди мусора, разделяя выброшенные предметы, что облегчает другим гитьянки поиск интересующих их вещей.

Существа, которые хотят проникнуть в Ту'нарат, с большой вероятностью смогут на первое время обосноваться здесь, поскольку воины и рыцари патрулируют этот район крайне редко. Несложно будет и затесаться среди групп освобождённых пленников – людей, эльфов, хобгоблинов и прочих, сделавших это место своим домом.

Военные районы. Солдаты и офицеры занимают несколько районов вокруг города, в которых чаще всего есть бронники и оружейники. Гитьянки также строят там казармы, служащие пунктами сбора перед грядущими рейдами. Все гитьянки обязаны проходить регулярные воинские тренировки в одном из таких районов. Не-гитьянки, которые рискнут сюда войти, будут атакованы, как только их увидят, если только с ними нет рыцаря, который может за них поручиться.

Район Млар. Эта область отведена под район ремесленников. Гитьянки, в свободное время занимающиеся искусством или ремеслом, собираются здесь, чтобы поделиться своими навыками и показать свои творения. Чужаки могут передвигаться по району, если выглядят соответствующим образом: гитьянки приводят захваченных ремесленников сюда, чтобы учиться чему-то новому у них или даже брать некоторых из них под своё крыло. Но, в то же время, за этими ремесленниками особо не следят. В конце концов, шанс сбежать из города у них крайне мал.

Верфи. Гитьянки хранят и ремонтируют свои суда в доках, примыкающих к военным районам. Назначенные на техническое обслуживание кораблей во всю могут наслаждаться своим высоким статусом в обществе и возможностью считать свою работу частью воинской службы. Воины гитьянки при необходимости исполняют роль грузчиков.

Драконьи пещеры. В разрушенной нижней части туловища мёртвого бога есть природные пещеры и трещины в огромном количестве. У каждого дракона на службе гитьянки есть своё логово глубоко внутри этого региона, в котором они бережно хранят свои сокровища до тех пор, пока их вновь не вызовут



на службу. Ещё никому не удалось составить карту этих странных проходов и туннелей, чьему во многом способствовало огромное количество падальщиков, астральных хищников и других существ, живущих здесь ещё с тех пор, когда гитьянки даже не знали об этом месте. Жители Ту'нарата обычно не появляются здесь без нужды, за исключением тех, кто служит драконам. Впрочем, иногда гитьянки, желающие испытать новые ощущения, то и дело заходят вглубь этих туннелей, чтобы разбавить свою скучку. Можно предположить, что те, кто не вернулся оттуда, нашли, что хотели.

Ходят слухи об огромном подземелье, которое находится среди пещер, скрытой крепости, занятой могучим полубогом, утверждающим, что Парящий в Пустоте был его домом до того, как тут обосновались гитьянки. Несколько лет назад группа Красных Волшебников из Тэя, который находится на Фаэрунке, посетила эти места в сопровождении рыцарей гитьянки. Говорят, что тэйцы вышли с огромным адамантовым контейнером, который трясся и содрогался как будто в такт ударам гигантского сердца.

ГИТЦЕРАИ

Гитцераи появились как раса в конце кровавого восстания гитов против свежевателей разума. Гит по имени Зертимон, нашедший множество последователей во время конфликта, бросил вызов планам Гит и её лидерству. «Гит зла, — провозгласил он, — и она приведёт наш народ во тьму и тиранию, не отличающиеся от навязанных нам иллитидами».

И теперь, едва разгромив своих заклятых врагов, гиты были ввергнуты в пучину гражданской войны. Как итог конфликта, Зертимон был убит, а его последователи, назвавшие себя гитцераями, ушли на план Лимбо.

Общины выживших

Как и положено в обществе завоевателей, гитьянки не считаются с жертвами их набегов. Они забирают жизни, чтобы утвердить своё господство, а не из-за гнева или потому что чувствуют угрозу. Время от времени, вместо того, чтобы убивать всех, с кем они сталкиваются во время рейда, гитьянки забирают пленников в Ту'нарат по тем или иным причинам.

Гитьянки относятся к пленникам с теми же отчуждением и презрением, с какими относятся к тем, кого убивают. Когда пленники перестают быть полезными, их хозяева могут как убить их, так и просто забыть о них, оставив на произвол судьбы.

Самые выносливые и неуловимые из этих них пробираются в район Отбросов, где могут скрыться от угроз, с которыми сталкиваются в других частях города, и теперь живут там в относительной безвестности. Гитьянки нет дела до того, что творится в этих сообществах, до тех пор, пока беспорядки в них становятся достаточно серьёзными, чтобы привлечь внимание. Потенциальные лазутчики, желающие пробраться в Ту'нарат, могут скрытно пробраться в район и смешаться с местными.

Сегодня, ведомые Великим Гитцераем, Заэритом Меняр-Агом-Гитом, они продолжают вести борьбу с гитьянки и нести возмездие свежевателям разума. Посещая Материальный План и другие миры, они оказывают жёсткое противодействие планам своих врагов по мировому господству.

ПОРЯДОК В МОРЕ ХАОСА

МЫ, ГИТЦЕРАИ, ЖАЖДЕМ ВЫЗОВА, ЧТОБЫ БЫТЬ готовыми к тому дню, когда Зертимон вернётся к нам. Посему мы отправились в воющий Либо, чтобы сделать его нашим новым домом.

— Учение Меняр-Ага



Сильные разумом философы и суровые аскеты, гитцераи проводят свою жизнь в строгой дисциплине. Их общество основано на усилении потенциала разума через медитации, образование и физические испытания. Наиболее совершенные из них являются образцами монашеских принципов гитцераев, но даже те, кто исполняет мирские обязанности в общине, обладают значительной долей той же психической стойкости.

Жизнь вечно меняющемся вихре Лимбо требует от гитцераев постоянного использования силы мысли, необходимого для противодействия и сдерживанию хаосу плана. Если бы они не были непреклонны в этом деле, потоки Лимбо сокрушили бы и уничтожили их.

Цели жизни гитцераев во многом едины и исходят из почитания своих великих героев и желания подражать добродетели этих личностей в своей повседневной жизни.

Меняр-Аг, Великий Гитцерай

Меняр-Аг привёл гитцераев в Лимбо в кульминационный момент конфликта между Гит и Зертимоном. Благодаря невообразимым магическим и психонеческим силам, его жизнь длится намного дольше, чем обычная жизнь гитцераев. Однако время всё же берёт своё, и сегодня Меняр-Аг представляет собой дряхлую, больше похожую на труп сущность, способную на выдающиеся свершения в магии и психонике, но едва способную пошевелить пальцами или поднять веки. Множество слуг постоянно присутствуют подле Меняр-Ага, исполняя все его нужды.

И хотя Меняр-Аг больше не способен совершать физические действия без чьей-либо помощи, его разум всё так же активен и остр, как и всегда. Он никогда не спит, используя сменяющийся штат обслуживающего персонала, через который доводят свои команды и советы до всех гитцераев. Если нужно, он может призвать свою собственную психическую энергию, чтобы связаться со своими соотечественниками, даже находящимися на других планах.

Анархи

Общество гитцераев постоянно работает над поддержанием стабильной базы, защищённой от хаоса Лимбо. Ментальные силы всего общества, направленные на удержание сил хаоса, проходят через особенных гитцераев, известных как анархи. Один или несколько анархов поддерживают каждую общину, служа как вместилищем для психической силы других гитцераев, так и инструментом, с помощью которого эта сила может быть использована.

Анархи владеют особым даром к подчинению и контролированию хаоса Лимбо. В своих общинках в Лимбо они могут создавать энергию и материю из ничего лишь силой своей мысли, подчинять и изменять гравитацию по своей воле и изменять всё вокруг них.

Анархи чрезвычайно редки среди гитцераев. Когда гитцерай в уже существующей общине начинает демонстрировать навыки анарха, он или она может покинуть общину и основать свою собственную колонию или же остаться в нынешней, получив руководящую должность.

Зерты

Смертная оболочка Зертииона погибла в бою, однако его жертва освободила гитцерай от тёмной судьбы, предначертанной гитам. Теперь они верят, что Зертимон в иной, божественной форме, однажды вернётся и поведёт их в новую эру свободы. До той поры, пока это не случилось, гитцерай, известные как зерты, исполняют символическую роль Зертииона в обществе, как обладатели психонической силы, способные перемещать себя и остальных между планами.

Гитцерай верят, что когда Зертимон вернётся, он первым делом заберёт всех зертов в новый рай, чтобы подготовить их к грядущему. По своей сути зерты исполняют ту же роль, что и жрецы других рас, за тем исключением, что у гитцераев нет религии как таковой, помимо почитания Зертииона и Меняр-Ага.

ГОРОДА-КРЕПОСТИ

Монастыри гитцераев – это огромные острова стабильности, дрейфующие в хаосе Лимбо. Анархи гитцераев поддерживают стабильность крепостей и управляют их внутренним строением, лишь по мере нужды открывая порталы во внешний мир. Большинство крепостей дрейфуют по Лимбо наугад, но нельзя сказать ни об одной из них, что она изолирована. Когда Меняр-Аг вызывает к ним, анархи мгновенно отвечают зову.

Не считая самих её обитателей, самые защищённые элементы крепости гитцераев – склады с едой. Поскольку постоянная жизнь в Лимбо невозможна, гитцераи сильно зависят от животных и растений, выращенных где-то ещё. Растения выращиваются на гидропонных фермах, а скот – в загонах, в которых хватает света, тепла и всего прочего для их роста.

Жизнь общины контролируется монахами, которые распределяют обязанности между жителями. Каждый из них принимает участие в тренировках монахов и непрерывном теоретическом обучении, и каждая крепость выделяет для этого необходимое ресурсы и учителей по мере необходимости. И хотя крепости не выходят из радиуса досягаемости психического контакта, каждая из них спроектирована так, чтобы быть самодостаточной.

ШРА'КТ'ЛОР

Шра'кт'лор – это самый густонаселённый город-крепость гитцераев. Он выступает одновременно столицей цивилизации и штаб-квартирой воинских сил. Величайшие военачальники, волшебники и зерты расы встречаются здесь, чтобы создать или обсудить планы по сражению с гитянками и свежевателями разума.

Шра'кт'лор – это самая защищённая из крепостей гитцераев; никто и ничто в Лимбо не способно хоть сколько-то угрожать городу или его обитателям. Телепортационные круги в крепости запрещены, за исключением постоянно охраняемых мест за внешней линией обороны города. Использующим магию перемещения между планами для того, чтобы попасть в город, или идущим в город через хаос Лимбо, не суждено попасть сюда без дозволения анарха.

За входом же в город ожидают шесть уровней защиты, каждый из которых представляет собой крепость, управляемую могущественным анархом, избираемым лично Заэритом Меняр-Агом-Гитом, восседающим в самом сердце города.

ГИТЦЕРАИ В МИРЕ

ЗЕРТИМОН НЕ ЖДЁТ, ЧТО МЫ БУДЕМ ТЕРПЕЛИВО ждать его возвращения. Вместо этого мы должны дать путь его усилиям, тем самым приблизив наш золотой век.

— Учение Меняр-Ага

Нет ничего необычного в том, что гитцераи предпочитают оставаться в Лимбо. Они создали высокоорганизованную цивилизацию в мире, который они могут изменять по своему желанию. Когда они посещают другие миры, в том числе Материальный План, то чувствуют себя некомфортно в условиях неизменности окружения. Но несмотря на своё нежелание путешествовать, гитцераи регулярно посыпают группы из Лимбо в другие миры, где те противодействуют силам гитянок и свежевателей разума.



АДАМАНТОВЫЕ ЦИТАДЕЛИ

Во время путешествий гитцераи иногда берут часть Лимбо с собой. Перед отправлением могущественный анарх создаёт адамантовую цитадель из материи хаоса вокруг себя. Внутри них находится энергия Лимбо в чистом виде, хранящаяся там, пока не понадобится.

Затем во вспышке психоники и магии, создать которую под силу только Меняр-Агу, цитадель и находящиеся в ней гитцераи перемещаются на другой план. Когда перемещение завершится, хотя бы один анарх должен всегда оставаться в цитадели, чтобы поддерживать её форму и состояние, а также использовать заключённую внутри материю хаоса.

После того, как цитадель будет установлена на другом плане, гитцераи создают телепортационные круги внутри крепости, создавая путь между этим планом и Лимбо.

Появление адамантовой цитадели на другом плане губительно отражается на живом мире. Жизнь, единственная вещь, которая не может быть спонтанно создана из материи Лимбо, бежит от цитадели, сломя голову. В зависимости от размера цитадели, зона поражения может иметь радиус от нескольких сотен футов до нескольких миль. Птицы стараются не подлетать к ней, животные убегают как можно дальше, а растения поблизости от неё увядают и умирают. Эти эффекты не действуют на разумных существ, но пребывание в радиусе воздействия крепости заставляет их нервничать и, если они попробуют узнать причину, то скоро поймут, что всё дело в цитадели. Тем не менее, гитцераи считают, что в их интересах не выдавать своё присутствие и как можно лучше скрывать цитадели. Меняр-Аг предпочитает посыпать их в удалённые и редко посещаемые места, такие как безжизненные пустыни или пустые пещеры Подземья.

Основное назначение адамантовой цитадели – вести наблюдение за врагами гитцераев, такими как колонии свежевателей разума, или служить базой в грядущих операциях. Помимо этого, цитадели используются для сбора еды и других материальных благ, которые позже переправляют в Лимбо. Когда гитцераи заканчивают свои дела на плане, они опустошают цитадель и возвращаются в Лимбо. После того, как последний анарх покидает цитадель, она растворяется, оставляя после себя лишь покорёженную землю в том месте, где она стояла.

РАСПРОСТРАНЯЯ СЛОВО

Гитцераи видят в своём деле не что-то обыкновенное, а то, что они хотят нести другим. Руководствуясь этим, они взяли на себя инициативу проповедовать философию Зертииона и делиться с окружающими знания о том, как бороться с иллитидами и гитъянки. С этой целью зерты иногда отправляются на другие планы с намерением основать новый монастырь или присоединиться к существующему. Эти «миссионеры» всегда ищут тех, у кого есть психонический потенциал, и кто может использовать эти силы против врагов гитцераев. Чаще всего они действуют тайно, преследуя свои цели и пытаясь пополнить ряды своих союзников. Кто может точно сказать, сколько монастырей на самом деле являются секретными вербовочными базами гитцераев?

СОБИРАЯСЬ В АТАКУ

Гитцераи прекрасно понимают, что они не добьются успеха в войне против своих врагов, вечно находясь в своих крепостях в Лимбо. Для того, чтобы мешать иллитидам и гитъянкам и сокращать их численность, отряды гитцераев часто отправляются на другие планы, чтобы истреблять своих врагов.



Не могу с уверенностью утверждать, что лидер инцидераев жив, мертв или стал нежитью. Но психическое давление, которое я ощущал во время аудиенции с ним, было столь велико, что я едва мог думать. Интересно, это давление создаёт сам Меняр-Ай-Ийт или дюжина последователей, окружающих его тело? Увы, я остался с этой мыслью и неотвеченным вопросом.

Гитъянки. Гитцераи редко сталкиваются с гитъянки в их доме на Астральном Плане, но на других планах гитцераи неустанно следят за гитъянки, всегда готовые нарушить их планы и уничтожить ясли. Во время таких миссий гитцераи стараются не подвергать опасности местных обитателей, но они никогда не пожертвуют спланированной атакой, чтобы защитить тех, кто встанет между ними и их врагами. В борьбе с гитъянки цель оправдывает средства.

Гитцераи иногда пользуются услугами наёмников с Материального Плана, чтобы те помогли им в сражении с гитъянки, в основном руководствуясь целью уравнять баланс сил или обеспечить себе подкрепления. Тем, с кем они заключают подобные сделки, они предлагают часть богатой добычи, которой у гитъянки в достатке.

Свежеватели разума. Хоть и большая часть усилий гитцераев направлена на постоянные военные кампании против гитъянки, их вражда со свежевателями разума куда древнее. Гитъянки и гитцераи мало в чём сходятся во мнениях, но их отношение к свежевателям разума схоже: они должны заплатить за то, что совершили с гитами в прошлом.

Когда дело доходит до мести свежевателям разума, гитцера отправляют раккмы, отрядов охотников на иллитидов, на другие планы чтобы там сражаться с любыми встреченными свежевателями разума. Именно в таких обстоятельствах обитатели планов

чаще всего и встречают гитцераев вне их монастырей. Последние же, слишком сосредоточенные на миссии, не обращают на окружающих внимания до тех пор, пока их охоте не мешают.

ПЕРСОНАЖИ ГИТЫ

С разрешения Мастера вы можете создать персонажа гита, используя перечисленные ниже особенности.

ОСОБЕННОСТИ ГИТОВ

Ваш персонаж обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Возраст. Гиты достигают совершеннолетия в позднем подростковом возрасте и живут около века.

Размер. Гиты выше и стройнее людей, их рост может достигать 6 футов.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на общем и гитском.

Подрасы. Гиты делятся на два вида: гитцераи и гитъянки. Выберите одну из них.

Гитъянки

Гитъянки жестоки, их с детства воспитывают как воинов.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2.

Мировоззрение. Гитъянки склонны к законопослушному-злому мировоззрению. Они агрессивны, высокомерны и остаются верными слугами своей королевы-лича, Влаакит. Гитъянки-отступники стремятся к хаотичности.

Декадентское мастерство. Вы изучаете один язык по вашему выбору и владеете одним навыком или инструментом по вашему выбору. В вечном городе Ту'нарате у гитъянки полно времени чтобы чему-нибудь научиться.



Воинское воспитание. Вы владеете средней и тяжёлой бронёй, короткими, длинными и двуручными мечами.

Псионика гитъянки. Вы знаете заговор *волшебная рука [image hand]*, при этом рука невидима, когда вы используете заговор от данной особенности.

По достижении 3-го уровня вы можете один раз использовать заклинание *прыжок [jump]* с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы снова сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз. По достижении 5 уровня, вы также можете использовать заклинание *туманный шаг [misty step]* с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.

Базовой характеристикой для этих заклинаний является Интеллект. Заклинания, сотворяемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.

ГИТЦЕРАИ

В крепостях на плане Лимбо гитцераи оттачивают свой разум до остроты бритвы.

Увеличение характеристики. Значение вашей Мудрости увеличивается на 2.

Мировоззрение. Гитцераи склоняются к законо-послушно-нейтральному мировоззрению. Их строгое обучение психическим навыкам требует безжалостной дисциплины.

Ментальная дисциплина. Вы получаете преимущество на спасброски от очарования и страха. Под руководством наставников гитцераи учатся управлять собственным разумом.

Псионика гитцераев. Вы знаете заговор *волшебная рука [image hand]*, при этом рука невидима, когда вы используете заговор от данной особенности.

По достижении 3-го уровня вы можете один раз использовать заклинание *щит [shield]* с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы снова сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз. По достижении 5 уровня, вы также можете использовать заклинание *обнаружение мыслей [detect thoughts]* с помощью данной особенности. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сотворить это заклинание с помощью данной особенности ещё раз.



ГЛАВА 4: Гиты и их бесконечная война

Базовой характеристикой для этих заклинаний является Мудрость. Заклинания, сотворяемые с помощью данной особенности, не требуют материальных компонентов.

СЛУЧАЙНЫЕ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый рост	Базовый вес	Мод. роста	Мод. веса
Гитъянки	5'0"	100 фнт.	+2к12	×(2к4) фнт.
Гитцерай	4'11"	90 фнт.	+2к12	×(1к4) фнт.

Рост = Базовый рост + Модификатор роста (в дюймах)

Вес = Базовый вес + Модификатор роста (в фунтах) × Модификатор веса

ТАБЛИЦЫ ГИТОВ

В данном разделе содержатся таблицы для игроков и Мастеров, желающих создать персонажа гитцера или гитъянки.

МУЖСКИЕ ИМЕНА ГИТЬЯНКИ

к10	Имя	к10	Имя
1	Элирдайн	6	Кюйт
2	Гаат	7	Рис'ян
3	Я'адок	8	Тропос
4	Кар'инас	9	Виран
5	Ликус	10	Замодас

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА ГИТЬЯНКИ

к10	Имя	к10	Имя
1	Аарил	6	Куорстил
2	Б'нур	7	Сиррут
3	Фенелзи'ир	8	Вайра
4	Джен'лиг	9	Йиссуне
5	Пах'зел	10	Зар'рит

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГИТЬЯНОК

к4	Особенность
1	Когда мне скучно, я волнуюсь, а мне всегда скучно.
2	Я отношусь к окружающим, словно они животные, не заслуживающие ничего больше.
3	Жестокость – это специя, которая делает жизнь заслуживающей того, чтобы её прожить.
4	Старость – это то, что меня завораживает. Может быть когда-нибудь и я буду старым.

ИДЕАЛЫ ГИТЬЯНОК

к4	Идеал
1	Верность. Воины хороши до тех пор, пока их клятвы крепки.
2	Власть. Слабые правят сильными.
3	Долг. Я следую воле Влаакит.
4	Свобода. Ни одна сильная душа не должна быть в неволе. Лучше умереть вольным, чем жить рабом.

Я одурачился какое-то время с гитцераами в Алибре. Их адамантовые читадели вдохновили меня на создание одного заклинания.

Ша'сал Кхоу

Ша'сал Кхоу – это организация радикалов из гитцераев и гитьянки, ставящих своей целью объединение их народов. Они хотят положить конец войне и объединить их в новую, единую нацию гитов. Члены Ша'сал Кхоу тайно работают в своих обществах, тонко препятствуя нападениям на другую расу гитов и разыскивая единомышленников, которые могут быть завербованы в их ряды. У группировки также есть скрытые опорные пункты на Материальном Плане.

Цель организации состоит в том, чтобы собрать достаточную армию и создать укреплённый анклав, где дети их будут расти, называя себя просто «гитами». Самый высокопоставленный из представителей группы в иерархии гитянки – могущественный военачальник по имени Зетчэрр. Он тайно поддерживает объединение гитянки и гитцераев и работает за кулисами, чтобы направить окружающих к этой цели.

ПРИВЯЗАННОСТИ ГИТЬЯНОК

к4 Привязанность

- Нет обязанностей важнее, чем служба Почитаемой Королеве.
- Человечество процветает только потому, что мы победили иллитидов. Поэтому то, что принадлежит им, принадлежит нам.
- В жизни без битвы нет смысла.
- Жизнь – это лишь искра во тьме. Все мы уйдём в темноту, но до тех пор мы должны гореть ярче.

СЛАБОСТИ ГИТЬЯНОК

к4 Слабость

- Голод и жажда приносят мне невыносимые страдания.
- Я не считаю не-гитянок серьёзной угрозой.
- Я следую приказам, не взирая на их последствия.
- Я начинаю дела, но никогда их не заканчиваю.

ИМЕНА ГИТЦЕРАЕВ, МУЖСКИЕ

к10	Имя	к10	Имя
1	Дак	6	Калла
2	Дуурт	7	Муург
3	Ферзт	8	Нурм
4	Грес	9	Шракк
5	Хурм	10	Ксорм

ИМЕНА ГИТЦЕРАЕВ, ЖЕНСКИЕ

к10	Имя	к10	Имя
1	Адака	6	Изера
2	Адея	7	Янара
3	Элла	8	Лорая
4	Эзхелия	9	Увея
5	Иммилзин	10	Витхка

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ГИТЦЕРАЕВ

к4 Особенность

- Вся энергия должна быть направлена на пользу делу. Легкомыслие – это первый шаг к поражению.
- Терпение превыше всего. Первый шаг в любом начинании – самый рискованный.
- Эмоции – это ловушка, предназначенная для ослабления разума и нарушения спокойствия. Не обращайте на них внимания.
- Начинай только то, что можешь закончить. Атакуй только тех, кого можешь убить.

ИДЕАЛЫ ГИТЦЕРАЕВ

к4 Идеал

- Вера.** Зертимон вернётся, и мы будем достойны идти подле него.
- Смелость.** Разум может что угодно, если он не затуманен страхом.
- Долг.** Мой народ жив лишь потому, что такие как я ставят нужды общества выше своих собственных.
- Свобода.** Ни одна сильная душа не должна быть в неволе. Лучше умереть вольным, чем жить рабом.

ПРИВЯЗАННОСТИ ГИТЦЕРАЕВ

к4 Привязанность

- Зертимон дал мне тот пример жизни, которому я стараюсь подражать.
- Меняр-Аг избрал меня для моей службы, и я никогда не предам оказанного мне доверия.
- Влаакит и её холуи будут побеждены если и не мной, то теми, кто последует моим путём.
- Я не смогу по-настоящему отдохнуть, пока последний старший мозг не будет уничтожен.

СЛАБОСТИ ГИТЦЕРАЕВ

к4 Слабость

- Я вижу козни гитянок за каждой угрозой.
- Я верю в превосходство гитов и в то, что гитянки и гитцераи будут вместе править мультивселенной.
- Я реагирую даже на незначительные угрозы чрезмерным проявлением силы.
- В следующий раз я буду смеяться первым. Звуки веселья пробуждают во мне тягу к жестокости.

РЕЙДЕРСКИЕ ГРУППЫ ГИТЬЯНОК

Используйте приведённую ниже таблицу для создания отряда рейдеров гитянок и дополнительных деталей ситуации. Совершите по одному броску для каждой строки состава группы и по одному для каждой таблицы после.

Выделенные **жирным шрифтом** названия существ относятся к стат-блокам из *Бестиария*.

СОСТАВ РЕЙДЕРСКОЙ ГРУППЫ

Члены группы	Их количество
Гитянки воители	2к6
Гитянки рыцари	1к4
Молодые красные драконы	Бросьте к6. При результате 6 в группу входит 1к3 драконов.

ЛИДЕР РЕЙДЕРСКОЙ ГРУППЫ

к6 Лидер

- Гитянки главнокомандующий
- 3 **Гитянки рыцарь**
- 5 Гитянки кит'рак
- 6 Гитянки гиш

ОСОБЫЕ СОЮЗНИКИ

к10 Союзники

- 3 Нет
- 5 1к4 **гитянки рыцарей**
- 7 1к4 **гитянки рыцарей**, 1 гитянки гиш
- 9 1к4 **гитянки рыцарей**, 1к4 гитянки гишей
- 10 1к4 **гитянки рыцарей**, 1к4 гитянки гишей, 1 гитянки кит'рак

ТРАНСПОРТ РЕЙДЕРСКОЙ ГРУППЫ

к6 Транспорт (с экипажем)

- 1-2 Один астральный ялик, несущий всю группу.
- 3-4 Два астральных ялика, несущих по половине группы каждый
- 5 Астральный бриг, несущий всю группу и 30 **гитъянки воителей**.
- 6 Межпланарный рейдер, несущий всю группу и 60 **гитъянки воителей**.

ЦЕЛИ РЕЙДА

к6 Цель

- 1-2 Бессмысленное разрушение; гитъянки хотят сражаться и грабить, чтобы разбавить скуку.
- 3 Возмездие; гитъянки ищут утерянный серебряный меч
- 4-5 Охота на свежевателей разума; гитъянки ищут свежевателей разума и их прислужников
- 6 Приказ Влаакит; гитъянки были отправлены, чтобы захватить определённый предмет или персону

ГРУППЫ ГИТЦЕРАЕВ

Используйте приведённую ниже таблицу для создания отряда гитцераев и дополнительных деталей ситуации. Совершите по одному броску для каждой строки состава группы и по одному для каждой таблицы после.

Выделенные **жирным шрифтом** названия существ относятся к стат-блокам из *Бестиария*.

СОСТАВ ГРУППЫ

Члены группы	Их количество
Гитцераи монахи	2к8
Гитцераи зерты	1к4

ЛИДЕР ОТРЯДА

к6 Лидер

- 1 Гитцерай анарх
- 2-3 Гитцерай просвещённый
- 4-6 **Гитцерай зерт**

ОСОБЫЕ СОЮЗНИКИ

к8 Союзники

- 1-3 Нет
- 4-5 1к4 **гитцераев зертов**
- 6 1к4 гитцераев просвещённых
- 7 1к4 гитцераев просвещённых, 1к4 **гитцераев зертов**
- 8 1 гитцерай анарх, 1к4 гитцераев просвещённых

ЦЕЛИ МИССИИ

к4 Цель

- 1 Поиск определённой колонии свежевателей разума
- 2 Поиск новостей об активности свежевателей разума; с вероятностью 20% гитцераи подозревают, что персонажи что-то скрывают
- 3 Тренировочная миссия с целью оттачивания навыков и изучения мира
- 4 Поиск союзников для налёта на свежевателей разума; у отряда есть что-то, что нужно персонажам





ГЛАВА 5: ПОЛУРОСЛИКИ И ГНОМЫ

Cущества многих рас и культур втянуты в борьбу, которая вспыхивает в Мультивселенной. Другие же стараются не привлекать особого внимания и избегают войн и прочих бесчинств, что держат внешний мир в состоянии непрерывного изменения.

Полurosлики и гномы – это две группы, которые выжили благодаря тому, что оставались довольно незаметными для агрессивных сил внешнего мира. Обе расы уникальны во всей Мультивселенной, охваченной конфликтами – они являются довольно мирными народами, что нашли свою нишу подальше от битв и конкуренции, такой распространённой в жизни других больших народов.

ПОЛУРОСЛИКИ

МНЕ НЕ ХВАТИТ ПАЛЬЦЕВ НА РУКАХ И НОГАХ ДЛЯ того, чтобы пересчитать сколько раз наш мелкий плут ускользал от смерти, но я помню каждый из них. Дай подумать.... У нас был обозлённый мастер плетения канатов, поток раскалённой лавы, сброшенные желатиновые кубы, десяток смыкающихся Коридоров Смерти, взрывоопасная жабья ловушка, Зал Танцующих Скимитаров...

— Магнификус, выдающийся волшебник.

Любой, кто провёл время в кругу полurosликов, и в особенности полurosликов-исследователей приключений, вероятно, становился свидетелем легендарной «удачи полurosликов». Когда полurosлик находится в смертельной опасности, кажется, будто вмешивается по-сторонняя сила. Если полurosлик упадёт с обрыва, её руки зацепятся за корень или выступ скалы. Если пираты сбросят полurosлика за борт, он ухватится за обломок и будет использовать его, чтобы оставаться на плаву, пока не придёт спасение.

Полurosлики верят в силу удачи, и они придерживаются огромного количества суеверий, которые, по их мнению, приносят удачу или несчастье. Они приписывают свой необычный дар благосклонности Йондаллы, полагая, что время от времени божественная воля богини склоняет чашу судьбы в их пользу (или даёт ей пинка, когда это необходимо).

НЕВИНОВНЫЕ ОТ ПРИРОДЫ

Учёные, волшебники, друиды и барды других рас имеют разные представления о том, как полurosлики избегают опасности, предполагая, что почему-то по своей природе они занимают особое место в Мультивселенной.

Одна из таких гипотез ссылается на легенду, в которой говорится о документе, содержащем древние эльфийские письмена – серию статей, охватывающих целые века. Среди многих тайных и мирских тем, затронутых в этом томе, эльфы задавали мысли о силе невиновности. Они рассказали, что они долго следили за расой полurosликов, наблюдая, как мировой беспорядок проходит мимо, оставляя их поселения нетронутыми. В то время как орки, дварфы и люди боролись, сражались и проливали кровь, чтобы расширить свои границы, эльфы отмечают, что полurosлики жили в состоянии лёгкого пренебрежения, не обращая никакого внимания на события в мире. Они заметили, как полurosлики наслаждались простыми радостями жизни, такими как еда и музыка, семья и дружба, и то, как они, казалось, не нуждались в чём-то ещё. Авторы пришли к выводу, что по-видимому врождённая способность полurosликов уклоняться от суматохи и бед может фактически быть даром природы, в знак признания ценности защиты мировоззрения полurosликов и гарантируя, что их место в космосе будет навсегда сохранено.

*Я не верю в удачу. Ни у одной из этих
нелепых суеверий, в которые так сильно
верят полурослики, нет никакой ценности.*

ДРУЖЕЛЮБНЫЕ К ОШИБКАМ

Полурослики легко заводят тёплые, дружественные отношения с существами других рас, которые не пытаются нанести им вред, во многом из-за отсутствия хитрости, которая сопровождается их невинным характером. Внешний вид не имеет значения; полурослики судят по характеру и отношению другого существа и если к ним были добры, то они обязательно ответят тем же. Полурослики спокойно могут встретить орка, если у него доброе сердце, и относились бы они к нему так же хорошо, как если бы это был, к примеру, эльф.

Эта открытость не доходит до наивности. Полурослики не верят простым обещаниям о добрых намерениях, их инстинкт самосохранения заставляет их опасаться любого нового «друга», который не показал себя добропорядочным. Хоть, возможно, они и не могут объяснить это, полурослики чувствуют, когда что-то идёт не так, держась на расстоянии от сомнительных личностей и советуют остальным делать то же самое.

Эта часть менталитета полуросликов часто расценивается представителями других рас как храбрость. Полурослик, шагающий в неизвестность, чувствует не столько страх, сколько удивление. Вместо того, чтобы бояться, полурослики остаются оптимистичными, сохраняя уверенность в том, что смогут рассказать хорошую историю, когда всё закончится. Будь то ситуация, требующая плути, способного проникнуть в драконы логово или же местное ополчение, отражающее орочью атаку отказавшись отступать, полурослики удивляют большие расы снова и снова своей невозмутимостью.

СЧАСТЬЕ С СЕГОДНЯШНИМ ДНЁМ

На протяжении всей истории, полурослики никогда не испытывали необходимости расширяться за пределы границ своих изолированных общин. Они проживают свои жизни, удовлетворённые тем, что может предложить мир: свежий воздух, зелёная трава и богатая почва. Они выращивают всю пищу, в которой нуждаются, наслаждаясь каждым варёным яйцом и кусочком теста. Полуросликов знают не за великие литературные произведения или сложные письменные работы об их истории. Учёные, которые изучают их культуру, предполагают, что полурослики, сознательно или нет, считают, что прошлое это история, которая может быть пересказана, но не изменена, а будущее пока ещё не существует, потому не может быть узнано. Только живя настоящим можно познать чудеса жизни.

ЖИЗНЬ В КАЧЕСТВЕ ПОЛУРОСЛИКА

Со стороны полурослики выглядят простым народом, но те, кто жил рядом с ними, и те, кто путешествовал с группой полуросликов, знают, что жизнь этого маленького народа гораздо обширнее, чем кажется на первый взгляд. У представителей общества полуросликов есть общие ценности и цели, независимо от того, прячутся ли они в норах на склонах холмов или живут в своём районе города или посёлка, управляемого другой расой.

ВСЁ ИМЕЕТ СВОЮ ИСТОРИЮ

Как и многие другие расы, полурослики наслаждаются накоплением личных вещей. Но в отличие от большинства других рас, полуросликов не интересует материальная выгода. Самые ценные вещи для полуросликов – те, с которыми связана какая-то история. Действительно, войдя в дом престарелого полурослика, вы с большой вероятностью попадёте словно в книгу с различными и интересными рассказами. Каждый уголок, каждая трещина содержит какую-то причудливую вещь, и её владелец будет более чем счастлив рассказывая историю о том, откуда она. Полурослик, ушедший на покой после жизни приключенца, может владеть множеством разнообразных вещей, такие как ложка из Сигильского Великого Базара, или сковорода, украшенная с эльфийской кухни в Эвермите, грабли, подаренные свирфнеблинским торговцем грибами из Подземья, или чешуя белого дракона, добытая в его логове.

Разумеется, большинство владений полуросликов не настолько необычны по своему происхождению. Но даже полурослики домоседы стремятся собирать повседневные предметы, которые сыграли значительную роль в увлекательных моментах их истории (например: «Скалка, с помощью которой тётушка Хэтти прогнала багбира» или «Ботинки в которых Тимтом убежал от волков»). Полурослики считают, что предметы обладают неким «духом» – и чем более драматичная или невероятная история, тем сильнее дух предмета. Эта точка зрения побуждает их подробнее расспрашивать про предметы, которыми владеют представители других народов, и порой из-за таких вопросов они кажутся чересчур любопытными и нахоеедливыми для них.

СУЕВЕРИЯ ПОЛУРОСЛИКОВ

Полурослики делают много разнообразных вещей, которые, по их мнению, могут принести удачу или отогнать неудачу. У некоторых деревень или даже семей могут быть такие суеверия, которые больше нельзя встретить нигде, к примеру:

- Для безопасного путешествия по лесу, оставляйте несколько семян или лист клевера для Шилы Периройл.
- Крупной серебристой белкой может быть перевоплощённая Йондалла. Ведите себя достойно и предложите что-нибудь вкусненькое, когда увидите её!
- Весна – святое время, наполненное удачей. Потратьте минутку, чтобы сделать паузу и немного поразмышлять, или остановитесь для быстрого перекуса, когда выйдете на природу в это время года.
- Украсьте свою шапку или волосы цветами, чтобы защититься от злых фей.
- Когда волосы на шее застынут или ваша рука покроется гусиной кожей, знайте, что Чармалайн [Charmalaine] рядом – и вам стоит прислушаться к её предостережениям.
- Положите лягушку под свою шляпку, чтобы она принесла вам удачу, но не слишком надолго, иначе это обернётся неудачей длительностью в две недели.
- Если вы наступили на бабочку, то вам лучше не покидать свой дом в течении трёх дней ради собственной безопасности.
- Когда вы сажаете грядку с репой или редиской, обязательно заройте красивый круглый камень для Йондаллы в верхней части, и она пришлёт к вам парочку купцов с набитыми кошельками.
- Всегда держите волшебные круги слева от вас, когда вы проходите мимо, и не забудьте снять головной убор. Никогда не входите и не вставайте в центр таких.



Как Рыбоктраны прозвище получили

Из тихих вод,
Средь дремучих болот,
Злодей подрос, лохматый,
Тролль, прозвавшийся Шноблом Конопатым.

И пришёл он, как-то раз, поживиться детворой,
Их тела забрать к себе домой,
Зубы да когти свои почистить их костями,
Да перемолоть их плоть с камнями.

Но в тот день, там рыбачил
Полуросялик, что храбрым был.

Из рода Рыбоктранов оказался он,
Общим предком был для нас с тобою он.

Увидев Шнобла Конопатого в годах своих,
Что копался в зубах кривых,
Предвидел он, что смутян злобный этот
Всю семью его убьёт.

И в ту пору угрозы роковой,
Рыбоктран схватил леща одной рукой,
И, держав за сивый хвост, метнул рыбицу эту
Чрез ясную струю, подобно острому предмету.

Подобно раскату грома, юрко завиляв с десяток раз,
Друзей своих, и семью свою он спас.
Сразила рыба бедную скотину,
Разорев того наполовину.

— “Рассказы Рыбоктранов”, Автор: Харкин Рыбоктран

Сохраняя историю. У страсти полуросяликов к рассказыванию историй есть другой выход, в виде собраний, на которых собираются старейшины, или несколько рассказчиков пытаются превзойти друг друга в мастерстве рассказчика. Стать свидетелем повествовательного собрания полуросяликов – великая удача для чужака, ведь старейшины умеют заворожить своими историями, как никто другой. История, со всеми её увлекательными деталями, рассказанная старейшиной, может заставить слушателей смеяться до упаду, затосковать по дому, держаться на краях стульев, мечтать о дальних берегах, затаить дыхание, либо улыбнуться до ушей.

Одними из самых часто рассказываемых историй затрагивают происхождение клановых имён полуросяликов. Обычно, такие наименования происходят, поскольку в далёком прошлом полуросялики главы семей совершили памятный подвиг или демонстрировали особые навыки, чьи имена со временем закрепились в истории. У таких кланов с знаменитыми именами, вроде Пещероходов, Свиноножек, Рыбоктранов есть истории, рассказывающие о появлении их имён.

СКРЫТИЕ У ВСЕХ НА ВИДУ

Несмотря на то, что полуросялики по своей природе не являются уединённым народом, они умеют находить для своих поселений укромные места. Чтобы обычному путнику удалось отыскать такое поселение, ему потребуется невиданная удача и усердие, а иногда даже и этого недостаточно. Для тех, кто поддерживает мнение, что Йондалла активно защищает своих последователей от вреда, этот феномен объясняется очень просто – она приглядывает за их домами так же, как и оберегает их жизни. Вне зависимости от причин, по которым путешественники ищут деревню полуросяликов, они не смогут заметить узкую тропу, что проходит сквозь куст, либо они заметят, что ходят кругами по одному и тому же месту, так и не приблизившись к цели. Следопыты, что сталкивались с полуросяликами или жили среди них, знают об этом и поэтому учатся доверять своим инстинктам и прочим своим чувствам, не полагаясь своей зрение.

Обычная деревня полуросяликов состоит из небольших каменных домов, с соломенными крышами и дверьми из дерева, либо норы, вырытые в склонах с окнами, выходящими на цветущие сады, посаженные зёрана картофель. Поскольку в общине полуросяликов обычно менее сотни жителей, то сотрудничество критично для выживания их общества, и каждый житель регулярно вносит свой вклад или предлагает свои услуги, благодаря которым поддерживает сообщество. К примеру, одна семья может обеспечить готовой выпечкой, а другая может чинить обувь или шить одежду. Обычно, полуросялики из деревень не делают товары для внешней торговли, но любят торговаться, особенно с посетителями, у которых есть интересные для обмена вещи.

Жизнь, полная развлечений. Полуросялики редко задумываются оставлять свои деревни в безопасности, ведь у них есть все блага, которые они хотят: еда, выпивка, развлечения, семья, друзья и чувство удовлетворения после дня, проведённого за хорошей работой. Когда они удовлетворяют все свои потребности, они успокаиваются, а многие из них превращают свою бездействие в форму искусства. У каждого полуросялика есть любимое местечко, где они проводят своё время в бездействии – в тени большого камня, на лугу во время заката, или они расположились в укромном месте у дерева. Пока они не дремлют и не воображают себя, гонящимися за бабочками, они проводят время, занимаясь простой деятельностью, к примеру: вырезать трубку из ветки, плести пряжу в плотную верёвку, или воспевать весёлую мелодию на заимствованной мандолине.

Серьёзные дела. Самые старшие жители общества полуоросликов являются вожаками, хоть и у этой роли имеется особое применение. Старейшины клана не являются влиятельным лицом в традиционном смысле, их уважают, а к их словам прислушиваются из-за тех историй, которые они рассказывают. Их лучшие рассказы представляют практические знания в рамках мифической саги. Старейшина не может просто провозгласить: «Мы всегда должны быть готовы к нападению гоблинов». Напротив, этот совет он старается вписать в свою историю о том, как давным-давно одна из деревень смогла отразить нападение гоблинов, благодаря бдительности и готовности её жителей – и подобные истории как развлекают слушателей, так и учат их тому, как надо действовать, если гоблинские налётчики найдут их деревню.

Полуорослики, в основном, не входят в планы воюющих стран. Их деревни имеют низкую тактическую значимость, и не особо предпочитаемы злыми волшебниками или не являются объектом бесчинств тёмных сил. Единственными, кто постоянно угрожает поселениям полуоросликов – это различные группировки, состоящие из орков или гоблинов, а иногда и голодныйogr, либо прочие монстры-одиночки. А учитывая всё, что вы знаете об удаче полуоросликов, эти случаи настолько редки, что о них говорят в течении нескольких поколений. Деревенская история о том, какogr съел козлёнка, что принадлежал Фермеру Келлеру – предостерегающий рассказ, который будет повторяться и приукрашаться десятилетиями.

ДОМА ВДАЛИ ОТ ДОМА

Некоторые отдельные полуорослики или семьи могут покинуть своё общество по многим причинам. Клан, вынужденный переселиться (возможно из-за вторгающихся существ или природного бедствия) может найти убежище или возможности в городе, вместо того, чтобы искать другое уединённое место в дикой местности.

В городе или крупном посёлке вероятнее всего уже имеется подобный район с мелким поселением полуоросликов, а значит, что новоприбывшим сородичам найдётся место, которым они смогут назвать вторым, а может и вовсю новым домом. Зачастую, они присоединяются к прочим полуоросликам, что открыли собственную лаву и поддержали любую инициативу, что создали их новоприбывшие друзья, заработав на своё жильё в качестве рассказчиков, пекарей, шеф-поваров или владельцев лавок.

ПАРШИВЫЕ ОВЦЫ

Хотя большинство полуоросликов энергичны и смешны, как и в случае с любой другой расой, некоторые лица среди их общества могут быть непреклонными или ворчливыми, замкнутыми или подозрительными. Подобные черты могут появиться у того, кто в итоге полностью обратится ко злу – довольно очень редкий случай, но который случался настолько часто, что в каждом обществе существует по крайней мере один рассказ о подобном случае.

БОЖЕСТВА ПОЛУОРОСЛИКОВ

Божество	Мировоззр.	Сфера влияния
Арворин	ЗД	Возмездие, война
Брандбарис	Н	Приключения, воровство
Чармалайн	Н	Острые чувства, удача
Цирроллали	ЗД	Очаг, дом
Шила Периройл	НД	Сельское хозяйство, природа, погода
Урогалан	ЗН	Земля, смерть
Йондалла	ЗД	Основная богиня полуоросликов

*Появляется в Руководстве Занатара обо всём

Поселения полуоросликов переживают войны, поскольку полуорослики настолько раздражительны. Зачем завоёывать кого-то, с кем вы не хотите иметь никакого дела.

Полуорослик, что встаёт на путь зла, обычно обрывает все связи с семьёй, друзьями и со своим поселением. Постепенно, со временем, полуорослики, которые следуют тёмному пути, особенно те, кто нарушает слишком много клятв или причиняют боль другим полуоросликам на этом пути, теряют защиту Йондаллы и других богов своего народа. Некоторые говорят, что разум этих полуоросликов в конечном итоге становится помутнённым, и они превращаются в жестоких, параноидальных существ, страдающих от мучений и отчаяния.

БОГИ ПОЛУОРОСЛИКОВ И МИФЫ О НИХ

Полуорослики видят богов больше как необычных членов семьи, а не могущественных существ. Они не поклоняются им так же, как эльфы и дварфы почитают своих богов, потому что боги полуоросликами рассматриваются как народные герои – смертные существа, которые возносятся к божественности, а не божественные существа, которые сходят с их царств, чтобы влиять на мир. Из-за этих взглядов полуорослики редко поклоняются единственному божеству – они одинаково почитают всех богов и скромно уважают их.

Полуорослики говорят о Йондалле так, как люди говорили бы о сильном и оберегающем родителе. Они говорят о Брандбарисе, как другие бы говорили про озорного и лихого дядю. Они не молят богов о ежедневных милостях, и им не требуется метафизического расстояния, между ними и богами. Для полуоросликов боги считаются частью семьи. И, как подобает члену семьи, боги показывают примеры, которые подтверждаются историями об их героических поступках, каждая история из которых помогает следующему поколению выучить важный урок.

В таблице божеств полуоросликов перечислены члены пантеона полуоросликов. Для каждого божества в таблице приведены: мировоззрение, сферы влияния (основные сферы интересов и обязанностей бога), рекомендуемые домены для жрецов, которые служат выбранному богу и священный символ божества. Несколько божеств из таблицы подробнее описаны в разделе ниже.

ЙОНДАЛЛА

История Йондаллы начинается на заре мира, когда полуорослики были пугливыми скитальцами. Богиня Йондалла приметила их, и решила приютить их как свой народ. Она была сильной предводительницей с чётким видением будущего для своего народа, и она посвятила жизнь, чтобы сплотить и защитить их. Со временем она возвысилась до уровня бога, тех полуоросликов, что были самыми искусными в необходимых для выживания навыках. Эти легендарные полуорослики составляют основную часть пантеона.

Домены	Священный символ
Война	Два скрещённых коротких меча
Обман	Отпечаток следа полуорослика
Обман	Воспламенённый отпечаток ноги
Жизнь	Открытая дверь
Природа, Буря	Цветок маргаритки
Смерть, Упокоение *, Знание	Силуэт собачьей головы
Жизнь	Рог изобилия



Йондалла создала первые деревни и показала народу как строить, выращивать и собирать урожай. Она знала, что зажиточность деревни полurosликов соблазнит любого разбойника или монстра, поэтому она использовала свои силы, чтобы скрывать дома от лёгкого обнаружения, смешивая поселения с ландшафтом так, чтобы большинство путников проходили мимо, не заметив их присутствие.

Йондалла даровала полurosликам весну по их стопам и возбуждающее чувство азарта, которое они чувствуют, зная, что удача на их стороне. Как только вырастает тыква необычайных размеров или в саду собранный урожай из моркови в два раза обычного, полurosлики благодарят Йондаллу. Когда полurosлик путешествуя, соскальзывает со склона и живым приземляется рядом с грудой из золотых самородок – значит Йондалла повернула его неудачу вспять.

АРВОРИН

Времени полurosликам приходится сражаться для защиты своих друзей или деревни. В такие моменты каждый из полurosликов вспоминает рассказы об Арворин. Каждый юноша снова и снова слышит истории о храбром и хитром герое, о его мудрой тактике и его способностях полагаться на скорость и небольшие размеры в боях против противника вдвое больше него самого. Старейшины знают, что мир снаружи опасен, и что их потомки должны понимать, как иметь дело с подобными опасностями. Рассказы о подвигах и способностях Арварина поданы так, чтобы вдохновлять молодых сражаться подобно его искре в эпических боях. Тем самым, полurosлики получают практический опыт в принятии мер, направленных помочь полurosликам одерживать победу над кобольдами, гоблинскими налётчиками или даже победить самого огра. Когда настанет время применить подобные стратегии по-настоящему, каждый из них будет готов.

Сотрудничество – основополагающий принцип того, как полurosлики защищаются от врагов. Каждая община использует свою версию любимых Арварином стратегий:

Рассеянный удар. Полurosлики бросаются в рассыпную, будто паникуют, но потом перегруппируются в кольцо и нападают согласованными усилиями.

Черепаший панцирь. Полurosлики группируются и накрывают себя щитами, стиральными древесными тазиками, ручными тележками, крышками от сундуков, либо любым предметом, способным отвесить удар.

Сбить тролля с толку. Несколько полurosликов выступают в качестве наживки, заманивая троля или другое большое существо на обозначенное место, тогда как остальная часть группы, укрывшись, закидывает камнями в монстра, сбивая его с толку, тем самым заставляя искать другую добычу.

Наваливаемся! Полurosлики набрасываются на нарушителей волнами, избивая их палками со всех сторон.

Вышибающая мелодия. Полurosлик скрипач заманивает монстра в ловушку – обычно это яма или сеть, а затем пара крепких полurosлика с длинными дубинками бьют монстра из безопасного расстояния.



ШИЛА ПЕРИРОЙЛ

В каждой деревне полurosликов есть места для почитания Шилы Периройл. В роще деревьев, малиннике, зарослях диких цветов, жители деревни оставляют небольшие подношения проходя мимо них, или снимают шляпы, или шепчут благословения в её честь. Деревня считает себя благословленной, если за этим местом присматривает друид. Существа, которые атакуют деревню, что защищена богиней друидов быстро понимают, какую ошибку они совершили, когда всевозможные растения набрасываются, хватают, жалят злоумышленников так, будто сама природа помогает полurosликам.

В те ночи, когда происходит полнолуние, особенно во время сезонов посадки и сбиивания урожая, старейшины рассказывают историю о Шиле Периройл. Став героиней благодаря своим блестательным походам, Шила слилась с землёй, связав свой дух с цветами, растениями и деревьями, чтобы она могла лучше оберегать свой род. Полurosлик, случайно наступивший на цветок, всегда говорит: «Прошу прощения, Шила». Перед тем, как полurosлики срубают деревья для своих новых домов, они традиционно снимают перед ними свои шляпы и с почтением просят у Шилы разрешения.

ЧАРМАЛЕЙН

Чармалейн – энергичное и импульсивное божество, которое не боится опасности, ведь она ожидает, что сможет обнаружить опасность заранее и избежать опасности до получения вреда. Рассказы о её похождениях читаются подобно одному из самых безумных снов искателя приключений: она сбежала от армии сахуагинов, преодолела Зал Тысячи Ловушек [Chamber of a Thousand Traps] и выкрадла сокровище из логова Тиамат. Полurosлики описывают её как молодого подростка, которая движется так быстро, что из её обуви виден дым, а иногда они и вовсе загораются. С собой она носит булаву, чьё навершие выкиривает предупреждения, а также её сопровождает друг хорёк по имени Ксафан.

Полурослики иногда называют Чармалейн Призраком Везения, поскольку она может отправить свой дух из своего тела на разведку, и таким образом она способна предупреждать полуросликов приключенцев об опасности, будучи находясь в бестелесной форме. Почитающие Чармалейн полурослики обычно являются простыми искателями приключений или теми, кто занимаются вполне опасной деятельностью вроде охотников, дрессировщиков зверей, разведчиков или телохранителями публичных должностных лиц.

ЦИРРОЛЛАЛИ

Цирролали воплощает дух дружбы и гостеприимства, который является составной частью каждого полурослика и представляет собой его дом и очаг. Дом – гостеприимное место, но оно к тому же ещё и священно. Полурослики почитают Цирролали, открывая свои двери всем посетителям и уважая дома прочих гостей, словно если бы этот дом был его собственным.

Каждая деревня полуросликов рассказывает свою версию легендарной сказки о Цирролали и троллиных пирогах. Давным-давно, большой людской посёлок, стоящий неподалёку от деревни Цирролали начал регулярно подвергаться нападениям злобного тролля. И каждый раз войны из посёлка разрубали его на части, но даже самые тяжёлые раны заживали, а тролль возвращался вновь. Однажды, у ворот городка объявилась она – Цирролали, что была одета в крестьянской одежде и фартуке, предложившая избавить жителей городка от этого тролля. Храбрые людские войны лишь насмеялись над ней, но отчаянному бургомистру было не до смеха, и ему ничего не оставалось, как довериться на помощь от Цирролали.

Итак, Цирролали посоветовала всем жителям городка испечь пироги, но не простые пироги. Это были особые троллиные пироги. В каждый из них она добавила щепотку магии, благодаря которой троллям было сложно не устоять перед ароматом пирогов. Пока войны ворчали и точили свою сталь, Цирролали создала атмосферу удовольствия, подбадривая запуганных жителей и делая их процесс намного веселей. В тот день, когда пироги были готовы, она проделала из них аппетитный путь, ведущий далеко к горам. Когда у городка вновь появился тролль, то он заметил этот путь из пирогов. И приступил тролль пожирать их один за другим, следуя очаровательному запаху вплоть до гор, пока не наткнулся прямо в логово молодого красного дракона, где вскоре и был он испепелён за свою алчность.

Цирролали вернулась героем, и с того дня все жители городка вспоминают её словами благодарности при выпекании пирога.

БРАНДОБАРИС

Бойкий обманщик, покровитель воров и тот, о котором ходят фантастические легенды и дикие истории о его приключениях – таково наследие Брандобариса, Мастера Скрытиности. Истории о Брандобарисе, что полны искусственных уловок и ловких побегов из передряг, вдохновляют многих юных полуросликов играть в разбойников в бегах. В их воображении, одно из зерноханилищ было башней благородного волшебника, которую можно было исследовать в поисках сокровищ, или одна из лодок становится местом для опрометчивых приключений. И для некоторых – тех юнцах, о которых говорят, что «внутри них есть частичка Брандобариса – такие игры являются предпосылками к их будущей жизни, подобной которой жил сам Брандобарис: всегда в поисках новых испытаний.

Брандобарис продолжает скитаться в поисках азарта, и теперь, будучи вознесённым, его странствия охватывают планы существования. Его любознательность иногда приводит его в самые дальние уголки Мультивселенной в поисках магических диковинных, редких сокровищ, а также и таинственных загадок. Когда Брандобарис скрытно перемещается, то никто из смертных, даже из богов, не сможет услышать его шаги – способность, которую он применяет не только при обороне, но и для неожиданных визитов к своим любимчикам.

Хоть и, казалось бы, что он никогда не отдыхает во время своих странствий, Брандобарис всегда находит время для поощрения полуросликов, осмелившихся рискнуть и исследовать мир и оставить свой след в нём. Он также известен тем, что иногда предоставляет помощь полуросликам, оказавшимся в сложной ситуации, даря им невидимость на некоторое время или вмешиваясь так, чтобы их было ни слышно, ни видно, и их не смогли отследить после побега.

УРОГАЛАН

В древние времена, полурослик герой – Урогалан, оставил свою деревню, и со своей верной гончей отправился в загробную жизнь – но к большому удивлению жителей деревни, он вернулся. Они могли видеть, насколько затронутым был Урогалан от своего опыта, поскольку он не говорил на протяжении длительного времени. Он просто-напросто просиживал свои дни, сидя в белой мантии рядом с верной гончей, наблюдая за тем, как проносилась жизнь пред его глазами.

Когда он наконец заговорил, то поведал всем о месте, которое назвал Зелёными Полями, где богоподобные герои-полурослики живут наравне со скончавшимися смертными, получая удовольствие от великолепного вида фермерских полей, сияющего солнечного света и от удобных и красивых домов. Урогалан заявил, что все, кто до этого скончался, всё ещё наблюдают за своими близкими с того места вечного покоя, отправляя послания в материальный мир. В знак признательности от такого утверждения, полурослики ищут следы этих знамений от своих усопших близких. Например, полурослик, вспомнив, как он с бабушкой давным-давно ловили бабочек, и вдруг к нему на руку приземляется одна из бабочек – явное свидетельство слов Урогалан, что за этим полуросликом, по ту сторону смерти, всё ещё присматривает его бабушка.

Будучи божественной сущностью, Урогалан свободно странствует по земле и сквозь планы существования. С собой он удерживает волшебный фонарь, защищающий его во время его странствий. Со своей верной чёрной гончей впереди, Урогалан прочёсывает Мультивселенную и ведёт погибших полуросликов к их вечной обители в Зелёных Полях.

В отличии от других божеств полуросликов, Урогалан окружён печалью. Он выглядит исхудавшим стариком со смуглой кожей в белом одеянии. Жрецы, почитающие Урогалан, одеты в похожих одеяниях и ведут себя подобно ему.

ПОЛУРОСЛИКИ – ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
НИКТО НЕ ЗНАЕТ, В КОМ МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ ДУХ ГЕРОЯ. ДАЖЕ ИЗ САМОГО МЕЛКОГО СЕМЕНИ МОЖЕТ ВЫРАСТИ МОГУЩЕСТВЕННОЕ ДРЕВО.

— Эльминстер Аумар, Мудрец из Долины Теней



Полуорослики заработали репутацию в качестве воров. И это вполне заслужено.

Всё, что касается полуоросликов, от их малого роста до их неприхотливых манер, делает их маловероятными кандидатами к тяге к жизни искателем приключений. И всё же, в каждом поколении появляются несколько выдающихся личностей, бросающих вызов традиционным подходам и ищущих свою судьбу в дивном новом мире.

Существует множество точек зрения о том, что побуждает некоторых полуоросликов покидать свои дома и отправляться к дальним краям исследовать неизведанное. Простейшее объяснение – это то, что некоторые из них были рождены с уже сформировавшейся у них чрезвычайной любознательностью. Некоторые считают, что это Арворин, либо Брандбарис дали ему эту искру, а другие же указывают на историю, рассказанную старейшинами, побудили в юных полуоросликах страсть к опасным приключениям. Какой бы не была причина этому, время от времени, полуорослик начинает чувствовать зов к приключениям и отправляется в путь, взяв с собой трость, походной ранец и немного пряностей. Первой же остановкой для многих из этих отважных душ является дальний город, где они надеются отыскать несколько единомышленников, готовых путешествовать с ними.

Чудные ножки

Тяга полуоросликов к приключениям обычно раскрывается в их ранних годах. Когда ребёнок впервые прогуливается за пределами своей родной деревни, по-видимому случайно, или однажды он решается запрыгнуть на бревно и пытается отправить вперёд по течению реки, его родители начинает беспокоиться об этом, но не настолько, чтобы сильно тревожиться. Они приписывают такие поступки вздорному вмешательству Брандбариса, и почти-что все дети со временем теряют интерес к подобным опасностям. Но если кто-то из них продолжает делать подобные выходки, то другие жители деревни говорят, что у этого юнца «чудные ножки».

Такое понятие отсылается к настойчивому стремлению к странствию за пределами общины – действие, что входит в рамки выходок Брандбариса, которого считают «самым чудным из всех полуоросликов». Некоторые старейшины, а особенно те, у кого давным-давно тоже были «чудные ножки», всего лишь пожимают плечами с улыбкой на лице и говорят, что такое уж случается. Тем не мене, жители деревни с благими намерениями могут попытаться переубедить юнцов покидать общество. Другие же, стараются поддержать своих юных членов семьи, имеющих тягу к приключениям, поскольку некоторых из старейших уже уходили в дальние края и возвращались с новыми историями о своих странствиях. В одном из таких мест, юнца, собравшегося покинуть деревню, провожают на воодушевляющей вечеринке, во время которой будущий приключенец слушает рассказы о прочих «чудноножек» – героях, что оставили свой след в истории полуоросликов.

ЛЕГЕНДЫ В ПРОЦЕССЕ СТАНОВЛЕНИЯ

Полуорослики, решившие вступить в жизнь искателя приключений, вдохновляются историями, рассказанными из уст их старейшин – истории о полуоросликах героях, которые бродят по людским городам, расхищают подземелья, полные сокровищами, и возносятся в зал славы дварфийского королевства. Каждый новый кандидат на героя надеется на приключения, заслуживающие захватывающих историй о самих себе, чтобы вдохновить и восхитить новые поколения на долгие годы.



ПОЛУОРОСЛИКИ В МУЛЬТИВСЕЛЕННОЙ

В мирах D&D существует множество видов полуоросликов, и они значительно отличаются от одного мира к другому.

В Забытых Королевствах существуют 2 вариации полуоросликов: легконогие и сильные сердцем. Легконогие выше и стройнее сильных сердцем, хоть «стройнее» вполне условное слово по стандартам полуоросликов. Легконогие предпочитают жить в разъезде, путешествуя группами, и вероятнее всего они ведут жизнь полную приключений. Сильные сердцем же по своей природе являются домоседами, и большинство из них любят проводить время в своих отдалённых деревушках, и они вполне счастливы, проживая в обществе с прочими расами, работая в качестве фермеров, трактирщиков, сапожников и пекарей.

В сеттинге Dragonlance (Сага о Копье) вместо полуоросликов есть кендеры. Обладая более коротким жизненным циклом, чем их собратья из других сеттингов, кендеры обладают остроконечными ушами и расширяют свой кругозор с возрастом. Будучи великолепными подражателями и вокалистами, кендеры являются непревзойдёнными рассказчиками, однако, они зачастую говорят так быстро, что другие расы не могут уловить и половину слов из их уст.

Полуорослики в мире Грейхок (Greyhawk) живут в подземных норах или небольших домах на лугу или холмах. Они слегка покрыты волосинками практически по всему телу, в особенности на ладонях и на верхней части их ступни, кроме того, они весьма редко носят обувь. Существует три подрасы: власоножки [hairfeet, хэйрфуты], что являются самыми многочисленными; высокоросты [tallfellows], что являются самыми высокими и менее ловкими среди прочих полуоросликов, и немного схожие с эльфами; а также крепышы [stout], которые больше напоминают дварпов по характеру и сложению их тела, чем две другие подрасы.

В мире Атхаса, сеттинге Тёмного Солнца, полуорослики являются дикие существа склонные пожирать плоть эльфов и людей. Маленькие, скрытные, с загоревшей до бронзового оттенка кожей, они живут тяжёлой жизнью подчиняясь своему вождю, с трудом выживая, охотясь, грабя и совершая набеги. Вне своих племён, полуорослики недоверчивы, циничны, и зачастую страдают паранойей, поскольку считают, что прочие расы любят плоть гуманоидов, как и они сами.

Разумеется, не каждое путешествие в дивный новый мир связано с опасностью для жизни или получении больших богатств. Приключение для полурослика может означать и простое путешествие с караваном, прокрасться на борт крупного корабля, передать сообщение конкретному лору, или пожить у дварлов в качестве ученика на несколько лет. С точки зрения обычного полурослика крестьянина, вступить куда-нибудь за пределами самой деревни уже приключение для них, и каждый, кто решился на такое, то у него появляются пару приятных историй после их возвращения. Полурослики получают удовольствие ото всюду даже при выполнении опасных заданий. Если идёт дождь, полурослик играет с лужей; при сильном ветре, полурослик вместо поиска убежища может запустить воздушного змея.

ТАБЛИЦЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

В этом разделе приведён ряд таблиц, что окажутся полезными игрокам и Мастерам, решившим выбрать или случайно сгенерировать подробности о персонажах полуросликах или их деревень.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ПОЛУРОСЛИКОВ

к6 Чертёхарактера

- 1 Вы стараетесь начинать каждый свой день с улыбкой на лице.
- 2 Не откладывайте на завтра то, что можете не делать никогда.
- 3 Вы сочиняете о своих друзьях песни, в которых восхваляется их храбрость и ум.
- 4 Вы крайне осторожны, всегда в поисках монстров и других опасностей.
- 5 Вы всегда видите светлую сторону в любой ситуации.
- 6 Вам нравится собирать сувениры, напоминающие о ваших совершённых приключениях.

ИДЕАЛЫ ПОЛУРОСЛИКОВ

к6 Идеал

- 1 **Храбрость.** Вы пытаетесь доказать, что самое смелое сердце может содержаться в самом маленьком теле.
- 2 **Дружелюбие.** Вы уверены, что можете дружить с кем угодно или чем угодно.
- 3 **Подающий надежды.** Вы готовы жить жизнью приключений и рассказывать множество историй.
- 4 **Оберегающий.** Вы готовы защищать и оберегать невинных.
- 5 **Честный.** Ваша матушка учила вас, что нужно всегда говорить правду.
- 6 **Азартный.** Сможете ли вы украсть сумку спящего гиганта? Конечно же сможете!

ПРИВЯЗАННОСТИ ПОЛУРОСЛИКОВ

к6 Привязанность

- 1 Безопасность вашей деревни превыше всего.
- 2 Нет ничего важнее друзей и семьи.
- 3 Вы сами выбираете дорогу своего жизненного пути, и никто не смеет вам указывать.
- 4 Вы носите с собой семейную реликвию, с которой никогда не расстаётесь.
- 5 Вы никогда не причините вред тому, кто слабее или менее удачлив вас.
- 6 Не важно, как вы малы, вы всегда дадите отпор всяким задирам.

Недостатки полуросликов

к6 Недостаток

- 1 Вы всегда съёте свой нос в не свои дела.
- 2 Вы очень беспокойны. Сидеть на одном месте для вас то ещё испытание.
- 3 Вы не можете отказаться от хорошего времяпровождения.
- 4 Вы не любите пропускать трапезу, и становитесь угрюмым и сварливым, когда делаете это.
- 5 Вы восторгаетесь от блестящих штуковин и не можете устоять не «позаимствовать» их.
- 6 Вы никогда не берёте лишь один кусок, когда вы можете забрать целый торт.

ПОВОДЫ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

к6 Повод

- 1 Чистить картофель и пасти коз всегда было вам не по нраву.
- 2 Однажды вы заснули на плоту и проснулись возле человеческого города. Вы были так в восторге от странных достопримечательностей и вкусной еды, что даже забыли дорогу домой.
- 3 Всё началось с того, что вы воровали тыквы с соседних ферм, но дальше вы решили начать играть по-крупному и ушли из деревни.
- 4 Вы разговаривали с красивой феей в лесу, а потом очтились за тысячи миль вдали от дома.
- 5 Старейшина из вашей деревни поведал вам множество историй о том, как он был плутом и часть членом группы приключеницев. Истории настолько воодушевили вас, что вы решили по его стопам.
- 6 В ходе спора с другом вы решились на то, чтобы прыгнуть на спину спящего коня, который оказался пегасом. С тех пор ваша жизнь несётся на головокружительной скорости.

ГНОМЫ

И ТОГДА, ВСЁ ЭТО ВЗОРВАЛОСЬ НА МИЛЛИОН-миллион кусочков! [Вздох] Я никогда не видел ничего подобного в своей жизни!

— Грибаликс, гном из Сигила

Любовь к открытиям – это сила, что заводит жизнь гнома, и неважно, исследует ли он природу магии или пытается изобрести чесалку для спины получше прежней. В гномьем уме возникает множество вопросов о мире, например: как способны лететь мухи, как плавают рыбы, или каким образом прыгает кузнецик – они хотят разобраться во всём этом! Однако, не только сама природа вещей и их процессы интересуют их умы; гномы становятся одержимы любыми темами. В частности, им особо интересны механические устройства, природный мир, а также магические знания; гном может постараться изобрести новый садовый инструмент, собирать и классифицировать каждый вид бабочек, или изобрести новый метод огранки драгоценных камней.

НАСЛАЖДАЯСЬ ЖИЗНЬЮ

Гному редко становится скучно и он пытается насладиться каждой минутой, поскольку жизнь полна возможностей научиться чему-то новому, помочь другим, или просто получать удовольствие.

Гномы рождаются с тягой к знаниям, вызванной неудержаным любопытством. Большинство из них заостряют своё внимание на определённом аспекте, таком как: изучение окружающего мира, определённого метода изобретательства, или же закономерностей, что лежат в основе всей мультивселенной.





Хоть это стремление к знаниям и может заставить гнома провести долгий период в мастерской или лаборатории, такая деятельность никогда не считалась гномам рутинной работой, а как раз-таки наоборот. Гномы получают удовольствие, делая какой-либо обычный аспект жизни более приятным, например, изобретение лопаты, что насыщивает мелодию, облегчающий рутинное копание, или создание телескопической вилки, способной достигать соседние столы, что оживит процесс приёма пищи.

Их весёлый подход также проявляется в виде шуток, которые они рассказывают своим, или о своих спутниках, а также в виде добродушных розыгрышей, которые они устраивают друг над другом или над другими попутчиками (которые не всегда могут быть довольны, что были целью вашего розыгрыша).

ТВОРЦЫ НЕБЕСНЫХ БЕЗДЕЛУШЕК

Среди скальных гномов существует несколько умелых техников, ведущих магию своих изобретений на новый уровень. Эти легендарные гномы обычно пребывают в Битопии и на других планах вдалеке от Материального плана, в местности, в которых они смогут получить доступ к использованию мощных источников энергии. Они раскрыли тайны мультивселенной, что позволило им выковать умопомрачительные творения, так называемые "небесные безделушки".

Эти умелые техники дружелюбны ко всем, кто отыщет их. Им нравится хвастаться своими работами и ликовать, когда посетители взаимодействуют с их творениями, пока они сами небрежно на бумаге совершают свои изобретения.

Небесные безделушки могут делать что угодно. У большинства этих объектов имеются свойства, не отличающиеся от чудесных предметов, например, безделушка может увеличить характеристику или показать, что в это время происходит на других планах.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – ПУТЕШЕСТВИЕ

Гномов нельзя назвать целенаправленными в процессе достижения своих интересов. Для них путешествие и пункт назначения – одно и тоже, а достижение в конце одного путешествия – всего лишь первый шаг на пути к следующему.

Несмотря на то, что неудачи, разочарования и тупики – постоянные препятствия на пути к открытиям, гномы наслаждаются в процессе поиска. Они наслаждаются приобретением новых знаний, понимая, что затея может стоить очень дорого, и даже серия неудачных экспериментов не отталкивает гнома от выбранного пути.

СКАЛЬНЫЕ ГНОМЫ

Первые шаги посетителя в земли скальных гномов сопровождаются звуками их усердной работы: молоты, стучащие по металлу; пилы, режущие древесину; вращающийся котёл; и множество других различных скрипов, гудений и освистываний. На всём этом фоне, вдалеке слышно эхо голосов изобретателей скальных гномов, болтающих неразборчивым темпом о своих последних идеях, а также шум и гам, изредка сопровождающийся большой словесной перепалкой или громким грохотом нестабильного устройства.

По мнению скальных гномов, жизнь – это совокупность сбора мусора и череды лихих экспериментов. Сначала они добывают из земли материалы, а затем разбираются с тем, что они могут создать или изобрести, используя добытые ресурсы. При открытии новых рудных жил, будь то бы олова, меди, серебра или даже золота, скальные гномы от радости аплодируют, но ещё счастливее делает их нахождение драгоценных камней, а в особенности алмазов.



У каждого скального гнома разные представления о том, какие виды изобретений самые приятные для создания: некоторым нравится практическая польза изобретений, а другим интересно изобретать ради самовыражений своей художественности. В каждой группе есть те, кто предпочитает практиковаться искусству алхимии и те, чьи таланты склонны к созданию механических устройств. У каждого района есть свои представители различных взглядов, и они все глубоко уважают друг друга несмотря на разные точки зрения.

Гномы МЕХАНИКИ

В мире Кринна в сеттинге Dragonlance, скальные гномы возносят свои изобретения на новый уровень и известны тем, что сеют сумасбродство. Несмотря на потерю частей тела или получение шрамов с различных инцидентов, ничего не остановит гномов-механиков и их ненасытную тягу к экспериментам и открытиям.

Всё или ничего. Изобретения гномов механиков варьируются от нелепых до очень опасных. Они любят превозмогать своё искусство изобретения сверх своих возможностей и изучать неустойчивость летучих материалов. Они хохочут от радости, если что-то глушительно взорвётся и подскакивают от смертоносных искр молний. Хоть это и может показаться странным и необычным, но работающая машина гномов механиков встречается очень редко и высоко ценится среди них. Например, следующие изобретения:

- Измельчитель помидоров на цепной передаче, способный летать
- Электрическая портативная крысоловка – лучшее средство от этих паразитов!
- Факсимильный аппарат злобоглаза из жидкого металла, в комплекте с глазным сканером,читывающим луч расщепления.
- Стая взрывчатых попугаев

Живая неудача лучше мёртвого шедевра. Эти изобретатели удовлетворены каждым взрывом, каждым учёным ими беспорядком и каждой грудой задымлённых обломков. Неудача – часть возможного решения и повод для радости. По-настоящему грандиозный провал может стать поводом для большого празднества у всей общины гномов.

ДЕЛО МАСТЕРА БОИТСЯ

Скальные гномы, принимающие более научный подход к изобретениям, ответственны за создание технологических устройств, упрощающих им жизнь. Даже самое простейшее изобретение празднуется ими, и это достижение впоследствии может быть заменено тем, кто улучшит это изобретение, сделав его более эффективным и приятным для использования.

Их изобретатели изредка проявляют нежелание попробовать создать устройство значительных размеров, даже если оно не сработает с первого раза должным образом. Гномы знают, что всегда можно выучиться на ошибках изобретателя, и поэтому для них даже провалившийся эксперимент будет своеобразным успехом. Каждая мелкая вспышка или другое смутное происшествие в норах скальных гномов служит им подсказкой того, чего не надо будет делать в следующий раз, конечно, если только их изначальной целью не было взорвать что-нибудь.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА

В головах у гномов бушует воображение. Любая свежая идея может стать отправной точкой к новому проведению эксперимента или же открытию. Невзирая на то, что скальные гномы ценят практическую значимость своих усилий, они также получают удовольствие, создавая бесполезные вещи. Многие изобретения празднуются лишь потому, что хороши либо как красивый предмет интерьера, либо как пример сложной и запутанной конструкции, и те изобретатели, что создают такие вещи, почитаются также, как и те, кто специализируется на разработке инструментов.

По мнению гномов, изучение – часть изобретения, так что нет ничего плохого в создании машин и артефактов, в которых как кажется, нет никакого смысла. Гномы, которые воплощают такие произведения искусства, применяют новые идеи и новые подходы к делу, преодолевая старые рубежи и расширяя границы своих познаний. Например, творец может создать красиво сплетенную скульптуру, чьими частями можно управлять уникальным способом. Другой творец может подхватить такую же идею и реализовать её в виде изобретения, но никто не должен забывать, чья была эта идея, что проложила путь к своему исполнению.

АЛХИМИКИ

Алхимики скальных гномов изучают природу минералов и химических веществ, любопытно узнавая, что произойдёт при смешивании определённых веществ с другими соединениями или с неизведанной магией. Многие алхимики, и даже те, что погружены в себя проведением опытов и раздумыванием новых идей, могут создать ряд полезных веществ, таких как: алхимический огонь, противоядие, очень скользкое желе [super slippery goo], соединение, расплавляющее камень [stone melting compound], средство защиты от кровопийц (антикомарин) [stirge repellent] и люминесцентная краска (светящаяся краска) [glow-in-the-dark paint].

ТЕХНИКИ

Техники скальных гномов создают изысканно обработанные и мелованые механизмы, чаще всего включая в свои конструкции магические свойства. Техники часто завоёвывают свою репутацию благодаря особой манере и виду работы. Например, дружелюбный гномий техник может создать очаровательных механических домашних питомцев и спутников, в то время, как угрюмый гном способен создать трескучих механических творений с острыми зубами и когтями. Техники гномов могут стать знаменитыми, а их работы могут быть востребованными у дворян, волшебников или у коллекционеров.

Иномы могут быть превосходными библиотекарями и смотрителями. Дайте иному что-то, что нужно классифицировать и упорядочить, и вы увидите насколько счастлив ином, выполнивший эту работу.

Изобретения техника могут включать в себя такие предметы, как: сейф, который открывается по кодовому слову или ряду жестов, часовое животное, созданное, чтобы реагировать на простые команды, или обычные магические вещи (вроде тех, что были представлены в Руководстве Занатара обо всём).

ТУННЕЛЬНОЕ ЗРЕНИЕ

Усердно работая, скальные гномы закрываются в своих мастерских с табличкой "Не беспокоить!" на двери. Это обычное дело для гномов, работающих над своими проектами, проводить большую часть своего времени в уединении, и даже когда собираются вместе (для приёма пищи или ряда других причин), они вечно погружены в своих размышлениях и не замечают окружающих. В целях безопасности своих нор, они изредка прибегают к неприятностям, чтобы не причинить вред своим сородичам. Но даже те гномы, что живут в городах, могут пасть жертвой такой одержимости в процессе выполнения своих проектов, и поэтому в таких случаях для них гораздо безопаснее находиться у себя дома, поскольку гном, блуждающий по улицам и погруженный в своих мыслях, могут наткнуться и упасть в яму или быть сбитым повозкой.

ЛЕСНЫЕ ГНОМЫ

Будучи спутниками природы и её обитателями, лесные гномы учатся у своей окружающей местности, словно у своего умелого наставника. Они стараются избегать огромные скопления людей или других рас, вторгнувшихся в их лесные владения, но помогают индивидам и малым группам, которых они посчитают достойными для оказания помощи. Они создают прекрасные сады, природные скульптуры и чудесные изумрудные драгоценности (для них, этот зелёный драгоценный камень, самый любимый из всех камней).

Поселения лесных гномов остаются незамеченными. Странствующие охотники могут пройти по их землям ни разу не заподозрив этого. Общество эльфов будут приятно удивлены тому, что годами у них под ногами в соседстве жила деревня лесных гномов.

Лесные гномы преуспели в маскировке своих домов в ландшафте. Хорошо, что они маленький народ, и благодаря этому они предпочитают создавать свои дома под землёй и проживать там, нежели чем жить на поверхности. Как и барсуки, так и еноты, которые чаще всего соседствуют с ними, они обитают в древесных дуплах и норах, вырытых в склонах холм, каждый их дом соединён с остальными домами поселения сетью подземных переходов.

За секретными дверьми их жилищ, интерьер лесных гномов оформлен ярко, аккуратно и так, чтобы получить преимущество от природных черт местности. Большой стеклянный аквариум с рыбами и лягушками может служить световым люком для гномей норы тогда, как с внутренней стороны может выглядеть как маленькая дырочка во внешний мир. Скрученные и переплетённые корни деревьев могут использоваться как полки, сидения, столы, и кровати. В таких домах зачастую существует множество маленьких отверстий, через которые проходит солнечный свет, освещаяший пол и стены, а также предоставляющий проход многим животным, что живут вместе с гномами. Подобные малые отверстия применяются для разумного сокрытия дымоходов, что замаскированы в виде деревянных веток, из которых возникает дым с небольшого очага в высь по верхушке дерева, где дым уже преобразуется в небольшой пар, который со временем рассеивается.



ПОМОЩНИКИ ЖИВОТНЫХ

Лесные гномы могут общаться с многими маленькими лесными зверьми. Белки, еноты, лисы, хорьки, совы, кролики, малиновки, колибри и прочие животные являются для них союзниками и верными друзьями. Чужаки часто считают этих существ домашними животными гномов, но гномы относятся к ним, скорее, как к соседям, которым доверяют.

Когда незнакомцы приближаются к лесной местности, где обитают лесными гномы, то гномы зачастую узнают об их прибытии, хотя сами посетители всё ещё на много миль далеко от них. Быстрые белки пробегают по верхушкам деревьев, каждая из которых старается быть первой, кто предупредит гномом и получит вознаграждение. Птицы издают особый зов, предупреждающий гномов об опасности. А по ночам,очные животные, вроде сов или летучих мышей сообщают вести гномам о том, когда им стоит быть настороже.

ЭКСПЕРТЫ В ИЛЛЮЗИЯХ

Лесные гномы обладают врождённой магической способностью к созданию простых иллюзий. Использование магии иллюзий они практикуют с раннего детства. Большинство общин лесных гномов включает в себя нескольких полноправных иллюзионистов и одного-двух учеников, и они используют свои таланты во благо обществу – разрабатывают иллюзии, способные держаться дольше, или те, что могут принимать громадную форму, которые помогают обществу оставаться скрытыми от всего мира.

Гномы используют иллюзии по любому удобному поводу – для забавы, для защиты, для коммуникации – и иногда без причины, ради любви к искусству. Простая иллюзия часто выражает комплексную идею, например, воспоминание о месте может вызывать иллюзию звука журчащего ручья, который протекает через это место. Собрание повествования историй, что проводится группой лесных гномов – это буйство звуков и воображения, что помогает придать рассказу больше яркости и значения. Этот вид развлечения непостижим прочим расам, чьи истории и выступления ограничены любым предметом, что они могут держать на руках.

Игровой характер лесных гномов проявляется даже в тех иллюзиях, которые они создавали с серьёзными целями. (Иллюзия скрывающая вход в туннель и выглядящая словно твёрдая земля, не развлечёт чужаков, но заставит гнома хорошо посмеяться.) Лесные гномы проводят свободное время, экспериментируя с созданием не виданных никому ранее иллюзий, или приукрашивая то воображение или звуки, что они уже произносили.

Лесные гномы могут применять иллюзии для своих развлечений различными способами. Например: визуальное оформление к мифической истории, которую рассказывает старейшина; новые и интересные звуки, а также ложные двери и проходы, что вводят в заблуждение многих злоумышленников и ведут их к ловушкам. (Гоблины просто не могут пройти мимо той двери, где написано их имя).

ГЛУБИННЫЕ ГНОМЫ

Глубинные гномы или свирфнеблины являются pragматичными и зачастую хмурыми соплеменниками гномов, живущие глубоко под землёй. Подземье полно опасностей, и поэтому глубинные гномы и проводят большую часть своего времени, всего-навсего стараясь выжить. Им удается выживать в таких условиях, поскольку в Подземье содержатся потрясающие сокровища: минералы и драгоценные камни, золотые, серебряные и платиновые жилы. Свирфнеблины добывают эти материалы всякий раз, как они находят новые месторождения, в особенности рубины, чью ценность они считают выше других сокровищ. Свирфнеблины действительно получают удовольствие от подобного горнодобывающего процесса. Лёгкая улыбка возникает на камнеподобных лицах глубинных гномов, что смогли найти такой поразительный камень, и подобные открытия на некоторое время поднимают настроение у целого анклава.

СКРЫТНЫЕ, НО ДРУЖЕЛЮБНЫЕ

Глубинные гномы защищают свои анклавы с помощью запутанных туннелей, ловушек, и вооружённой стражи, всё сделано так, чтобы ни один чужак не смог войти в поселение без приглашения. Но во внешних стенах, само поселение глубинных гномов выглядит в форме кроличьего заповедника и украшено свирфнеблинами так, чтобы место было гостеприимным и удобным.

Хоть они и являются опытными каменщиками, свирфнеблины ценят естественную красоту камня и предпочитают либо вырезать так, чтобы подчеркнуть её особенности, либо оставить её неизменной. Их архитектура характерна гладкими, волнистыми формами, нежели прямыми линиями и жёсткими краями.

Свирфнеблины являются социально активным народом и их не заботит личное пространство между собой. Таким образом, в своих домах они оставляют открытые двери и оконные рамы. В большинстве домов у подобных гномов присутствует мало интерьера, и имеют они по одной или две комнаты. Спальни часто высечены на стенах и подвешены на гамаках, установленные за каждого жителя, но зачастую они остаются пустыми, за исключением каменных ларцов, в которых содержатся несколько личных вещей.

БОЖЕСТВА ГНОМОВ

КТО ВЫКОВАЛ ЦЕПИ, ЧТО СДЕРЖИВАЮТ ТИАМАТ В Авернусе? Почему Модроны отправляются в Великий Марш? Кто же на самом деле Леди Боли? Я не могу тебе сказать, но ответы лежат в Золотых Холмах. И если Гарл и его ребята не знают ответа, значит никому больше не известно.

— Грибалликс, гном из Сигила

Неудивительно, что гномы заядлые изобретатели и то, что у них есть множество невероятных легенд, которые они рассказывают о своих богах. У каждой общины есть свой уникальный набор историй, некоторые из которых несомненно в самом деле приземлены, тогда как другие могут быть лишь плодом богатого воображения. Различия не сильно важны для народа, что получает вдохновение и гордость от рассказанной истории о своём боге, потому что каждая легенда может быть по-своему правдива.

Эльминстер зовёт этих имена Забытыми Народом — подходящее для них прозвище во многих мирах. Я был во множестве миров, и ни в одном из них не было даже упоминания об этих именах.

Каждое божество пантеона гномов — эксперт во многих сферах деятельности, и способен на многие невероятные деяния. Кроме того, эти герои также демонстрируют свои недостатки вроде нерешительности или эгоизма. Только главный бог гномов, Гарл Златоблеск, может переубедить остальных отложить свои личные проблемы и сосредоточиться на свершении общей цели или отправиться на великий поход. И по мнению гномов, их боги могут свершить невозможное, когда они собираются вместе и работают сообща.

Скорее всего, из-за взглядов каждого общества, или из-за того, что боги часто применяют обманчивый облик, существует несколько противоречивых идей о количестве членов пантеона. В некоторых общинах считают, что все боги либо мужчины, либо женщины: в некоторых, их считают животными, или что это конструкты, созданные самим Гарлом Златоблеском. А некоторые гномы считают, что у Гарла всего пять союзников, тогда как другие уверяют, что их одиннадцать.

Из всех этих различных мнений возникает общее согласие. Многие гномы верят, что Гарл Златоблеск и семеро его способных помощников живут на, в или под семью вершинами, более известными как Золотые Холмы. Это место, откуда новые гномы души отправляются осваивать новый дивный мир, и потом откуда возвращаются, чтобы присоединиться к священному обществу тех, кто уже возвращался до них. Единственным богом, что не живёт здесь, является Урделен, который был изгнан Гарлом за отказ в сотрудничестве с остальными членами пантеона.

В таблице божеств гномов перечислены члены пантеона гномов. Для каждого бога в таблице приведены: мировоззрение, сферы влияния (основные сферы интересов и обязанностей бога), рекомендуемые domenы для жрецов, которые служат выбранному богу и священный символ божества. Несколько божеств из таблицы подробнее описаны в разделе ниже.

ГАРЛ ЗЛАТОБЛЕСК

Когда гномы дети слушают свои первые истории о своих богах, их знакомят с золотокожим гномом с широкой улыбкой и со сверкающими, словно драгоценные камни, глазами, чей цвет зрачков меняется подобно калейдоскопу. И тут же, юноши сразу узнают, что их любимый персонаж, бог всех гномов, вот-вот затмит всех.

Гарл Златоблеск, шутник и проказник, напоминает гномам, что жизнь нужно воспринимать легко и спокойно, и что смех от души послужит вам лучше, чем мрачное настроение. Когда Гарл решит пошалить, то борода Морадина может сплестись в косу с хихикающими цветочками, а топор Груумша может в неподходящий момент покрыться проросшими ослиными головами.

Содействие — Ключ к успеху. Легенды о Гарле Златоблеске вдохновляют гномов на совместную работу. Гарл знает, что, если чем больше умов и рук, тем легче идёт работа. Хоть он и совершил много шалостей самостоятельно, Гарл является тем, кто собирает героев вместе на затею, что требует все их таланты. Для конкретных указаний, Гарл может отправить знамение, которое подтолкнёт группу гномов на определённое направление, или даже проявит свой аватар посреди гномьего дома. Когда Гарл появляется в таких редких случаях, значит это крайне важное дело, к примеру, решить проблему, что угрожает всей общине.

БОЖЕСТВА ГНОМОВ

Божество	Мировоззрение	Сфера влияния	Домены	Священный символ
Бэрван Дикий Странник	НД	Лесная местность	Природа	Морда енота
Баравар Теневой Плащ	НД	Иллюзии, уловки	Магия,** Обман	Кинжал на фоне плаща с капюшоном
Блейред	Н	Труд, ремесло	Кузня,* Свет	Железный мул
Каллардюран Гладкорукий	Н	Добыча, резьба по камню	Знания, Природа	Золотое кольцо-печатка с шестиконечной звездой
Фландал Стальнокожий	НД	Обработка металла	Кузня, * Знания	Пылающий молот
Гаэрдал Железнорукая	ЗД	Защита	Война	Железный браслет
Гарл Златоблеск	ЗД	Первичный бог гномов	Обман	Золотой слиток
Гелф Даркхарт	ХН	Отчаяние, разрушение	Война	Сломанная наковальня
Небелун	ХД	Изобретения, удача	Кузня,* Знания, Обман	Кузнечные меха и хвост ящерицы
Рил Умный Дрозд	ЗН	Право, мнение	Знание	Сцепляющие шестерни
Сегожан Зовущий Землю	НД	Земля, мёртвые	Упокоение,* Свет	Сияющий самоцвет
Шеянна Льняная Прядь	ХД	Любовь, красота, страсть	Свет	Два серебряных браслета
Урдлен	ХЗ	Жадность, убийство	Смерть, Война	Белолапый крот, вылезающий из-под земли

* Встречается в Руководстве Занатара обо всём

** Встречается в Путеводитель приключенца по побережью меча

Ум превыше мускул. Гарл предпочитает использовать уловки и иллюзии вместо прямого участия в бою, используя свой ум для решения проблем, нежели свои стальные клинки. Гномы, желающие проявлять, они должны использовать свои умственные способности и изобретательность. Однако, когда дело доходит до драки, Гарл, в целях обезопасить себя и других, применяет Арумдину, свой разумный двусторонний боевой топор, способный проходить через любое вещество.

БЭРВАН ДИКИЙ СТРАНИК

Бэрван Дикий Странник – богиня лесов и тех, кто странствует, мирные души, чьи исследования зачастую прекращаются в захватывающие приключения. Неизменный спутник Бэрван, чьё имя Чиктикка Шустролап является озорным гигантским енотом, из-за которого они оба попадают в неприятности. Хоть Бэрван и не такая проказница, в отличие от некоторых других богов, она часто берёт всю ответственность на себя, когда Чиктикка совершает что-то возмутительное, вроде кражи завтрака Груумша, или помочиться на обувь Риллифэйна Раллатила.

Бэрван может воспроизводить мелодии каждой птицы, знает все виды растений, что когда-либо росли, никогда не теряется, и может подружиться с кем угодно под солнцем (если конечно Чиктикка предпочтёт вежливо себя вести, а не раздражать собеседника). Лесные гномы верят, что они тоже могут говорить с обитателями леса, поскольку Бэрван учит этому их души, до того, как они рождаются.

БАРАВАР ТЕНЕВОЙ ПЛАЩ

Когда гномы прибыли в мир, Баравар защитил их, научив тех прятаться, использовать магию, и обманывать своих врагов. Однажды, он была схвачена богом гоблинов, Хургорбеягом [Khurgorbaeug], и после побега, а в последствии и отомстив ему, он пообещала себе, что больше не будет носить однушку и та же маску дважды, и теперь каждый день у него меняется распорядок дня, так что теперь никто не сможет предугадать, чем он займётся. Когда гномы рассказывают историю о приключениях своих богов, Баравар всегда присоединяется к группе последним, но тем не менее, он быстро соглашается поддерживать планы Гарла.

Лесные и глубинные гномы обязаны своим врождёнными магическими способностями Баравара, и все гномы получают её естественную защиту от магии, благодаря её проницательности.

КАЛЛАРДЮРАН ГЛАДКОРУКИЙ

Каллардюран стал покровителем глубинных гномов, когда привёл их в Подземье и научил там выживать, но все гномы считают его воплощением стремления к знаниям, изучению всего, и, таким образом, совершенению великих открытий.

Каллардюран получил своё прозвище, когда он, украв сердце Огромоха, натёр свои руки, пока полировал ими сердце, пока оно не превратилось в волшебный камень. Из-за этой кражи Огромох обратился ко злу, но у Каллардюрана появилась сила контролировать земляных элементарной, которые, как многие считают, могут подчиниться глубинным гномам, если они погрут камень и назовут свои имена.

ФЛАНДАЛ СТАЛЬНОКОЖИЙ

В историях, которые рассказывают гномы о Фландале Стальнокожем, обычно упоминается некий превосходный предмет, который он изобрёл или несчастный случай из-за того, что он решил сунуть в чужие дела свой нос, который может учゅять руду лучше, чем волк, способный учゅять запах скунса. В самой часто рассказанной легенде о Фландале упоминаются оба элемента. Перед созданием великолепного топора Гарла, Арумдины, Фландале учゅял чистейший источник мифрила: сердце Имикс. При помощи остальных гномых богов, он выкрад сердце и превратил его в мифриловую кухню, на котором теперь горит вечное яростное пламя.

Легенды о Фландале изображают его не только как бога обработки металла, но и как бога работы с огнём, стеклом и алхимию. Скальные гномы считают, что получили умение создавать механизированные предметы и алхимических субстанций благодаря превосходным навыкам Фландала в этих сферах.

ГАЭРДАЛ ЖЕЛЕЗНОРУКАЯ

У Хранительницы Золотых Холмов, Гаэрдал Железнорукой нет повода для развлечений, и даже не соизволит улыбнуться от любого розыгрыша, кроме тех, что устраивает Гарл Златоблеск. Гаэрдал одержима защитой и насторожённостью, кроме того, она превосходно знает, как укреплять оборону, знает тактики боя, осады и как устанавливать ловушки. Гаэрдал не сильно любит отправляться в путешествие, как это делают прочие гномы боги, и поэтому во многих рассказах Гарлу трудно удаётся убедить её покинуть свой дом и присоединиться вместе с ними. В некоторых легендах даже упоминается, что из-за подобного

нежелания она лишилась собственной руки. Фландал и Небелун помогли ей вместе, заменив её руку на железный протез, хоть она всё ещё держит обиду на подобный инцидент.

Гномы строят свои дома в скрытых и защищённых местах, поскольку Гаэрдал учит их этим приёмам. Каждая потайная дверь, дверной глазок и прочие средства безопасности в гномьем доме – это дань уважения Гаэрдал и её принципам.

НЕБЕЛУН

Небелун – безрассудный и бесстрашный бог гномов, который более известен как Надоеда. Каждая выдумка Небелуна всегда начинается с безумной идеи, и после, совершенно ничего не идёт как задумывалось. Кто бы ещё стал прогуливаться мимо и украсть хвост Семуаны [Semiuanya], пока бог людоядеров купается в своём любимом бассейне? Кто бы ещё стал использовать молот Тора, чтобы забивать гвозди, впоследствии чего был вдохновлён изобретением громоотвода? Гарлу никогда не приходилось убеждать Небелуна присоединиться к прогулке, но ему и остальным из пантеона приходится сконцентрировать её внимание на поставленной задаче, чтобы её сумасбродная изобретательность не подривала всеобщие усилия.

Все гномы видят в Небелуне очаровательный дух изобретения и открытия, и даже те, чья жизнь никаким образом не связано с созданием причудливых устройств. Любой неудачный случай, приведший к новому открытию может быть предписан доброжелательному вмешательству Небелуна в дела смертных гномов.

СЕГОЖАН ЗОВУЩИЙ ЗЕМЛЮ

Гномы знают Сегожана Зовущего Землю как скромного и доброго героя. Говорят, что он лучший повар среди пантеона гномов и обладает способностью исцелять любую болезнь, потому что знает лекарственное и кулинарное использование каждого существа и растения, что живёт под землёй. Во времена приключений гномьего пантеона, Сегожан вносит вклад в группу с помощью своих целительных способностей и

еду, что восстанавливают силу остальным, и во многих случаях, другим божествам нужно умение прорывать ходы через любое вещество

Лесные гномы верят, что способности говорить с землеройными животными у них от Сегожана. Гномы видят в Сегожане целителя больных и хранителя очага. Кроме того, он считается проводником душ гномов после смерти до тех пор, пока их погребённые тела не были съедены земными червями. Если тело гнома не передано Сегожану, его душе придётся искать свой собственный путь в посмертие.

УРДЛЕН

Во многих пантеонах может быть несколько злодеев или изгоев...те, кто не хочет следовать традициям, и часто сущности, чьё существование служит в качестве наглядного урока и примера того, что может случиться со смертными, решившими выбрать подобную судьбу. Для гномов, таким примером оказался Урдлен, также известный как Обжора [Glutton] за свою эгоистичное и ужасное поведение.

Хоть детали каждого рассказчика отличаются, все гномы знают историю о том, как Гарл Златоблеск изгнал из Золотых Холмов Урдлена, потому что Урдлен отказался идти на важную миссию. Несмотря на усилия Гарла и просьбы остального пантеона, Урдлен эгоистично отказался отложить собственные дела, и внести вклад в общее дело. Каждая версия этой истории заканчивается по-разному, но всегда трагедией... потерей руки Гаэрдал; недугом, из-за которого Фландалу потребовалась новая кожа, исчезнению тени Баравара, и каждая история подчёркивает «Вот почему Гарл изгнал Урдлена.» В рассказах о более поздней жизни Урдлена говорится, что он больше не был гномом, но стал жадным и разрушительным чудищем, слепым лысым кротом с железными когтями и зубами.

Гномы верят, что из-за Урдлена у гномов могут появиться зависть, жадность, раздражение или ревность. Личности, что не проводят достаточно много времени, занимаясь чем-либо, с большей вероятностью могут испытывать подобные чувства, и поэтому рассказы об Урдлене служат мрачным напоминанием о важности участия в социальной жизни.

ЗОЛОТЫЕ ХОЛМЫ

Семь холмов расположились кольцом на Дофионе [Dothion], более скотоводческой половине плана Битопии, и являются домом для гномьих божеств. Каждый холм Золотых Холмов описан ниже и является доменом определённого божества, за исключением Каллардюрана, который обитает глубоко под ними всеми в пещерах, именуемых Глубинным Домом [Deephome]:

Блещущий дом. Холм Гарла не больше других, но он сверкает ярче, чем другие, в лучах вечного закатного светила, которое и дало месту имя. Истинный «блеск» внутри холма, где в облицованных драгоценными камнями палатах выставлены сокровища, добытые Гарлом в множестве авантюр.

БОЖЬИ ДАРЫ

Божествам гномов нравится путешествовать по мультивселенной в образе обычных гномов. Те, кто предложат им помочь, или отнесутся к ним с уважением, могут получить в благодарность небольшой дар. Иногда божество проявляет себя перед дарением, иногда подарок появляется на подушке или в мешке с вещами. Одними из классических подарков могут быть: золотой свисток, который может имитировать любую птичью мелодию; механического серебряного жука, который может летать и подчиняется простым командам; семя, которое если посадить, за несколько часов вырастает в миниатюрное, плодоносящее фруктовое дерево.



Мифриловой Горы. Шахты, содержащие все виды минералов, проходят по холму Фландала, как и туннели, которые ведут к крупным рудным залежам на других планах. Когда Фландал за работой, весь холм вибрирует в ритме его молота, работающего в кузнице, что дала имя всему холму.

Скрытый Холмик. Баравар скрыл вход в свой холмик иллюзиями и загадками, из-за которых никто никогда не сможет войти тем же путём дважды. Те, кто проходит через его загадки и найдут его внутренние покоя, будут вознаграждены сокровищами.

Шепчущий лист. Этот холм получил название от невероятно большого дуба, который растёт на его вершине и раскинула тень по склону холма. Даже когда Бэрван и Чиктика отсутствуют дома у корней дерева, то его ветви, корни и травянистые склоны холма, всегда полны озорными животными.

Крепкий Приют. Дом Гаердал – крепость, в которой содержаться запутанные туннельные лабиринты, спроектированные так, чтобы препятствовать любой попытке к вторжению или проникновению внутрь. Гаердал, будто смотрящая за любой угрозой Золотым Холмам, почти всегда остаётся внутри, и не покажется никому, пока сама того не захочет.

Нора драгоценных камней. Небольшая круглая дверь, чуть ниже вершины холма Сегожана ведёт в сеть туннелей и нор, освещённых мерцающими бриллиантами. Здесь, вместе с духами гномов, мирно обитают всевозможные землеройные животные.

Мастерская. Холм Небелуна украшен внутри и снаружи различными сооружениями и приспособлениями мистического применения в различных стадиях разработки. Только Надоеда может опи- сать, что и каким образом работает любая из этих изобретений. Время от времени, он дарит один из подобных вещиц достойному последователю, обе- щая тому, что применение этой вещицы принесёт успех...но не даёт никаких гарантий, что эта вещь будет работать так, как задумывалось.

ГНОМЫ – ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

УЖЕ НЕ ЗНАЮ, СКОЛЬКО РАЗ Я ВИДЕЛ, КАК ГНОМ превращал тупит в прекрасную возможность.

— Делаан Винтерхаунд

Когда гном покидает нору, сила, толкающая его на это, почти всегда любопытство – ненасытная жажда поиска и испытания на себе всего, что может предложить мир. Иногда авантюрная жизнь, закономерный результат исследовательского проекта или эксперимента. Скальный гном алхимик, который изучает новые формы грибов, выросших в соседней пещере может двигаться по пещере дальше в поисках знаний о других грибах в мире. Лесной гном, который слышал о мастере иллюзий из далёкого измерения, может начать путешествие, чтобы найти его и выучить новых трюков. Скальный гном изобретатель может решиться найти любые залежи редкого металла, и ради этих поисков путешествовать всюду по миру. Даже глубинный гном может родиться с неудержимым желанием покинуть Подземье и присоединится к группе, которая преследует общие цели.

Некоторые общины гномов практикуют, в качестве обряда посвящения, отправление молодых во внешний мир, и поощряя их на исследование царств людей, дварфов и эльфов, чтобы потом они вернулись с информацией и новыми идеями для сообщества. Большинство из них возвращается в назначенный срок, или раньше, когда их любопытство будет удовлетворено. Но некоторые привыкают к жизни во внешнем мире, и возвращаются лишь спустя десятилетия в качестве члена группы искателей приключений.

Золотые холмы – это царство, всё время, зашитое успокаивающими золотистыми светами. Каждый час здесь – тёплый осенний вечер. Это было бы самым расслабленным местом мультивселенной, если бы каждый холм внутри не представлял собой активно работающей «лей».

ТЯГА К ЗВЁЗДАМ

Из-за своих обширных путешествий, гномы приключенцы часто очарованы величием космоса, который проявляется в движении звёзд по небу. Они рассматривают космос как гигантскую машину удивительной сложности – банкет для любознательного ума гнома. Многоуважаемых астрономов, магов, и межпланарных путешественников – гномы, которые занялись этим в надежде понять, как устроена мультивселенная.

Роль гномов

Гномы – ценные члены группы приключенцев по множеству причин, вытекающих как из их врождённых способностей, так и из их уникального образа мышления.

Обладая более высоким интеллектом, в отличии от большинства других рас, гном может быть важным источником знаний и урегулировать большинство проблем в столкновениях отряда приключенцев. Скальный гном может помочь исследовать подземелья, и, если не затеряется в своих мыслях, он сможет помочь отряду обойти множество препятствий. Даже самую сложную магическую или механическую ловушку можно обезвредить скальным гномом, что гордится своим решением сложных загадок.

Знания лесного гнома неоценимы в дикой местности. Лесные гномы могут обнаружить едва различные следы, выявить те зацепки, что другие не смогли бы, и отыскать самый безопасный путь. Их умелая работа с иллюзиями отвлекает, вводит в заблуждение и отпугивает противников, но в тоже время и восхищает своих друзей.

Лесные гномы, как и скальные служат источником оптимизма и легкомысленности для всего своего отряда. Даже в наихудших обстоятельствах, гномы могут найти что-нибудь обнадёживающее (настрой настолько заразителен, что не позволяет всему отряду впасть в отчаяние).

Глубинный гном pragmatичен и осторожен, в партию он приносит чувство долга, вместо чувства юмора. Его непоколебимость и железная воля делает глубинного гнома схожим с молотками, кирками, и их суровым, сдержаным юмором...или и вовсе без чувства юмора...подобно их излюбленному оружию.

ПЕРСОНАЖИ ГЛУБИННЫЕ ГНОМЫ

По усмотрению Мастера вы можете играть за глубинного гнома. Когда вы выбираете подрасу вашего гнома, вы можете выбрать глубинного гнома, используя следующие правила для создания вашего персонажа.

ОСОБЕННОСТИ ГЛУБИННЫХ ГНОМОВ

У глубоких гномов есть черты гнома, описанные в Книге игрока, а также черты, перечисленные ниже. В отличии от других гномов вес свирфнеблинов составляет от 80 до 120 фунтов (от 36 до 54 килограмм).

Не долгоживущие по сравнению с другими гномами, глубинные гномы, как и люди, достигают зрелости и считаются взрослыми к 25 годам. Они живут от 200 до 250 лет, хоть и из-за тяжкого труда и опасностей Подземья, они зачастую умирают раньше времени.



Свирафнеблины считают, что выживание зависит от взаимопонимания с другими существами и стараются не заводить себе врагов, и поэтому предпочитают нейтральное мировоззрение. Они редко желают другим зла и вряд ли рискнут жизнью, защищая интересы другого.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Преевосходное тёмное зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

Каменный камуфляж. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться на каменистой местности и под землёй.

Дополнительный язык. Вы можете говорить, читать, и писать на Подземном языке.

ОПЦИОНАЛЬНАЯ ЧЕРТА СВИРФНЕБЛИНОВ

Если ваш Мастер разрешает использовать черты из 6-ой главы Книги игрока, ваш персонаж глубинный гном, может получить следующую черту.

МАГИЯ СВИРФНЕБЛИНОВ

Требование: Гном (глубинный гном)

Вы унаследовали от своих предков врождённое колдовство. Эта способность позволяет вам накладывать на себя заклинание *необнаружимость* [*nondetection*] по желанию, без необходимости траты каких-либо компонентов. Также, благодаря этой способности, вы можете накладывать следующие заклинания, каждую по одному разу: *глухота/слепота* [*blindness/deafness*], *размытый образ* [*blur*], *маскировка* [*disguise self*]. Вы восстанавливаете способность накладывать эти заклинания, когда закончите продолжительный отдых. При накладывании этих заклинаний, вы используете свой Интеллект.

ТАБЛИЦЫ ГНОМОВ

Этот раздел приводит несколько таблиц, которые будут полезны для игроков и Мастеров, что хотят создать персонажа гнома.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГНОМОВ

к6 Черта характера

- 1 Как только вам начинает нравится что-то, вы становитесь одержимы этим.
- 2 Вы живете подобно листу на ветру, следя за туда, куда понесёт вас ветер.
- 3 Мир – удивительное место, и вы очарованы всем, что находится в нём.
- 4 Вы изучаете своих друзей и делаете заметки о том, как они действуют, записывая то, как они говорят и что они делают.
- 5 Ваше любопытство настолько велико, что у вас проблемы с концентрацией на чём-либо одном.
- 6 Вам нравится делать маленькие вещи из веточек или кусочков металла, и дарить их друзьям.

ИДЕАЛЫ ГНОМОВ

к6 Идеал

- 1 **Любовь.** Вы любите маленьких (и больших) зверушек, и изо всех сил стараетесь помочь им.
- 2 **Любопытство.** Вы не выдерживаете, если рядом есть неразгаданная загадка или не открытая дверь.
- 3 **Знания.** Вы заинтересованы во всём. Кто знает, когда то, что вы учили, пригодится вам.
- 4 **Сострадание.** Вы никогда не пропускаете мимо ушей просьбы о помощи.
- 5 **Полезность.** Видите ли, вы сломанное устройство или разбитое сердце, вам нужно попытаться исправить это.
- 6 **Совершенство.** Вы стремитесь быть и делать всё, что в ваших силах.

ПРИВЯЗАННОСТИ ГНОМОВ

к6 Привязанность

- 1 Вы пообещали вернуть нечто, представляющее особую ценность для вашего дома.
- 2 Все произведения высокого качества и исключительного ремесленного мастерства должны быть защищены, уважаемы и ухожены
- 3 Кобольды причинили вам и вашему народу множество проблем. Вы отомстите им за такую несправедливость.
- 4 Вы разыскиваете утраченную любовь.
- 5 Вы должны вернуть реликвию, украденную у вашего клана.
- 6 Вы готовы рисковать, чтобы больше познавать мир.

НЕДОСТАТКИ ГНОМОВ

к4 Недостаток

- 1 Вы воплощаете в себе типичного рассеянного профессора. Если бы вы могли оставить где-нибудь свою голову, то вы бы её забыли.
- 2 Вы предпочитаете прятаться во время боя.
- 3 Нет разницы между тем, что вы думаете и тем, что говорите.
- 4 Вы не умеете хранить секреты.



ГЛАВА 6: БЕСТИАРИЙ

BЭТОМ БЕСТИАРИИ ПРЕДСТАВЛЕНА ИГРОВАЯ статистика и сведения о более чем сотне монстров, подходящих для любой кампании D&D, от старых любимчиков из прошлых редакций игры до оригинальных монстров. Среди тех, кого вернули в игру, вы встретите: бербаланга, железную кобру, тролля-духа, мизелей и вампирический туман, каждый из которых берёт своё начало с оригинального Фолианта Исчадий, что было опубликовано в 1981 году.

Многие из этих монстров, как старые, так и новые, идеально подходят для использования с предыдущими главами этой книги. Например, демоны и дьяволы, представленные здесь (как многие исчадия низшего класса, так и величайшие лорды демонов и архидьяволы), могут добавить ещё больше хаоса и жестокости в кампанию, что опирается на Войну Крови.

Аналогично, вы найдёте ряд специализированных дуэргардов, что добавят остроты в вашу игру, персонажи которой вовлечены в конфликт, описанный в 3-ей главе.

К рядам обычных дроу и шадар-кай добавлены особые представители их народов, которые добавляют приключению глубины и опасности, если герои отправляются в Подземье или в Царство Теней.

Или, если вы хотите узнать побольше об одной из сторон конфликта между гитами, история которых изложена в 4-й главе, то здесь представлены новые варианты гитянки и гитцераев, чьи описания дополняют информацию из *Бестиария*.

Эта глава – продолжение *Бестиария*, поэтому она представлена в аналогичном виде. Если вы не знакомы с форматом стат-блоков, прочтите введение к *Бестиарии* перед тем, перейдёте к чтению этой главы. Там объясняется терминология стат-блоков и даются правила для различных особенностей монстра. Здесь, к сожалению, эта информация не приводится.

Как и в *Бестиарии*, мы постарались показать суть каждого существа, сосредоточившись на тех особенностях, которые делают его уникальным или побуждают Мастера использовать его. Вы можете делать с этими монстрами всё, что посчитаете нужным, и изменять их историю в соответствии с вашей игрой. Ничто из написанного здесь не должно препятствовать вашему творчеству и креативности.

Существа в *Бестиарии* размещены в алфавитном порядке. Некоторые из них сгруппированы под общим заголовком; например, в разделе «Демоны» размещены стат-блоки для разных видов демонов, которые внутри же раздела и представлены в алфавитном порядке.

После этой главы есть приложение, в котором содержатся списки существ, упорядоченных по типу, показателю опасности и среде обитания. Мастер может использовать эти списки в сочетании с аналогичной информацией из *Руководства Мастера* и других источников, чтобы подобрать монстров для конкретного приключения или кампании.

АЛЛИП

Когда кто-то узнаёт секрет, который был защищён могущественным существом при помощи проклятия, может появиться аллип. Секреты, защищённые таким образом, варьируются от истинного имени Лорда Демонов до скрытой сути космического порядка. Аллип знает секрет, но проклятие уничтожает его тело, оставляя только призрачное существо, сотканное из фрагментов души жертвы и переполняющей психической агонии.

Богохульные секреты. Каждого аллипа разрушает ужасающая правда, которая мучает остатки его разума. В присутствии других существ аллип старается облегчить свою ношу и поделиться своим секретом. Аллип может поделиться только фрагментом рокового знания, но и этой части достаточно, чтобы заставить получателя на времмя обезуметь. Выжившие после нападения аллипа иногда подвергаются импульсу узнать больше о том, что сказали это чудовище. Загадочные фразы отдаются эхом в их сознаниях, и странные видения замещают их сны. Ощущение того, что какое-то колossalное знание находится совсем рядом, но они просто не могут его вспомнить мучает их днями, месяцами и иногда даже годами после встречи.

Природа нежити. Аллипу не нужен воздух, еда, питьё или сон.

Коварные знания

Аллип может попытаться поделиться своим знанием, чтобы избавиться от проклятия и перейти в посмертие. Аллип может передать знание из своего разума другому существу, заставив его записать всё, что аллип знает. Процесс занимает дни и даже недели. Аллип может достичь своей задачи скрываясь в кабинете или мастерской учёного. Если аллип остаётся незамеченным, его жертва переполняется маниакальной энергией. Учёный, которого неожиданные прозрения заставляют работать день и ночь, создаёт целые манускрипты текста, не помня, о чём конкретно он писал. Если аллип преуспевает, то он уходит из мира, и его ужасающий секрет прячется где-то в глубине записей учёного, пока его не обнаружит следующая жертва.

Аллип [ALLIP]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9k8)

Скорость 0 фут., летая 40 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Инт +6, Мдр +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Сопротивление к урону кислота, огонь, электричество, звук; дробящий, колющиий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону холод; некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 15

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 5 (1800 опыта)



Бестелесное перемещение. Аллип может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1k10), если заканчивает ход внутри предмета.

Действия

Безумное касание. Рукопашная атака заклинанием: +6 на попадание, дистанция 5 фут. одна цель. Попадание: 17 (4k6+3) урона психической энергией.

Шёпот безумия. Аллип выбирает до трёх существ которых он может видеть в пределах 60 футов от него. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 14 или получить 7 (1k8+3) урона психической энергией и совершить реакции рукопашной атаку оружием по одному существу по выбору аллипа и которое он видит. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.

Ошеломляющий вай (перезарядка 6). Каждое существо в пределах 30 футов от аллипа, которое может услышать его, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 14. При неудачном спасброске цель получает 12 (2k8 + 3) урона психической энергией, и она ошеломлена до конца следующего хода. При успешном спасброске он получает вдвое меньше урона и не ошеломлён. Конструкты и нежить невосприимчивы к этому эффекту.



АСТРАЛЬНЫЙ ДРЕДНОУТ [ASTRAL DREADNOUGHT]

Громадный монстр (титан), без мировоззрения

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 297 (17к20 + 119)

Скорость 15 фут., летая 80 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	7 (-2)	25 (+7)	5 (-3)	14 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +5, Мдр +9

Навыки Восприятие +9

Сопротивление к урону дробящему, колющеому и рубящему урону от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, ошеломление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 19

Языки —

Опасность 21 (33000 опыта)

Антимагический конус. Открытый глаз астрального дредноута создаёт антимагическую зону, аналогичную заклинанию *преграда магии*, в пределах 150 фут. конуса. В начале каждого своего хода дредноут решает каким образом расположить этот конус. Конус не действует в то время как дредноут закрывает глаза или становится Ослеплённым.

Астральная сущность. Астральный дредноут не может покинуть Астральный План и не может быть изгнан или перемещён иными способами с Астрального Плана.

Демипланарное подземелье. Любое существо или объект, проглоченные астральным дредноутом, перемещаются на демиплан, в который нельзя попасть иначе, кроме как заклинанием «Желание» или легендарной способностью астрального дредноута: «Посещение Подземелья». Существо может покинуть этот демиплан только используя магию, которая позволяет перемещаться по планарным измерениям, к примеру, заклинание «Уход в иной мир». Демиплан представляет из себя каменное пещероподобное помещение, радиусом 1000 фут. и высотой 30 фут. Подобно желудку он содержит то, что осталось от предыдущих трапез дредноута. Дредноута нельзя причинить вред, находясь на этом демиплане. Если дредноут погибает, демиплан исчезает, а всё его содержимое появляется вокруг трупа дредноута. Иными способами такой демиплан уничтожить нельзя.

АСТРАЛЬНЫЙ ДРЕДНОУТ

Огромные и ужасающие чудовища, известные как астральные дредноуты, обитают в серебряной пустоте Астрального Плана, заставляя планарных путешественников трястись при одной мысли о них. Они скользят через астральные туманы с самого рассвета мультивселенной, поедая всех существ, что встречаются на своём пути.

Дредноут размером с древнего красного дракона и от головы до хвоста покрыт толстыми шипастыми пластинами. На концах его двух искривлённых конечностей бритвенно-острые клешни. В его единственном глазу будто бы кружатся созвездия, а его змеиный бронированный хвост скрывается в серебряной пустоте.

Астральные дредноуты проводят жизнь в одиночестве. В редких случаях, когда два дредноута встречаются, они обычно сражаются до тех пор, пока один из них не вымотается и не уйдёт. У некоторых могущественных злодеев получалось поработить астральных дредноутов и найти их способностям ужасающее применение.

Легендарное сопротивление (3/день). Если астральный дредноут проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием астрального дредноута являются магическими.

Разорвать серебряную нить. Если астральный дредноут совершает критическое попадание по существу, путешествующему по Астральному Плану заклинанием Астральная Проекция, астральный дредноут вместо причинения урона может выбрать перерезание серебряной нити цели.

Действия

Мультиатака. Астральный дредноут совершает три атаки: одну с укусом и две клешнями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 36 (5к10 + 9) колющего урона. Если цель является существом Огромного или менее размера и причинённый урон опускает хиты цели до 0 или до Недееспособности, астральный дредноут проглатывает её. Проглощенная цель со всем, что она носит и несёт перемещается в незанятое место пещеры-демилана астрального дредноута.

Клешни. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: 19 (3к6 + 9) рубящего урона.

Легендарные действия

Астральный дредноут может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Астральный дредноут восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Клешни. Астральный дредноут совершает одну атаку Клешнями.

Посещение измерения (стоит 2 действия). Одно существо размером Огромный или меньше, которое астральный дредноут может видеть в пределах 60 фут. от себя должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 19, иначе оно магическим образом переместится в Демипланарное Подземелье астрального дредноута. В конце своего следующего хода, существо появляется на своём прежнем месте, или в ближайшем к нему пространстве, если исходное уже занято.

Психическая проекция (стоит 3 действия). Все существа в пределах 60 фут. от астрального дредноута должны пройти спасбросок Мудрости Сл 19, получая 15 (2к10 + 4) урона психической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Антимагический глаз. Астральные моряки утверждают, что любого, кто пристально посмотрит в глаз астрального дредноута, поглотит безумие. В отражении этой звёздной пустоты любой узрит ужасающее осознание собственной смерти. У заклинателей есть ещё больше причин бояться глаза, чем у остальных, поскольку глаз источает постоянное антимагическое поле. Дредноут может остановить этот эффект попросту закрыв глаз, хоть и совершают он это действие крайне редко.

Астральный хищник. Будучи беспощадным и неразборчивым охотником, астральный дредноут применяет ужасающую, хоть и простую, тактику. Он использует свои зубы и клешни, чтобы разорвать добычу на части. Инстинктивно осознавая опасность заклинателей, дредноут старается держать как можно больше противников в области своего антимагического взгляда.

У астрального дредноута нет ни пищевода, ни системы пищеварения. Все, что он поглощает, переносится в особенный демиплан – закрытое пространство, содержащее осколки самых разных времён вместе с останками планарных путешественников. В этом месте есть гравитация и пригодный для дыхания воздух, а органика там так же разлагается. Хоть побег из этого демиплана и возможен при помощи магии, большая часть существ оказываются здесь уже мёртвыми. Когда дредноут умирает – демиплан исчезает, и его содержимое оказывается на Астральном Плане.

Астральный дредноут не способен общаться. Он просто пожирает найденную добычу, а затем продолжает своё молчаливое патрулирование. Он не может уйти из Астрального Плана, но и не желает покидать его.

Титаны Скованного Бога. Тавридин, Скованный Бог, создал астральных дредноутов чтобы переваривать планарных путешественников, которые искали порталы, ведущие из Астрального Плана во Внешние. Порталы, которые они могли использовать чтобы взглянуть на своих богов и приобрести мечту о божественности.

Астральные дредноуты не размножаются, поэтому их популяция не может расти. Несмотря на то, что гиттьянки и другие астральные путешественники охотятся на этих существ, они редко преуспевают, так что в обозримом будущем вымирание дредноутов не коснётся.

Титаническая природа. Несмотря на то, что дредноут ест и спит, если того пожелает, он не нуждается в воздухе, еде, питьё и сне.

БАЛХАННОТ

Родом из Царства Теней злобные, хищные балханноты меняют облик своего гнезда на место, привлекающее внимание путников. Как только они входят на них набрасывается балханнот.

Ложная надежда. Благодаря ограниченным возможностям телепатии, балханнот может учить желания других существ и воображать места, которые те хотели бы встретить на своём пути. Затем балханнот искаляет реальность, преобразовывая своё логово в то место, которое жертва желает найти. Балханноты не могут справляться с детализацией объектов, и поэтому многие несоответствия могут разоблачить иллюзию, но подделка достаточно хороша, чтобы обмануть отчаявшихся существ забрести в объятия чудища.

Злобные существа. Балханноты получают удовольствие, наживаясь на страхе и отчаянии страдающей жертвы. Оно запугивает свою добычу, пользуясь способностями, искающими реальность, скрывая самого себя, пока не сцепает свою жертву. После чего, оно перемещается в другое место и пожирает свою добычу.

Полезные рабы. Охотничьи группы дроу и иные посетители Подземья, порой осмеливаются войти в Царство Теней чтобы изловить балханнота. Этих существ оставляют в качестве стражей, защищая проходы от вторжения врагов и отрезая им пути к отступлению, а также в качестве надсмотрщиков над рабами.

ЛОГОВО БАЛХАННОТА

В Царстве теней, балханноты создают гнёзда рядом с местами проживания существ, на которых они ведут охоту. Чаще всего они обитают на уже проторённых дорогах и путях, похищая прохожих гуманоидов. Балханнот, что был схвачен и использован дроу, может гнездиться в пещерах около переходов Подземья и сторожить проходы туда и обратно во владения дроу.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

Сражаясь внутри своего логова, балханнот может воспользоваться действиями гнезда. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрываем всем оппонентам) балханнот может совершить действие логова, чтобы вызвать один следующих эффектов (балханнот не может использовать один и тот же эффект 2 раунда подряд):

- Балханнот искаляет реальность вокруг себя на расстоянии 500 футов. Через 10 минут часть местной территории преобразуется в ту местность, о котором подумал разумный гуманоид, чьи мысли были прочитаны балханнотом (смотрите описанный раздел «Эффекты Местности» ниже). Преобразования касаются только неживых объектов окружения, и не могут воссоздать движущиеся элементы и магические свойства. Любой объект, воссозданный на этой местности, при близком осмотре оказывается подделкой. К примеру, в книгах пустые страницы, а золотые предметы фальшивые и так далее. Преобразование длится до тех пор, пока балханнот не будет убит, либо ещё раз не воспользуется этим же действием логова.
- Балханнот наводится на любое существо в пределах 500 футов от него. Существо должно успешно пройти спасбросок Мудрости со Сл 16, в противном случае, существо вместе с тем, во что он одет и носит, перемещается в любое свободное пространство по выбору балханнота в пределах 60 футов его видимости.

Астральные дредноуты существуют только по единственной причине – высокомерие. Не смертных, а богов, что считают себя слишком могущественными, чтобы к ним можно было приблизиться рассмотреть.



- Балханнот выбирает целью любое существо в пределах 500 футов от него. Цель должна преуспеть в спасбросок Мудрости Сл 16, иначе балханнот становится невидимым для неё на 1 минуту. Эффект оканчивается, если балханнот проводит по цели атаку.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Местность, в котором расположено логово балханнота, искается под воздействием сверхъестественных способностей существа, создающих один или более из следующих эффектов:

- Существа в пределах одной мили от логова балханнота испытывают ощущение, что они близки к тому месту, к которому желали больше всего попасть. Приближаясь к логову балханнота, это ощущение становится всё сильнее и сильнее.
- Балханнот может чуять сильнейшие желания любого гуманоида в пределах 1 мили от него и извлекает оттуда любое место, с которым связано это желание; безопасное место для отдыха, храм, дом или любое другое место.

Если балханнот умирает, эти эффекты немедленно оканчиваются.

В Царстве Теней нет моральных ценностей. Даже личта карается смертью в объятиях балханнота.

БАЛХАННОТ [BALHANNOTH]

Большая aberrация, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 114 (12k10+48)

Скорость 25 фт., лазая 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	8 (-1)

Спасброски Тел +8

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к состоянию ослепление

Чувства слепое зрение 500 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 16

Языки понимает Глубинную речь, телепатия 1 миля

Опасность 11 (7200 опыта)

Легендарное сопротивление (2/день). Если балханнот проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Действия

Мультиатака. Балханнот совершает одну атаку укусом и до двух атак щупальцем, либо совершает до четырёх атак щупальцем.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 25 (4k10 +3) колющего урона.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (2k6 +3) дробящего урона, и цель становится захваченной (Сл высвобождения 15) и притягивается на 5 футов ближе к балханноту. Пока цель схвачена, она не может двигаться; у балханнота 4 щупальца, и каждое может держать в захвате только одну цель.

Легендарные действия

Балханнот может совершить 3 легендарных действия, выбирай из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Балханнот восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Атака укусом. Балханнот совершает одну атаку укусом на существо, захваченное его щупальцем.

Телепортация. Балханнот магическим образом телепортируется вместе с захваченным существом, со всем своим несмытым и носимым снаряжением, на расстояние до 60 футов в свободное пространство, которое он видит.

Исчезновение. Балханнот магическим образом становится невидимым до 10 минут, либо пока не совершил бросок атаки.

БЕРБАЛАНГ

Бербаланги скитаются среди окаменевших останков мёртвых богов, дрейфующих в Астральном Плане. Будучи помешанными на собирании секретов, как из богов, в которых они живут, так и из костей мёртвых существ, они призывают духов умерших существ и заставляют тех раскрыть свои секреты.

Говорящие с мертвецами. Бербаланги предпочтуют разговаривать лишь с мертвецами, в частности с духами, которых они призывают в надежде добить больше секретов. Они записывают услышанные истории на костях своих давно умерших рассказчиков, сохраняя таким образом информацию, собранную ими.

Призрачный наблюдатель. Стремление получить больше знаний побуждает бербалангов во всех их действиях. Впрочем, хоть и бербаланги получают секреты мертвецов, они не против последить за живыми существами, с целью получения больших знаний. Бербаланг может создать призрачного двойника самого себя и отправить его собирать информацию в других измерениях, следя за местоположением других богов и их прислужниках. Пока бербаланг в теле своего двойника, находясь в другом пространственном измерении, его настоящее тело находится в подсознательном состоянии и не может ни защитить, ни прокормить себя. Поэтому, бербаланг использует двойника лишь на короткий промежуток времени, чтобы вовремя вернуться в сознание к своему телу.

Потусторонние оракулы. Знания, что копят бербаланги, делаю их прекрасными источниками информации для более могущественных гуманоидов, путешествующих по Планам. Бербаланги игнорируют попрошаек [petitioners], только если те не расскажут бербалангам свои секреты, или не принесут кости весьма занятных существ. Гитъянки смогли найти способ сосуществовать с бербалангами, и иногда используют этих существ, чтобы проследить за своими врагами, либо присмотреть за своими детьми на Материальном Плане.



БЕРБАЛАНГ [BERBALANG]

Средняя aberrация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 38 (11k8 – 11)

Скорость 30 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	16 (+3)	9 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Лов +5, Инт +5

Навыки Магия +5, История +5, Проницательность +2, Восприятие +2, Религия +5

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 12

Языки все, но едва разговаривает

Опасность 2 (450 опыта)

Призрачный двойник (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Бербаланг бонусным действием может создать одного призрачного двойника самого себя на любом свободном пространстве на расстоянии 60 футов в пределах своей видимости. Пока существует двойник, бербаланг находится в подсознательном состоянии. Бербаланг

может создать только одного двойника за раз. Двойник исчезает сразу же как бербаланг достигает 0 хитов, либо, когда бербаланг отстраняет его (не требует действия).

У двойника такие же характеристики и сведения, и поэтому вся накопленная информация двойника переходит обратно к оригиналу. Двойник наносит урон психическими атаками.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой бербаланга является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: разговор с мёртвыми [speak with dead]
1/День: уход в иной мир (только на себя) [plane shift]

Действия

Мультиатака. Бербаланг совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (1k10+3) колющеого урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (2k4+3) рубящего урона.



ВАМПИРИЧЕСКИЙ ТУМАН

Во мгле обитает вампирский туман, жалкие остатки вампиров, что не смогли найти покоя. Будучи неразличимыми в туманной местности, в которой они обитают, они нападают скрытно и незаметно, высасывая кровь жертву досуха.

Бывшие вампиры. Вампирский туман, иногда называемый багровым туманом, всё, что осталось от вампиров, которые не смогли вернуться в свои захоронения после того, как были побеждены или пострадали в несчастном случае. Лишённые восстановительных сил из этих мест, тела вампиров растворяются в тумане. Трансформация отдирает интеллект и личность от тела, пока не останется только нечестивая, ненасытная жажда крови.

Кровосос. Неотличимый от мглы, кроме исходящего из него сильнейшего мерзкого запаха, вампирский туман окружает существа и высасывает его сочную кровь через ткани кожи, либо через глазные и носовые отверстия, и ротовую полость. Кровь, что высасывается из жертвы, принимает вид лёгкого дыма алого цвета, который поглощается туманом. Высасывание крови не причиняет боли или дискомфорта жертве, поэтому вампирские туманы могут питаться спящими, даже не разбудив их. Чем больше туман питается, тем более краснее он становится, начиная с розового, затем красного, и заканчивая густым багряным оттенком, после которого, из этой сущности, во время перемещения, проливаются капли крови.

Влечение к крови. Подобно акуле в воде, вампирский туман может учить кровь на расстоянии до мили. Любая травма, какой бы маленькой она не была, может привлечь внимание и притянуть туман к жертве. В битве, туман фокусирует атаки на раненных существах, поскольку открытые раны являются готовыми источниками крови.

Природа нежити. Вампирский туман не нуждается в воздухе или сне.

ВАМПИРИЧЕСКИЙ ТУМАН [VAMPIRIC MIST]

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 30 (4k8 + 12)

Скорость 0 фут., летая 30 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6(-2)	16(+3)	16(+3)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

Спасброски Мдр +3

Сопротивление к урону кислота, холод, электричество, некротическая энергия, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону Яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Чувство жизни. Вампирский туман может почувствовать любое существо в радиусе 60 футов от себя, если только это не нежить или конструкт..

Запрет. Туман не может войти в жильё без приглашения одного из его обитателей.

Туманная форма. Туман может занимать чужое пространство и наоборот. Кроме того, если воздух может проходить сквозь пространство, то и туман может проходить сквозь него без протискивания. Каждый фут передвижения в воде стоит 2 дополнительных фута, а не 1 дополнительный фут. Туман не может взаимодействовать с объектами, требующими наличия пальцев или ловкости рук.

Гиперчувствительность к солнечному свету. Туман получает 10 урона излучением каждый раз, когда начинает ход под солнечным светом. Находясь на солнечном свете, он совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

Вытягивание жизни. Туман касается одного существа в своём пространстве. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 (нежить и конструкты делают это автоматически), иначе получит 10 (2k6 + 3) урона некротической энергией; туман восстанавливает 10 хитов в то время, как максимальное значение хитов цели понижается на значение полученного урона некротической энергией. Понижение хитов длится до завершения целью продолжительного отдыха. Цель умирает, если максимальное значение её хитов снизится до 0.

ГИТЫ

Потомки древних людей – настолько древних, что их истинное имя было утеряно. Они обратились друг против друга и стали заклятыми врагами, что разделились порознь ради гибели, целей и манипуляций, проделанных их собственными лидерами. Воинственные гитъянки держат в страхе весь Астральный План, совершая набеги на другие миры ради кражи богатств и магии мультивселенной. Гитцераи живут вдали от остального космоса, находясь в собственных крепостях, парящих по беспорядочным краям Лимбо. Хоть две группы гитов и презирают друг друга, у них всё же есть общий ненавистный враг – свежеватели разума, существа, от которых они когда-то сбежали, и теперь гитцераи и гитъянки посвятили свою жизнь поимке своих исконных врагов.

ГИТЦЕРАЙ АНАРХ

Как наиболее могущественные из гитцерай, Анархи правят общинаами и поддерживают существование адамантовых цитаделей, являющихся укреплёнными пунктами гитцерай за пределами планов Лимбо. Они обладают огромными психоническими способностями и способны силой мысли манипулировать не сформированной материей их плана. Эти редчайшие гитцераи являются мудрецами и мистиками, а их слово – закон.

ЛОГОВО АНАРХА

В Лимбо, гитцераи анархи создают острова умиротворённости в иных бурных планах. Направив свою психоническую силу, анарх способен создать бесформенную субстанцию, делая с помощью неё горы, озёра и даже сооружения любых размеров и материалов, служащие им основой для общества гитцерай.

Действия логова. Анарх может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам), анарх совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Анарх не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Анарх накладывает заклинание молния [*lightning bolt*] (5 уровня), но анарх может сменить тип урона с электрического на урон холдом, огнём, психикой, излучением, или же звуком. Если заклинание не наносит урон огнём или электрическому, оно не воспламеняет легковоспламеняющиеся объекты.
- Анарх накладывает заклинание сотворение [*creation*] (в качестве заклинания 9 уровня), но вместо теневого материала, он использует не сформировавшуюся субстанцию Лимбо. Применив заклинание в Лимбо, объект остаётся до того, как анарх потеряет свою концентрацию, вне зависимости от структуры. Если анарх переместится на расстояние, большее 120 футов от объекта, то потеряет концентрацию.
- Анарх может магическим образом переместить объект, который он видит в пределах 150 футов от себя, совершив с преимуществом проверку Мудрости. Сл зависит от размеров объекта: Сл 5 для Крошечного, Сл 10 для Маленького, Сл 15 для Среднего, Сл 20 для Большого и Сл 25 для Огромного размеров или больше.

Местные эффекты. Регион, содержащий логово анарха, искажён его присутствием, что создаёт один или несколько из следующих эффектов:

- В Лимбо анарх может потратить 10 минут, стабилизируя 5-милльную область, с центром на нём, в результате чего неоформленная субстанция примет любую неодушевлённую форму, которую выбирает анарх. Во время этого процесса анарх определяет форму и состав созданных форм.

Гитцераи – шах гитъянкам и гитъянами, а гитъянки – шах гитцерай. И получается у нас, что эти три неравные силы образуют Баланс.

- Анарх стабилизирует любой объект, созданный им в Лимбо и принесённый в Материальный план до тех пор, пока анарх находится в пределах 1 мили от объекта (не требует действия).

Если анарх умирает, эти эффекты оканчиваются через 1кб раундов. Все сформированные субстанции превращаются в хаотичную смесь энергии и материи, разваливаясь в не сформированную субстанцию, которая рассеивается спустя 1кб раундов.

ГИТЦЕРАЙ АНАРХ [GITHZERAII ANARCH]

Средний гуманоид (Гит), законно-нейтральный

Класс Доспеха 20

Хиты 144 (17к8 + 68)

Скорость 30 фут., летая 40 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	21 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)

Спасброски Сил +8, Лов +10, Инт +9, Мдр +10

Навыки Магия +9, Проницательность +10, Восприятие +10

Чувства пассивное Восприятие 20

Языки язык Гитов

Опасность 16 (15 000 опыта)

Врождённое колдовство (psiоника). Базовой характеристикой анарха является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: волшебная рука (рука невидимая) [mage hand] 3/день каждое: падение перышком [feather fall], прыжок [jump], видеть невидимость [see invisibility], щит [shield], телекинез [telekinesis]

1/день каждое: сфера неуязвимости [globe of invulnerability], уход в иной мир [plane shift], круг телепортации [teleportation circle], силовая стена [wall of force]

Телепатическая защита. Пока анарх не носит броню и не носит щита, к его классу доспеха добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Анарх совершает три безоружные атаки.

Безоружная атака. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 14 (2к8 + 5) дробящего урона плюс 18 (4к8) урона психической энергией.

Легендарные действия

Анарх может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Анарх восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Удар. Анарх делает одну безоружную атаку.

Телепортация. Анарх магически телепортируется вместе со своим снаряжением и всем, что держал в руках на расстояние вплоть до 30 футов в незанятую клетку.

Изменение гравитации (стоит 3 действия). Анарх накладывает заклинание изменение тяготения [reverse gravity]. Заклинание действует по-обычному, за тем исключением, что анарх сам выбирает направление действия гравитации и положение зоны заклинания и существа и объекты движутся по направлению к концу зоны.

Гитцерай просвещённый



Гитцерай Анарх



Гитцерай просвещённый

Гитцераи никогда не прекращают тренироваться. Они проводят много времени за медитацией для преодоления пределов своих тел и осознания природы реальности. Зерты, завершившие следующую ступень своего обучения, становятся одними из гитцераев, более известными как просвещёнными.

Гитцерай просвещённый

[GITHZERAI ENLIGHTENED]

Средний гуманоид (гит), законно-нейтральный

Класс Доспеха 18

Хиты 112 (15k8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14(+2)	19(+4)	16(+3)	17(+3)	19(+4)	13(+1)

Спасброски Сил +6, Лов +8, Инт +7, Мдр +8

Навыки Магия +7, Проницательность +8, Восприятие +8

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки язык Гитов

Опасность 10 (5900 опыта)

Врождённое колдовство (psiоника). Базовой характеристикой гитцерая является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаний). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: волшебная рука (рука невидима) [mage hand]
3/день каждое: размытый образ [blur], поспешное отступление [expeditious retreat], падение пёрышком [feather fall], прыжок [jump], видеть невидимое [see invisibility], щит [shield]
1/день каждое: ускорение [haste], уход в иной мир [plane shift], телепортация [teleport]

Телепатическая защита. Пока просвещённый не носит броню и не носит щит, к его КД добавляется модификатор Мудрости.

Действия

Мультиатака. Гитцерай совершает три безоружные атаки.

Безоружная атака. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 13 (2k8 + 4) дробящего урона плюс 13 (3k8) урона психической энергией.

Временной удар (перезарядка 6). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно цель. Попадание: 13 (2k8 + 4) дробящего урона плюс 52 (8k12) урона психической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл. 16, либо переместится на 1 раунд вперёд. Перемещённая во времени цель временно исчезает. Когда эффект заканчивается, цель появляется в той же клетке, где была до этого или ближайшей к ней, если клетка занята.

Гитъянки верховный
главнокомандующий

Гитъянки Гиш



Гитъянки Кит'рак

Гитъянки верховный главнокомандующий [GITHYANKI SUPREME COMMANDER]

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 187 (22к8 + 88)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13(+1)	16(+3)	20(+5)	27(+8)	21(+5)	20(+5)

Спасброски Тел +9, Инт +8, Мдр +8

Навыки Проницательность +8, Запугивание +9, Восприятие +8

Чувства пассивное Восприятие 18

Языки язык Гитов

Опасность 14 (11500 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: волшебная рука (рука невидима) [mage hand]
3/день каждое: прыжок [jump], левитация (только на себя)
[levitate], туманный шаг [misty step], необнаружимость (только на себя) [nondetection]

1/день каждое: рука Бигби [Bigby's hand], множественное внушение [mass suggestion], уход в иной мир [plane shift], телекинез [telekinesis]

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает две атаки двуручным мечом.

Серебряный двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 14 (2к6 + 7) рубящего урона плюс 17 (5к6) урона психической энергии. При критическом попадании по астральному телу (эффект подобен заклинанию проекция в Астрал [astral projection]), гитъянки может обрезать серебряную нить, связывающую проекцию с физическим телом, вместо нанесения урона.

Легендарные действия

Гитъянки может совершить 3 легендарных действия, выбирай из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Гитъянки восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака (2 действия). Гитъянки делает атаку двуручным мечом.
Приказ союзнику. Гитъянки выбирает одного союзника в

пределах 30 футов от себя. Если цель видит или слышит гитъянки, она может сделать одну ближнюю атаку, используя свою реакцию и обладая преимуществом при броске атаки.

Телепортация. Гитъянки вместе со своим снаряжением и всем, что он держал в руках магически телепортируется на расстоянии в 30 футов в незанятую клетку и становится неосозаемым до начала своего следующего хода. Будучи неосозаемым, он может проходить через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если он заканчивает ход в объекте, гитъянки получает 16 (3к10) урона силовым полем и выходит в ближайшую незанятую клетку.

Что стало бы с этой мультивселенной, если штольники не охраняли Астральный План от иллюидской напассти? Какой стала бы реальность, если бы существа, способные управлять силой мысли, правили план мыслей?

Гитъянки верховный главнокомандующий

Верховные главнокомандующие ведут армии гитъянки, что приказывают десятерым кит'ракам, которые, в свою очередь, ведут остальные боевые силы. Многие верховные главнокомандующие летят по полю боя верхом на красных драконах.

Гитъянки Гиш

Острый ум и псионические дары позволяют гитъянкам осваивать магию. Гиши смешивают собственные магические способности с фехтованием, благодаря чему становятся особо опасными врагами в бою. Их специализированные возможности позволяют им подходить для убийств, налётов и шпионажа.

Гитъянки Гиш [GITHYANKI GISH]

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15(+2)	14(+2)	16(+3)	15(+2)	16(+3)

Спасброски Тел +6, Инт +7, Мдр +6

Навыки Проницательность +6, Восприятие +6, Скрытность +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки язык Гитов

Опасность 10 (5900 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: волшебная рука (рука невидима) [*image hand*] 3/день каждое: прыжок [*jutpr*], туманный шаг [*misty step*], необнаружимость (только на себя) [*nonetection*]

1/день каждое: уход в иной мир [*plane shift*], телекинез [*telekinesis*]

Использование заклинаний. Гитъянки является заклинателем 8 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 15, +7 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): защита от оружия [*blade ward*], свет [*light*], сообщение [*message*], меткий удар [*true strike*]

1 уровень (4 ячейки): поспешное отступление [*expeditious retreat*], волшебная стрела [*magic missile*], усыпление [*sleep*], волна грома [*thunderwave*]

2 уровень (3 ячейки): размытый образ [*blur*], невидимость [*invisibility*], левитация [*levitate*]

3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание [*counterspell*], огненный шаг [*fireball*], ускорение [*haste*]

4 уровень (2 ячейки): переносящая дверь [*dimension door*]

Боевая магия. Когда гитъянки совершает действие, чтобы наложить заклинание, он может бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает две атаки Длинным мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к атаке, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона, если атака наносится двумя руками, плюс 18 (4к8) урона психической энергией.

Гитъянки Кит'рак

Милитаризированная культура гитъянки распределяет ранги и обязанности своим гражданам. Группы из 10 воинов следуют приказам сартов [sartors] (воины гитъянки), а 10 сартов подчиняются приказам могучим кит'ракам. Эти чемпионы заслуживают свой статус через мучительные тренировки и псионические пытки, пока не смогут пользоваться уважением у своих подчинённых.

Гитъянки Кит'рак [GITHYANKI KITH'RAK]

Средний гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 180 (24к8 + 72)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16(+3)	17(+3)	16(+3)	15(+2)	17(+3)

Спасброски Тел +7, Инт +7, Мдр +6

Навыки Запугивание +7, Восприятие +6

Чувства пассивное Восприятие 16

Языки язык Гитов

Опасность 12 (8400 опыта)

Врождённое колдовство (psiоника). Базовой характеристикой гитъянки является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15, +7 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: волшебная рука (рука невидима) [*image hand*] 3/день каждое: размытый образ [*blur*], прыжок [*jutpr*], туманный шаг [*misty step*], необнаружимость (только на себя) [*nonetection*]

1/день каждое: уход в иной мир [*plane shift*], телекинез [*telekinesis*]

Воодушевление. Бонусным действием гитъянки может магически окончить состояния Очарованный и Испуганный на себе и всех существах на его выбор, которых он может видеть в 30 фут. от себя.

Действия

Мультиатака. Гитъянки совершает три атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона плюс 17 (5к6) урона психической энергией.

Реакции

Парирование. Гитъянки добавляет 4 к своему КД против одной ближней атаки, которая попала бы по нему. Чтобы сделать это, он должен видеть нападающего и держать в руках рукопашное оружие.

ГИФФ

Гиффа легко заметить в комнате: рост в семь футов, бегемотоподобная голова, безвкусная военная одежда с блестящими пистолетами и мушкетами. Эти космические наёмники славятся своей боевой подготовкой и любовью к взрывчатым веществам.

Военная организация. Каждый аспект общества гиффов построен по воинскому образцу. С рождения и до своей смерти, каждый гифф получает военный ранг. Гифф обязан подчиняться приказам высших чинов, и отдаёт приказы гиффам низших рангов. Повышение не зависит от возраста, но поощряется начальством в качестве награды за отвагу. Гиффы посвящают часть своей жизни своим детям, обучая их искусству войны и боевым навыкам, которые пригодятся в бою.

Необычайные наёмники. Гиффы пользуются большим спросом в качестве воинов по найму, но они упорно настаивают в службе в группах, состоящих только из гиффов; ещё не было такого, чтобы гифф единолично нанял себя. Гифф отказывается сражаться против другого гиффа, и никогда не согласится развязывать войну против своих сородичей. Гифф ценит авторитет своего отряда больше, чем свою жизнь. Жизнь коротка, но режим должен оставаться поколениями или даже веками.

Запах пороха. Любимым оружием каждого гиффа являются мушкеты и гранаты. Чем больше взрыв, тем ярче вспышка, и чем гуще дым от взрыва, тем больше гифф любит оружие. Их навыки обращения с порохом – очередная причина их популярности в качестве наёмников. Гиффы наслаждаются риском построить бомбу, достаточно большую, размером с укрепления. Они рады принять плату в виде пороховых бочек, нежели в виде золота, драгоценных камней или любого другого вида платы.

Нечестивая магия. Некоторые гиффы становятся волшебниками, жрецами и другими видами заклинателей, но они достаточно редки, и поэтому у многих гиффов наёмников отсутствуют какие-либо магические способности. Обычные гиффы разумны, как и обычный человек, но их сосредоточение на военных тренировках, в отличии от прочих сфер жизни делает их немного глуповатыми перед теми, у кого развиты прочие интересы.

ПОРОХ В БОЧКЕ

Помимо своего собственных пороховых орудий, корабли гиффов и наёмных организаций перевозят лишний порох в бочках. В экстренных случаях или, когда нужен большой взрыв, можно подорвать целую бочку. Гифф поджигает фитиль и затем бросает его на расстояние большее или равное 15 футов как часть этого же действия. Бочка взрывается в начале следующего хода гиффа. Каждое существо на расстоянии 20 футов от взрывающейся бочки должно пройти спасбросок Ловкости с Сл 12. При провале существо получает 24(7к6) урона огнём и сбивается с ног. При успехе, существо получает половину урона и не сбивается с ног.

У каждого другого бочонка пороха в пределах 20 футов от взрывающегося бочонка есть вероятность взрыва 50 %. Проверяйте каждый бочонок только один раз за ход, независимо от того, сколько других бочонков взрывается вокруг него.



ГИФФ [GIFF]

Средний гуманоид (гифф), законно-злой

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 60 (8к8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18(+4)	14(+2)	17(+3)	11(+0)	12(+1)	12(+1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Безрассудный рывок. Гифф может попытаться сбить существо с ног. Если гифф передвигался, как минимум, на 20 фт. по прямой линии, заканчивающейся за 5 фт. до существа Большого размера или меньше, то это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе оно получит 7 (2к6) дробящего урона и будет сбито с ног.

Знатоки огнестрельного оружия. Гиффы – мастера обращения с огнестрельным оружием, что позволяет им игнорировать правила заряжания пистолетов и мушкетов.

Действия

Мультиатака. Гифф дважды стреляет из Пистолета.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фут., одна цель. Попадание: (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если атака наносится двумя руками.

Мушкет. Дальнобойная атака оружием: +4 к атаке, дистанция 40/120 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к12 + 2) колющущего урона.

Пистолет. Дальнобойная атака оружием: +4 к атаке, дистанция 30/90 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к10 + 2) колющущего урона.

Осколочная граната (1/день). Гифф бросает гранату на расстояние до 60 фут. Каждое существо в пределах 20 фут. от места детонации гранаты должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получая 17 (5к6) колющущего урона в случае провала, и половину этого урона при успехе.

ДЕМОНЫ

Воплощения хаоса и зла, демоны могут различно выглядеть и бесчисленным множеством способов сеять разрушение в мультивселенной.

АЛКИЛИТ

Алкилит легко ошибочно принимается за какой-то грязный грибковый нарост, появляющийся на дверях, окнах и других проёмах. Это свисающая мерзость скрывает демоническую природу алкилитов, делая из того, что кажется очень странным что-то безобидное. Везде, где укореняются алкилиты, они ослабляют ткань реальности, создавая портал, через который могут проникать ещё более отвратительные демоны.

Симптомы погибели. Появление алкилита в мире свидетельствует о большой ошибке и неизбежной катастрофе. Алкилит ищет отверстие, такое как окно или дверь, вокруг которой он может укорениться, растягивая своё тело вокруг отверстия и фиксируя себя липкой секрецией. Если его не беспокоить, отверстие будет настроено на Бездну и в конечном итоге станет порталом к этому плану (см. «Планарные порталы» во 2 главе *Руководства Мастера*, стр. 45).

Порождение Джубилекса. Алкилиты происходят из отброшенных кусочков отвратительного, содрогающегося тела Джубилекса, а затем постепенно обретают сознание и ищут путь на Материалный План. Поскольку большинство культистов считают их слишком опасными для призыва (ведь, в конце концов, они могут создать порталы в Бездну), Алкилиты должны найти другие пути покинуть свой родной план.

АЛКИЛИТ [ALKILITH]

Среднее исчадие (демон), хаотичной-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 157 (15к8 + 90)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	19 (+4)	22 (+6)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Спасброски Лов +8, Тел +10

Навыки Скрытность +8

Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает Бездны, но не может говорить

Опасность 11 (7200 опыта)

Аморфный. Алкилит может двигаться сквозь пространство не менее дюйма в ширину, не прибегая к протискиванию.

Обманчивая внешность. Когда алкилит неподвижен, он неотличим от обыкновенного мха или гриба.

Разжигание безумия. Любое отличное от демона существо, начинаящее свой ход в пределах 30 фт. от алкилита должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18, или начнёт слышать слабое жужжание у себя в голове, получая Помеху на свой следующий спасбросок, бросок атаки или проверку навыка. В случае, если спасбросок провален на 5 и более, существо становится целью для заклинания смятение [confusion] на 1 минуту (компоненты не требуются). Пока существо находится под действием заклинания смятение, оно невосприимчиво к Разжиганию безумия.

Сопротивление магии. Алкилит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Алкилит совершает три атаки Щупальцем.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) урона кислотой.

АРМАНИТ

Огромные стада арманитов бегут по взрывающимся полям Бездны, обречённые на бойню и смерть, вызванные безудержной жаждой крови. Вне зависимости от того, контролируются ли они более могущественными демонами или рвутся в битву ради процесса, арманиты используют свои когти, копыта и длинные хвосты для раздирания врагов.

Жизнь ради войны. В армиях Повелителей Демонов, Арманиты выполняют роль тяжёлой кавалерии, возглавляя броски и атаки, прорубаясь во фланги противников. Арманиты всё время сражаются, даже друг с другом, если не могут найти других противников. Из них получаются идеальные ударные отряды, до глупости отважные и абсолютно дикие.

Ходячий арсенал. Одна из причин, делающих Арманитов настолько бесстрашными, это количество оружия, находящегося в их распоряжении. У них острые копыта, лапы, что заканчиваются крючковатыми когтями и длинные, разделённые хвосты, которые способны сдирать кожу с несчастных. И всё это они используют, чтобы проходить через своих врагов. Против плотного строя они могут призвать свою внутреннюю магию, выпуская молнии и создавая брешь в рядах противника.





АРМАНИТ [ARMANITE]

Большое исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 84 (8к10 + 40)

Скорость 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	18 (+4)	21 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	13 (+1)

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яда

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездыны, Телепатия 120 фт

Опасность 7 (2900 опыта)

Сопротивление магии. Арманит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием арманита оружием являются магическими.

Действия

Мультиатака. Арманит совершает три атаки: одну своими копытами, одну своими когтями и одну хвостом.

Копыта. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к6 + 5) дробящего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2к4 + 5) рубящего урона.

Зазубренный хвост. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к10 + 5) рубящего урона.

Световое копьё (перезарядка 5-6). Арманит высвобождает вспышку молний прямой линией длиной в 60 футов и шириной 10 футов. Каждое существо, оказавшееся в этой линии, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 15, получая 27 (6к8) урон электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.



БУЛЕЗАУ [BULEZAU]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яда

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

Языки Бездыны, Телепатия 60 фт

Опасность 3 (700 опыта)

Гнилостное присутствие. Когда любое отличное от демона существо начинает ход в пределах 30 фт от одного или нескольких булезау, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить 1к6 урона некротической энергией плюс 1 урона некротической энергией за каждого булезау в пределах 30 фт. от него.

Прыжок с места. Булезау может прыгать в длину на 20 фт. и в высоту на 10 фт. без разбега.

Устойчивый. Булезау совершает с преимуществом спасброски Силы и Ловкости против эффектов, сбивающих его с ног.

Действия

Шипастый хвост. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к12 + 2) колющеого урона. Если цель является существом, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 против болезни, или стать Отравленной до прекращения заболевания. Пока цель отравлена таким образом, она исторгает кипящий гной, кашляет мухами и сбрасывает куски кожи, а также совершает повторный спасбросок Телосложения Сл 13 каждые 24 часа. В случае успеха спасброска, болезнь завершает действие. В случае провала, максимальное значение хитов цели понижается на 4 (1к8). Цель умирает, если максимальное количество хитов опускается до 0.

БУЛЕЗАУ

Болезненные проявления животной ярости, булезау воплощают жестокость природы. В Бездне, булезау скрываются в глубоких каньонах и среди высоких утёсов, также во множестве находя своё место среди армий демонических повелителей, служа там в качестве пехотинцев в бесконечной войне Бездны.

Кровожадность. Булезау жаждут насилия. Их стремление убивать и желание умереть делают их неотъемлемой частью свиты любого демонического лорда. Когда их не подчиняют более крупные и сильные демоны, булезау собираются в блуждающие толпы, сражающиеся между собой, пока не появится лучшая цель или пока более сильный демон не подчинит их.

Отталкивающее. Отвратительные эпидемии болезней: гноящиеся глаза, личинки, извивающиеся в открытых язвах, и запах гнилого мяса, следуют за булезау, куда бы они ни пошли.

ВАСТРИЛИТ

Найденные в водах Бездны и других водоёмах, загрязнённых падшим влиянием плана, вастрилиты считают себя владыками глубин, и с жестокостью управляют своим владением.

Мародёры. Вастрилиты загрязняют окружающие их воды. Их пагубное присутствие действует на близлежащие источники воды даже когда демон передвигается по суше. Осквернённая вода, хранящая в себе следы присутствия демонической сущности, отвечает на её команды... возможно затвердевая для того, чтобы не дать врагам убежать, либо извергаясь в потоке, что затягивает будущих жертв всё ближе.

Бесшумные осквернители. Создания, что испивают испорченной вастрилитами водой рисуют свои душами. Те, кто пьёт эту токсичную жидкость могут начать иссыхать пока не умрут, или останутся жить и станут пленниками зла и хаоса. Чтобы представить это осквернение, вы можете использовать необязательное правило о «Развращение Бездной» во 2 главе Руководства Мастера (стр. 62), в результате чего отравленное существо будет развернуто.

ВАСТРИЛИТ [WASTRILITH]

Большое исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природная доспех)

Хиты 157 (15к10 + 75)

Скорость 30 фут., плавая 80 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19(+4)	18(+4)	21(+5)	19(+4)	12(+1)	14(+2)

Спасброски Сил +9, Тел +10

Сопротивление к урону холд, огонь, электричество; дробящий, колющий или рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, Телепатия 120 фут.

Опасность 13 (10 000 опыта)

Амфибия. Вастрилит может дышать на воздухе и под водой.

Осквернение воды. В начале каждого хода вастрилит, открытая вода в пределах 30 футов от него, оскверняется. Под водой этот эффект слегка затеняет область, пока тот не очистит её. Вода в контейнерах остаётся испорченной до испарения.

Существо, что употребляет эту грязную воду или плавает в ней, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 18. При успехе, существо становится невосприимчиво к загрязнённой воде в течение 24 часов. При провале существо получает 14 (4к6) урона ядом и отравляется на 1 минуту. В конце этого времени отравленное существо должно повторить спасбросок.

Осквернённая вода, оставленная вастрилитом во время его прибытия в мир, может оставаться в таком состоянии даже спустя десятилетия. Если не избавиться от неё, то рано или поздно, она может стать проходным мостом к Бездне.



При провале существо получает 18 (4к8) урона ядом и отравляется до тех пор, пока не закончит продолжительный отдых.

Если другой демон действием выпьет грязную воду, он получит 11 (2к10) временных хитов.

Сопротивление магии. Вастрилит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Изменение течения. Бонусным действием, когда Вастрилит находится под водой, это может привести к тому, что вся вода в 60 футах от него станет труднопроходимой местностью для других существ до начала следующего хода.

Действия

Мультиатака. Вастрилит использует Притягивающую струю и совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 30 (4к12 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 футов, одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) рубящего урона.

Притягивающая струя. Вастрилит волшебным образом запускает струю воды в одно существо, которое он может видеть в пределах 60 футов от него. Цель должна пройти спасбросок Силы Сл 17, и, при этом, совершает этот спасбросок с помехой, если она находится под водой. При провале она получает 22 (4к8 + 4) урона кислотой и подтягивается до 60 футов в направлении к вастрилиту. При успехе она получает вдвое меньше урона и не подтягивается.

ДИББУК

Диббуки терроризируют смертных материального плана вселяясь в мёртвые тела и зарождая в них подобия жизни, после чего демоны используют их в своих мерзких делах.

Кукловоды. В своей естественной форме, диббуки представляют из себя полупрозрачных, летающих медуз, волочащих за собой длинные нити. Однако они редко путешествуют таким образом. Вместо этого, диббук овладевает первым подходящим, найденным трупом, пробуждая тело от смерти, чтобы затем потакать своим отвратительным порокам.

Тёмный маскарад. Похищая воспоминания трупа и получая доступ к его возможностям, диббук может притвориться живым существом. Но истина быстро становится очевидной для окружающих, потому что диббук с маниакальной целеустремлённостью предаётся своим порокам, которые выдают его истинную природу. Диббуки получают удовольствие запугивая других существ, заставляя захваченные тела вести себя ужасающим образом – выташнивая сгустки крови, изрыгая груды извивающихся личинок и изгиная свои конечности при беге невозможными способами.



ДИББУК [ДУВВИК]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 14

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 0 фт., летая 40 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)

Навыки Обман +6, Запугивание +4, Восприятие +4

Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14

Языки Безды, Общий, Телепатия 120 фт

Опасность 4 (1100 опыта)

Бестелесное перемещение. Диббук может передвигаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает свой ход внутри объекта.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой диббука является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *переносящая дверь* [*dimension door*]
3/день каждое: *ужас* [*fear*], *воображаемая сила* [*phantasmal force*]

Сопротивление магии. Диббук совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Осквернить труп. Диббук использует бонусное действие, когда он владеет трупом, чтобы он сделал что-то неестественное вроде рвоты кровью, поворота головы на 360 градусов, или заставить четвероногое существо двигаться на двух ногах. Каждый зверь или гуманоид, увидевший это должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12, или станет Испуганным диббуком на 1 минуту. Испуганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Существо, успешно совершившее спасбросок, становится иммунным к эффектам этого таланта на следующие 24 часа.

Действия

Усик. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт. одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) урона некротической энергией. Если цель является существом, его максимум хитов понижается на 3 (1к6). Понижение длится до совершения целью короткого или продолжительного отдыха. Цель погибает, если её максимальное значение хитов становится равно 0.

Одержаный труп (перезарядка 6). Диббук вселяется в неповреждённый труп в пределах 5 фт. от себя, который он может видеть. Труп должен быть Большого или меньше размера, а также являться гуманоидом или зверем. С этого момента труп становится одержимым диббуком. Он становится Нежитью, оживает, и получает временные хиты, равные максимальному значению хитов трупа при жизни.

Пока диббук вселился в труп, он сохраняет свои хиты, мировоззрение, Интеллект, Мудрость, Харизму, телепатию; имеет иммунитет к урону ядом, а также состояниям Истощения, Очарования и Испуга. В противном случае он использует статистику одержимой цели, получая доступ к её знаниям и навыкам, но не к её функционалу класса, если таковой имелся.

Одержанность сохраняется, пока у трупа не кончатся временные хиты (в этот момент тело снова становится трупом), или диббук завершает одержимость Бонусным действием. Когда одержимость заканчивается, диббук появляется в незанятом пространстве в пределах 5 фт. от трупа.



Маурежи

Когда Доресэйн [Doresain], Король Упырей, развратил общество эльфов, он породил новый вид демона, который возглавит стаи упырей и вурдалаков в материальный мир.

Жуткое перевоплощение. Когда маурежи поглощает труп убитого им гуманоида (процесс занимает 10 минут), то он немедленно приобретает внешность существа, что была при его жизни. Через несколько дней новый облик начинает гнить тем самым, раскрывая свой изначальный облик.

Зарождение упырей. Маурежи – само олицетворение чумы. Их атаки укусом могут высосать самосознание жертвы. Если позволить ему высосать больше самосознания, то жертва заражается нечестивой жаждой к плоти, которая пересиливает личность жертвы и превращает её в упыря.

Молидей

Молидей – самый безжалостный и опаснейший из демонов, кого бояться даже больше, чем ужасающего балора. Молидей уполномочен говорить за лорда демона, которому он служит, исполняя волю своего хозяина. Ростом иногда в 12 футов, молидей, внешне выглядит как краснокожий гуманоид с двумя головами, одна из которых, распускающая слюни, волчья голова, а другая – змеиная, с острыми и стекающими ядом клыками. Молидеи могут охранять владения своего хозяина, скитаться по полям битвы Бездны и следить за преданностью войск, или сеять скорую смерть своим врагам.

МАУРЕЖИ [MAUREZHI]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 88 (16k8 + 16)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Навыки Обман +5

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество, некротическая энергия; дробящий, колющий, и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Бездны, Эльфийский, Телепатия 120 фт

Опасность 7 (2900)

Принятие формы. Маурежи может принимать форму любого гуманоида Среднего размера, которого он съел. Демон остаётся в этой форме на протяжении 1к6 дней, во время которых принятая форма постепенно разлагается до тех пор, пока не будет полностью сброшена с тела демона.

Сопротивление магии. Маурежи совершают с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маурежи совершает две атаки: одну Укусом и одну Когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2k10 + 3) колющего урона. Если цель гуманоид, то показатель его Харизмы уменьшается на 1к4. Понижение параметра длится до завершения гуманоидом короткого или продолжительного отдыха. Цель умирает, если значение Харизмы опускается до 0. После этого она восстаёт через 24 часа в виде упыря, если она не была воскрешена или её труп не был уничтожен.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2k8 + 3) рубящего урона. Если целью является существо, отличное от нежити, оно должно преуспеть в спасброске телосложения Сл 12, или быть парализованным на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Оживить упыря (перезарядка 5-6). Маурежи выбирает целью одного мёртвого упыря или вурдалака. Цель оживляется с полными хитами.

Заклеймён и связан. Когда демон привлекает своё внимание лорда демонов через жестокость, коварство или проявление удивительной преданности, то лорд демонов может наградить исчадие за такое услужение, хватает его и подвергает невыносимым пыткам, преобразуя того в молидея.

Голос хозяина. У лорда демонов есть прямая связь с его молидеем и он использует его змеиную голову для распространения своих желаний. Молидей, тем самым, обращает волю хозяина, подчиняя прочих демонов выполнять приказы и прибегает к насилию для обеспечения их повиновения. Молидей должен постоянно быть готов к пристальному вниманию своего хозяина, поскольку лорд демонов в любой момент может решить понаблюдать за действиями молидея через его змеиную голову. Таким образом, молидей не посмеет предать своего хозяина.

Особое оружие. Как часть доверия лорда демонов молидею, тот дарует демону хранителю мощное оружие. Лорд демонов создаёт оружие из частиц эссенции исчадия так, чтобы демон и его оружие были навеки связаны друг с другом. Если умрёт молидей, то оружие превратится в лужу зловонной слизи. Можно попытаться украсть оружие, однако лишившись своего оружия, молидей ни перед чем не остановится, чтобы вернуть его. Оружие, которым владеет молидей, отражает сущность самого его хозяина. Те, кто служат: Бафомету, владеют глефой; Демогоргону – кнут; Фраз-Урб’луу – боевой топор; Граз’зу – двухручный меч; Оркусу – моргенштерн; и Йеногу – цеп. Вид оружия не влияет на его возможности.

Тёмные хранители. Одной из основных задач любого молидея – это оказать помощь в защите амулета хозяина, самого ценного имущества всех лордов демонов. Каждый из этих опасных реликвий позволяет лорду демонов вернуться к жизни в Бездне, если случится нечто невообразимое и его непостижимая форма будет уничтожена. Будучи весьма полезными, эти амулеты также являются большой ответственностью, так как существа, что носит такой амулет, может склонить лорда демонов, к которому он принадлежит, и повелевать им, либо изгнать его из Бездны, если амулет будет разрушен.

ВАРИАНТ: ПРИЗЫВ ДЕМОНА

Вы можете дать молидею способность к призыву других демонов.

Призыв демона (1/день). Молидей, потратив действие, может призывать с 50-ти % шансом: 1к6 бабау [babaus], 1к4 чазм [chasmes], или 1 марилита [marilith]. Призванный демон появляется в незанятом пространстве, которое может видеть молидей в пределах 60 футов от себя, и выступает в качестве союзника молидея, но не может призывать других демонов. Демон призывается на 1 минуту, либо пока не умрёт молидей, либо пока молидей не отзовёт его, потратив действие.

НАБАССУ

Неутолимые набассу скитаются по всей мультивселенной в поисках душ для утоления своей жажды. Если они посчитают, что смогут убить существа и поглотить его душу, то незамедлительно нападают на него, даже если это существо – демон, в том числе и на себе подобных набассу.

Ненавистные изгои. У демонов есть немного правил, но на убийство одного из своих сородичей у этих исчадий вряд ли поднимется бровь. Однако, пожирание душ – это уже совсем другое. По этой причине, большинство демонов избегают набассу и принуждают их жить на окраинах Бездны. Там, набассу сгрызают слабых демонов, а если потребуется, они собираются группой, чтобы завалить добычу побольше. Некоторые особо могучие набассу могут даже охотиться за амулетами лордов демонов.

Молидей [MOLYDEUS]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злы

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 216 (16к12 + 112)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28(+9)	22(+6)	25(+7)	21(+5)	24(+7)	24(+7)

Спасброски Сил +16, Тел +14, Мдр +14, Хар +14

Навыки Восприятие +21

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество, некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление, ошеломление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

Языки Бездны, телепатия 120 фт

Опасность 21 (33000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой молидея является Харизма (Сл спасброска от заклинания 22). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *рассеивание магии* [dispel magic], *превращение* [polymorph], *телециньез* [telekinesis], *телеporterия* [teleport]
3/день: *молния* [lightning bolt]
1/день: *заточение* [imprisonment]

Легендарное сопротивление (3/день). Если молидей проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Молидей совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием молидея являются магическими.

Действия

Мультиатака. Молидей совершает три атаки: одну Демоническим оружием, одну Волчьим укусом и одну Змеиным укусом

Демоническое оружие. Рукопашная атака оружием: +16 к атаке, дистанция 15 фт., одна цель. *Попадание*: 20 (2к10 + 9) рубящего урона. Если у цели атаки как минимум одна голова, и Молидей выбрасывает 20 при броске атаки, то цель обезглавлена и умирает, если не может жить без головы. Цель невосприимчива к этому эффекту, если она не получила урона от атаки, обладает легендарными действиями, или имеет размер Огромный или больше. Кроме того, цель получает дополнительно 6к8 рубящего урона.

Волчий укус. Рукопашная атака оружием: +16 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. *Попадание*: 16 (2к6 + 9) колющего урона.

Змеиный укус. Рукопашная атака оружием: +16 к атаке, дистанция 15 фт., одно существо. *Попадание*: 12 (1к6 + 9) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения 22 или её максимальное значение хитов уменьшится на значение полученного урона от этой атаки. Уменьшение хитов сохраняется до того, как цель совершил продолжительный отдох. Цель превращается в мэйна [manes], если её максимальное значение хитов становится равно 0. Превращение может быть отменено только заклинанием *исполнение желаний* [wish].

Легендарные действия

Молидей может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Молидей восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Молидей совершает одну атаку своим демоническим оружием или змеиным укусом

Передвижение. Молидей передвигается, не провоцируя атаки.

Наложение заклинания. Молидей применяет одно из заклинаний с особенностями «Врождённое колдовство».

НАБАССУ [NABASSU]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 190 (20k8 + 100)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Спасброски Сил +11, Лов +7

Навыки Восприятие +7

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество, некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Бездны, Телепатия 120 фт

Опасность 15 (13000 опыта)

Демонические тени. Набассу затеняет вокруг себя пространство радиусом 10 футов. Немагический свет не может осветить эту область с тусклым светом.

Пожиратель души. Набассу может поглощать душу существа, убитого им в течение последнего часа, исключая такую возможность относительно нежити и конструктов. Поглощение требует нахождения набассу в пределах 5 фт. от трупа на протяжение 10 минут. После каждого такого поглощения, набассу получает количество Костей Хитов (к8), равное половине имеющихся Костей Хитов у существа. Совершите броски этих Костей, увеличивая значение количества хитов на выпавший результат. За каждые 4 Кости Хитов, использованных таким образом, набассу будет причинять дополнительно 3 (1к6) урона при попадании. Набассу сохраняет это преимущество на протяжении 6 дней. Существо, чья душа была поглощена набассу, может быть возвращено к жизни только заклинанием исполнение желаний [wish].

Сопротивление магии. Набассу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием набассу являются магическими.

Действия

Мультиатака. Набассу использует Крадущий Душу Взгляд и совершает две атаки: одну когтями и одну укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (2k10 + 6) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 32 (4k12 + 6) колющего урона.

Крадущий душу взгляд. Набассу выбирает целью одно существо в пределах 30 фт. от себя, которое он может видеть. Если цель может видеть набассу и не является конструктом или нежитью, то она должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 16, иначе её максимальное значение хитов будет понижено на 3 (2k12), после чего набассу получит временные хиты в количестве, равном выпавшему значению. Понижение хитов длится до совершения целью короткого или продолжительного отдыха. Цель умирает, если её максимальное значение хитов опустится до 0, и, если цель является гуманоидом, она немедленно восстаёт в виде упыря под контролем набассу.



Демонические нарушиители. Всякий раз, как магия вытягивает демонов из Бездны в Материальный план, набассу стараются быть призванными, чтобы оттуда они смогли насладиться пиршеством душ. Если набассу призовётся, то он попытается высвободиться и поглотить душу призывающего, а затем приступает к поиску и пожиранию душ других существ, встретившихся у него на пути. Единственным способом избежать такой участи, призывающий должен регулярно обеспечивать поставки душ набассу, что позволит прожорливому демону быть более сговорчивым до тех пор, пока не закончатся запасы душ.

РУТТЕРКИН

Руттеркины, вид искажённых демонов, бродят по Бездне толпами, которые постоянно ищут злоумышленников, чтобы окружить их и поглотить.

Зашитники из Бездны. Руттеркины защищают Бездну от не демонических существ. Заметив нарушиителя, они собираются толпой и движутся вперёд к цели, образуя устрашающую волну, которая вселяет своим жертвам страх, отчего те застывают на месте.

Деформирующее заражение. Существа, укушенные руттеркинами, подвергаются ужасной болезни, что заражает их разворачивающим воздействием Бездны. Существа, которые поддались такой болезни, испытывают невероятную боль в своих телах и становятся обезображенными ходячими трупами, чья плоть свисает с костей, в скором времени, они становятся тварями Бездны [Abyssal wretch], чудовищами, что следуют по пятам руттеркинов.

Сибриекс

Считающиеся древними, как сама Бездна, сибриексы обитают на отдалённых частях плана, где они применяют свои мерзкие способности для порождения новых ужасов и постижения запретных знаний. Из тела сибриекса текут реки крови и желчи. Куда бы не направились эти токсичные жидкобобразные твари, они постоянно оставляют за собой загрязнённую поверхность.

Хранители запретных знаний. Сибриексы потрастили целую вечность, собирая информацию по всему плану, накапливая свои знания, которые, возможно, пригодятся им в будущем. Из-за таких невероятных умственных способностей, многие из разыскивают их, включая тех же лордов демонов. Некоторые сибриексы служат в качестве советников и провидцев, манипулируя демонами до истечения срока их службы, в то время, как другие сибриексы хранят свои секреты и делятся ими только в том случае, если это поможет дальнейшей реализации их планов.

РУТТЕРКИН [RUTTERKIN]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 12

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки понимает Бездны, но не говорит на нём

Опасность 2 (450 опыта)

Искажённый ужас. Если существо, отличное от демона, начинает ход в пределах 30 фт. от трёх или более руттеркинов, оно должно пройти спасбросок Мудрости Сл 11. Если существо находится в пределах 30 фт. от шести и более руттеркинов, то этот спасбросок совершается с помехой. В случае успеха существо становится невосприимчивым к этому навыку руттеркинов на следующие 24 часа. В случае провала существо становится Испуганным руттеркином на 1 минуту. Испуганное таким образом существо становится Опутанным. В конце каждого хода Испуганное существо может повторять спасбросок, завершая эффект в случае успеха.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 12 (3к6 + 2) колющего урона. Если цель – существо, то оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 от болезни, или стать отравленной. В конце каждого продолжительного отдыха оно может повторять спасбросок, заканчивая эффект Отравления в случае успеха. Если хиты цели опускаются до 0, пока она находится под действием болезни, она умирает и немедленно превращается в живую Тварь Бездны. Такое изменение тела может быть отменено лишь заклинанием исполнение желаний [wish].



ТВАРЬ БЕЗДНЫ [ABYSSAL WRETCH]

Среднее исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 11

Хиты 18 (4к8)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 9

Языки понимает Бездны, но не говорит на нём

Опасность 1/4 (50 опыта)

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 5 (1к8 + 1) рубящего урона.

Создатели демонов. Сибриексы могут направить силу Бездны для порождения новых демонов из других существ. В течение нескольких дней, они могут породить огромное количество рутгеркинов для защиты своих земель и обеспечения изобилия разрушительных монстров по всему планету. Некоторые демоны молят сибриексов о физическом даре, и, если сибриексы того захотят, они могут пересадить новые части тела, чтобы придать демонам больше силы, зрения, или даже выносливости. Сибриексы никогда не помогают за просто так; взамен на преобразование своего тела, они требуют оказания услуги, либо сокровищ.

Сибриекс [SIBRIEX]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 150 (12k12 + 72)

Скорость 0 фут., полёт 20 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Спасброски Инт +13, Хар +13

Навыки Магия +13, История +13, Восприятие +13

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющиий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к яду

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивная Восприятие 23

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 18 (20000 опыта)

Загрязнение. Сибриекс источает ауру разложения в 30 фут. от себя по всем направлениям. Растения, не являющиеся существами, в этой ауре немедленно чахнут, а земля становится труднопроходимой местностью для прочих существ. Каждое существо, начинаяющее ход в этой области, должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20, иначе получит 14 (4к6) урона ядом. Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчивым к действию этой особенности на следующие 24 часа.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой сибриекса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 21). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности [charm person], приказ [command], рассеивание магии [dispel magic], удержание чудовища [hold monster]

3/день: слабоумие (feeblemind)

Легендарное сопротивление (3/день). Если сибриекс проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Сибриекс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Сибриекс использует Струю желчи один раз и совершает три атаки, используя Цепь, Укус, или оба из них.

Цепь. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 20 (2k12 + 7) колющеого урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 9 (2k8) колющеого урона плюс 9 (2k8) урона кислотой.



Струя желчи. Сибриекс выбирает целью одно существо, которое он может видеть, в пределах 120 фут от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, или получит 35 (10к6) урона кислотой.

Искривление существа. Сибриекс выбирает целями трёх существ, которых он может видеть, в пределах 120 фут. от себя. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 20. В случае успеха: цель становится невосприимчивой к Искажению существа этого сибриекса. В случае провала цель становится Отравленной и получает 1 уровень Истощения. Отравленная таким образом цель может повторять спасбросок в начале каждого своего хода, завершая эффект в случае трёх успехов, переставая быть Отравленной, а также теряя все уровни Истощения. В то же время каждый проваленный спасбросок будет увеличивать уровень Истощения цели на 1. Если цель получит 6 уровней Истощения, она погибнет и немедленно превратится в Тварь Бездны под контролем сибриекса. Трансформация в тварь бездны может быть обращена вспять только применением заклинания исполнение желаний [wish].

Легендарные действия

Сибриекс может совершать три легендарных действия, выбирай из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Сибриекс восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Наложение заклинания. Сибриекс применяет одно из заклинаний с особенности «Врождённое колдовство».

Брызги желчи. Сибриекс использует Струю желчи.

Искажение (стоит 2 действия). Сибриекс использует действие Искривление существа.

Вариант: Искривление плоти

Существа, столкнувшиеся с сибриексом, могут быть скрючены до неузнаваемости. Всякий раз, когда существо проваливает спасбросок от эффекта способности искривить существо [Warp Creature], вы можете бросить процентную кость [percentile dice] и ознакомиться с выпавшим результатом в таблице «искривление плоти» и определить дополнительный эффект, который исчезает, при прекращении у существа эффекта способности искривить существо. Если существо преобразуется в тварь Бездны, то эффект становится постоянной особенностью этого тела.

Существо может осознанно подвергнуться способности искривление плоти. Этот мучительный процесс занимает, по крайней мере, 1 час, пока существо находится на расстоянии 30 футов от сибриекса. В конце процесса, совершив бросок и посмотрите выпавший результат по таблице (либо сами выберите один из эффектов), чтобы определить постоянную особенность существа.

ИСКРИВЛЕНИЕ ПЛОТИ

к100 Эффект

- 01-05 Цвет волос, глаз и кожи цели становится синим, красным, жёлтым или узорчатым.
- 06-10 Глаза цели вываливаются из её головы и повисают на зрительных нервах.
- 11-15 На руках цели вырастают когти, которыми можно пользоваться как кинжалами.
- 16-20 Одна из ног цели становится длиннее другой, уменьшая скорость ходьбы цели на 10 фт.
- 21-25 Глаза цели превращаются в маяки, распространяя конус тусклого света диапазоном в 15 фт., когда они открыты.
- 26-30 Пара крыльев, перьевых или кожаных, вырастают из спины цели, даря ей скорость полёта 30 фт.
- 31-35 Уши цели отрываются от головы и стремительно убегают от неё; цель становится Оглохшей.
- 36-40 Два зуба цели превращаются в клыки.
- 41-45 Кожа цели покрывается струпьями, наделяя её бонусом +1 КД, но понижая её же Харизму на 2 (минимум до 1).
- 46-50 Руки и ноги цели меняются местами, не давая передвигаться иначе как ползком.
- 51-55 Руки цели превращаются в щупальца с пальцами на концах, увеличивая её досягаемость на 5 фт.
- 55-60 Ноги цели вырастают до невероятной длины и упругости, увеличивая её скорость ходьбы на 10 фт.
- 61-65 У цели отрастает плетеподобный хвост, которым она может пользоваться как плетью.
- 66-70 Глаза цели становятся чёрными, и она получает Тёмное зрение в 120 фт.
- 71-75 Цель толстеет, утраивая свой вес.
- 76-80 Цель становится худой, кожа да кости, теряя половину своего веса.
- 81-85 Голова цели удваивается в размере.
- 86-90 Уши цели превращаются в крылья, давая ей скорость полёта 5 футов.
- 91-95 Тело цели становится необычно хрупким, заставляя её получить Уязвимость к дробящим, колющим и рубящим повреждениям.
- 96-00 Цель отращивает другую голову, получая Преимущество на спасброски против Очарования, Испуга и Ошеломления.

Ни одно существо не олицетворяет хаотичную природу Бездны настолько хорошо, как сибриэксы. Хотя это царство демонов и является местом бесконечных ужасов, сибриэксы, по какой-то причине, делают этот мир ещё более чудовищным местом.



Лорды демонов часто предают друг друга.
К примеру, Джублекс вот-вот предаст Загтмой.



ДЕМОНЫ: ЛОРДЫ ДЕМОНОВ

В этом разделе представлена игровая статистика для лордов демонов, которые подробно описаны в 1 главе. Они невероятно грозные противники.

БАФОМЕТ

Цивилизация есть слабость, а дикость – сила. Таково кредо Бафомета, Рогатого Короля и Принца Зверей. Он правит минотаврами и прочими существами, в чьих сердцах живёт свирепость. Ему поклоняются те, кто желает вырваться из оков цивилизации и высвободить своего зверя изнутри, ибо Бафомет предрекает мир без ограничений, где существа воплощают в жизнь свои самые дикие желания.

Культы, поклоняющиеся Бафомету, используют лабиринты и сложные узлы в качестве своим эмблем, а также создают для себя секретные убежища наподобие лабиринтов, которые любят их владыка. Испачканные кровью короны и железное либо медное оружие украшают их нечестивые алтари.

Со временем, культисты Бафомета начинают ощущать его влияние. Их глаза наливаются кровью, волосы грубоют и становятся толще. Иногда из аба пробиваются маленькие рога. В определённый момент, преданный культист может полностью превратиться в минотавра, что считается величайшим даром Принца Зверей.

Бафомет выглядит как огромный минотавр с чёрной шерстью. Он обладает ростом в 20 футов (чуть больше 6 метров) и шестью железными рогами. Его красные глаза пылают инфернальным светом. Несмотря на животную жажду крови, которой наполнен Бафомет, он обладает безжалостным и хитрым умом, устремлённым к разрушению цивилизации.

Бафомет вооружён гигантской глефой, что зовётся Сердцеруб. Иногда он отбрасывает это смертоносное оружие в сторону, чтобы насадить врагов на свои рога, втоптать их в землю и разорвать их плоть своими зубами, словно животное.

ЛОГОВО БАФОМЕТА

Логово Бафомета – это его дворец, Ликтион [Lyktion], что расположен на слое Бездны, известным под названием Бесконечный лабиринт [Endless labyrinth]. Спрятанный посреди извивающихся путей лабиринта, занимающего целый план, Ликтион поддерживается в безукоризненном порядке и окружён рвом, созданным на манер трёхмерного лабиринта. Сам дворец – громадное строение, внутреннее устройство которого так же запутанно, как план, на котором он расположен. Дворец населён минотаврами, гористро и квазитами.

Действия логова

При значении инициативы «20» (проигрыш при ничье), Бафомет может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Бафомет запечатывает один дверной проем или любой другой проход в логове. Проход должен быть незанятым. Он заполняется цельным камнем на одну минуту, либо до тех пор, пока Бафомет не создаст этот эффект снова.

- Бафомет выбирает помещение на территории логова, не превышающее ни в одном из габаритов 100 футов. В следующий счёт инициативы 20, гравитация в этой комнате меняется на противоположную. Когда это случается, любые существа и предметы в помещении падают в направлении новой гравитации, если только у них нет способов остаться в воздухе. Бафомет может игнорировать изменение гравитации, если он в помещении, но он любит использовать это действие для того, чтобы, прыгая на потолок, атаковать цели, которые находились высоко под потолком.
- Бафомет сотворяет заклинание таинственный мираж [mirage arcane], которое воздействует на помещение, не превышающее ни в одном из габаритов 100 футов. Действие эффекта заканчивается в следующую очередь инициативы 20.



МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Местность вокруг логова Бафомета окутана его магией, что создаёт один или больше следующих эффектов:

- Растильность в пределах мили от логова начинает расти густо и создаёт небольшие лабиринты со стенами из деревьев, кустов и прочей флоры.
- Звери в пределах мили от логова напуганы и растеряны, словно они постоянно под угрозой того, что за ними охотятся. Они могут атаковать или впасть в панику, даже если поблизости нет видимой угрозы.
- Если гуманоид проводит час в пределах одной мили от логова, он должен преуспеть в спасброске Мудрости Сл 18 или поддаться безумию, суть которого определяется по таблице Безумие Бафомета. Существо, преуспевшее в спасброске, не может попасть под действие этого регионального эффекта вновь в течение 24 часов.

Если Бафомет умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ БАФОМЕТА

Если существо сходит с ума в логове Бафомета или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Бафомета, чтобы определить природу безумия, которое становится слабостью персонажа и действует, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

БЕЗУМИЕ БАФОМЕТА

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

- | | |
|-------|---|
| 01-20 | «Моя злость поглощает меня. Со мной невозможно договориться, когда я в ярости» |
| 21-40 | «Я опускаюсь до звериного поведения, выглядя скорее диким животным, нежели разумным существом» |
| 41-60 | «Весь мир – это мои охотничьи угодья. Все остальные – моя добыча» |
| 61-80 | «Я легко поддаюсь ненависти, которая вскоре взрывается вспышкой ярости» |
| 81-00 | «Я не считаю тех, кто выступает против меня, равными себе. Для меня они просто звери, созданные быть жертвами.» |

БАФОМЕТ [ВАРНОМЕТ]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 275 (19к12 + 152)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	14(+2)	26(+8)	18(+4)	24(+7)	16(+3)

Спасброски Лов +9, Тел +15, Мдр +14

Навыки Запугивание +17, Восприятие +14

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яд, дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 24

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 23 (50 000 опыта)

Атака с разбега. Если Бафомет перемещается по крайней мере 10 футов по прямой линии к цели, а затем попадает по ней своей атакой рогами в этот же ход, цель получает дополнительно 22 (4к10) колющего урона. Если цель является существом, она должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 25 или будет отброшена на расстояние до 10 футов и упадет ничком.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Бафомета является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic]

3/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], подчинение зверя [dominate beast], метка охотника [hunter's mark], лабиринт [maze], каменная стена [wall of stone]

1/день каждое: телепортация [teleport]

Запоминание лабиринта. Бафомет способен в идеале запоминать любой путь, пройденный им, и обладает иммунитетом к заклинанию лабиринт [maze].

Легендарное сопротивление (3/день). Если Бафомет проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Бафомет совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Бафомета являются магическими.

Безрассудство. В начале своего хода Бафомет может совершить рукопашную атаку оружием с преимуществом, однако броски атаки против него, также будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Мультиатака. Бафомет совершает три атаки: одну Сердцерубом, одну укусом, и одну рогами.

Сердцеруб. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 24 (4к6 + 10) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 21 (2к10 + 10) колющего урона.

Рога. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 21 (2к10 + 10) колющего урона.

Ужасающее присутствие. Каждое существо на выбор Бафомета, находящееся на расстоянии 120 футов от него, и знающее о его присутствии, должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 18 или станет испуганным на 1 минуту. Нагнганное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая действие эффекта в случае успеха. Такие повторные спасброски совершаются с помехой, если Бафомет находится в поле зрения существа.

Если существо совершает один из этих спасбросков успешно или если действие эффекта завершается на нем, существо приобретает иммунитет к способности Бафомета Ужасающее присутствие на следующие 24 часа.

Легендарные действия

Бафомет может совершать 3 легендарных действия, выбирая из указанных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Бафомет восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака Сердцерубом. Бафомет совершает рукопашную атаку Сердцерубом.

Атака с разбега (стоит 2 действий). Бафомет перемещается со своей скоростью, а затем совершает атаку рогами.

ГРАЗ'ЗТ

Внешность Тёмного Принца говорит о том, что не все красивое можно назвать хорошим. Граз'зт, чей рост чуть ли не 9 футов (2,74 м) – это идеальное воплощение необузданного вожделения, и каждый сантиметр его тела, каждый взгляд его горящих глаз обещают наслаждение и боль. В его красоте наблюдаются лёгкие черты «неправильности», от жестоких черт до шестипалых рук и ног. Граз'зт способен по желанию принимать облик любого гуманоида, если она нравится ему или тем, кто на него смотрит, каждая из этих форм по-своему соблазнительна.

Граз'зт предпочитает быть окружённым лучшими благами и привлекательнейшими слугами, и украшает себя одеяниями из шёлка и кожи поразительного и пугающего качества. Его логово и логова его прислужников – это дворцы удовольствий, в которых нет запретов, кроме доброты и умеренности.

Для Тёмного Принца Удовольствий, единственный грех – это ограничения, и он всегда забирает то, что хочет. Культы, посвящённые ему, являются тайными сообществами, члены которых потакают любым своим желаниям, и часто разворачивают других через шантаж, манипуляцию и играя на зависимостях. Они часто носят алебастровые маски с выражениями экстаза на них, и надевают вызывающие наряды и украшения на свои сходки.

Несмотря на то, что Граз'зт предпочитает очарование и манипуляцию, он способен на ужасающую жестокость, если его спровоцировать. Он сражается двуручным мечом Ангдрельвом, Волной Скорби – волнистым и очень острым клинком, извергающим кислоту по его приказу.

ЛОГОВО ГРАЗ'ЗТА

Главное логово Граз'зта – его Серебряный Дворец – грандиозное строение в городе Зелатаре, расположенном в домене Бездны Аззатаре. Безумное влияние Граз'зта волнами выплёскивается из него, искажая реальность в его окрестностях. Граз'зт способен исказить своим безумием конкретную область, затратив на это некоторое количество времени. Логово Граз'зта представляет собой притон роскоши и гедонизма. Оно наполнено нарядами и украшениями столь декадентскими, что даже богатейшие смертные покраснели бы от вида этого изобилия. В логово Граз'зта его последователи, рабы и подданные вынуждены утолять жажду зрелиц и удовольствий Граз'зта.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

При значении инициативы «20» (проигрыш при ничье), Граз'зт может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Граз'зт накладывает заклинание *приказ* (*command*) на каждое существо в логове по его выбору. Ему не обязательно видеть каждого, но ему необходимо знать о том, что конкретное существо находится в его логове, чтобы сделать его целью заклинания. Он даёт один и тот же приказ всем целям.
- Гладкие поверхности в логове становятся зеркальными. До тех пор, пока не будет использовано другое действие в логове, существа, находящиеся в логове, будут испытывать помеху на проверки Ловкости (Скрытность) при попытках спрятаться.



МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Граз'зта, искается его магией, и на этой территории появляется один или более из следующих эффектов:

- Каменные или металлические плоские поверхности, расположенные на расстоянии до 1 мили от логова, становятся крайне отражающими, как если бы были отполированы до блеска. Эти поверхности становятся неестественно зеркальными.
- Дикие звери в пределах 6 миль от логова часто конфликтуют и сцепляются друг с другом, их поведение соответствует брачному сезону.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Граз'зта. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Граз'зт умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ ГРАЗ'ЗТА

Если существо становится безумным в логове Граз'зта или в поле зрения лорда демонов, совершил бросок по таблице Безумие Граз'зта, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в Руководстве Мастера.

БЕЗУМИЕ ГРАЗ'ЗТА

k100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

- 01-20 «В мире нет ничего важнее меня и моих желаний»
21-40 «Те, кто не исполняют моих приказаний в точности так, как я сказал, не заслуживают жить.»
41-60 «Я – твой путь к спасению. Каждый, кто утверждает иначе, пытается тебя обмануть.»
61-80 «Я не успокоюсь, пока не завладею кем-нибудь другим, и эта цель для меня гораздо важнее, чем моя собственная жизнь или чужие жизни.»
81-90 «Мое удовольствие – это дело первостепенной важности. Все остальное, включая общественное приличие, не имеет никакого значения.»
91-00 «Все, что доставляет мне радость, должно быть совершено незамедлительно. Нет смысла откладывать все приятное.»

ГРАЗ'ЗТ [GRAZ'ZT]

Большое исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 346 (33к10 + 165)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22(+6)	15(+2)	21(+5)	23(+6)	21(+5)	26(+8)

Спасброски Лов +9, Тел +12, Мдр +12

Навыки Обман +15, Проницательность +12, Восприятие +12, Убеждение +15

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 22

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 24 (62 000 опыта)

Меняющий форму. Граз'зт может потратить действие для того, чтобы принять форму существа, похожего на гуманоида Среднего размера, или же для того, чтобы вернуться обратно в свою истинную форму. За исключением размера, он сохраняет все свои характеристики в любой форме. Любое снаряжение, которое он носит на себе или с собой, не трансформируется.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Граз'зта является Харизма (Сл спасброска от заклинания 23). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности [charm person], корона безумия [crown of madness], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], диссонирующий шепот [dissonant whispers]

3/день каждое: контрзаклинание [counterspell], тьма [darkness], подчинение личности [dominate person], убежище [sanctuary], телекинез [telekinesis], телепортация [teleport]

1/день каждое: подчинение монстра [dominate monster], высшая невидимость [greater invisibility]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Граз'зт проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Граз'зт совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Граз'зта являются магическими.

Действия

Мультиатака. Граз'зт дважды атакует Волной скорби.

Волна скорби (Двуручный меч). Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 20 (4к6 + 6) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона кислотой.

Телепортация. Граз'зт магически телепортируется со всем снаряжением, которое он носит на себе или с собой, на расстояние до 120 футов в незанятое место, которое он может видеть.

Легендарные действия

Граз'зт может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Граз'зт восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака. Граз'зт один раз атакует Волной Скорби.

Танцуй, моя куколка! Одно существо, очарованное

Граз'зтом, которое он может видеть, должно использовать свою реакцию на то, чтобы переместиться на свою скорость туда, куда укажет Граз'зт.

Посеять раздор. Граз'зт читает заклинание корона безумия [crown of madness] или диссонирующий шепот [dissonant whispers]

Телепортация. Граз'зт использует свое действие Телепортация.

ДЕМОГОРГОН

Принц Демонов, Шипящая Тварь и Владыка Спиральных Глубин [Demogorgon, the Sibilant Beast, and Master of the Spiraling Depths]. Демогоргон – это воплощение хаоса, безумия и разрушения, жаждущее извратить всё хорошее и подорвать порядок мультивселенной и увидеть, как все сущее в агонии скатится в бесконечные глубины Бездны.

Лорд демонов представляет собой совокупность различных форм: нижняя часть тела напоминает когтистые ноги рептилии, лапы перепончатые, из плеч обезьяньего туловища растут щупальца с присосками, а две отвратительные обезьяны головы, которых зовут Аамеул и Хетрадия [Aameul and Hathradian], одинаково безумны. Их взгляд приносит безумие и смятение всем, кто с ним встретится.

ДЕМОГОРГОН [DEMOGORGON]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 406 (28к12 + 224)

Скорость 50 фут., плавая 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Спасброски Лов +10, Тел +16, Мдр +11, Хар +15

Навыки Проницательность +11, Восприятие +19

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 29

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 26 (90 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Демогоргона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 23). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *обнаружение магии* [detect magic], *образ* [major image]

3/день каждое: *рассеивание магии* [dispel magic], *ужас* [fear], *телекинез* [telekinesis]

1/день каждое: *слабоумие* [feeblemind], *проекция* [project image]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Демогоргон проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Демогоргон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Демогоргона являются магическими.

Две головы. Демогоргон обладает преимуществом к спасброскам против слепоты, глухоты, оглушения и потери сознания.

Действия

Мультиатака. Демогоргон совершает две атаки щупальцами.

Таким же образом, спиральная Y – символ культа Демогоргона – может довести до безумия тех, кто будет разглядывать ее слишком долго. Все последователи Принца Демонов рано или поздно сходят с ума.

ЛОГОВО ДЕМОГОРГОНА

Демогоргон устроил себе логово в дворце под названием Пучина [Abysm], расположенным на слое Бездны, известном как Зияющая Пасть [Gaping Maw]. Логово Демогоргона – это обитель безумия и двойственности; та часть дворца, что находится над водой, представляет собой две похожие на змей башни, каждую из которыхвенчает по минарету в виде черепа. В нем головы Демогоргона изучают тайны магии, размыщая о том, как быстрее уничтожить своих врагов. Большая часть дворца находится глубоко под водой, в холодных и темных пещерах.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 35 (4к12 + 9) дробящего урона. Если цель является существом, оно должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 23 или его максимум хитов будет уменьшен на значение, равное полученному урону. Это уменьшение заканчивается после совершения целью продолжительного отдыха. Цель умирает если ее максимум хитпоинтов сокращается до 0.

Взор. Демогоргон обращает магический взор на одно существо, которое он может видеть, и находящееся в пределах 120 футов от него. Это существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 23. Кроме тех случаев, в которых цель является недееспособной, она может избежать взгляда и автоматически преуспеть в спасброске. Если цель делает так, то она не сможет видеть Демогоргона до начала своего следующего хода. Если цель решит посмотреть на Демогоргона в момент совершения этого действия, она немедленно совершает спасбросок.

Если цель проваливает спасбросок, то на нее воздействует один из эффектов, выбранных Демогоргоном или случайно:

1. Зачаровывающий взор. Цель оглушена до начала следующего хода Демогоргона или до того момента, когда Демогоргон не пропадет из ее зоны видимости.

2. Гипнотический взор. Цель очарована Демогоргоном до начала следующего хода Демогоргона. Демогоргон решает, как цель будет использовать свои действия, реакции и передвижение. Демогоргон не сможет использовать легендарное действие Сводящий с ума взор до начала своего следующего хода по причине того, что Гипнотический взор требует фокусировки обоих голов на цели.

3. Взор безумия. На цель воздействует эффект заклинания смятение [confusion] без совершения спасброска. Действие эффекта прекращается в начале следующего хода Демогоргона. Демогоргону не требуется концентрироваться на этом заклинании.

Легендарные действия

Демогоргон может совершить 2 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за раз, и только в конце хода другого существа. Демогоргон восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 31 (4к10 + 9) дробящего урона плюс 22 (4к10) урона некротической энергией.

Сводящий с ума взор. Демогоргон использует свое действие Взор и должен выбрать из двух эффектов: Гипнотический взор или Взор безумия.



ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Демогоргон может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Демогоргон создает своего иллюзорного двойника, появляющегося в занимаемом им пространстве и исчезающего в момент следующей очереди инициативы 20. В свой ход Демогоргон может перемещать иллюзорного двойника на расстояние, равное его скорости ходьбы (действия не требуется). Когда существо или предмет впервые физически взаимодействует с Демогоргоном (к примеру, атакует его), с шансом 50% этим окажется иллюзорный двойник, а не сам Демогоргон, и в этом случае иллюзия исчезнет.
- Демогоргон читает заклинание *тьма* [darkness] самого низкого круга четыре раза, выбирая целью различные зоны. Демогоргону не нужно концентрироваться на заклинаниях, а их действие завершается на следующей очереди инициативы 20.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Демогоргона пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Зона в пределах 6 миль вокруг логова кишит ящерицами, ядовитыми змеями и другими ядовитыми зверями.
- Звери в пределах 1 мили от логова, даже самые мирные из видов, жестокие и обезумевшие.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Демогоргона. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Демогоргон умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ ДЕМОГОРГОНА

Если существо становится безумным в логове Демогоргона или в поле зрения лорда демонов, совершив бросок по таблице Безумие Демогоргона, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в Руководстве Мастера.

БЕЗУМИЕ ДЕМОГОРГОНА

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

- | | |
|-------|--|
| 01-20 | «Кто-то собирается убить меня. Я должен напасть первым, чтобы остановить их!» |
| 21-40 | «Есть лишь одно решение для моих проблем: убить их всех!» |
| 41-60 | «В моей голове более одного разума.» |
| 61-80 | «Если ты не согласен со мной, я заставлю тебя согласиться силой.» |
| 81-00 | «Я не могу позволить кому-либо касаться того, что принадлежит мне. Они могут попытаться украсть это у меня!» |

ДЖУИБЛЕКС

В древних гrimuарах его называют Безликим Лордом и Слизевым Голодом [Juiblex, the Faceless Lord and Oozing Hunger]. Джублекс – лорд демонов, властвующий над слизью, всепожирающее существо, которое не заботят цели и планы других демонов. Он существует лишь для того, чтобы поглощать, переваривая и обращая живую материю в себе подобных.

Истинный ужас, Джублекс – это пузыряющаяся слизевая масса, смесь черных и зеленых цветов, с красными глазами, плавающими по его телу. Он может достигать таких размеров, что становится похожим на двадцатифутовый холм, выбрасывающий из себя ложножки, которыми хватает своих жертв и погружает их в свое тело. Те, кто был поглощен Джублекском, полностью уничтожаются.

Лишь истинные безумцы служат Джублексу и тянутся к его слизевым существам. Те, кто жертвуют себя этому лорду демонов, поглощаются им, после чего превращаются в смутно напоминающую гуманоидов живую слизь. Тела этих существ, некогда состоявших из плоти и крови, становятся частью физического тела Джублекса, в то время как лорд демонов медленно переваривает и смакует их души.

ЛОГОВО ДЖУИБЛЕКСА

Главное логово Джублекса известно под названием Яма Слизи [Slime Pits] – земли, которые Джублекс делит с Заггтмой. Этот слой Безды, также известный как Шедакла [Shedaklah], представляет собой пузыряющееся мерзкое болото слизи и зловонных отходов. Его ландшафт покрывает едкая неразумная слизь, странные органические формы всплывают из океанов плесени и гнили по приказу Джублекса.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Джублекс может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Джублекс покрывает слизью квадратную область на полу, которую он может видеть, находясь на территории своего логова. Сторона квадрата может достигать величины до 10 футов. Слизь исчезает спустя 1 час или будучи сожженной огнем. Когда слизь появляется, каждое существо, находящееся в ее области, должно совершить успешный спасбросок Силы Сл 21 или станет удерживаемым. Когда существо входит в зону в первый раз за свой ход или заканчивает свой ход в ней, существу необходимо совершить этот же спасбросок.

Удерживаемое существо прилипает на все время существования зоны слизи или пока не вырвется. Удерживаемое существо или другое существо, способное до него дотянуться, может потратить действие для того, чтобы освободить себя или другое существо, совершив успешную проверку Силы Сл 21.

Если слизь охватывает огонь, она сгорает спустя 1 раунд. Любое существо, начинающее ход в горящей слизи, получает огненный урон 22 (4к10).



- Джублекс покрывает слизью квадратную область на полу, которую он может видеть, находясь на территории своего логова. Сторона квадрата может достигать величины до 10 футов. Слизь исчезает спустя 1 час или будучи сожженной огнем. Когда слизь появляется, каждое существо, находящееся в ее области, должно совершить успешный спасбросок Ловкости Сл 21 или упадет ничком и проскользит 10 футов в случайном направлении, определяемом броском к8. Когда существо входит в зону в первый раз за свой ход или заканчивает свой ход в ней, существу необходимо совершить этот же спасбросок.

Если слизь охватывает огонь, она сгорает спустя 1 раунд. Любое существо, начинающее ход в горящей слизи, получает огненный урон 22 (4к10).

- Зеленая слизь (см. Руководство Мастера) появляется в точке на потолке, выбранной Джубилексом в его логове. Слизь уничтожается спустя 1 час.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Джубилекса, пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Небольшие источники воды, такие как пруды и колодцы, находящиеся на расстоянии до 1 мили от логова чрезвычайно кислотные и разъедают любой объект, который к ним притрагивается.
- Поверхности, расположенные в пределах 6 иль от логова, часто бывают покрытыми тонкой и гладкой пленкой слизи, прилипающей ко всему, к чему притронется.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 18 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Джубилекса. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

ДЖУИБЛЕКС [JUIBLEX]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 350 (28к12 + 168)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Спасброски Лов +7, Тел +13, Мдр +12

Навыки Восприятие +12

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, истощение, испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность, ошеломление, безсознательность

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 22

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 23 (50 000 опыта)

Порча. Любое существо, не являющееся слизью, начинающее ход на расстоянии до 10 футов от Джубилекса, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 21 или будет отправлено до начала следующего хода существа.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Джубилекса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: **кислотные брызги** [acid splash] (17-й уровень), **обнаружение магии** [detect magic]

3/день каждое: **усыхание** [blight], **заражение** [contagion], **газообразная форма** [gaseous form]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Джубилекс проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Джубилекс совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Джубилекса являются магическими.

Если Джубилекс умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ ДЖУИБЛЕКСА

Если существо становится безумным в логове Джубилекса или в поле зрения лорда демонов, совершил бросок по таблице Безумие Джубилекса, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в Руководстве Мастера.

БЕЗУМИЕ ДЖУИБЛЕКСА

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

01-20	«Я должен поглотить все, что смогу!»
21-40	«Я отказываюсь расставаться с любой из своих вещей.»
41-60	«Я сделаю все, что смогу, чтобы заставить других есть и пить сверх их меры.»
61-80	«Я должен завладеть столькими материальными благами, сколькими смогу.»
81-00	«Моя личность не имеет значения. Я – это то, что я поглощаю.»

Регенерация. Джубилекс восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон от огня или излучения, эта черта не работает в начале его следующего хода. Джубилекс умирает только в том случае, если начинает свой ход с 0 хитами и не регенерирует.

Паучье лазание. Джубилекс способен карабкаться по труднопроходимым поверхностям, включая спуск с потолка, без нужды совершая проверку характеристики.

Действия

Мультиатака. Джубилекс совершает три атаки кислотной плетью.

Кислотная плеть. Рукопашная атака оружием: +14 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 21 (4к6 + 7) урона кислотой. Любое существо, убитое этой атакой, затягивается в тело Джубилекса, и его труп растворяется спустя 1 минуту.

Выброс слизи (перезарядка 5-6). Джубилекс выплевывает едкую слизь, выбирая целью одно существо, которое он способен видеть на расстоянии до 60 футов от него. Цель должна пройти спасбросок Ловкости Сл 21. В случае провала цель получает 55 (10к10) урона кислотой. За исключением тех случаев, когда цель избегает получения этого урона, любая металлическая броня, которую носила цель, навсегда получает штраф -1 к КД, а любое металлическое оружие, которое носила цель, навсегда получает штраф -1 к броскам урона. Штраф усиливается каждый раз, когда цель становится жертвой этого эффекта. Если штраф к объекту достиг значения -5, этот объект уничтожается.

Легендарные действия

Джубилекс может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Джубилекс восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Кислотные брызги. Джубилекс читает заклинание **кислотные брызги** [acid splash].

Атака. Джубилекс совершает одну атаку кислотной плетью.

Оскверняющее касание (стоит 2 действий). +14 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 21 (4к6 + 7) урона ядом, и цель покрыта слизью. До тех пор, пока слизь не будет счищена с помощью действия, цель будет отравленной, а также любые существа, не являющиеся слизью, будут отравлены, если будут находиться на расстоянии до 10 футов от цели.

ЗАГГТМОЙ

Демоническая Королева Грибов. Леди Гниения и Развложения [Zuggtmoy, the Demon Queen of Fungi, Lady of Rot and Decay]. Заггтмой – чужеродное существо, желающее лишь заразить живых спорами, превратить их в бездумных слуг и, со временем, в разлагающихся носителей грибов, плесени и другой гнили, которую она рождает.

Совершенно далекая от человечности Заггтмой способна изменять свою грибовидную форму в подобие гуманоида, в том числе похожую на скелет фигуру, одетую в наряды из мицелия и лишайников, изображаемую в гримуарах и на древних рисунках. Несомненно, сам внешний вид Заггтмой и ее слуг является бездушной насмешкой над жизнью смертных и ее многочисленных аспектов.

Культисты Заггтмой часто служат ей, сами того не осознавая. Большинство из них были заражены грибковыми инфекциями до какой-то степени, либо вдохнув ее споры власти над разумом, либо преобразившись до той степени, когда плоть и грибы становятся одним целым. Такие культисты являются грибовидным продолжением воли Демонической Королевы. Их поклонение может начаться с безобидных, на первый взгляд, возможностей, даваемых различным спорам и грибам, но оно быстро поглощает их тела и души.

ЛОГОВО ЗАГГТМОЙ

Главное логово Заггтмой расположено в ее дворце на слое Шедакла [Shedaklah]. Оно состоит из двух дюжин грибов бледно-желтого и тускло-коричневого цветов. Эти огромные грибы являются одними из самых больших из всех существующих. Они окружены полем кислотных дождевиков и ядовитыми испарениями. Эти грибы соединены между собой трутовиковыми мостами и содержат в своих эластичных и волокнистых ножках неисчислимые помещения.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Заггтмой может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Заггтмой заставляет четырех газовых спор [gas spore] или фиолетовых грибов [violet fungi] (см. *Бестиарий*) появиться в незанятом пространстве на территории логова, выбранном ей. Они исчезают спустя 1 час.
- До четырех существ-растений, дружественных Заггтмой и которых она может видеть, могут потратить свои реакции для того, чтобы переместиться на свою скорость и совершив одну атаку оружием.
- Заггтмой использует либо Заразные споры, либо Споры власти над разумом, с центром на каком-либо из грибов, находящихся в ее логове, а не на себе.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Заггтмой, пронизана магией Демонической Королевы, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Плесень и грибы растут на поверхностях в пределах 6 миль от логова, даже если в этом месте нет пригодной почвы.
- Растительность в пределах 1 мили от логова заражена паразитическими грибами и медленно мутирует, поскольку покрыта заразой полностью.



- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Заггтмой. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Заггтмой умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

Безумие Заггтмой

Если существо становится безумным в логове Заггтмой или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Заггтмой, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в Руководстве Мастера.

Заггтмой [ZUGGTMOUY]

Большое исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 304 (32к10 +128)

Скорость 30 фt.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Спасброски Лов +9, Тел +11, Мдр +11

Навыки Восприятие +11

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фt., пассивное Восприятие 21

Языки все, телепатия 120 фt

Опасность 23 (50 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Заггтмой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 22). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], поиск животных или растений [locate animals or plants], луч болезни [ray of sickness]

3/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], опутывающий удар [ensnaring strike], опутывание [entangle], рост растений [plant growth]

1/день каждое: эфирность [ethereallness], телепортация [teleport]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Заггтмой проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Заггтмой совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Заггтмой являются магическими.

Действия

Мультиатака. Заггтмой совершает четыре атаки ложножжкой.

Ложножжка. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 10 фt., одна цель. Попадание: 15 (2к8 + 6) дробящего урона плюс 9 (2к8) урона кислотой.

Безумие Заггтмой

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

1-20 «Вокруг себя я вижу образы, невидимые для остальных.»

21-40 «Я периодически впадаю в кататоническое состояние, подолгу смотря вдаль невидящим взглядом.»

41-60 «Я вижу измененную версию реальности, и мое сознание убеждает себя в том, что она истинна, даже несмотря на то, что многочисленные доказательства утверждают обратное.»

61-80 «Мое сознание постепенно ускользает от меня, а интеллект притупляется.»

81-00 «Я постоянно чешусь от невидимых грибковых инфекций.»

Заразные споры (1 раз в день). Заггтмой распространяет споры, образующие облако в форме сферы радиусом 20 футов, с центром на ней, и оно существует в течение 1 минуты. Любое существо из плоти и крови, находящиеся в облаке при его появлении, или входящие в него позднее, должны пройти спасбросок Телосложения Сл 19. При успешном спасброске существо не может быть заражено этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале существо заражено болезнью, называемой «спорами Заггтмой» и, кроме всего прочего, получает случайную форму постоянного безумия (определяется броском по таблице Безумие Заггтмой), оканчивающуюся только в том случае, если существо излечивается от болезни или умирает. Будучи зараженным таким образом, существо не может быть заражено повторно и должно повторять спасбросок в конце каждого суток, оканчивая действие инфекции при успехе. При провале, над телом существа постепенно обретают контроль растущие в нем грибы, и после трех провалов спасброска существо умирает, а затем оживает споровым слугой, если оно относится к тому типу существ, которые могут быть споровыми служами (см. раздел «Микониды» в книге Бестиарий).

Споры власти над разумом (перезарядка 5-6). Заггтмой распространяет облако спор, заполняющее область в форме сферы с радиусом 20 футов и центром на ней, которое будет существовать в течение 1 минуты. Гуманоиды и звери, оказавшиеся в облаке в момент его появления, или входящие в него позднее, должны пройти спасбросок Мудрости Сл 19. При успешном спасброске существо не сможет стать инфицированным этими спорами в течение следующих 24 часов. При провале существо будет заражено болезнью под названием «влияние Заггтмой» на 24 часа. Будучи зараженным существо очаровано ей и не может быть заражено этими спорами повторно.

Реакции

Раб защитник. Когда по Заггтмой было совершено попадание атакой, одно существо, находящееся на расстоянии 5 футов от Заггтмой, очарованное ей, должно использовать свою реакцию, чтобы принять эту атаку на себя вместо нее.

Легендарные действия

Заггтмой может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Заггтмой восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Атака. Заггтмой совершает одну атаку ложножжкой.

Контроль воли. Одно существо, очарованное Заггтмой, которое она может видеть, должно потратить реакцию для того, чтобы совершить перемещение со своей скоростью туда, куда она укажет, или чтобы совершить атаку по тому, по кому она укажет.

Йеногу

Зверь Мясник [Yeenoghu, the Beast of Butchery and the Gnoll Lord] представляет собой огромного покрытого боевыми шрамами гнолла высотой в 14 футов. Йеногу – Лорд Гнолов, а его создания выглядят как его извращенные подобия. Когда лорд демонов охотится в Материальном Плане, стаи гиен следуют за ним по пятам. Те из них, что съедают жертв Йеногу, становятся гноллами, следующими принципам своего повелителя. Есть также те, кто поклоняется Зверю Мяснику, и они, как правило, заимствуют внешность и повадки гнолов – ходят, сгорбившись и стачивают свои зубы, чтобы сделать их заостренными.

Йеногу не интересует ничего кроме бойни и бессмысленного разрушения. Для него гноллы лишь пешки, которых он посыпает творить жесточайшие зверства в свою честь. Йеногу получает удовольствие, когда вызывает в жертвах страх перед тем, как их убить, и сеет скорбь и отчаяние, уничтожая то, что им дорого больше всего. Он не ведет переговоров. Встретившись с ним, можно лишь сразиться с ним, за исключением тех случаев, когда ему скучно. У Зверя Мясника давняя вражда с Бафометом, Рогатым Королем, и два этих лорда демонов, а также их последователи, нападают друг на друга лишь завидев.

Лорд Гнолов обложен в грязные меха и облезлые шкуры, а его лицо подобно черепу скалящегося хищника. Лоскутные доспехи изготовлены из старых щитов и нагрудников, закрепленных на его теле тяжелыми цепями, украшенными шкурами, содранными с его врагов. Он носит трехглавый цеп по имени Мясник, который он может вызывать в свои руки по своему желанию, хотя он, как правило, обычно терзает свою жертву голыми руками, а затем зубами разрывает горло.

Логово Йеногу

Логово Йеногу в Бездне известно под названием Долина Смерти [Death Dells], бесплодные холмы и лощины которой служат ему охотничими угодьями, в которых он преследует смертных жертв его жестокой игры. Логово Йеногу – это кровавая обитель смерти, кишащая гноллами, гиенами и упырями, и на этом слое Бездны почти нет строений или каких-либо признаков цивилизации.

Действия логова

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Йеногу может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Йеногу заставляет железный шип – 5 футов в длину и 1 дюйм в диаметре – вырваться из земли в точке, которую он может видеть, и которая находится не дальше 100 футов от него. Любое существо, находящееся в том пространстве, где появляется шип, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 24. При провале существо получит колющий урон 27 (6k8) и будет удерживаемым, будучи насаженным на шип. Существо может потратить действие на то, чтобы слезть (или снять кого-либо) с шипа, завершая тем самым состояние удерживаемости.
- Каждый гнолл или гиена, которых Йеногу может



Д

- видеть, могут потратить реакцию, чтобы совершить перемещение со своей скоростью.
- До следующего счета инициативы 20 все гноллы и гиены, находящиеся в логове, входят в состояние ярости, при котором получают преимущество на броски атаки рукопашным оружием, и броски атаки по ним также проходят с преимуществом.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Йеногу пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- В пределах 1 мили от логова из земли и камней торчат железные шипы. Йеногу насаживает своих убитых жертв на них.
- Хищные звери в пределах 6 миль от логова необычайно дикие, и убивают гораздо больше, чем им нужно для пропитания. Тела их жертв остаются гнить, образуя неестественный пейзаж бессмысленной бойни.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Йеногу. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Йеногу [YEE NOGHU]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 333 (23к12 + 184)

Скорость 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	16 (+3)	23 (+6)	15 (+2)	24 (+7)	15 (+2)

Спасброски Лов +10, Тел +15, Мдр +14

Навыки Запугивание +9, Восприятие +14

Сопротивление к урону холода, огня, электричества

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 24

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 24 (62 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Йеногу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17, +9 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], духовное оружие [spiritual weapon] (8 уровень заклинания, при попадании 4к8 + 2 урона силовым полем, имеет вид цепы)

3/день каждое: рассеивание магии [dispel magic], ужас [fear], невидимость [invisibility]

1/день каждое: телепортация [teleport]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Йеногу проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Йеногу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Йеногу являются магическими.

Если Йеногу умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ ЙЕНОГУ

Если существо становится безумным в логове Йеногу или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Йеногу, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

БЕЗУМИЕ ЙЕНОГУ

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

01-20	«Меня охватывает гнев, и я пытаюсь разжечь его в окружающих, чтобы собрать разъяренную толпу.»
21-40	«Плоть других разумных существ восхитительна на вкус.»
41-60	«Я осуждаю законы и обычаи цивилизации и стремлюсь вернуться в более примитивные времена.»
61-80	«Я жажду смертей, и я сразу начинаю сражение в надежде увидеть кровопролитие.»
81-00	«Я собираю трофеи с трупов тех, кого я убил, делая из них украшения.»

Неистовство. Когда Йеногу снижает хиты существа до 0 рукопашной атакой в своем ходу, Йеногу может потратить дополнительное действие для того, чтобы совершить перемещение на половину своей скорости и совершить атаку укусом.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Йеногу совершает три атаки цепом. Если атака поражает цель, он может создать дополнительный эффект по своему выбору или случайным образом (каждый эффект может быть использован только единожды за одну Мультиатаку):

1. Атака наносит дополнительный 13 (2к12) дробящего урона.
2. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17 или будет парализована до начала следующего хода Йеногу.
3. Цель должна совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 17 или станет жертвой эффекта заклинания смятение [confusion] до начала следующего хода Йеногу.

Цеп. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 22 (2к12+9) дробящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 31 (4к10+9) колющего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Йеногу может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Йеногу восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Наступление. Йеногу совершает перемещение со своей скоростью.

Удар наотмашь. Йеногу совершает атаку цепом. Если атака успешна, цель должна совершить успешный спасбросок Силы Сл 24 или будет отброшена на 15 футов по прямой линии от Йеногу. Если спасбросок провален на 5 или более, цель падает ничком.

Дикость (стоит 2-х действий). Йеногу совершает атаку укусом против каждого существа, находящегося на расстоянии 10 футов от него.



Оркус

Оркус – Демонический Принц Нежити [Orcus, the Demon Prince of Undeath and the Blood Lord], известный как Кровавый Лорд. Он получает некоторое удовольствие от страданий живых, но гораздо больше предпочитает компанию и услуги нежити. Он желает узреть, как вся жизнь угаснет, а мультивселенная обратится в необъятный некрополь, населенный нежитью, которой он будет править.

Оркус награждает тех, кто несет смерть во славу его, и дарит им крупицы своей мощи. Слабейшие из становятся упырями и зомби, служащими в его легионе, но излюбленными слугами являются культисты и некроманты, убивающие живых и властвующие над трупами, подражая своему грозному повелителю.

Оркус – это зверское существо, источающее скверну, с большой, разлагающейся внешностью. Нижняя часть его тела козлиная, а верхняя часть тела с животом, опухшим от гнили, напоминает человеческую. Из его плеч прорастают большие крылья летучей мыши, а на его голове, напоминающей череп козла, плоть настолько сгнила, что ее почти не осталось. В одной из рук он держит легендарный Жезл Оркуса [Wand of Orcus], более подробно описанный в главе 7, «Сокровища», книги *Руководство Мастера*.

Логово Оркуса

Логово Оркуса расположено в городе-крепости Наратире [Naratyr], что находится на Танатосе [Thanatos] – слое Бездны, которым он правит, в окружении рва, питаемого рекой Стикс [River Styx]. Наратир – устраивающее тихий и холодный город, его улицы часто пустуют по несколько часов к ряду. В центральном

костяном замке стены сделаны из плоти, а ковры сплетены из волос. В городе живет блуждающая нежить, и многие из ее представителей заняты постоянными битвами друг с другом.

Действия логова

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Оркус может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Голос Оркуса громом проносится по логову. Из-за произнесенных им слов одно из существ по его выбору становится целью заклинания слово силы: смерть [power word kill] (Сл спасброска 23). Оркусу нет нужды видеть существо, но он должен быть осведомлен о том, что оно находится в логове.
- Оркус заставляет шесть трупов, находящихся в логове, восстать в виде скелетов, зомби и гулей. Эта нежить подчиняется его телепатическим приказам, которые преодолевают любое расстояние на территории логова.
- Оркус заставляет костяные руки подняться из земли в квадратной области со стороной 20 футов в длину, которую он может видеть. Они пропадают в момент следующей очереди инициативы 20. Каждое существо, находящееся в этой области в тот момент, когда появляются руки, должно совершить успешный спасбросок Силы Сл 23 или будет удерживаемым до тех пор, пока руки не исчезнут, или пока Оркус не отпустит их жертву (действия не требуется).

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Область, в которой расположено логово Оркуса пронизана его магией, создающей в ней один или более из следующих эффектов:

- Мертвые звери периодически восстают в виде неожити, похожей на извращенные образы того, как они выглядели при жизни.
- Воздух наполняется вонью разлагающейся плоти, и в этой области нарастает жужжащий гул мух, даже если поблизости не видно ни одного насекомого.
- Если гуманоид проводит по крайней мере 1 час на расстоянии 1 мили от логова, то это существо должно совершить успешный спасбросок Мудрости Сл 23 или станет жертвой безумия, определяемого по таблице Безумие Оркуса. Существо, совершившее успешный спасбросок, не может стать жертвой этого регионального эффекта в течение следующих 24 часов.

Если Оркус умирает, эти эффекты прекращаются в течение 1к10 дней.

ОРКУС [Orcus]

Огромное исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех), 20 с Жезлом Оркуса

Хиты 405 (30к12 + 210)

Скорость 40 фут., полет 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Спасброски Лов +10, Тел +15, Мдр +13

Навыки Магия +12, Восприятие +12

Сопротивление к урону холода, огня, электричество

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 22

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 26 (90 000 опыта)

Жезл Оркуса. У жезла 7 зарядов, и любое из его свойств, требующее спасброска, имеет Сл 18. Держа его Оркус может потратить действие для того, чтобы прочитать заклинание восставший труп [animate dead], усыхание [blight] или разговор с мертвыми [speak with dead]. В качестве альтернативы этим заклинанием он может потратить 1 или более зарядов жезла, чтобы прочитать с его помощью одно из его заклинаний: круг смерти [circle of death] (1 заряд), перст смерти [finger of death] (1 заряд) или слово силы: смерть [power word kill] (2 заряда). Жезл восстанавливает 1к4 + 3 заряда ежедневно на рассвете.

Держа жезл Оркус может потратить действие для того, чтобы призвать неожити, чьи хиты в сумме не превышают 500. Эта неожити магически поднимается из земли или каким-либо другим образом возникает в незанятом месте в пределах 300 футов от Оркуса и подчиняется его приказам до тех пор, пока не будет уничтожена или до тех пор, пока он не отзовет ее потратив действие. Как только это свойство жезла будет использовано, его нельзя будет использовать снова до следующего рассвета.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Оркуса является Харизма (Сл спасброска от заклинания 23, +15 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: ледяное прикосновение [chill touch] (17-й уровень), обнаружение магии [detect magic].

БЕЗУМИЕ ОРКУСА

Если существо становится безумным в логове Оркуса или в поле зрения лорда демонов, совершите бросок по таблице Безумие Оркуса, чтобы определить природу безумия, которое будет слабостью персонажа и будет действовать до тех пор, пока не будет излечено. Больше информации о безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

БЕЗУМИЕ ОРКУСА

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

01-20	«Я часто бываю задумчивым и мрачным, размышая о невыносимости жизни.»
21-40	«Я вынужден заставлять слабых страдать.»
41-60	«Меня не терзают угрызения совести, когда я беспокою мертвых, пытаясь лучше понять смерть.»
61-80	«Я стремлюсь к тому, чтобы обрести вечное существование, став нежитью.»
81-00	«Я тону в осознании бессмысленности жизни.»

3/день каждое: сотворение неожити [create undead], рассеивание магии [dispel magic]

1/день: остановка времени [time stop]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Оркус проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Оркус совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Оркуса являются магическими.

Повелитель неожити. Когда Оркус читает заклинание восставший труп [animate dead] или сотворение неожити [create undead], он выбирает круг, из ячейки которого будет считаться склоненным заклинание, и созданные им существа будут оставаться под его контролем неограниченное время. В дополнение к этому он может читать заклинание сотворение неожити [create undead] даже не ночью.

Действия

Мультиатака. Оркус совершает две атаки Жезлом Оркуса.

Жезл Оркуса. Рукопашная атака оружием: +19 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 21 (3k8 + 8) дробящего урона плюс 13 (2k12) урона некротической энергией.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 21 (3k8 + 89) дробящего урона плюс 18 (4k8) урона ядом.

Легендарные действия

Оркус может совершить 3 легендарных действия на выбор из перечисленных ниже вариантов. Лишь одно легендарное действие может быть совершено за один раз, и только в конце хода другого существа. Оркус восстанавливает истраченные действия в начале своего хода.

Хвост. Оркус совершает одну атаку хвостом.

Вкус мертвоты жизни. Оркус сотворяет заклинание ледяное прикосновение (17-й уровень).

Крадущаяся смерть (стоит 2-х действий). Оркус выбирает точку на земле, которую может видеть на расстоянии до 100 футов от него. Цилиндрический вихрь некротической энергии высотой 60 футов и радиусом 10 футов поднимается из этой точки и остается до конца следующего хода Оркуса. Существа, находящиеся в этой зоне, уязвимы к некротическому урону.

ФРАЗ-УРБ'ЛУУ

Все демоны лжецы, но Фраз-Урб'луу – это Принц Обмана и Демон Лорд Иллюзий [Fraz-Urb'luu, the Prince of Deception and Demon Lord of Illusion]. Он использует каждую уловку, каждую крупинку демонической хитрости, чтобы заставить своих врагов – неважно извергов или смертных – делать то, что он хочет. Фраз-Урб'луу может создавать земли грёз и сводящие с ума фантазии, способные обмануть самых проницательных противников.

Когда-то заключенный на сотни лет под замком Грейхок в мире Оэрт, Фраз-Урб'луу постепенно восстановил былую силу в Бездне. Он ищет (и приказывает своим слугам делать то же самое) фрагменты легендарного посоха власти, отнятого у него теми, кто его пленил.

Истинная форма Принца обмана похожа на горгулью 12 футов (3,6 метра) высотой с удлинённой, мускулистой шеей и улыбающимся лицом, обрамлённым острыми ушами и редкими темными волосами. Крылья, подобные крыльям летучей мыши, сложены на его могучих плечах. Однако он может принимать другие формы, как ужасающие, так и прекрасные. Зачастую лорд демонов так сильно вживается в роль, которую играет, что теряет самого себя на какое-то время.

Многие культисты Фраз-Урб'луу даже не знают, что они служат Принцу Обмана, веря, что их хозяин является добродетельным существом, исполняющим желания, каким-нибудь забытым богом, небожителем или даже другим извергом. Это не все маски, которые носит Фраз Урб'луу. Он особенно обожает помочь охотникам на демонов, натравливая их на своих демонических соперников, заставляя их совершать всё большие и большие зверства во имя цели, кото-

рую они сами считают священной. В конце концов Фраз-Урб'луу открывает свою истинную природу и поглощает души жертв.

ЛОГОВО ФРАЗ-УРБ'ЛУУ

Логово Фраз-Урб'луу лежит в слое Бездны, известном как Сердце Пустоты [Hollow's Heart], – безликой равнине, покрытой белой пылью, с несколькими зданиями на ней. Его логово – это город Зораг-мелок [Zorag-Melok], представляющий собой круговую крепость, окруженную адамантиновыми стенами, испещренными лезвиями и крюками. Спиральные башни, вздымающиеся над закрученными куполами и внушительными амфитеатрами, – всего лишь пример невероятной архитектуры города.

Опасность Фраз-Урб'луу составляет 24 (62 000 опыта), когда он находится в своем логове.

ДЕЙСТВИЯ ЛОГОВА

По очереди инициативы 20 (при равной инициативе персонаж совершает действие прежде действия логова), Фраз-Урб'луу может совершить действие в логове, чтобы создать один из следующих магических эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Фраз-Урб'луу заставляет 5 дверей в логове стать стенами, и при этом равное количество дверей появляется в стенах, где раньше их не было.
- Фраз-Урб'луу выбирает одного гуманоида в логове и сразу же создает подобие этого существа (как если бы оно было создано заклинанием подобие [simulacrum]). Это подобие подчиняется командам Фраз-Урб'луу и уничтожается на следующей очереди инициативы 20.

ФРАЗ-УРБ'ЛУУ [FRAZ-URB'LUU]

Большое исчадие (демон), хаотично-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 337 (27к10 + 189)

Скорость 40 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	12(+1)	25(+7)	26(+8)	24(+7)	26(+8)

Спасброски Лов +8, Тел +15, Инт +15, Мдр +14

Навыки Обман +15, Восприятие +14, Скрытность +8

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 24

Языки все, телепатия 120 фут.

Опасность 23 (50 000 Опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Фраз-Урб'луу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 23). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [alter self] (может стать Среднего размера при смене обличья), обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], воображаемая сила [phantasmal force]

3/день каждое: смятение [confusion], вещий сон [dream], фальшивый дейтник [mislead], заданная иллюзия [programmed illusion], притворство [seeming]

1/день каждое: таинственный мираж [mirage arcane], изменение памяти [modify memory], проекция [project image]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Фраз-Урб'луу проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Фраз-Урб'луу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Фраз-Урб'луу являются магическими.

Необнаружимый. Фраз-Урб'луу не может стать целью магии прорицания, обнаружен посредством магических сенсоров или обнаружен способностями, которые определяют демонов или извергов.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Фраз-Урб'луу проводит три атаки: одну укусом и две кулаками.

Укус. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 23 (4к6+9) колющего урона.

Кулак. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 27 (4к8+9) дробящего урона.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Фраз-Урб'луу может предпринимать 3 легендарных действия, выбирая из вариантов ниже. Лишь одно легендарное действие может быть использовано одновременно и лишь в конце хода другого существа. Фраз-Урб'луу восполняет потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 31 (4к10+9) дробящего урона. Если целью было существо Большого или меньшего размера, оно также становится схваченным (Сл побега 24). Схваченное существо опутано. Фраз-Урб'луу может одновременно схватить только одно существо хвостом.

Воображаемый убийца (стоит 2 действия). Фраз-Урб'луу может сотворить заклинание воображаемый убийца [phantasmal killer], не требующее поддержания концентрации.

- Фраз-Урб'луу создаёт волны мучений. Каждое существо, которое он может видеть в его логове должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23 или получит психический урон 33 (бк10).

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Регион, в котором расположено логово Фраз-Урб'луу искажается его магией, создавая один или несколько следующих эффектов:

- Разумные существа в пределах 1 мили от логова часто испытывают галлюцинации, видя давно умерших друзей и товарищей, которые исчезают через мгновение после того, как их заметят.
- Дороги и пути в пределах 6 миль от логова искривляются и петляют, создавая дополнительные осложнения для ориентирования.
- Если гуманоид проводит хотя бы 1 час в 1 миля от логова, это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23 или повредиться умом. Форма сумасшествия определяется по таблице Безумие Фраз-Урб'луу. Существо, преуспевшее в этом спасброске, не подвержено этому региональному эффекту в течение ближайших 24 часов.

Если Фраз-Урб'луу погибает, эти эффекты рассеиваются за 1к10 дней.

БЕЗУМИЕ ФРАЗ-УРБ'ЛУУ

Если существо сходит с ума в логове Фраз-Урб'луу или в поле зрения владыки демонов, совершите бросок по таблице Безумие Фраз-Урб'луу, чтобы определить природу безумия, которое становится слабостью персонажа и действует, пока не будет излечено. Больше информации об безумии ищите в *Руководстве Мастера*.

БЕЗУМИЕ ФРАЗ-УРБ'ЛУУ

к100 Слабость (длится пока не будет вылечена)

- | | |
|-------|--|
| 1-20 | «Я никому не позволю узнать правду о моих действиях или намерениях, даже если это было бы выгодно мне.» |
| 21-40 | «Я страдаю от периодических галлюцинаций и приступов кататонии.» |
| 41-60 | «Мои мысли блуждают среди фантазий, не имеющих ничего общего с реальностью. Когда я спускаюсь с небес на землю, мне требуется много времени для того чтобы осознать, что я лишь грезил наяву.» |
| 61-80 | «Я продолжаю убеждать себя в истинности чего-либо, даже когда неопровергимые аргументы говорят об обратном.» |
| 81-00 | «Мое восприятие действительности не совпадает ни с чьим другим. Оно пробуждает во мне тягу к насилию, не имеющую смысла для кого-либо кроме меня.» |





ДЕРРО [DERRO]

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс доспеха 13 (Кожаная броня)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10(+0)	14(+2)	12(+1)	11(+0)	5(-3)	9(-1)

Навыки Скрытность +4

Чувства Тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 7

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 1/4 (50 опыта)

Сопротивление магии. Дерро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дерро совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Короткое копье с крюком. Рукопашная атака оружием: +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) колющего урона. Если цель является существом среднего размера или меньше, дерро может вместо нанесения урона опрокинуть её.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Каждый из них сошёл с ума, подобно шляпнику¹. Ещё ни один дерро никогда не был в своей уте, но, видимо для них это нормально.

ДЕРРО

Дерро крадутся по подземным царствам в поисках мест, которые обезопасили бы их от опасностей Подземья. Однаково страшные и порочные группы этих дварфоподобных существ нападают на тех, кто слабее их, выказывая сдержанное почтение тем, кого они считают более могущественными. Заросший, осунувшийся, дрожащий и бедно одетый одинокий дерро кажется жалким существом, но когда клекочущие, плюющиеся, рычащие, воющие орды этих тварей нападают это зрелище внушает одновременно и страх, и отвращение.

Безумство и чародейство. Склоченные в группах и слабые раздельно, дерро бы давно вымерли, если бы не две черты их характера. У них есть врождённая склонность к паранойе, и эта особенность хорошо служит им, поскольку они ориентируются в опасностях Подземья и его обществ. Помимо этого, у них превышающая норму склонность к совершенству чародейских способностей. Те, у кого они проявляются и становятся лидерами, более известными как саванты. Дерро считают, что дар чародейства – это благословение от их божества, Дииринка [Diirinka].

Забытые дуэргары. Амбициозные мечты и безудержный фанатизм скрыли истинное происхождение дерро даже от них самих. Большинство дварfov не признают в дерро собратьями, но в легендах, которые дерро рассказывают о своей расе и истории, в которую верят дуэргары, есть общее зерно истины.

Согласно дуэргарам, дерро произошли из клана дварfov, что были оставлены позади, когда другие сбежали из-под власти пожирателей разума. Вскоре они тоже сбежали, но не смогли избежать безумия и преобразования.

Дерро рассказывают свою собственную историю о жизни и выживании в Подземье, и в них свежеватели разума не всегда выступают врагами. Ладугуэр и Глубинная Дуэрра не играют в их истории никакой роли. Вместо них их история повествует о двух братьях, Дииринке и Диинкаразане [Diinkarazan], и о том, как Дииринка предал своего брата, и благодаря этому украл магическую силу у того зла, от которого они сбежали. Опасность, с которой встретились братья, в этих легендах не одна и та же, и зависит от того, против кого хотят вести свой народ саванты, но всё же суть истории не меняется: он даёт урок того, что выживать нужно любой ценой и примером того, как коварство и жестокость могут быть добродетелями.

¹ — Выражение «mad as a hatter» («безумный как шляпник» – англ.), давшее имя персонажу из книги Л. Кэрролла, пришло из 18-19 веков. Ртуть делала войлок мягким. Поскольку в те времена шляпники не использовали химическую защиту, пары ртути вызвали отравление и провоцировали дезориентацию во времени и пространстве, а также неспособность запоминать текущие события.

БЕЗУМИЕ ДЕРРО

Все дерро страдают от различных форм безумия, чаще всего проявляющихся в виде мании и паранойи, но и другие психические расстройства и странные тики также обычно влияют на них. Дерро редко обращают внимание на странности в поведении их собратьев, по крайней мере пока эти странности не относятся к проявлениям саванта. Они считают, что странное поведение савантов возникает, потому что эти лидеры несут послание от Дириинки. Вы можете использовать таблицу безумия дерро, чтобы создать сгенерировать одно или несколько странных качеств для дерро-персонажа Мастера.

БЕЗУМИЕ ДЕРРО

к20 Странность

- 1 Никогда не купается и не меняет одежду
- 2 Мучается с волосами или усами
- 3 Говорит с кем-то, кого там нет
- 4 По возможности, идёт задом
- 5 Никогда не смотрит в глаза другим
- 6 Скалит зубы, после каждого предложения
- 7 Выплёскивает половину каждого глотка напитка и пищи
- 8 Оскорбляет всех, то сначала обращаются к нему
- 9 Трогает всех, с кем говорит.
- 10 Видит души мёртвых, покидающих свои тела
- 11 Падает в обморок при первом ярком свете
- 12 Часто лижет свои ладони
- 13 Слышит голоса
- 14 Пугается письменности
- 15 Пробует объекты на вкус
- 16 Стоит слишком близко к другим
- 17 Громко дышит
- 18 Постоянно несёт чепуху
- 19 Бормочет при разговоре
- 20 Прыгает с места на место



ДЕРРО САВАНТ [DERRO SAVANT]

Маленький гуманоид (дерро), хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (Кожаная броня)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	14 (+2)

Навыки Скрытность +4

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 7

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 3 (700 опыта)

Сопротивление магии. Дерро совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний. Дерро является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): брызги кислоты [*acid splash*], волшебная рука [*mage hand*], сообщение [*message*], фокусы [*prestidigitation*], луч холода [*ray of frost*]
1 уровень (4 ячейки): огненные ладони [*burning hands*], цветной шарик [*chromatic orb*], усыпление [*sleep*]
2 уровень (3 ячейки): невидимость [*invisibility*], паучье лазанье [*spider climb*]
3 уровень (2 ячейки): молния [*lightning bolt*]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дерро совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 2 (1к6-1) дробящего урона.



ДРЕВНИЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ

На своих родных планах, эти элементали проносятся по чуждым и буйным землям. Некоторые из них обладают превосходящей силой, которую они получили, поглотив своих низших сородичей и заполучив их эссенцию, благодаря чему они стали необыкновенными существами. Будучи призванными, эти древние элементали демонстрируют свои катастрофические способности, знаменующие вокруг себя totalное разрушение.

Смертельно опасны, будучи призванными.

Способы призыва этих древних элементалей до сих пор скрыты в запретных книгах или выточены на стенах давно забытых и потерянных храмов, в которых почиталось Древнее Элементальное Око. Только у заклинателей с превосходными навыками может появиться хотя бы малый шанс призвать одного из этих чудовищ, но многие заклинатели, пытавшиеся сделать это, были уничтожены. Таким образом, только самые неуравновешенные и нигилистические члены культа Элементального Зла могут попытаться сотворить этот призыв в надежде ускорить конец света всему миру.

Элементальная природа. Древний элементаль не нуждается в воздухе, пище, воде или сне.



ДРЕВНИЙ ШТОРМ [ELDER TEMPEST]

Громадный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 19

Хиты 264 (16к20 + 96)

Скорость 0 фт., летая 120 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	28 (+9)	23 (+6)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Спасброски Мдр +12, Хар +11

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону электричество, яд, звук

Иммунитет к состоянию истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность, ошеломление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 23 (50 000 опыта)

Воздушное тело. Древний шторм может войти в пространство враждебного существа и оставаться там. Он может, не сжимаясь, проходить сквозь пространство, что меньше 1 дюйма.

Облёт. Древний шторм не провоцирует атаки, когда вылетает из зоны досягаемости противника.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Древний шторм проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Живая гроза. Древний шторм – эпицентр грозы с диаметром 1к6 + 4 миль. В этой зоне происходят обильные осадки в виде дождя или снега из-за чего местность становится едва видимой. Тяжёлый дождь также тушит огни и накладывает помехи на проверки Мудрости (Восприятие), зависящие от слуха.

Вдобавок, в местности бушуют сильные ветра. Ветра накладывают помехи на броски дальнобойных атак, и тушат огни и разгоняют туман.

Осадное чудовище. Древний шторм наносит двойное повреждение объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Древний шторм совершает две атаки своим громовым ударом.

Громовой удар. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 23 (4к6 + 9) урона звуком.

Гроза (перезарядка 6). Все существа, находящиеся на расстоянии 120 футов от Древнего шторма, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 20, получая 27 (6к8) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе. Если цель проваливает спасбросок больше 5 раз, то существо ошеломляется до конца своего следующего хода.

Легендарные действия

Древний шторм может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Древний шторм восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Перемещение. Древний шторм перемещается со своей скоростью.

Удар молнией (стоит 2 действия). Древний шторм может вызвать молнию на любую точку поверхности, что находится под грозой. Каждое существо, находящееся в пределах 5 футов от места удара молнии, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 20, получая 16 (3к10) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

Вспышка бури (стоит 3 действия). Древний шторм выпускает вспышку грома и ветра линией, длиной 1 миля и шириной 20 футов. Объекты в зоне поражения этой способности получают 22 (4к10) урона звуком. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 21, иначе получит 22 (4к10) урона звуком и будет отброшено на 60 футов от стороны направления линии. Если отброщенная цель приземлится на неподвижный объект, вроде стены или пола, то получает 3 (1к6) дробящего урона за каждые 10 футов, что была отбрана. Если цель приземлится на другое существо, то другое существо должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе получит такой же урон и будет сбито с ног.

Д

ДРЕВНИЙ ШТОРМ

Ужасающие штормы проявляются в теле древнего шторма. Бытие, вырезанное из облаков, ветра, дождя и молний, древний шторм принимает форму скользящего по небу змея. Шторм топит сушу под собой дождями и бьёт по земле копьями молний. Суровые ветра воют вокруг него во время полёта подпитывая создаваемый им хаос.

ЗАРАТАН

Когда Заратан призывается из Элементального Плана Земли, из-под земли возвышается силуэт, подобный громадной, броненосной рептилии, на чём панцире образуется островок из того места, откуда оно появилось. Когда Заратан перемещается по суще, от каждого его шага по земле исходят ударные волны, способные разрушать сооружения. Заратан, будучи глупым существом, покачивается вперёд, выражая свою ярость через свои рычания и периодически изрыгая камни или прочие объедки из своей огромной пасти. Если он будет серьёзно ранен, Заратан медленно втягивает свои конечности и голову, и получает укрытие в своём непроницаемом панцире, выжидая подходящего момента, чтобы вылезти из укрытия, пока не залечатся его раны.

ЗАРАТАН [ZARATAN]

Громадный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 307 (15к20 + 150)

Скорость 40 фут., на главу 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	10(+0)	30(+10)	2(-4)	21(+5)	18(+4)

Спасброски Мдр +12, Хар +11

Уязвимость к урону звук

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, паралич, окаменение, отравление, ошеломление

Чувства тёмное зрение 60 фут., чувство вибрации 60 фут., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 22 (41 000 опыта)

Сотрясающее движение. Бонусным действием после передвижения на как минимум 10 футов по земле Заратан может послать ударную волну по земле на 120 футов вокруг себя. Зона становится труднопроходимой местностью на 1 минуту. Каждое существо, находящееся на земле должно пройти спасбросок Телосложения Сл. 25 или потерять концентрацию.

Ударная волна наносит 100 урона звуком всем строениям, находящимся в контакте с землёй и в зоне поражения. Если существо находится рядом с обрушающимся сооружением, оно может быть погребено под обломками: существо, находящееся от здания на расстоянии, равном менее половины его высоты должно пройти спасбросок Ловкости Сл 25. При провале цель получает 17 (5к6) дробящего урона, лежит ничком, и завалена обломками. Заваленное существо является удерживаемым, и ему требуется преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл. 20, совершаямой действием, чтобы выбраться. Другое существо в пределах 5 футов от погребённого существа может действием расчистить обломки, давая погребённому существу преимущество. Если три существа тратят действия на расчистку завала, проверка автоматический преуспевает. При успехе существо получает половину урона, не падает ничком и не заваливается обломками.

Легендарное сопротивление (3/день). Если Заратан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Заратана являются магическими.

Осадное чудовище. Элементаль наносит двойное повреждение объектам и строениям (включая Сотрясающее движение).

пасти. Если он будет серьёзно ранен, Заратан медленно втягивает свои конечности и голову, и получает укрытие в своём непроницаемом панцире, выжидая подходящего момента, чтобы вылезти из укрытия, пока не залечатся его раны.



Действия

Мультиатака. Заратан совершает две атаки: одну укусом и одну топотом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: 28 (4к8 + 10) колющего урона.

Топот. Рукопашная атака оружием: +17 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: 26 (3к10 + 10) дробящего урона.

Плевок камнем. Дальнобойная атака оружием: +17 к попаданию, дистанция 120 фут./240 фут., одна цель. Попадание: 31 (6к8 + 10) дробящего урона.

Брызги земли (перезарядка 5-6). Заратан выплёвывает каменные в области куба с гранью 90 футов. Каждое существо в области должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл. 25. Существа получают 33 (6к10) дробящего урона при провале, или половину этого урона при успехе. Существо провалившее бросок на 5 или больше падает ничком.

Легендарные действия

Заратан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Заратан восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Топот. Заратан делает одну атаку топотом.

Движение. Заратан движется на свою скорость.

Плевок (стоит 2 действия). Заратан использует Плевок камнем.

Скрыться (стоит 2 действия). Заратан скрывается в своём панцире. Пока он не использует Появление, он получает сопротивление всему урону и становится Удерживаемым. Следующее его Легендарное действие должно быть.

Исцеление (стоит 2 действия). Это действие можно делать только если Заратан скрылся в панцире. Он восстанавливает 52 (5к20) хита. В следующий раз, когда он будет использовать легендарное действие, этим действием должно быть Появление.

Появление (стоит 2 действия). Заратан вылезает из своего панциря и использует плевок камнем. Это действие можно сделать только если он скрывался в своём панцире.



ЛЕВИАФАН [LEVIATHAN]

Громадный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 17

Хиты 328 (16к20 + 160)

Скорость 40 фут., плавая 120 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
30(+10)	24(+7)	30(+10)	2(-4)	18(+4)	17(+3)

Спасброски Мдр +10, Хар +9

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность, ошеломление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 20 (25 000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если Левиафан проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Частичная заморозка. Если Левиафан получает 50 урона холодом или более за один ход, Левиафан частично замораживается; до конца его следующего хода, его скорость уменьшается до 20 фут., и он делает атаки с помехой.

Осадное чудовище. Левиафан наносит двойное повреждение объектам и строениям (включено в Волну прилива).

Водяное тело. Левиафан может войти в клетку враждебного существа и остановиться там. Он может проходить через пространства размером более одного дюйма не протискиваясь.

ЛЕВИАФАН

Возвышающаяся стена воды, что тянет корабли ко дну океана и смывает прибрежные поселения – это лишь малая толика тех разрушений, что Левиафан может принести миру. Когда его призывают, левиафан возникает из огромного количества воды, преобразуясь в огромное змеобразное существо.

Действия

Мультиатака. Левиафан совершает две атаки: одну с помощью удара и одну с помощью своего хвоста.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: 15 (1к10 + 10) дробящего урона плюс 5 (1к10) урона кислотой.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 20 фут., одна цель. Попадание: 16 (1к12 + 10) дробящего урона плюс 6 (1к12) урона кислотой.

Приливная волна (перезарядка 6). Будучи погружённым в воду, Левиафан может создать магическую стену воды, с центром на себе. Стена имеет длину и высоту 250 футов, и ширину 50 футов.

Когда стена появляется, все остальные существа в зоне должны пройти спасбросок Силы Сл 24. Существа получают 33 (6к10) дробящего урона при провале, или половину этого урона при успехе.

В начале каждого хода Левиафана после которого появилась стена, стена вместе со всеми существами в ней сдвигается на 50 футов от левиафана. Все существа, чей размер Огромный или меньше, и находящиеся внутри стены или оказавшиеся в ней после сдвижения должны преуспеть в спасброске силы Сл 24 или получить 27 (5к10) дробящего урона. Существо получает этот урон не чаще, чем раз в ход. В конце каждого хода волна сдвигается, и её высота уменьшается на 50 футов, и урон получаемый существами в ней уменьшается на 1к10. Когда стена достигает высоты в 0 футов, она исчезает.

Существа, пойманные в волну, могут двигаться в ней плавая. Из-за силового поля волны, двигаться в ней крайне сложно и для этого потребуется проходить проверки Силы (Атлетика) Сл 24, чтобы плыть один ход.

Легендарные действия

Левиафан может совершить 3 легендарных действия, выбирая из перечисленных действий. Можно делать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Левиафан восстанавливает все легендарные действия в начале своего хода.

Удар (стоит 2 действия). Левиафан делает одну атаку ударам.

Перемещение. Левиафан перемещается на расстояние, не превышая значение своей скорости.

Возрождаться подобно фениксу из пепла – как же мало существ используют это необычное разговорное выражение. Но они даже не догадываются об истинном ужасе такого возрождения.

ФЕНИКС

Высвобождение феникса из Внутренних Планов создаёт взрыв огня, который расходится по небу. Огромная огненная птица формируется посреди огня и дыма... Древнейший элементаль, одержимый потребностью сжечь всё дотла, Феникс редко надолго остаётся на одном месте, поскольку стремится превратить весь мир в ад.

ФЕНИКС [PHOENIX]

Громадный элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18

Хиты 175 (10k20 + 70)

Скорость 20 фут., летая 120 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	26 (+8)	25 (+7)	2 (-4)	21 (+5)	18 (+4)

Спасброски Мдр +10, Хар +9

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию истощение, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность, ошеломление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 15

Языки —

Опасность 16 (15 000 опыта)

Сгореть и возродиться. Когда феникс умирает, он взрывается. Все существа в 60 футах от него должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 20, получая 22 (4k10) огненного урона при провале, или половину этого урона при успехе. Огонь поджигает воспламеняемые объекты в зоне поражения при условии, что они не были надеты или не неслись.

Взрыв уничтожает тело феникса, оставляя от него горку пепла в форме яйца. Пепел раскалён, и наносит 21 (6k6) огненного урона любому, кто касается его, но не чаще раза в раунд. Пепел невосприимчив ко всем типам урона, и после 1к6 дней из него появляется новый феникс.

Огненное тело. Феникс может проходить через пространства шириной хотя бы в 1 дюйм не протискиваясь. Любое существо, которое касается феникса или попадает по нему ближней атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1k10) огненного урона. Более того, феникс может войти в пространство врага и остаться там. В первый раз, когда он входит в пространство существа в свой ход, существо получает 5 (1k10) огненного урона. Касанием феникс может поджигать воспламеняемые объекты, при условии, что они не были надеты или не неслись (не требует действий).

Облёт. Феникс не провоцирует атак, когда вылетает из досягаемости врага.

Свечение. Феникс распространяет яркий свет на 60 футов и тусклый ещё на 30.

Легендарное сопротивление (3/день). Если феникс проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Осадное чудовище. Феникс наносит двойное повреждение объектам и строениям.



Действия

Мультиатака. Феникс совершает две атаки: одну с помощью клюва и одну с помощью пылающих когтей.

Клюв. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. **Попадание:** 15 (2k6 + 8) огненного урона. Если цель – это существо или воспламеняемый объект, она загорается. До тех пор, пока существо не потратит действие на то, чтобы сбить огонь, она получает 5 (1k10) огненного урона в начале каждого своего хода.

Пылающие когти. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. **Попадание:** 17 (2k8 + 8) огненного урона.

Легендарные действия

Феникс может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Феникс восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Удар клювом. Феникс делает одну атаку клювом.

Перемещение. Феникс перемещается на расстояние, не превышающее значение своей скорости.

Налёт (стоит 2 действия). Феникс движется на свою скорость и атакует пылающими когтями.

ДРОУ

Не важно, найдены ли они в городах Подземья, в тёмных переходах между ними или в ужасных демонических логовах, дроу остаются одной из самых коварных угроз для жителей поверхности. Проданные Лолс, тёмные эльфы подчиняются её постоянным противоречивым приказам и живут в страхе перед её гневом. Некоторые достигают великой силы и влияния через хитрость, талант или уловки, вызывая страх у прислуживающих им низших дроу.

ДРОУ АРАХНОМАНТ [DROW ARACHNOMANCER]

Средний гуманоид (эльф), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (проклёнанный кожаный доспех)

Хиты 162 (25к8 + 50)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Тел +7, Инт +9, Хар +8

Навыки Магия +9, Природа +9, Восприятие +7, Скрытность +8

Сопротивление к урону Яд

Чувства слепое зрение 10 фут., тёмное зрение 120 фут.,

пассивное Восприятие 17

Языки Эльфийский, Подземный, может общаться с пауками
Опасность 13 (10 000 опыта)

Смена формы (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Дроу, используя бонусное действие, может магическим образом превратиться в Гигантского паука, оставаясь в этой форме до 1 часа. Он может вернуть свою изначальную форму бонусным действием. Все его статистики, кроме размера, остаются одинаковыми во всех формах. Он может говорить и накладывать заклинания, находясь в форме Гигантского паука. Всё несомое и носимое им снаряжение, сливается с новым обликом. Он не может активировать, использовать, владеть или иным образом извлекать выгоду из любого своего снаряжения. Он принимает истинный облик, когда умирает.

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой арахноманта является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Заговоры (неограниченно): пляшущие огоньки [dancing lights] 1/день каждое: тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация [levitate] (только на себя)

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 16 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к атакам заклинаний). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast], волшебная рука [mage hand], ядовитые брызги [poison spray]

1–5 уровни (3 ячейки 5 уровня): призыв животных [conjure animals] (только пауки), корона безумия [crown of madness], переносящая дверь [dimension door], рассеивание магии [dispel magic], ужас [fear], полёт [fly], гигантское насекомое [гигант insect], удержание чудовища [hold monster], нашествие насекомых [insect plague], невидимость [invisibility], прикосновение вампира [vampiric touch], паутина [web], ведьмин снаряд [witch bolt] 1/день каждое: подчинение чудовища [dominate monster], эфирность [etherrealness], разящее око [seyebite]

Паучье лазание. Дроу может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Хождение по паутине. Дроу игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает две атаки Ядовитого касания или две атаки Укусом. Первая из этих атак, попавшая в раунде, наносит дополнительных 26 (4к12) урона ядом по цели.

Ядовитое касание (только в облике гуманоида). Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 28 (8к6) урона ядом.

Укус (только в облике Гигантского паука). Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одно существо. Попадание: 12 (2к8+3) колющего урона, и цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 15, получая 26 (4к12) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. Если урона ядом уменьшает хиты цели до 0, то цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, даже если позже восстановит хиты, и остаётся парализованной, пока отравлена таким образом.

Паутина (только в облике Гигантского паука; перезарядка 5-6). Дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 30/60 фут., одно существо. Попадание: Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы Сл 15, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; 5 хитов; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, а также урону ядом и психической энергией).

Маги Дроу могут быть весьма неплохо обученными определёнными магическими навыками. Некоторые из них даже могут накладывать мои заклинания.

ДРОУ АРАХНОМАНТ

Заклинатели Дроу, ищащие возможности полностью посвятить себя Паучьей Королеве, иногда вступают на тёмный путь арахноманта. Жертвуя душу и тело Лолс, они получают невероятную мощь и необычную связь с древними пауками из Провалов Демонической Паутины, насытившись магией из этого жуткого места.

ДРОУ БЛАГОПРИЯТНЫЙ СУПРУГ

Практически все жрицы Лолс, включая могущественных верховных матерей, выбирают привлекательных дроу в свои супруги. Зачастую такие личности бесполезны помимо принесения удовольствия, размножения, или и того, и другого, но иногда супругу удаётся заслужить внимание своей жрицы и стать её полезным советником. Мало кто задерживается в статусе супруга надолго; жрицы печально известны своей переменчивостью в отношениях со своими вторыми половинками, среди которых они особенно рады заполучить тех, кто сочетает в себе красоту и магическую силу.

ДРОУ БЛАГОПРИЯТНЫЙ СУПРУГ [DROW FAVORED CONSORT]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (18 с доспехами мага)

Хиты 225 (30к8 + 90)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +11, Тел +9, Хар +10

Навыки Акробатика +11, Атлетика +8, Убеждение +8, Скрытность +11

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 18

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 18 (20 000 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дроу является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *пляшущие огоньки* [dancing lights]
1/день каждое: *тьма* [darkness], *огонь фей* [faerie fire], *левитация* [levitate] (только на себя)

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 11 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *сообщение* [message], *ядовитые брызги* [poison spray], *электрошок* [shocking grasp], *луч холода* [ray of frost]



1 уровень (4 ячейки): огненные ладони [burning hands], доспехи мага [mage armor], волшебная стрела [magic missile], щит [shield]

2 уровень (3 ячейки): порыв ветра [gust of wind], невидимость [invisibility], туманный шаг [misty step], дробезги [shatter]

3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], ускорение [haste]

4 уровень (3 ячейки): переносящая дверь [dimension door], Омлюков упрогий шар [Otiluke's resilient sphere]

5 уровень (2 ячейки): конус холода [cone of cold]

6 уровень (1 ячейка): цепная молния [chain lightning]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Боевая магия. Когда дроу использует действие для наложения заклинания, он может бонусным действием совершить одну атаку оружием.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает три атаки скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +11 к атаке, дистанция 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) рубящего урона, плюс 18 (4к8) урона ядом. Кроме того, цель получает Помеху на следующий спасбросок от заклинания, которое сотворит дроу до конца его следующего хода.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +11 к атаке, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющущего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, или станет Отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 и больше, то цель, помимо отравления, теряет сознание (состояние Бессознательный). К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.

ДРОУ ВЕРХОВНАЯ МАТЬ [DROW MATRON MOTHER]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Хиты 262 (35к8 + 105)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	21 (+5)	22 (+6)

Спасброски Тел +9, Мудр +11, Хар +12

Навыки Проницательность +11, Восприятие +11, Религия +9, Скрытность +10

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Восприятие 21

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 20 (25 000 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой верховной матери является Харизма (Сл спасброска от заклинания 20). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки [*dancing lights*], обнаружение магии [*detect magic*]

1/день каждое: ясновидение [*clairvoyance*], тьма [*darkness*], обнаружение мыслей [*detect thoughts*], рассеивание магии [*dispel magic*], огонь фей [*faerie fire*], левитация (только на себя) [*levitate*], внушение [*suggestion*]

Изменчивая благосклонность Лолс. Бонусным действием верховная мать посыпает благословение Паучьей Королевы на одного союзника в пределах 30 фт. от себя. Союзник получает 7 (2к6) урона психической энергией, но также получает Преимущество на следующий бросок атаки, который совершил до конца своего хода.

Сопротивление магии. Дроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 20 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 19, +11 к атакам заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [*guidance*], починка [*mending*], сопротивление [*resistance*], священное пламя [*sacred flame*], чудотворство [*thaumaturgy*]

1 уровень (4 ячейки): порча [*bane*], приказ [*command*], лечение ран [*cure wounds*], направленный снаряд [*guiding bolt*]

2 уровень (3 ячейки): удержание личности [*hold person*], тишина [*silence*], божественное оружие [*spiritual weapon*]

3 уровень (3 ячейки): проклятие [*bestow curse*], ясновидение [*clairvoyance*], рассеивание магии [*dispel magic*], духовные стражи [*spirit guardians*]

4 уровень (3 ячейки): изгнание [*banishment*], защита от смерти [*death ward*], свобода перемещения [*freedom of movement*], страж веры [*guardian of faith*]

5 уровень (3 ячейки): заражение [*contagion*], небесный огонь [*flame strike*], обет [*geas*], массовое лечение ран [*mass cure wounds*]

6 уровень (2 ячейки): стена клинов [*blade barrier*], поражение [*harm*]

7 уровень (2 ячейки): божественное слово [*divine word*], уход в иной мир [*plane shift*]

8 уровень (1 ячейка): аура святости [*holy aura*]

9 уровень (1 ячейка): врата [*gate*]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.



Действия

Мультиатака. Верховная мать совершает две атаки Демоническим посохом, или три атаки Жезлом щупалец.

Демонический посох. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) дробящего урона, или 8 (1к8 + 4) дробящего урона при ударе двумя руками, плюс 14 (4к6) урона психической энергией. Кроме того, цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19, иначе станет испуганной дроу на 1 минуту. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Жезл из щупалец. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15фт., одна цель. Попадание: 3 (1к6) дробящего урона. Если все три щупальца поразили цель во время одного хода, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе пострадает от следующих эффектов на протяжение 1 минуты: её скорость сократится вдвое, она получит помеху на спасброски Ловкости, а также она не сможет использовать действие реакции. Более того, на каждом её ходу она сможет совершать либо Действие, либо Бонусное действие, но не оба их сразу. В конце каждого хода цели она может повторить спасбросок, завершая эффект при успехе.

Призыв слуги (1/день). Дроу магически призывает Ловчего или Йоклола. Призванное существо появляется в незанятом пространстве в пределах 60фт. от призывающего, действует как союзник призывающего и не может самостоятельно призывать прочих демонов. Оно существует 10 минут, или пока не погибнет, или же пока призывающий не отпустит его Действием.

Легендарные действия

Верховная мать может совершать три легендарных действия, делая выбор из нижеприведённого перечня. Только одно легендарное действие может быть выполнено за раз и только в конце хода другого существа. Верховная мать восстанавливает потраченные легендарные действия в начале своего хода.

Демонический посох. Дроу совершает атаку Демоническим посохом.

Подчинить демона (стоит 2 действия). Союзный демон в пределах 30фт. от дроу использует Реакцию для совершения одной атаки против цели по выбору дроу, которую она может видеть.

Наложение заклинания (стоит 1-3 действия). Дроу тратит ячейку заклинания 1-го, 2-го или 3-го уровня и накладывает подготовленное заклинание. За каждый уровень потраченной ячейки расходуется одно легендарное действие.



ДРОУ ВЕРХОВНАЯ МАТЬ

Во главе каждого благородного дома дроу стоит верховная мать – влиятельная жрица Лолс, которой поручено исполнять волю богини, а также продвигать интересы семьи. Верховные матери являются олицетворением интриг и предательств, связанных с Королевой Пауков. Каждая из них стоит в центре обширной паутине заговоров, где демоны, дроу, пауки и рабы расположены между ними и их врагами. Хоть и верховные матери повелевают великой силой, эта сила зависит от обеспечения благосклонности Паучьей Королевы, а тёмная богиня может порой, забрать то, что когда-то даровала. Блок характеристик верховной матери дроу представляет её на пике своей силы.

ДРОУ ИНКВИЗИТОР

Дроу всегда ожидает предательства. Ведь в конце концов, Королева Пауков поощряет это. Определённое количество ударов в спину и предательств ещё имеет место быть, но, если их будет слишком много – это подорвёт целое сообщество. Чтобы сохранить подобие порядка и искоренить предателей, жрицы дроу используют инквизиторов. Избранные из рядов духовенства, эти женщины обладают авторитетом, с которым могут сравняться разве что старшие матери знатных домов. Любой, несогласный с иерархией подвергается пыткам и обычно мучительной смертью.

ВАРИАНТ: ПРИЗЫВ ЙОКЛОЛ

У некоторых дроу инквизиторов есть действие, которое позволяет им призывать демона.

Призыв демона (1/день). Дроу пытается магическим образом призвать йоклола с шансом на успех 50 %. При проваленной попытке, дроу получает психический урон 5 (1к10). В ином случае, в свободном пространстве на расстоянии 60 футов от призывающего появляется демон, служащий союзником для призывающего, и не может призывать других демонов. Демон призывается на 10 минут, пока он или его призывающий не умрёт, либо пока призывающий, потратив действие, не отпустит его.

Верховная мать – довольно чуткий тип для безжалостного тирана, но скорее всею, зная дроу и их тёмную боиню, ничему не удивишься.

Мноше создания увлекаються пытками, но тёлные эльфы превратили их в изысканное искусство.

ДРОУ ИНКВИЗИТОР [DROW INQUISITOR]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (кираса)

Хиты 143 (22к8 + 44)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	20 (+5)

Спасброски Тел +7, Мдр +10, Хар +10

Навыки Проницательность +10, Восприятие +10, Религия +8, Скрытность +7

Иммунитет к состоянию испуг

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 14 (11500 опыта)

Распознание лжи. Дроу знает, когда слышит ложь, произносимую другим существом на языке, знакомом ей.

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой инквизитора является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки [*dancing lights*], обнаружение магии [*detect magic*]

1/день каждое: ясновидение [*clairvoyance*], тьма [*darkness*], обнаружение мыслей [*detect thoughts*], рассеивание магии [*dispel magic*], огонь фей [*faerie fire*], левитация (только на себя) [*levitate*], внушение [*suggestion*]

Сопротивление магии. Дроу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Использование заклинаний. Дроу является заклинателем 12 уровня. Её базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 18, +10 к атакам заклинаниями). У неё подготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): указание [*guidance*], сообщение [*message*], ядовитые брызги [*poison spray*], сопротивление [*resistance*], чудотворство [*thaumaturgy*]

1 уровень (4 ячейки): порча [*bane*], лечение ран [*cure wounds*], нанесение ран [*inflict wounds*]

2 уровень (3 ячейки): глухота/слепота [*blindness/deafness*], мишина [*silence*], божественное оружие [*spiritual weapon*]

3 уровень (3 ячейки): проклятие [*bestow curse*], рассеивание магии [*dispel magic*], магический круг [*magic circle*]

4 уровень (3 ячейки): изгнание [*banishment*], предсказание [*divination*], свобода перемещения [*freedom of movement*]

5 уровень (2 ячейки): заражение [*contagion*], рассеивание добра и зла [*dispel evil and good*], нашестье насекомых [*insect plague*]

6 уровень (1 ячейка): поражение [*harm*], истинное зрение [*true seeing*]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает три атаки: две Скимитарам и одну Хлыстом или Ручным арбалетом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6+4) рубящего урона, плюс 14 (4к6) урона ядом.

Кнут. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к4 + 4) рубящего урона. Если цель является союзником, то она получает Преимущество на броски атаки до конца её следующего хода.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющегого урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложение Сл 13, или станет Отравленной на 1 час. Если спасбросок провален ан 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.

Реакции

Парирование. Дроу добавляет 3 к своему КД против одной атаки ближнего боя, которая может по нему попасть. Для этого, дроу должен видеть атакующего и должен держать в руках оружие ближнего боя.

ДРОУ КАПИТАН ДОМА

Каждый благородный дом дроу поручает командование своими военными силами капитану дома, звание обычно присваиваемое первому или второму сыну матриарха. Капитан дома отдаёт приказы другим дроу и рабам, формируя тем самым семейную армию, и тщательно изучает стратегии и тактические действия, становясь эффективным лидером в бою.

ДРОУ КЛИНОК ТЕНЕЙ

Дроу Клинок теней скрывается в тёмных проходах Подземья, намереваясь посеять хаос. Безжалостные убийцы – клинки теней находят работу у благородных домов, и это, как правило, связано с устраниением конкурента в другом доме. Также, клинки теней защищают анклавы и города Подземья от врагов и выслеживают воров, похитивших ценные сокровища. Не важно, кому они служат, они перемещаются незамеченными, пока не нападут на свою жертву, и становятся единственной вещью, которую перед собой увидит павшая жертва.

Клинок теней использует тёмную магию, которая, по слухам, исходит из ритуалов исчадий, где дроу убивает низшего демона и таинственным образом, не допускает того переродиться в Бездне. Этот ритуал создаёт теневого демона и наделяет дроу теневой магией.

ВАРИАНТ: ПРИЗЫВ ТЕНЕВОГО ДЕМОНА

У некоторых дроу клинков теней есть действие, позволяющее им призывать демона.

Призыв теневого демона (1/день). Дроу пытается магическим образом призвать теневого демона с шансом на успех 50 %. При проваленной попытке, дроу получает психический урон 5 (1к10). В ином случае, в свободном пространстве на расстоянии 60 футов от призывающего появляется демон, служащий союзником для призывающего, и не может призывать других демонов. Демон призывается на 10 минут, пока он или его призыватель не умрёт, либо пока призывающий, потратив действие, не отпустит его.

ДРОУ КЛИНОК ТЕНЕЙ [DROW SHADOWBLADE]

Средний гуманоид (эльф), нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (проклёнанный кожаный доспех)

Хиты 150 (20к8 + 60)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +9, Тел +7, Мудр +6

Навыки Восприятие +6, Скрытность +9

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 16

Языки Эльфийский, Подземный

Опасность 11 (7200 опыта)

Наследие фей. Дроу совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой клинка теней является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: пляшущие огоньки [dancing lights]
1/день каждое: тьма [darkness], огонь фей [faerie fire], левитация [levitate] (только на себя)

Шаг в тень. В тусклом свете или во тьме дроу может бонусным действием телепортироваться на незанятое пространство расстоянием до 60 фут. в пределах его видимости, и которое также находится во тьме или в тусклом свете.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дроу совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дроу совершает две атаки Теневым мечом. Если обе атаки поражают цель, и она находится в пределах 10 фут. от куба с габаритами 5 фут., созданного Теневым мечом на предыдущем ходу, дроу может развеять эту тьму, причиняя цели 21 (6к6) урона некротической энергией. Дроу может таким образом развеивать тьму только один раз за свой ход.

Теневой меч. Рукопашная атака оружием: +9 к атаке, дистанция 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона, плюс 10 (3к6) урона некротической энергией, а также 10 (3к6) урона ядом. Дроу может заполнить незанятое пространство кубом с габаритами 5 фут. в пределах 5 фут от цели, которая была создана магической тьмой, существующей на протяжении 1 минуты.

Ручной арбалет. Дальнобойная атака оружием: +9 к атаке, дистанция 30/120 фут., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе она станет Отравленной на 1 час. Если спасбросок провален на 5 и больше, то цель в дополнение к первичному эффекту становится бессознательной. К цели возвращается сознание, если она получила урон или её привели в себя Действием.



Душитель – это трусливые и глупые существа, бесполезные в качестве охранников и ужасно исполняющие роль слуг. И всё же величники низшего статуса используют их в качестве фамильяров, чтобы не нуждаться в лестницах.

ДУШИТЕЛЬ

Душитель – это подземный хищник, гораздо более опасный, чем можно предположить, судя по его небольшому размеру и длинным, тонким, болтающимся конечностям.

Скелеты душителей состоят не из костей, а из хрящей. Такая гибкая внутренняя структура позволяет им легко пролезать через трещины и ниши в стенах их домашних пещер. Они скрываются в этих точках, тихие и незамеченные, в ожидании появления добычи.

Хитрые охотники. Обычно душители охотятся, вывешивая труп последней своей жертвы снаружи своего укрытия. Когда они чувствуют голод, они отрывают куски плоти от тела, чтобы прокормить себя. В то же время труп служит приманкой любопытным гуманоидам – исследователям, дроу, дуэргарам или любимым их жертвам, гоблинам – что решают приблизиться.

Когда цель показывается, лапы душителя высекают из укрытия, обхватывая шею цели и прижимает несчастное существо к стенам пещеры, высасывая из него жизнь. Из-за длины своих рук душители могут оставаться в глубине своего укрытия, оставаясь вне зоны поражения обычного оружия.

Одиночные охотники. Душители склонны устраивать свои засады в одиночестве нежели работать в коллективе, но стоит быть уверенным, что если есть одна такая тварь, то поблизости есть и другие. Они общаются жуткими, громкими завываниями, что проходят большое расстояние и которые, при этом, с трудом различимы в обычной, переполненной эхом, пещере.

ДУШИТЕЛЬ [СНОКЕР]

Маленькая aberrация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 13 (3к6 + 3)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Скрытность +6

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Глубинная речь

Опасность 1 (100 опыта)

Искажённое проворство (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Душитель совершает дополнительное Действие в свой ход.

Бесхребетность. Душитель может перемещаться сквозь пространство шириной в 4 дюйма без протискивания и занимать это пространство.

Паучье лазание. Душитель может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-либо проверки.

Действия

Мультиатака. Душитель совершает две атаки щупальцем.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, доля гаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) дробящего урона плюс 3 (1к6) колющеого урона. И если цель Большого или меньшего размера, она становится схваченной (сложность освобождения 15). Пока цель схвачена, она становится Удерживаемой, и душитель не может использовать это щупальце по другой цели. У душителя два щупальца. Если эта атака стала критической, цель в добавок ко всему не сможет дышать и говорить до момента окончания захвата.

ДУЭРГАРЫ

Жестокие дуэргары жаждут не только уничтожить дварпов, но и свергнуть весь дварфийский пантеон, в отместку за то, что те оставили дуэргаров и позволили свежевателям разума поработить их. Для достижения своей цели дуэргары тренируют бойцов, способных выполнять различные роли.



ДУЭРГАР ВОЕНАЧАЛЬНИК

Военачальники – одновременно и хитрые, и воодушевляющие, и жестокие представители дуэргаров. Военачальник является умелым воином, ведущим дуэргаров в бой, и способным использовать скачки психической энергии, что побуждает дуэргарских воинов усерднее сражаться в бою.

ДУЭРГАР ВОЕНАЧАЛЬНИК

[DUERGAR WARLORD]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 20 (пластинчатый доспех, щит)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Сопротивление к урону Яд

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 6 (2300 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дуэргар совершает три атаки молотом или метательным копьём, и использует, по возможности, способности Зов к Атаке или Увеличение.

Психически настроенный молот. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) дробящего урона, либо, если находится в увеличенном состоянии, 15 (2к10 + 4) дробящего урона, плюс 5 (1к10) урона психической энергией.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., или дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона, либо, если находится в увеличенном состоянии, 11 (2к6 + 4) колющего урона.

Призыв к атаке. До трёх услышавших союзных дуэргаров в пределах 120 футов от этого дуэргара, каждый могут использовать свою реакцию, чтобы совершить одну атаку оружием.

Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Невидимость (перезарядка 4-6). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Реакции

Чистые указания. Когда союзник, которого видят этот дуэргар, совершает бросок к20, дуэргар может бросить к6, а выпавший результат союзник может добавить к своему результату, получив, при этом, 3 (1к6) урона психической энергией. Существо становится невосприимчивым к психическому урону и не подвергается воздействию Чистого указания.

Дуэргар деспот

Дуэргары Деспоты заменяют части своих тел на механические, контролируя их с помощью своих психических способностей.

Дуэргар кавалрахи

Кавалрахи – это дуэргарская кавалерия, обученная сражаться верхом на стидерах (steeder).

Дуэргар деспот [DUERGAR DESPOT]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Здоровье 119 (14k8 + 56)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	5 (-3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)

Спасброски Тел +8, Муд +6

Иммунитет к яду

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, паралич, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 12 (9,400 опыта)

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой дуэргара деспота является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 12). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* (*mage hand*), *малая иллюзия* (*minor illusion*)

1/день каждое: *контрзаклинание* (*counterspell*), *туманный шаг* (*misty step*), *зловонное облако* (*stinking cloud*)

Сопротивление магии. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Психический источник энергии. Когда Дуэргар Деспот получает критический урон или его здоровье опускается до 0, сдерживаемая психическая энергия вырывается наружу, нанося 14 (4k6) урона психической энергией всем существам в радиусе 5 фт. от него.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Деспот делает две атаки Железным кулаком и две атаки Топотом. Вместо любых из этих атак (до 4) он может использовать Струю пламени.

Железный кулак. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 14 (2k8+5) дробящего урона. Если цель – существо Большого или менее размера, она должна пройти спасбросок Силы Сл 17, при провале она будет откинута на 30 фт. по прямой линии. После приземления цель становится лежащей ничком и получает 10 (3k6) дробящего урона.

Сильная стопа. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 9 (1k8+5) дробящего урона, или 18 (3k8+5), если цель Лежит ничком.

Струя пламени. Дуэргар изрыгает струю пламени длиной 100 фт. и шириной 5 фт. Каждое существо, оказавшееся в радиусе действия, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 16, получая 18 (4k8) огненного урона при провале или половину этого урона при успехе.



Отсутствие света порождает темноту. А отсутствие добра? В Подземье, впрочем, недостаток и того, и другого.

Дуэргар кавалрахи [DUERGAR KAVALRACHNI]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)

Хиты 26 (4k8 + 8)

Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Сопротивление к урону Яд

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Подземный, Дварфийский

Опасность 2 (450 опыта)

Кавалерийское обучение. Когда дуэргар поражает цель рукопашной атакой будучи наездником на самке стидера, стидер может совершить рукопашную атаку против этой же цели, используя реакцию.

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дуэргар совершает две атаки Боевой киркой.

Боевая кирка. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: 6 (1k8+2) колющеого урона, или 11 (2k8+2) колющеого урона в увеличенной форме.

Тяжёлый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание*: 5 (1k10) колющеого урона.

Общая невидимость (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, пока не атакует, не наложит заклинание, или пока не окончится его концентрация, но не более 1 часа (как при концентрации на заклинании). Всё снаряжение, которое дуэргар несёт или носит, становится невидимым вместе с ним. Если невидимый дуэргар сидит верхом на стидере, стидер тоже становится невидимым. Невидимость на стидере прекращается, как только он атакует.



Дуэргар каменный страж [DUERGAR STONE GUARD]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (кольчуга, щит)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 25 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Сопротивление к урону Яд

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 1 (200 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Строй фалангой. Дуэргар обладает преимуществом на броски атаки и спасброски Ловкости, стоя в пределах 5 футов от союзника-дуэргара, носящего щит.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Нож Короля (Короткий меч). Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона или 11 (2к6 + 4) колющего урона при увеличенном размере.

Метательное копьё. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут. или дистанция 30/120 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона или 11 (2к6 + 4) колющего урона при увеличенном размере.

Невидимость (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Дуэргар каменный страж

Каменный страж – элитное подразделение дуэргарских войск, развернутые в небольших количествах, чтобы укрепить военные ряды рядовых войск дуэргар или организовывать в элитные ударные силы для конкретных миссий.

Дуэргар клинок души [DUERGAR SOULBLADE]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 18 (4к8)

Скорость 25 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Сопротивление к урону Яд

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 1 (200 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Создать клинок души. Бонусным действием дуэргар может создать клинок видимой психонической энергии размером с короткий меч. Оружие появляется в руке дуэргара и исчезает, если покидает её, дуэргар умирает или становится недееспособным.

Врождённое колдовство (psiоника). Базовой характеристикой дуэргара является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *защита от оружия [blade ward]*, меткий удар [*true strike*]

3/день каждое: *прыжок [jutpr]*, метка охотника [*hunter's mark*]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Клинок души. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) урона силовым полем урона, или 10 (2к6 + 3) урона силовым полем в увеличенном состоянии. Если дуэргар обладает Преимуществом при броске атаки, то она причиняет дополнительно 3 (1к6) урона силовым полем.

Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Невидимость (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Думаете, это дварфы непреклонны и не-
приятны? Значит, вам ещё не встречался
дуэргар.

Дуэргар КЛИНОК души

Клинки душ – дуэргарские воины, чьё психическое мастерство позволяет им проявлять вокруг своих клинков поле психической энергии, способное расчленять своих противников.

Дуэргар КСАРРОРН

Ксаррорн – специалисты, создающие орудия с помощью комбинации алхимии с психоники.

Дуэргар КСАРРОРН [DUERGAR XARRORN]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 18 (пластинчатый доспех)

Хиты 26 (6к8 + 12)

Скорость 25 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Сопротивление к урону яд

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 2 (450 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Огненное колье. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию (с помехой в том случае, если цель находится на расстоянии 5 футов от дуэргара), досягаемость 10 фут., одна цель. **Попадание:** 9 (1к12 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) огненного урона или 16 (2к12 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) огненного урона при увеличенном размере.

Огненный поток (перезарядка 5-6). Из своего огненного колья дуэргар извлекает поток огня конусом в 15 футов или огненную струю длиной 30 футов и шириной 5 футов. Каждое существо в этой зоне должно пройти спасбросок Ловкости Сл 12, получая при провале 10 (3к6) огненного урона или половину этого урона при успехе.

Увеличение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом увеличивается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В увеличенном состоянии дуэргар Большого размера, удваивает кости урона в атаках, основанных на Силе (уже учтено), и совершает с преимуществом проверки Силы. Если дуэргару не хватает места, чтобы стать Большим, он приобретает максимальный размер, допустимый имеющимся пространством.

Невидимость (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Дуэргар магическим образом становится невидимым, и этот эффект будет продолжаться до 1 часа, или же до того момента, когда он атакует, прочитает заклинание, использует Увеличение или потеряет концентрацию (как если бы он концентрировался на заклинании). Любое снаряжение, в которое одет дуэргар, или которое он носит с собой, становится невидимым вместе с ним.

Дуэргар ПОВЕЛИТЕЛЬ РАЗУМА

Устрашающие дуэргары повелители разума обычно выполняют функции шпиона, как и изнутри, так и снаружи дуэргарских крепостей. Их психонические внедрённые способности позволяют им без труда видеть иллюзии насквозь и сжиматься до крошечных размеров, чтобы шпионить за своей целью.

Дуэргар ПОВЕЛИТЕЛЬ РАЗУМА

[DUERGAR MIND MASTER]

Средний гуманоид (дварф), законно-злой

Класс Доспеха 14 (кожаный доспех)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 25 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)

Спасброски Мдр +2

Навыки Восприятие +2, Скрытность +5

Сопротивление к урону яд

Чувства тёмное зрение 120 фут., истинное зрение 30 фут.,

пассивное Восприятие 12

Языки Дварфийский, Подземный

Опасность 2 (450 опыта)

Дуэргарская устойчивость. Дуэргар совершает с преимуществом спасброски от яда, заклинаний и иллюзий, а также спасброски для сопротивления очарованию и параличу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дуэргар совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Дуэргар совершает две рукопашные атаки. Он может заменить одну из атак Управлением разумом.

Отравляющий разум кинжал. Рукопашная атака оружием: +5 к атаке, дистанция 5 фут., одна цель. **Попадание:** 5 (1к4 + 3) колющего урона, плюс 10 (3к6) урона психической энергией, или 1 колющего урона и 14 (4к6) урона психической энергией, когда Уменьшен.

Невидимость (перезарядка 4-6). Дуэргар становится невидимым магическим образом на протяжение 1 часа или до совершения атаки, сознания заклинания, использования навыка Уменьшение, или он теряет концентрацию (как на заклинании). Всё, что дуэргар несёт или носит, также становится невидимым вместе с ним.

Управление разумом. Дуэргар выбирает целью одно существо в пределах 60 фут. от себя, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 12, иначе он заставит её реакцией совершить одну атаку оружием по существу на выбор дуэргара, или же передвинуться на 10 фут. по направлению, выбранному дуэргаром. Существа, имеющие иммунитет к состоянию Очарован, также невосприимчивы к действию Управления разумом.

Уменьшение (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). На 1 минуту дуэргар магическим образом уменьшается в размере вместе со всем, что несёт и носит. В уменьшенном состоянии Крошечного размера, урон его оружием становится равен 1; и он совершает атаки, проверки характеристик и спасброски с Помехой, основанные на Силе. В то же время уменьшение в размерах даёт ему бонус +5 к проверкам Ловкости (Скрытность) и бонус +5 КД. Помимо прочего дуэргар может бонусным действием на каждом своём ходу использовать действие Засада.

Дуэргарский крикун

Дуэргарский крикун – конструкт, использующий энергию звуковой волны, способный стирать камни в порошок. Дуэргара, которого обвинили в распространении слухов или умыслов о заговоре своего начальства, лишают бороды и заключают в одно из этих приспособлений, а их продолжающиеся страдания преобразуются в психоническую энергию, которой подпитывается крикун.

Дуэргарский молотобоец

Молотобоец – это землеройная машина с дуэргаром внутри... обычно это наказание для тех, кто плохо выполняет свои обязанности. Механизм машины трансформирует боль заточёного внутри дуэргара в энергию, питающую устройство, которое обычно используется для рытья туннелей и отражения захватчиков.

Дуэргарский крикун [DUERGAR SCREAMER]

Средний конструкт, законно-злы

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 38 (7k8 + 7)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7

Языки понимает Дварфийский, но не может говорить на нём

Опасность 3 (700 опыта)

Двигатель боли. Раз за ход, существо, напавшее на крикуну может прицелиться в дуэргара, заточённого внутри механизма. Нападающий совершает броски атаки с помехой. Попав в цель, атака наносит дополнительных 11 (2k10) урона крикуну, и механизм может ответить реакцией, применив Мультиатаку.

Действия

Мультиатака. Крикун совершает одну атаку сверлом и применяет свой пронзительный вопль.

Сверло. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (1k12 + 4) колющеого урона.

Пронзительный вопль. Крикун испускает разрушительную энергию в кубе с габаритами 15 фт. Каждое существо, оказавшееся в этой зоне, должно преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе получит 7 (2k6) урона звуком и окажется лежащим ничком.



Дуэргар
ПОВЕЛИТЕЛЬ РАЗУМА

Дуэргарский молотобоец [DUERGAR HAMMERER]

Средний конструкт, законно-злы

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 33 (6k8 + 6)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 7

Языки понимает Дварфийский, но не говорит на нём

Опасность 2 (450 опыта)

Двигатель боли. Раз за ход, существо, напавшее на молотобойца может прицелиться в дуэргара, заточённого внутри механизма. Нападающий совершает броски атаки с помехой. Попав в цель, атака наносит дополнительных 5 (1k10) урона молотобойцу, и механизм может ответить реакцией, применив Мультиатаку.

Осадное чудовище. Молотобоец наносит двойное повреждение объектам и строениям.

Действия

Мультиатака. Молотобоец совершает две атаки: одну с помощью когтей одну с помощью молота.

Когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1k6 + 3) дробящего урона.

Молот. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2k6 + 3) дробящего урона.

Дьяволы

Дьяволы планируют и сражаются, чтобы достичь вершины адской иерархии Девяти Преисподних. Здесь представлено несколько дьяволов, одни из которых имеют место в обществе, и другие, что стоят в стороне от него.

Абишай

Каждый абишай когда-то был смертным, который каким-то образом завоевал милость Тиамат до своей смерти, и в качестве награды, его душа преобразовалась в отвратительного дьявола, чтобы служить ей в Девяти Преисподней.

Посланники погибели. Тиамат использует абишаев как агентов, отправляя их, чтобы представлять её интересы в Преисподней и по всей Мультивселенной. У некоторых простые задачи, такие как предоставление послания культистам или принятие на себя обязанностей, поклоняющихся выполнять чуждую миссию. Другие имеют более широкие обязанности, такие как ведение больших групп, убийство целей и участие в войсках. Во всех случаях абишай фанатично лояльны к Тиамат, и при необходимости, готовы отдать свою жизнь.

Чужаки в Аду. Абишай не входят в обычную иерархию Девяти Преисподней, имея свою собственную цепь командования, беспрекословно подчиняясь Тиамат (и Асмодею, когда тёмный лорд решает использовать их). Другие архидьяволы могут приказывать абишаем работать на них, но большинство из них редко делает это, так как никогда не ясно, выполняет ли абишай приказы Тиамат или Асмодея. Существует неотъемлемый риск того, что приказ, отданный Тиамат, может отмениться из-за вмешательства в планы Асмодея.

БЕЛЫЙ АБИШАЙ

Хоть они и являются самыми маленькими из своего вида, белые абишай сражаются с безрассудной яростью, что делает их идеально подходящими для укрепления рядов армий Тиамат. Белые абишай сражаются бесстрашно, становясь вихрем разрушения на поле битвы.

БЕЛЫЙ АБИШАЙ [White Abishai]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 68 (8к8 + 32)

Скорость 30 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Спасброски Сил +6, Тел +7

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону холода, огня, яда

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фут.

Опасность 6 (2300 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абиша.

Сопротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абиша являются магическими.

Тиамат – это сила Хаоса, связанная с Законом. Являются ли абиши её служителями или же надзирателями?



Безрассудство. В начале своего хода, абишай может получить преимущество ко всем своим броскам атаки рукопашным оружием в течение этого хода, однако броски атаки против него получают преимущество до начала следующего хода абиша.

Действия

Мультиатака. Абишай совершает две атаки: одну длинным мечом и одну когтями.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, or 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (1к10 + 3) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) холода урона.

Реакции

Жестокое возмездие. В ответ на полученный урон, абишай совершает атаку Укус против случайного существа в пределах 5 футов от себя. Если ни одно существо в зоне этой досягаемости, абишай перемещается к противнику, которого он может видеть, на расстояние равное половине своей скорости, не вызывая при этом атак по возможности у других существ.

ЗЕЛЁНЫЙ АБИШАЙ

Посланники армий Тиамат – зелёные абишаи представляют интересы богини в Девяти Преисподнях и за их пределами. Их острое чутьё позволяет им умело добывать секреты и другую конфиденциальную информацию, а благодаря их дипломатическим навыкам и волшебству, они могут манипулировать даже самыми проницательными противниками.

КРАСНЫЙ АБИШАЙ

Красные абишаи не имеют себе равных среди остальных сородичей, когда дело доходит до лидерских способностей и грубой силы. Они могут ссылаться на власть Тиамат, чтобы подчинить своей воле даже драконов. Красные абишаи приводят других дьяволов в бой или присматривают за проблемными культурами, чтобы они продолжали выполнять поручения Тиамат. Красный абишай вырезает страшную фигуру, и это зрелище может вдохновлять союзников абишаи, наполняя их фанатичной готовностью сражаться.

СИНИЙ АБИШАЙ

Искатели забытых знаний и потерянных реликвий, синие абишаи являются самыми хитрыми и узнаваемыми в своём роде. Их исследования в оккультных предметах, почерпнутых из томов и гrimuаров, разграбленных со всей мультивселенной, позволяют им стать совершенными заклинателями. Они используют свою магию, чтобы опустошать врагов своей госпожи.

ЧЁРНЫЙ АБИШАЙ

Опытные убийцы и нарушители границ, чёрные абишаи могут сливаться с тенью, чтобы замаскировать их присутствие, что позволяет им добраться до места, откуда они могут совершить смертельный удар по своим целям.



ЗЕЛЁНЫЙ АБИШАЙ [GREEN ABISHAI]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 187 (25k8+75)

Скорость 30 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	19 (+4)

Спасброски Инт +8, Хар +9

Навыки Обман +9, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +9

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивная Восприятие 16

Языки Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фут.

Опасность 15 (13 000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абишаи.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой абишаи является Харизма (Сл спасброска от заклинания 17). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [alter self], образ [major image]
3/день каждое: очарование личности [charm person], обнаружение мыслей [detect thoughts], ужас [fear]

1/день каждое: смятение [confusion], подчинение личности [dominate person], множественное внушение [mass suggestion]

Сопротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абишаи являются магическими.

Действия

Мультиатака. Абишай совершает две атаки, одна из которых когтями и вторая – длинным мечом, или накладывает одно заклинание из-за своего Врождённого наложения и совершает атаку когтями.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1k8+1) рубящего урона или 6 (1k10+1) рубящего урона, если удерживается двумя руками.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 12 (2k8+3) колющего урона. Если цель-существо, оно должно пройти спасбросок Телосложения Сл 16; при провале получая 11 (2k10) урона ядом и становится отравленным на 1 минуту. Отравленная цель может совершать спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при удачном спасброске.

КРАСНЫЙ АБИШАЙ [RED ABISHAI]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 22 (Природная броня)

Хиты 255 (30к8+120)

Скорость 30 фут., летая 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
23 (+6)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)

Спасброски Сил +12, Тел +10, Муд +8

Навыки Устрешение +10, Восприятие +8

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивная Восприятие 18

Языки Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фут.

Опасность 19 (22 000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абиша.

Сопротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абиша являются магическими.

Действия

Мультиатака. Абишай может использовать Ужасающую внешность. Затем он совершает три атаки: одну моргенштерном, одну когтями и одну размашистым ударом.

Моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 10 (1к8+6) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 17 (2к10+6) рубящего урона.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 22 (5к10+6) колющего урона плюс 38 (7к10) огненного урона.

Ужасающая внешность. Все существа на выбор абиша, находящиеся в пределах 120 футов от него и знающие о его присутствии, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20, иначе станут испуганными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе. Если спасбросок существа был успешным, или эффект на нём окончился, оно получает иммунитет к Ужасающей внешности этого дракона на следующие 24 часа.

Побуждение к фанатизму. Абишай выбирает до четырёх своих союзников в пределах 60 футов от себя, которые могут его увидеть. В течение 1 минуты каждый из этих союзников совершает броски атак с преимуществом и не может быть напуган.

Сила Королевы Драконов. Абишай нацеливается на одного дракона, который он может видеть в пределах 120 футов от него. Дракон должен пройти спасбросок Харизмы Сл 18. Хроматический дракон совершает этот бросок с помехой. При успехе цель получает иммунитет к Силе Королевы Драконов абиша в течение 1 часа. При провале цель очаровывается абишаем в течение 1 часа. В то время как очарованный таким образом, цель относится к абишу как к надежному другу, которого нужно оберегать и защищать. Этот эффект заканчивается, если абишай или его спутники наносят урон цели.

Синий Абишай [BLUE ABISHAI]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (Природная броня)

Хиты 195 (26к8+78)

Скорость 30 фут., летая 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	22 (+6)	23 (+6)	18 (+4)

Спасброски Инт +12, Муд +12

Навыки Магия +12

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, электричество, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивная Восприятие 16

Языки Драконий, Инфернальный, телепатия 120 фут.

Опасность 17 (18 000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абиша.

Сопротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абиша являются магическими.

Использование заклинаний. Абишай является заклинателем 13 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends]*, *волшебная рука [magick hand]*, *сообщение [message]*, *малая иллюзия [minor illusion]*, *электрошок [shocking grasp]*

1 уровень (4 ячейки): *цветной шарик [chromatic orb]*, *маскировка [disguise self]*, *последнее отступление [expeditious retreat]*, *волшебная стрела [magic missile]*, *очарование личности [charm person]*, *волна грома [thunderwave]*

2 уровень (3 ячейки): *тьма [darkness]*, *отражения [mirror image]*, *туманный шаг [misty step]*

3 уровень (3 ячейки): *рассеивание магии [dispel magic]*, *ужас [fear]*, *молния [lightning bolt]*

4 уровень (3 ячейки): *переносящая дверь [dimension door]*, *высшая невидимость [greater invisibility]*, *град [ice storm]*

5 уровень (2 ячейки): *конус холода [cone of cold]*, *силовая стена [wall of force]*

6 уровень (1 ячейка): *цепная молния [chain lightning]*

7 уровень (1 ячейка): *телеportация [teleport]*

Действия

Мультиатака. Абишай совершает две атаки: одну железным молотом и одну укусом.

Железный молот. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к6+2) дробящего урона, или 6 (1к8+2) дробящего урона, если держится двумя руками.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 13 (2к10+2) колющего урона + 14 (4к6) урона электричеством.

ЧЁРНЫЙ АБИШАЙ



Красный абишай



Синий абишай

ЧЁРНЫЙ АБИШАЙ [BLACK ABISHAI]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 15 (Природная броня)

Хиты 58 (9k8+18)

Скорость 30 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)

Спасброски Лов +6, Муд +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +6

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону кислота, огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 16

Опасность 7 (2900 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению абиша.

Сопротивление магии. Абишай совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием абиша являются магическими.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого света или тьмы, абишай может совершать действие Засада бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Абишай совершает три атаки: 2 скимитаром и одну укусом.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 6 (1k6+3) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (1k10+3) колющего урона плюс 9 (2k8) урона кислотой.

Ползучая тьма (перезарядка 6). Абишай бросает тьму в точке в пределах 120 футов от неё, не требуя никаких компонентов. Мудрость – это способность для накладывания этого заклинания. Пока заклинание сохраняется, абишай может бонусным действием переместить область тьмы до 60 футов.

АДСКОЕ ОРУДИЕ

Орудия Ада являются полуавтономными разрушителями. Амнizu и другие дьявольские генералы держат их в резерве, пока они не понадобятся, чтобы отразить вторжение демонов или смертных крестоносцев, но изредка один из этих механических и магических гибридов высвобождается и становится настоящей машиной для убийств и разрушений.

Множество форм, одна цель. Адские орудия принимают разные формы, но все они имеют одну цель: убивать врагов волнами. Они неспособны к хитрости или обману, но их разрушительная мощь огромна.

Заточение души. Смертные существа, убитые адскими орудиями, обречены присоединиться к адским легионам не более чем за час, если не вмешаются обладатели могущественной магии. Эрцгерцоги не хотели ничего лучше, чем изменить такую магию, и поэтому она работает и против демонов, но это открытие до сих пор ускользало от них.

Природа конструкта. Адское орудие не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.



АДСКОЕ ОРУДИЕ [HELLFIRE ENGINE]

Огромный конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 216 (16k12 + 112)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	16 (+3)	24 (+7)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Спасброски Лов +8, Мдр +5, Хар +0

Сопротивление к урону холод, психический; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, глухота, истощение, исступ, паралич, отравление, безсознательность

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает инфернальный, но не говорит на нём

Опасность 16 (15000 опыта)

Неизменяемая форма. Адское орудие обладает невосприимчивостью ко всем заклинаниям и эффектам, изменяющим его форму.

Сопротивление магии. Адское орудие совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Сокрушающее передвижение. Адское орудие движется вперёд на расстояние, не превышающее свою скорость. Во время движения, оно может входить в пространство существ с размером не больше Большого. Существо, в чьё пространство вошло адское орудие, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 18. При успешном спасброске, существо спрыгивает с пути адской машины на расстоянии 5 фт. При провале, машина давит существо и наносит ему 28 (8k6) дробящего урона.

Если адское орудие остаётся на том же месте, где лежит существо, то существо получает состояние "удерживаемый", пока машина не продолжит свой путь и не освободит существо пространство. Пока существо удержано, он или другое существо, находящееся рядом на расстоянии 5 футов, может совершить проверку Силы Сл 18. При успехе, существо освобождается и перемещается на любое свободное пространство на расстоянии 5 футов от адского орудия, а состояние "удержанный" пропадает.

Адское вооружение. Адское орудие использует одно из своих следующих орудий.

Костный распылитель. Адское орудие выплёскивает разъедающее пламя в виде конуса размером 60 футов. Каждое существо, находящееся в диапазоне конуса, должно пройти спасбросок Ловкости Сл 20. При провале, существа получают 11 (2k10) огненного урона плюс 18 (4k8) урона кислотой, а при успешном спасброске – половину этого урона. Существа, провалившие спасбросок, заливаются обжигающей кислотой и получают 5 (1k10) огненного урона плюс 9 (2k8) урона кислотой в конце своего хода. Пострадавшее существо или существо, находящееся рядом с ним на расстоянии 5 футов, может потратить действие, чтобы выскребать эту горючую смесь.

Молниеносный цеп. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 15 футов, одно существо. Попадание: 18 (3k8 + 5) дробящего урона плюс 22 (5k8) урона электричеством. Также, адское орудие может выбрать до трёх существ, которых может видеть на расстоянии 30 футов от первоначальной цели. Эти существа, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 20, получив, при провале, 22 (5k8) урона электричеством, а при успехе половину этого урона.

Звуковая пушка. Адское орудие прицеливается и стреляет в точку в пределах 120 футов своей видимости. Каждое существо, находящееся в пределах 30 футов от выбранной точки, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 20, получив, при провале, 27 (5k10) дробящего урона плюс 13 (2k12) урона звуком, а при успехе половину этого урона.

Если одно из выбранных орудий убивает существо, то через 1к4 часа душа существа, находящаяся у Реки Стикс, преобразуется в лемура. Если существо не возрождают к этому времени, то только заклинание Исполнение желаний, или убийство лемура и наложение заклинания Истинное воскрешение на изначальное тело существа сможет вернуть его к жизни. Конструкты и дьяволы невосприимчивы к этому эффекту.

Амнизу

Амнизу ведут адские легионы в битву и командуют стражами на Вратах Ада. Амнизу высокомерны, склонны к насилию и беспощадны, но, при этом, они весьма искусны в тактике и безотказно верны, что и ценят эрцгерцоги Ада.

Охрана реки Стикс. Некоторые амнизу выполняют опасную задачу – следить за рекой Стикс из крепостей вдоль разбитых берегов реки, где она протекает через Дис и Стигию. Души, призывающие в виде лемуров, не имеют никакой личности или воспоминаний; они движимы только желанием совершить зло. Амнизу, который патрулирует здесь, внедряет правила Девяти Преисподних в жалкие мозги новоприбывших и размещает этих лемуров в легионы.

Вариант: Призыв дьявола

У некоторых амнизу есть действие, которое позволяет им вызывать других дьяволов.

Призыв дьявола (1/день). Амнизу вызывает 2к4 бородатых дьяволов или 1к4 шипастых дьяволов. Вызванный дьявол появляется в незанятом пространстве в пределах 60 футов от амнизу, действует как союзник амнизу и не может вызвать других дьяволов. Он остаётся в течение 1 минуты, пока амнизу не умрёт, или пока вызвавшее его существо не отзовёт его, потратив действие.



Амнизу [AMNIZU]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 202 (27к8+81)

Скорость 30 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +7, Хар +10

Навыки Восприятие +7

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление, очарование

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Инфернальный, телепатия 1000 фут.

Опасность 18 (20 000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению амнизу.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой амнизу является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 19, +11 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности [charm person], приказ [command]

3/день каждое: подчинение личности [dominate person], огненный шар [fireball]

1/день каждое: подчинение чудовища [dominate monster], слабоумие [feeblemind]

Сопротивление магии. Амнизу совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Амнизу использует Отравление разума, а также совершает две атаки: одну с помощью своего хлыста и одну с помощью разрушающего прикосновения.

Кнут надсмотрщика. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 10 (2к4 + 5) рубящего урона плюс 33 (6к10) урона силовым полем.

Разрушающее прикосновение. Рукопашная атака заклинанием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 44 (8к10) урона некротической энергией.

Отравление разума. Амнизу выбирает одно или два существа в пределах 60 футов от него. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 19 или получить 26 (4к12) урона некротической энергией и стать ошеломлённым до начала следующего хода Амнизу.

Забывчивость (перезарядка 6). Амнизу выбирает одно существо в пределах 60 фут. от себя. Это существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта Сл 16 или стать Ошеломлённым на одну минуту. Ошеломлённое существо повторяет свой спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. Если существо прошло ошеломлённым 1 полную минуту, оно забывает всё, что чувствовало, испытывало и знало за последние 5 часов.

Реакции

Инстинктивное очарование. Когда существо в пределах 60 фут. от амнизу совершает атаку по нему, и другое существо находится в пределах досягаемости атаки, атакующий должен пройти спасбросок Мудрости Сл 19. При провале, при провале, атакующий должен сделать целью атаки ближайшее к нему существо, исключая его самого и Амнизу. Если ближайшими являются несколько существ сразу, атакующий выбирает, какую из них сделать целью. Если спасбросок успешен, то атакующий невосприимчив к Инстинктивному Очарованию амнизу на 24 часа.

Мерреконы не могут говорить, а обижают-
ся они друг с другом с полошью телепа-
тии. Если вы убьёте их хозяев, в их рядах
поселяться хаос.



МЕРРЕГОН

Души павших солдат, наёмников и телохранителей, которые служили злу без оговорок, часто находили вечное рабство в Девяти Преисподнях в качестве мерреконов. Эти безликие пехотинцы – адские легионеры, которым поручено защищать царство и его правителей от злоумышленников.

Маски единства. У Меррегонов нет индивидуальности и, следовательно, нет необходимости в лицах. У каждого легионера меррекона есть металлическая маска, прикреплённая к его голове. Маркировка на маске указывает на единственные элементы идентичности владельца, которые имеют значение: слой Девяти Преисподней, и какому командиру он служит.

Бесстрашное послушание. Из-за их непоколебимой лояльности, мерреконы составляют основу многих защитных свит дьяволов. Они не уклоняются от какой-либо задачи, независимо от того, насколько она опасна. Если им не приказали отступить, они не отступят из боя.

МЕРРЕГОН [MERREGON]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 45 (6k8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Восприятие 11

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить, телепатия 120 фт

Опасность 4 (1100 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению меррекона.

Сопротивление магии. Меррекон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Меррекон совершает две атаки алебардой, или если в пределах 60 фт. от меррекона есть союзное исчадие с уровнем опасности 6 и выше, то три атаки алебардой.

Алебарда. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, дистанция 10 фт., одна цель. Попадание: 9 (1k10 + 4) рубящего урона.

Тяжёлый арбалет. Дистанционная атака оружием: +4 к атаке, дистанция 100/400 фт., одна цель. Попадание: 7 (1k10 + 2) колющего урона.

Реакции

Верный телохранитель. Если другое исчадие в пределах 5 фт. от меррекона поражается атакой, меррекон подставляется под неё, получая урон вместо цели.

НАРЗУГОН

Паладины, заключающие сделки с дьяволами и несут извращённое чувство чести после своей смерти, особенно ценные для эрцгерцогов Девяти Преисподней, которые хотят, чтобы безукоризненные чемпионы вели свои легионы на войне. Эти нарзугоны, вооружённые адскими копьями, верхом на своих устрашающих конях подобно ужасающему развернутым странствующим рыцарям, скитаются по инфернальным слоям и другим планам ради осуществления воли своих хозяев.

НАРЗУГОН [NARZUGON]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 20 (латный доспех, щит)

Хиты 112 (15k8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Спасброски Лов +5, Тел +8, Хар +9

Навыки Восприятие +7

Сопротивление к урону кислота, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Инфернальный, Телепатия 120 фт

Опасность 13 (10 000 опыта)

Дьявольское чутьё. Нарзугон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие) для обнаружения существ с добрым мировоззрением.

Инфернальный набор для верховой езды. У нарзугона на сапогах имеются шпоры, являющиеся частью инфернального набора для верховой езды, которые позволяют ему призывать своего коня погибели.

Сопротивление магии. Нарзугон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Нарзугон применяет свои способности Инфернальный приказ или ужасающий клич. Также он совершает три атаки адским копьём.

Адское копьё. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 11 (1k12 + 5) колющего урона плюс 16 (3k10) огненного урона. Если нанесённый урон убивает существо, то через 1к4 часа душа существа, находящаяся у Реки Стикс, преобразуется в лемура. Если существо не возрождают к этому времени, то только заклинание Исполнение желаний, или убийство лемура и наложение заклинания Истинное воскрешение на изначальное тело существо, сможет вернуть его к жизни. Конструкты и дьяволы невосприимчивы к этому эффекту.

Инфернальный приказ. Каждое союзное существо нарзугона в пределах 60 футов от него не может быть очарованном или испуганным до конца следующего хода нарзугона.

Ужасающий клич. Каждое существо, что не является исчадием, в пределах 60 фт. слышимости от нарзугона, должно успешно пройти спасбросок Харизмы Сл 17, в противном случае существо, в течении 1 минуты, боится нарзугона. Существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, эффект заканчивается при успешном спасброске. Существо, совершившее успешный спасбросок, на 24 часа становится невосприимчивым к способности нарзугона Ужасающий Клич.

Исцеление (1/день). Нарзугон или существо, которого он коснётся, восстанавливается до 100 хитов.



Смерть в Аду. Копья нарзугона закованы в адском пламени. Душа любого, убитого таким копьём, перемещается к реке Стикс для возрождения в качестве лемура. Каждое копье уникально для своего хозяина, знаменующей как самого нарзугона, так и его хозяина.

Наездники на кошмарах. У каждого нарзугона в качестве ездового животного выступает кошмар. Кошмары связаны с нарзугоном с помощью инфернального набора для верховой езды (смотрите врезку) и обязаны появляться и выполнять приказы носителя специальных шпор.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ:

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ НАБОР ДЛЯ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ

Чудесный предмет, легендарный (требуется настройка существу со злым мировоззрением)

Нарзугон к своим услугам связывает своего коня погибели с помощью инфернального набора для верховой езды, в который входят: уздечка, мундштук, седло, стремена и шпоры. Конь погибели, экипированный таким набором, обязан служить носителю специальных шпор, пока носитель не умрёт или не будет убран набор.

Вы можете, потратив действие, призвать коня погибели, снаряжённого инфернальным набором, постучав шпорами друг о друга или пройтись ими по кровавой луже. В начале вашего следующего хода, в пределах 20 фт. от вас, появляется конь погибели. Конь служит вам союзником и начинает свой ход при вашем значении инициативы. Конь остаётся с вами на 1 день, пока либо вы, либо он не умрёте, или пока вы не отпустите его, потратив действие. Если конь погибели умрёт, то в течение 24 часов он преобразуется в Девяти Преисподних, и после этого, вы сможете призвать его снова.

Набор для верховой езды не появляется просто так у коня погибели. Тот, кто хочет подчинить себе коня, для начала должен обуздать самого коня и, принудительно навесить седло на него. Ни один конь погибели не примет добровольно такую вынужденную службу, однако, некоторые со временем формируют сильную привязанность к своим хозяевам и становятся верными спутниками.

Потерявший память лемур возникает из реки Стикс, и, хотя при жизни он совершил злые деяния, в его душе они навсегда остаются. Однако, те исчадия, кому не хватает сил и амбиций пройти по иерархической лестнице Преисподней, становятся нупперибо.

НУППЕРИБО

Ни одну душу не отвергнут в Девяти Преисподней, а самых жалких...тех, чьи злые деяния при жизни были хуже, чем чьи-либо ещё, из-за собственной небрежности и лени...ждала участь быть нупперибо. Эти ничтожные отребья бездумно волочатся по пустошам: слепые, распухшие из-за своего нескончаемого голода, и лопающие любую мерзость, до которых они, только, смогут достать.

Тошнотворные амбалы. По отдельности, нупперибо жалкие твари, но они редко ходят в одиночку и могут быть довольно опасными, если соберутся большой толпой. Они собираются вместе в одно скопление, способное препятствовать проходу через важнейшую тропинку, либо через целое ущелье. Их окружает рой жалящих насекомых, кровопийц и прочих паразитов, которые наводят страх и зловоние на всех существ, кроме дьяволов, проходящих мимо них.

Нескончаемый голод. Нупперибо не знают ничего, кроме голода, что движет ими в их слепом поиске за всем, что они смогут поглотить. Заметив что-то вкусненькое, нупперибо неустанно устремляется к своей жертве, пока либо не сожрёт его, либо не будет убит, либо если не встретит на своём пути другую более вкусную жертву, что привлечёт его внимание.

Покорные рабы. Не интересуясь ничем в своём существовании, кроме утоления своего голода, нупперибо бездумно повинуется любому приказу, что оно получит телепатическим путём от любого дьявола. Такое слепое послушание облегчает исполнение приказов в бою, однако их присутствие в рядах легионов армии отнюдь не возносит их до статуса генерала.



НУППЕРИБО [NUPPERIBO]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 13 (природный доспех)

Хиты 11 (2k8 + 2)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Навыки Восприятие +1

Сопротивление к урону кислота, холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию испуг, отравление, ослепление, очарование

Чувства слепое зрение 10 фт. (слеп за их пределами), пассивное Восприятие 11

Языки понимает Инфернальный, но не может говорить

Опасность 1/2 (100 опыта)

Облако вредителей. Каждое существо, отличное от дьявола, начинающее ход в пределах 20 фт. от нупперибо, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 11. Если существо находится в двух и более подобных аурах, то спасбросок совершается с помехой. В случае провала существо получает 2 (1k4) колющего урона.

Ведомый голодом. В Девяти Преисподнях нупперибо может чётко отслеживать любое существо, которое было поражено Облаком Вредителей, в течение 24 часов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к атаке, дистанция 5 фт., одно существо. Попадание: 6 (1k6 + 3) колющего урона.

Ортон

Когда эрцгерцогу Девяти Преисподней нужно выследить, отыскать существо, или и то, и другое, а может даже и схватить его, то он обращается к ортонам. Ортоны – инфернальные охотники за головами, неустанно охотящиеся за своей добычей по всей мультивселенной.

Невидимы и всевидящи. Ортоны печально известны своим острым чутьём. Благодаря своей способности становиться невидимым, ортону удаётся внезапно напасть на ничего не подозревающую добычу. Однако, если на него нападут, то ортон выходит из невидимости, и поэтому самой лучшей защитой против ортона – это решительная контратака.

Охотничий настрой. Ортоны, превыше всего, ценят опасные погони и острые ощущения от боёв с глазу на глаз. Прежде всего, ортон остаётся верен своему эрцгерцогу, однако, если у него нет никаких срочного поручений, ортон может поработать на любого, кто предложит ему поймать перспективную добычу, который смог бы сражаться с ним на равных. Поскольку они путешествуют по многим местам, нет лучше проводников по слоям Девяти Преисподней, чем ортоны.



Ортон [Orthon]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 17 (полутаты)

Хиты 105 (10k10 + 50)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	21 (+5)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Спасброски Лов +7, Тел +9, Мдр +6

Навыки Восприятие +10, Скрытность +11, Выживание +10

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., истинное зрение 30 фут., пассивное Восприятие 20

Языки Общий, Инфернальный, Телепатия 120 фут.

Опасность 10 (5900 опыта)

Невидимое поле. Ортон, потратив бонусное действие, может стать невидимым. Любое снаряжение, которое он носит или несёт, также становится невидимым, пока носитель решит не снять тот или иной предмет со своей экипировки. Невидимость немедленно прекратится после того, как ортон совершил бросок атаки или не будет поражён атакой противника.

Сопротивление магии. Ортон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Инфернальный кинжал. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 11 (2k4 + 6) рубящего урона, также цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая 22 (4k10) урона ядом при провале, или половину этого урона при успехе. К тому же, провалив спасбросок, цель отравляется на 1 минуту. Отравленная цель может повторить спасбросок в конце своего хода и избавится от этого эффекта при успехе.

Латунный арбалет. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 100/400 фут., одна цель. Попадание: 14 (2k10 +3) колющего урона, плюс цель получает один из следующих эффектов:

1. Кислота. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая дополнительный урона кислотой 17 (5k6) при провале, или половину этого урона при успехе.

2. Слепота (1/день). Цель получает 5 (1k10) урона излучением. Вдобавок, цель и все прочие существа, находящиеся на расстоянии 20 футов от самой цели должны успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, в противном случае, они ослепляются до конца следующего хода ортона.

3. Сотрясение. Цель, и каждое существо, находящееся в пределах 20 футов неё, должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 17, получая 13 (2k12) урона звуком при провале, или половину этого урона при успехе.

4. Окутывание паутиной. Цель должна успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, иначе она будет на 1 час сдержанна сетью липкой паутины. Сдержанное существо может выбраться, потратив действие, чтобы совершить успешный спасбросок Силы или Ловкости Сл 17. Любое существо, кроме ортона, которое попытается дотронуться до липкой паутины, должно успешно пройти спасбросок Ловкости Сл 17, иначе оно тоже будет сдержанно паутиной.

5. Паралич (1/день). Цель получает 22 (4k10) урона электрическим и должна успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 17, иначе будет парализовано на 1 минуту. Парализованное существо можно повторить спасбросок в конце своего хода, избавившись от этого эффекта при успешном результате.

6. Слежка. В последующие 24 часа, ортон знает местоположение и расстояние до своей цели, при условии, что цель находится в этом плане существования. Если цель находится в другом плане, ортон знает в каком именно, но не знает точного его местоположения.

Реакции

Взрывное возмездие. Когда хиты ортона опускаются 15 единиц или меньше, то он может взорваться. Все существа, находящиеся на расстоянии 30 футов от него, должны пройти спасбросок Ловкости Сл 17, получая огненного урона 9 (2k8) + урона звуком 9 (2k8) при провале, и половину этого урона при успехе. Взрыв уничтожает, как и само тело ортона, так и его инфернальный кинжал, и латунный арбалет.

ДЬЯВОЛЫ: АРХИДЬЯВОЛЫ

На вершине иерархии Девяти Преисподней стоят архидьяволы – группа жестоких и коварных элитных дьяволов Преисподней. Среди них можно встретить разнообразных лордов, знатных дьяволов, следующих своим лордам, а также некоторых изгоев и изгнанников, от которых многие отвернулись. Репутация в Девяти Преисподней меняется с дуновением ветра, а судьбы великих и могучих взлетают и падают по прихоти их вышестоящих чинов. Много устрашающих имён включены в списки архидьяволов; и только некоторые из них, те, кто вероятнее всего встречаются приключенцам, описаны здесь.

Исполнение желаний. Все дьяволы желают иметь контроль над смертными душами, и поэтому они завлекают смертных в совершение бездумных сделок. Архидьяволы, владеющие истинной силы Девяти Преисподней, могут исполнить любое желание (в рамках ограничений заклинания *исполнение желаний* [wish]), которое попросит любой смертный, связавшийся с ними инфернальным договором. Архидьяволы всегда исполняют желания, вознаграждая отчаянных смертных ихискажёнными желаниями. В обмен на такой дар, дьявол ожидает, и, в итоге, получает контроль над душой и обычно забирает её после смерти смертного. Архидьявол не может исполнить своё собственное желание.

БАЭЛЬ [BAEL]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Спасброски Лов +9, Тел +11, Инт +11, Хар +13

Навыки Загугливание +13, Восприятие +13, Убеждение +13

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 23

Языки все, Телепатия 120 фт

Опасность 19 (22000 опыта)

Устрашение. Баэль может потратить действие, чтобы стать более устрашающим до конца своего следующего хода. Каждое существо, кроме дьяволов, начинающий свой ход в пределах 10 футов от Баэля, должно успешно пройти спасбросок Мудрости Сл 22, иначе существо получит состояние “испуганный” до начала своего следующего хода.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Баэля является Харизма (Сл спасброска от заклинания 21, +13 к попаданию атаками заклинаний). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *смена обличья* [alter self] (может стать среднего размера при смене своего облика), *восставший труп* [animate dead], *очарование личности* [charm person], *обнаружение магии* [detect magic], *нанесение ран* [inflict wounds] (в качестве заклинания 8 уровня), *невидимость* [invisibility] (только на себя), *образ* [major image]

3/День каждое: *контрзаклинание* [counterspell], *рассеивание магии* [dispel magic], *полёт* [fly], *внушение* [suggestion], *огненная стена* [wall of fire]

1/День каждое: *подчинение чудовища* [dominate monster], знак [symbol] (только эффект “ошеломление”)

Баэль, Церон, Хуттиджин, Молох – всею лишь пешки. Даже повелители слоёв, броде Зариэль и Мамона, более могущественные фигуры на шахматной доске. Архидьяволы могут совершать дерзкие ходы, но только Асмодей лучше всех играет в эту игру.



Легендарное сопротивление (3/день). Если Баэль проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Магическое оружие. Атаки оружием Баэля являются магическими.

Сопротивление магии. Баэль совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Баэль восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон холодом или излучением, эта особенность не действует в начале следующего хода Баэля. Баэль умирает только если начнёт свой ход с 0 хитов и не может регенерироваться.

Действия

Мультиатака. Баэль совершает две рукопашные атаки.

Адский моргенштерн. Рукопашная атака оружием: +13 к попаданию, досгаемость 20 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к8 + 7) колющего урона плюс 13 (3к8) урона некротической энергией.

Инфернальный приказ. Каждый союзник Баэля, находящийся на расстоянии 60 футов от него, не может быть очарован или испуган до конца следующего хода Баэля.

Телепортация. Баэль магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 футов в свободное пространство, которое он видит.

Легендарные действия

Баэль может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Баэль восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака моргенштерном (стоит 2 действия). Баэль совершает атаку своим адским моргенштерном.

Пробудившаяся алчность. Баэль накладывает заклинания очарование личности [charm person] и образ [major image].

Инфернальный приказ. Баэль использует своё действие Инфернальный приказ.

Телепортация. Баэль использует своё действие Телепортации.



Баэль

С бушующей целую вечность Войной Крови, которой нет конца, немало возможностей предстало перед амбициозными архидьяволами, чтобы добиться известности, славы и силы в продолжающейся борьбе против демонов. Герцог Баэль, один из самых важных слуг Маммона, прославился и добился признания за свои заслуги. Порученный вести за собой шестьдесят шесть подразделений шипастых дьяволов, Баэль доказал свою тактическую одарённость, заработав уважение как к себе, так и к своему хозяину, одерживая победу за победой над хозяевами Бездны. Маммон полагается на Баэля из-за его боевой смекалки защищать владения своего хозяина. Маммона ещё до сих пор не свергли во время своего правления, тогда как многие архидьяволы уже давно потеряли свои позиции, что и является доказательством навыков Баэля на поле боя.

За свои достижения, так же, как и за свой оттенок кожи, Баэля прозвали Бронзовым Генералом. Невзирая на похвалы, у Баэля были сложные времена в управлении пучиной инфернальных политиков. Многие его критиковали и называли наивным, но никогда не говорили этого ему с глазу на глаз. Основным интересом Баэля всегда было ведение солдат в бой, и поэтому его раздражает, что его стремлению взойти выше по рангу всегда препятствуют хитрые политические конкуренты.

Баэль предпочитает делать слуг из своих противников и смертных, которые присягнули ему на службу, чтобы заслужить своё жалкое место, что пали жертвой превосходных хитросплетений Баэля. Баэль с удовольствием щадит тех, кого он поразил, но только если они продадут свою душу и будут служить ему. Впрочем, он готов сорвать почти любого, кто встанет у него на пути, а демонов, над которыми он берёт вверх, убивает не щадя.

Баэль также рад смертным, что хотят служить ему, если конечно, они смогут обеспечить ему преимущество в своей политической игре. Он вербует смекалистых индивидов и полагается на них в качестве представителей своих интересов во дворе Маммона, благодаря чему, Баэль может свободно утолить свою боевую жажду.

Невзирая на свой малый интерес к делам вне боя, или, скорее всего, из-за этого, Баэля почитают меньше всего. Те, кто поклоняется его алтарю, зовут его Королём Преисподней [King of Hell], а самые заблудшие из них, верят, что он является лордом всех дьяволов. В магическом обществе и некоторых письменах, например, в ужасающей *Книге Огня* [Book of Fire], говорится, что Баэль открыл всему миру заклинание *невидимость*, хоть и некоторые исследователи магии категорически опровергают такие утверждения. Баэля иногда изображают: жабой, котом, человеком мужского пола, или даже некой смесью из этих созданий, тем не мене, ни одно из этих изображений не отражает его истинную внешность.



ГЕРИОН

Герион ведёт нескончаемую борьбу с Левистусом за контроль над Стигии. Оба уже веками сражаются друг с другом, вытесняя друг друга неисчислимое количество раз. В данный момент, Герион находится в выгодном положении в инфернальной иерархии. Хоть Левистус всё ещё правит над Стигией, он заточён в громадной глыбе льда по приказу Асмодея. В свою очередь, Герион мобилизует своих сторонников и строит коварные планы, чтобы подменить своего ненавистного соперника.

Среди архидьяволов, Герион и Зариэль особенно прославились благодаря своему боевому мастерству. Он – свирепый охотник и упорный следопыт. Прочие дьяволы владеют легионами и отправляют своих последователей в бой против своих врагов, а Герион любит чувствовать плоть и сталь под своими когтями и вкушает кровь своих побеждённых врагов.

Его свирепость хорошо служит ему в ледяных пустошах Стигии, но также ограничивает его способность собирать души и укреплять эффективную иерархию. Мудрецы, исследующие Девять Преисподней, полагают, что битва за контроль над Стигией – всего лишь испытание, которое устроил Асмодей в надежде избавиться от наихудших побуждений Гериона и Левистуса, или с целью найти более подходящего кандидата вместо этих двоих.

Логово Гериона

Герион недавно восстановил свою древнюю крепость, Холодную Сталь [Coldsteel], разрастающийся комплекс, который поднимается изо льда и снега в центре Стигии. Он бродит по коридорам этого места, раскидывая в стороны ледяных дьяволов и рабов-мнотавров, которых он взял у Бафомета, находясь в ярости от предательства Асмодея, изрыгая клятвы мести и вынашивая безумные планы того, как он вернёт себе своё положение у Левистуса.

Действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам), Герион совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Герион не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Герион создаёт взрыв стужи [blast of cold] из-под земли в точке, которую он видит в пределах 120 фут. от себя. Стужа приобретает форму куба в центре этой точки по 10 фут. на каждой стороне. Каждое существо, находящееся в зоне куба, должно преуспеть в спасброски Телосложения со Сл 21, иначе получит урон холдом 28 (8к6).
- Герион нацеливается на одно существо, которое он может видеть в пределах 60 фут. от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе получит состояние удерживаемый на 1 минуту. Цель может завершить на себе этот эффект, если нанесёт одному или более из своих союзников.
- Герион накладывает заклинание изгнание [banishment].

Д

Кто менее достоин: архидьявол, владеющий словом, будущим запертый в мыде льда, или же тот, кто не способен перехитрить замороженного конкурента?

Местные эффекты. Местность, в которой есть логово Гериона, искажается его магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Разумные существа в пределах 1 мили от логова Гериона склонны часто видеть мерцающие порталы, ведущие в места, которые они считают безопасными. Вход через портал всегда перемещает путника где-нибудь в Стигии.
- Вокруг логова в пределах 1 мили воют сильные морозные ветра.
- Вой и крики слышны в пределах 1 мили от логова. Любое существо, что заканчивает короткий или продолжительный отдых в пределах этого расстояния должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 21, иначе не получит никакого преимущества от отдыха.

Если Герион умрёт, эти эффекты исчезнут в течении 1к10 дней.

ГЕРИОН [GERYON]

Огромное исчадие (дьявол), законно-зло

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 300 (24к12 + 144)

Скорость 30 фут., летая 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Спасброски Лов +10, Тел +13, Мдр +10, Хар +13

Навыки Обман +13, Запугивание +13, Восприятие +10

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону холод, огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 20

Языки все, Телепатия 120 фут.

Опасность 22 (41 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Гериона является Харизма (Сл спасброска от заклинания 21). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [alter self] (может стать Среднего размера при смене своего облика), обнаружение магии [detect magic], обет [geas], град [ice storm], невидимость (только на себя) [invisibility], поиск предмета [locate object], внушение [suggestion], ледяная стена [wall of ice].

1/день каждое: божественное слово [divine word], знак [symbol] (только эффект "боль")

Легендарное сопротивление (3/день). Если Герион проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Герион совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Гериона являются магическими.

ВАРИАНТ: ПРОТРУБИТЬ В РОГ

Герион может использовать действие, которое позволяет ему призвать поработённых минотавров

Протрубить в рог (1/день). Герион дует в свой рог, который призывает 5к4 минотавров рядом в незанятом пространстве в пределах 600 фут. от себя. Минотавры совершают бросок инициативы, когда появляются и остаются пока не умрут, или пока Герион не использует действие, чтобы отпустить их всех.

Регенерация. Герион восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением, эта особенность не действует в начале следующего хода Гериона. Герион умирает только если начнёт свой ход с 0 хитами и не может регенерироваться.

Действия

Мультиатака. Герион совершает две атаки: одну с помощью своих когтей and одну с помощью своего жала.

Когти. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 23 (4к6 + 9) рубящего урона. Если цель Большого размера или меньше, то она схвачено (Сл высвобождения 24) и получает состояние Удерживаемый пока не высвободится. Герион может схватить одно существо. Если цель уже схвачено Герионом, то цель получает дополнительный 27 (6к8) рубящего урона.

Жало. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 20 фут., одно существо. Попадание: 14 (2к4 + 9) колющего урона, и цель должно успешно пройти спасбросок Телосложения Сл 21, иначе получит 13 (2к12) урона ядом и отравляется пока не закончит короткий или продолжительный отдых. Максимум хитов цели уменьшается на количество полученного урона ядом. Если этот эффект уменьшает максимальное значение хитов существа до 0, это существо умирает. Уменьшение длится до тех пор, пока не пропадёт состояние отравленный.

Телепортация. Герион магическим образом телепортируется вместе со всем несомым и носимым снаряжением, на расстояние до 120 фут. в свободное пространство, которое он видит.

Легендарные действия

Герион может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Герион восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Инфернальный взгляд. Герион нацеливается на одно существо, которое он видит в пределах 60 фут. от себя. Если цель видит пугало, она должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 23, иначе станет испуганным от Гериона до конца следующего хода Гериона.

Быстрое жало (стоит 2 действия). Герион совершает атаку своим жалом.

Телепортация. Герион использует своё действие Телепортации.

ЗАРИЭЛЬ

Зариэль правит Авернусом, первым слоем Девяти Преисподней. Когда-то великому ангелу было поручено приглядывать за действиями в Войне Крови, но она поддалась извращённому влиянию плана и упала с небес. Она недавно вновь вернула себе свой статус архидьявола Авернуса после того, как осмотрительный Бэл оказался недостаточно умелым в руководстве войсковых сил против вторгшихся демонов. Теперь Бэл даёт рекомендации и помогает ей руководить войной, хоть и ходят слухи, что её истинное намерение – отомстить Асмодею, а затем изгнать его из Девяти Преисподних.

Все, кто входит и выходит из Девяти Преисподних, должны пройти через Авернус, поэтому на этом слое мобилизуются инфернальные войска. В Авернусе: амниза сторожат цитадели, возвышающиеся над рекой Стикс, происходят многие битвы Войны Крови, а также собираются дьяволы для вторжения в Бездну. Любой, кто надеется достичь нижних слоёв, должен

сперва столкнуться с тьмой этого слоя и со множеством его опасностей. Всем этим промышляет Зариэль, и именно за ней последние слова, кто войдёт или выйдет, а кто нет.

Получив одну из ключевых ролей в Войне Крови, Зариэль горячо заинтересовалась собиранием душ великих воинов Материального Плана и обеспечения их преданности. С ней должно договориться, а смертных, что имеют с ней дело, ждёт ужасная участь, поскольку все козыри у неё на руках. Сделка с Зариэль может длится вечно, хоть и есть малый шанс отвертеться от неё. Тем не менее, она действительно ожидает лучшего от своих прислуг, и поэтому она позволяет своим смертным последователям прожить свою жизнь, иногда даже почитая их способности, чтобы использовать их максимальные возможности до того, как потребует вернуть свой долгок. Таким образом, слуги Зариэль невероятно эффективны, дисциплинированы и весьма опасны.

ЗАРИЭЛЬ [ZARIEL]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 21 (природный доспех)

Хиты 580 (40d10+360)

Скорость 50 фт., летая 150 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Спасброски Инт +16, Муд +16, Хар +18

Навыки Запугивание +18, Восприятие +16

Сопротивление к урону холод, огонь, излучение; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Восприятие 26

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 26 (90000 опыта)

Дьявольское зрение. Магическая тьма не мешает тёмному зрению Зариэля.

Огненное оружие. Вооружённые атаки Зариэля являются магическими. Когда она ударяет любым оружием, оружие наносит дополнительный 36 (8k8) огненного урона (включён в нижеприведённые атаки).

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Зариэль является Харизма (Сл спасброска от заклинания 26). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [alter self] (может стать Среднего размера при изменении её облика), обнаружение добра и зла [detect evil and good], огненный шар [fireball], невидимость (только на себя) [invisibility], огненная стена [wall of fire]
3/день каждое: стена клинов [blade barrier], рассеивание добра и зла [dispel evil and good], перст смерти [finger of death]

Легендарное сопротивление (3/день). При провале спасброска Зариэль может выбрать удачное совершение его.

Сопротивление магии. Зариэль совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Регенерация. Зариэль восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если она получает урон излучением, эта способность не работает в начале её следующего хода. Зариэль умирает только в том случае, если в начале её хода у неё 0 хитов, и она не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Зариэль атакует дважды длинным мечом или своими метательными копьями. Она может заменить одну из атак на Ужасное прикосновение.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 17 (2k8+8) рубящего урона, или 19 (2k10+8) рубящего урона, если удерживается двумя руками, плюс 36 (8k8) огненного урона.

Копье. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +16 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. Попадание: 15 (2k6+8) колющего урона плюс 36 (8k8) огненного урона.

Ужасное прикосновение. Рукопашная атака оружием: +16 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 44 (8k10) некротической энергией, и цель отравлена на 1 минуту. При отравлении таким образом цель также ослеплена и оглушена. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект на себе при успехе.

Телепортация. Зариэль магически телепортируется, вместо со всем снаряжением, который она носит, приземляясь в 120 фт. на незанятом пространстве, которое она может видеть.

Легендарные действия

Зариэль может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Зариэль восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Жертвенный взор (стоит 2 действия). Зариэль обращает магический взгляд на существо, которое может видеть в пределах 120 фт. от себя и приказывает ему самовоспламениться. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 26, иначе получит 22 (4k10) огненного урона.

Телепортация. Зариэль использует действие Телепортация.

Логово Зариэль

Логово Зариэль находится в базальтовой цитадели, что вознесена в Авернусе. Почти в миle от цитадели, существо может услышать крики и стоны сожжённых жертв, прикованных к стенам цитадели, погибших из-за того, что разочаровали ахридьяволицу. Цитадель, занимающая 5 квадратных миль, окружена стенами с высокими башнями. Дьяволы всех мастей кипят в этой цитадели, защищая крепость от посторонних.

Действия логова. При значении инициативы «20» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам), Зариэль совершает действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов; Зариэль не может использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

- Зариэль накладывает заклинание *Образ [major image]* 4 раза, с наименьшим для него уровнем. Зариэль любит создавать иллюзии близких злоумышленника, которые сжигаются заживо. Зариэль не нужно концентрироваться на заклинаниях, которые заканчиваются при значении инициативы «20» следующего раунда. Каждое существо, видящее эти иллюзии, должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 26, иначе будет напугано иллюзией на 1 минуту. Испуганное существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, закончив эффект при успехе.

- Зариэль может накладывать своё врождённое заклинание Огненный шар [fireball].

Местные эффекты. Местность, в которой есть логово Зариэль, искается её магией, которая создаёт один или несколько следующих эффектов:

- Территория в пределах 9 миль от логова наполнена жуткими криками и зловонием от сгоревших трупов.
- Каждые 60 футов в пределах 1 мили от логова, из земли вспыхивает большое пламя, высотой в 10 футов. Любое существо или объект, прикоснувшийся к пламени, получает урон огнём 7 (2к6), этот урон ему наносится не менее одного раза в раунд.
- Территория в пределах 2 миль, но не ближе 500 футов от логова, наполнена дымом, сильно снижающим видимость. От дыма невозможно избавиться.

Если Зариэль умирает, эти эффекты исчезают через 1к10 дней.





Молох

Изгнанный из Девяти Преисподних, Молох, сделает что угодно, чтобы вернуть себе своё место. Давным-давно, Молох заслужил быть среди архидьяволов за счёт своих заслуг по изгнанию демонов из Девяти Преисподних. Асмодей наградил Молоха, повысив того до правителя Малболга.

Веками Молох правил в своих владениях, борясь с другими архидьяволами, стремясь заполучить ещё большую власть. Такая враждебность была на пользу Асмодею, поскольку он знал, что такие козни Молоха помогали ему испытывать прочих архидьяволов. Такие меры перестали срабатывать, когда Молох взял в своё распоряжение советника, ночную ведьму по имени Малгард. Её слова отравляли, постепенно она убедила Молоха направить все силы, чтобы свергнуть Асмодея. Хоть и заговор почти сработал, он был сорван, а Молоха лишили власти и приговорили к смерти, и только своевременное использование плачарного портала позволило ему сбежать.

Молох, не теряя времени, готовился к своему возвращению. Он собрал армию дьяволов и чудовищ, и покинул их, чтобы сделать пару последних приготовлений по вторжению в Девять Преисподней. Скитаясь по дальнему Материальному Плану в надежде найти артефакт, способный обеспечить ему успешную победу, Молох оказался там в ловушке, оставил свою армию на милость своих врагов. В скором времени, все они были разбиты и уничтожены.

Теперь Молох стал почти бессильным после своего последнего провала. Он неустанно планирует пути возвращения к своим прежним владениям, но каждый раз, когда он входит в Девять Преисподних, он понижается до уровня импа и не может восстановить свои силы, пока не покинет эти земли. Таким образом, он живёт, строя планы в Малболже или других слоях Преисподней, а иногда и путешествуя по другим планам в поисках магической мощи или секретов, что помогут ему вернуть обратно свой титул.

Ходят слухи, что его можно найти в Сигиле, где он проводит сделки с юголотами, чтобы построить очередную армию, с помощью которой он вторгнется в Малболж и вырвет свой престол из лап Глэсси. В невыгодном для себя положении, ему мало что есть предложить им, и поэтому он заключает сделки со смертными, чтобы получить их помощь в виде золота, драгоценных камней и прочих богатств взамен на знания о Девяти Преисподних и других планах.

Большинство культистов Молоха сменили верность ему на других архидьяволов, но идолы, построенные почитать его, по-прежнему стоят в глубинах подземелий, а их драгоценные глаза и остаток их силы ведёт чудовищных последователей и глупых искателей приключений в те места, где сохранилось его злобное влияние.

Молох [МОЛОХ]

Большое исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 253 (22к10+132)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Спасброски Лов +11, Тел +13, Мдр +11, Хар +13

Навыки Обман +13, Запугивание +13, Восприятие +11

Сопротивление к урону холод, дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 21

Языки все, Телепатия 120 фут.

Опасность 21 (33 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Молоха является Харизма (Сл спасброска от заклинания 21). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно смена обличья [*alter self*] (может становить-ся Среднего размера), восставший труп [*animate dead*], огненные ладони (как заклинание 7 уровня) [*burning hands*], смятие [*confusion*], обнаружение магии [*detect magic*], полёт [*fly*], обет [*geas*], образ [*major image*], зловонное облако [*stinking cloud*], внушение [*suggestion*], огненная стена [*wall of fire*]
1/день каждое: небесный огонь [*flame strike*], знак [*symbol*] (только эффект «ошеломления»)

Легендарное сопротивление (3/день). Если Молох проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Молох совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Молоха являются магическими.

Регенерация. Молох восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением, эта особенность не работает до начала его следующего хода. Молох умирает только в случае, если начинает ход с 0 хитами и не может регенерироваться.

Молох одержал власть, что он потерял, когда давно уже мог порвать все свои силы на захват власти где-нибудь в другом плане.
Как жаль, что он так впустую тратит свой потенциал.

Действия

Мультиатака. Молох совершает три атаки: одну Укусом, одну Когтями и одну своим Хлыстом.

Укус. Рукопашная атака оружием: +15 к атаке, дистанция 5 фут., одна цель. Попадание: 26 (4к8 + 8) колющего урона

Когти. Рукопашная атака оружием: +15 к атаке, дистанция 10 фут., одна цель. Попадание: 17 (2к8 + 8) рубящего урона.

Многохвостый хлыст. Рукопашная атака оружием: +15 к атаке, дистанция 30 фут., одна цель. Попадание: 13 (2к4 + 8) рубящего урона, плюс 11 (2к10) урона электричеством. Если целью является существо, оно должно преуспеть в Спасброске Силы Сл 24, иначе будет притянуто на 30 фут. к Молоху.

Дыхание отчаяния (перезарядка 5-6). Молох выдыхает куб с габаритами в 30 фут. Каждое существо в этой области должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, иначе получит 27 (5к10) урона психической энергией, уронит всё, что держало в руках, а также станет Испуганным на 1 минуту. Испуганное таким образом, существо должно использовать действие Рывок на каждом своём ходу, чтобы двигаться от Молоха как можно дальше максимально безопасным путём. Если существо некуда двигаться, оно не использует действие Рывок. Если существо завершает ход в области, откуда не видно Молоха, оно может повторить спасбросок, завершая эффект Испуга в случае успеха.

Телепортация. Молох магически телепортируется в незанятое пространство, которое может видеть в пределах 120 фут. от себя.

Легендарные действия

Молох может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Молох восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Зловонное облако. Молох творит заклинание Зловонное облако.

Телепортация. Молох использует действие Телепортация.

Хлыст. Молох совершает одну атаку Хлыстом.





Титивилус

Мрачный Повелитель Второго слоя [Lord of the Second], Диспater, правит из своего железного дворца, скрываясь от всех, в окружении своего дворца, запутанных коридоров, железных стен, дьявольских ловушек и своих чудовищных слуг. Его паранойя настолько усилилась, что теперь он перемещается не дальше расползающегося города [sprawling city], что находится снаружи его восхитительного дворца. Диспатеру известно, что у него враги отовсюду, способные сделать то же, что и сделали с Герионом, Молохом и многими другими.

Диспатель по-настоящему боится, но истинная угроза исходит не от них. Большой ошибкой повелителя было позволение себе быть обманутым Титивилусом, что был главным советником во дворце Диспатора.

Хоть он и уступает в физической силе и моси, по сравнению с другими архидьяволами, Титивилус компенсирует всё это своей коварностью. Хитрый и расчёлливый политикан, забравшийся на высший ранг, благодаря обманам и интригам, чтобы стать вторым по могущественности исчадием в Дисе. Обаятелен, приятен, и искусен в переговорах, Титивилус, способен искажать слова так, чтобы оставить своих жертв сбитыми с толку и верящими, что Титивилус оказался им другом. Благодаря таким навыкам, Титивилус смог повлиять на всех, кто стоял у него на пути к большей власти, либо завоевав их доверие, либо избавившись от них, как от своей угрозы.

Заполучив нужную ему позицию, Титивилус убедил Диспатора, что против него ведётся бесчисленное множество заговоров, и даже сам Асмодей желает избавиться от Диспатора. Следуя советам обманщика, Диспатель покинул свой дворец, оставил ежедневные обязательства Титивилусу и уполномочил того отвечать и вести переговоры со смертными, что пытаются призвать Диспатора. Теперь, Титивилус выступает за своего мастера и говорит за него, а такое стечание обстоятельств привело к слухам, что, либо Титивилус – замаскированный Диспатель, либо Титивилус избавился от эрцгерцога и полностью заменил его.

Титивилус понимает, что его положение неизбежно шаткое. Всё-таки, одобрение Диспатором его замыслов и советов может длиться лишь до тех пор, пока не объявится другой заговорщик и не расскажет тому правду. Чтобы этого не случилось, Титивилус уже начал нанимать чужаков для устранения проблемных дьяволов и для собственной защиты от критики в его сторону, и, прежде всего, для создания затруднений, которые он способен решить, заслужив большее доверие в глазах своего хозяина. Титивилус считает, что искатели приключений подходят для таких задач и нанимает их либо напрямую, либо через посредников, а затем избавляется от них, если так будет необходимо.

Д



ТИТИВИЛУС [TITIVILUS]

Среднее исчадие (дьявол), законно-злое

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 40 фт., летая 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Спасброски Лов +11, Тел +8, Мдр +11, Хар +13

Навыки Обман +13, проницательность +11, Устрашение +13, Убеждение +13

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивная Восприятие 16

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 16 (15000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Титивилуса является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 21). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [alter self], восставший труп [animate dead], проклятие [bestow curse], смятение [confusion], образ [major image], изменение памяти [modify memory], необнаружимость [nondetection], послание [sending], внушение [suggestion]

3/день каждое: высшая невидимость (только на себя) [greater invisibility], фальшивый двойник [mislead]

1/день каждое: слабоумие [feeblemind], знак [symbol] (только эффект разногласия или сна)

Легендарное сопротивление (3/день). Если Титивилус проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Титивилус получает преимущество на спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Титивилуса являются магическими.

Регенерация. Молох восстанавливает 10 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением, эта особенность не работает до начала его следующего хода. Молох умирает только в случае, если начинает ход с 0 хитами и не может регенерировать.

Чревовещание. Когда бы ни говорил Титивилус, он может выбрать точку в пределах 60 фт. от себя; его голос будет звучать из этой точки.

Действия

Мультиатака. Титивилус совершает одну атаку Мечом и один раз использует Устрашающее Слово.

Серебряный меч. Рукопашная атака оружием: +9 к атаке, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) рубящего урона, или 8 (1к8 + 4) рубящего урона, если использует двумя руками, плюс 16 (3к10) урона некротической энергией. Если цель является существом, её максимальное значение хитов уменьшается на половину значения причинённого некротической энергией урона.

Устрашающее слово. Титивилус выбирает целью существа в пределах 10 фт. от себя, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, иначе станет Испуганной им на 1 минуту. Испуганное таким образом, существо должно использовать действие Рывок на каждом своём ходу, чтобы двигаться от Титивилуса как можно дальше максимально безопасным путём. Если двигаться некуда, то Рывок не используется. Цель может повторять спасбросок в конце каждого хода, завершая эффект в случае успеха.

Телепортация. Титивилус магически телепортируется в незанятое пространство, которое может видеть в пределах 120 фт. от себя.

Очаровывающее слово. Титивилус выбирает целью существа в пределах 60 фт. от себя, которое он может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 21, или будет Очаровано Титивилусом на 1 минуту, очарованное существо может повторять спасбросок каждый раз, когда Титивилус причиняет ему любой урон. Существо, преуспевшее в спасброске, становится иммунным к Очаровывающему слову на следующие 24 часа.

Легендарные действия

Титивилус может совершить 3 легендарных действия, выбирай из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Титивилус восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Штурм (цена 2 действия). Титивилус атакует серебряным мечом, или использует Устрашающее слово.

Развращающее управление. Титивилус использует Очаровывающее слово. Или же он выбирает очарованное им существо в пределах 60 фт. от себя; это существо должно преуспеть в спасброске Харизмы Сл 21. В случае провала Титивилус принимает решение, как существо будет действовать в свой следующий ход.

Телепортация. Титивилус использует действие Телепортации.



Какова цена вашей жизни? А сколько дадите за свою душу? Заключите сделку с Хутиджином, и это будет стоить вам и того, и другого. Надеюсь, оно того стоило.

Хутиджин

Плести интриги в Девяти Преисподних – достаточно скучное и предсказуемое дело. Сплошь и рядом образуются союзы, но большинство из них распадаются из-за измен и предательств. Несмотря на все эти предательства и клевету, дьяволы время от времени действительно проявляют верность, предлагая непоколебимую службу своим хозяевам. Одним из таких примеров, является Хутиджин, герцог Кании и верный слуга Мефистофеля.

Во всех Преисподнях, имя Хутиджина вселяет страх и неприязнь низшим дьяволам, поскольку в распоряжении этого герцога находятся два батальона Исчадий Преисподней, образующие высшее сословие в Кании. С такими солдатами под его командованием, Хутиджин может с лёгкостью сломить любого противника, стоящего у него на пути, и обеспечить высшую защиту Мефистофелю против армий, что могут попытаться оспорить его владычество. Хутиджин накопил достаточно сил, чтобы самому свергнуть правителя Кании, но он никогда не сомневался в поддержке своего хозяина, вероятно полагая, что у Мефистофеля есть некая власть над ним.

За пределами Девяти Преисподних, Хутиджин – относительно малоизвестная личность, которая известна только самым начитанным инфернальным исследователям. У него нет своего собственного культа, а число его слуг значительно мало. Причина проста: Хутиджин ненавидит смертных. Будучи призванным из Преисподней, он дарит инициатору лишь долгую и мучительную смерть.

Мефистофель запрещает Хутиджину часто выходить в Материальный План, поскольку отсутствие герцога, сделает его хозяина более уязвимой целью для своих конкурентов. Прочие архидьяволы знают, как сильно Хутиджин презирает смертных и в тайне распространяли средства для его призыва из Девяти Преисподней в надежде отвлечь архидьявола на достаточно продолжительное время для них, чтобы попытаться избавиться от Мефистофеля. Хутиджин отправляет дьялов в Материальный План, чтобы уничтожить любое его упоминание и убить любого, кто знает о его имени или других характеристиках, но призывы до сих пор случаются. Будучи призванным со своего поста, он старается как можно скорее договорится, закрывая сделку с мелкой ценой для самого призыва. Однако, заключив сделку, Хутиджин отплачивает того смертью.

Д

Хутиджин [Hutijin]

Большое исчадие (дьявол), законно-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 200 (16k10+112)

Скорость 30 фт., полёт 60 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Спасброски Лов +9, Тел +14, Мдр +11

Навыки Запугивание +14, Восприятие +11

Сопротивление к урону холода, дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, отравление

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 21

Языки все, телепатия 120 фт

Опасность 21 (33 000 опыта)

Инфернальное отчаяние. Все существа в 15 фт. от Хутиджина, не являющиеся дьяволами проходят спасброски с помехами.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Хутиджа является Харизма (Сл спасброска от заклинания 22). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: смена обличья [*alter self*] (может стать Средним существом при смене внешности), восставший труп [*animate dead*], обнаружение магии [*detect magic*], удержание чудовища [*hold monster*], невидимость (только на себя) [*invisibility*], молния [*lightning bolt*], внушение [*suggestion*], огненная стена [*wall of fire*]

3/день: рассеивание магии [*dispel magic*]

1/день каждое: полное исцеление [*heal*], знак (только эффект «бездействия») [*symbol*]

Легендарное сопротивление (3/день). Если Хутиджин проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Хутиджин получает преимущество на спасброски против заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием Хутиджа являются магическими.

Регенерация. Хутиджин восстанавливает 20 хитов в начале своего хода. Если он получает урон излучением, эта особенность не работает до начала его следующего хода. Хутиджин умирает только в случае, если начинает ход с 0 хитами и не может регенерировать.

Действия

Мультиатака. Хутиджин совершает четыре атаки: одну с помощью укуса, одну с помощью когтей, одну с помощью булавы, and одну с помощью хвоста.

Укус. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (2k6 + 8) колющего урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 22, иначе получит отравление. Будучи отравленной из-за этой атаки, цель не может восстанавливать хиты, и она получает 10 (3k6) урона ядом в начале своего каждого хода. Отравленная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, переставая быть отравленной при успехе.

Когти. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 17 (2k8 + 8) рубящего урона.

Булава. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 15 (2k6 + 8) дробящего урона.

Хвост. Рукопашная атака оружием: +15 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 19 (2k10 + 8) рубящего урона.

Телепортация. Хутиджин магическим образом телепортируется вместе со всем своим снаряжением на расстояние до 120 фт. на незанятое пространство в пределах его видимости.

Реакции

Ужасающий голос (перезарядка 5-6). В ответ на получение урона, Хутиджин изрекает ужасающее слово силы. Все существа в 30 футах то него и не являющиеся дьяволами должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 22 или стать испуганными им в течение минуты. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, переставая быть испуганной при успехе. Существо, преуспевшее в спасброске, становится невосприимчивым к действие Ужасающего голоса на дальнейшие 24 часа.

Легендарные действия

Хутиджин может совершить 3 легендарных действия, выбирай из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Хутиджин восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Атака. Хутиджин делает одну атаку булавой.

Буря (стоит 2 действия). Хутиджин выпускает вокруг себя заряды молний, поражающие всех в радиусе 20 футов от него. Все существа в зоне поражения должны пройти спасбросок Ловкости Сл 22, получая 18 (4k8) урона электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.

Телепортация. Хутиджин использует своё действие телепортации.

ДЭТЛОК

Нарушение договора между колдуном и покровителем не относится к малозначимым событиям, по крайней мере для колдуна. Последствия разрыва такого договора могут быть ужасны, а иногда и смертельны. Колдун, который не оправдал надежд злого покровителя, рискует восстать из мёртвых в виде дэлока – отвратительной нежити, призванной служить своему покровителю после смерти.

Необычайно могущественный некромант может отыскать способ создания дэлока, а затем заставить его служить себе, исполняя роль его покровителя.

Покорные и одержимые. Разум поднятого дэлока подчинён лишь непреодолимому желанию служить. Цели и амбиции, которые были у него при жизни, исчезают, если неугодны его покровителю, поскольку желания покровителя становятся той волей, которая движет дэлоком. Существо сразу же начинает действовать во имя своего покровителя. Для выполнения сложной задачи дэлок может быть вынужден служить другому могущественному существу или искать себе слуг.

Какой бы ни была цель, она всегда отражает интересы покровителя, от мелких проблем и до вопросов вселенского масштаба. Дэлок, находящийся в рабстве у исчадия, может действовать с целью уничтожения храма доброго божества, в то время как слуга Великого Древнего может искать редкие компоненты для призыва ужасающей сущности в мир.

Природа нежити. Дэлок не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.

ХАРАКТЕРНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ПОКРОВИТЕЛЯ

Вы можете изменить дэлока, заменив одно или несколько из всех его заклинаний на характерные для его покровителя. Ниже приведены примеры.

Дэлок

Покровитель архифея: *воображаемая сила [phantasmal force]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *голод Хадара [hunger of Hadar]*, *мерцание [blink]*, *огонь фей [faerie fire]*, *усыпление [sleep]*

Покровитель исчадие: *адское возмездие [hellish rebuke]*, *глухота/слепота [blindness/deafness]*, *огненные ладони [burning hands]*, *огненный шар [fireball]*, *палиящий луч [scorching ray]*, *приказ [command]*

Покровитель Великий Древний: *воображаемая сила [phantasmal force]*, *голод Хадара [hunger of Hadar]*, *диссонирующий шёпот [dissonant whispers]*, *доспех Агатиса [armor of Agathys]*, *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*

Дэллок манипулятор

Покровитель архифея: *воображаемая сила [phantasmal force]*, *высшая невидимость [greater invisibility]*, *гипнотический узор [hypnotic pattern]*, *голод Хадара [hunger of Hadar]*, *мерцание [blink]*, *огонь фей [faerie fire]*, *подчинение зверя [dominate beast]*, *подчинение личности [dominate person]*, *притворство [seeming]*, *усыпление [sleep]*

Покровитель исчадие: *адское возмездие [hellish rebuke]*, *глухота/слепота [blindness/deafness]*, *зловонное облако [stinking cloud]*, *небесный огонь [flame strike]*, *огненная стена [wall of fire]*, *огненные ладони [burning hands]*, *огненный шар [fireball]*, *огненный щит [fire shield]*, *палиящий луч [scorching ray]*, *приказ [command]*

Покровитель Великий Древний: *воображаемая сила [phantasmal force]*, *голод Хадара [hunger of Hadar]*, *диссонирующий шёпот [dissonant whispers]*, *жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*, *обнаружение мыслей [detect thoughts]*, *подсматривание [clairvoyance]*, *подчинение личности [dominate person]*, *послание [sending]*, *телекинез [telekinesis]*, *Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*



ДЭТЛОК [DEATHLOCK]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 36 (8к8)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Инт +4, Хар +5

Навыки Магия +4, История +4

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки языки, известные при жизни

Опасность 4 (1100 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэлока является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], доспехи мага [mage armor]

Использование заклинаний. Дэлок является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение [chill touch], мистический заряд [eldritch blast], волшебная рука [mage hand]

1-3 уровень (2 ячейки 3 уровня): руки Хадара [arms of Hadar], рассеивание магии [dispel magic], удержание личности [hold person], голод Хадара [hunger of Hadar], невидимость [invisibility], паучье лазанье [spider climb]

Сопротивление изгнанию. Дэлок совершают с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Смертельные когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией.

ДЭТЛОК МАНИПУЛЯТОР

Хоть дэтлоки и существуют, чтобы служить своим покровителям, у них сохраняется некоторая свобода, когда речь идёт о продумывании тактики и выполнении планов. Могущественные дэтлоки собирают под своим началом слабых существ для помощи в выполнении задания, таким образом становясь инициаторами крупных заговоров и интриг и творя великое зло.

ДЭТЛОК МАНИПУЛЯТОР [DEATHLOCK MASTERMIND]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13 (16 с доспехом мага)

Хиты 110 (20к8 + 20)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Спасброски Инт +5, Хар +6

Навыки Магия +5, История +5, Восприятие +4

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 120 фут. (прозревает магическую тьму), пассивное Восприятие 14

Языки языки, известные при жизни

Опасность 8 (3900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэтлока является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], доспехи мага [mage armor]

Использование заклинаний. Дэтлок является заклинателем 10 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение [chill touch], волшебная рука [mage hand], малая иллюзия [minor illusion], ядовитые брызги [poison spray]
1-5 уровень (2 ячейки 5 уровня): руки Хадара [arms of Hadar], усыхание [blight], контрзаклинание [counterspell], корона безумия [crown of madness], тьма [darkness], переносящая дверь [dimension door], рассеивание магии [dispel magic], полёт [fly], удержание чудовища [hold monster], невидимость [invisibility]

Сопротивление изгнанию. Дэтлок совершает с преимуществом спасброски от всех эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Смертельные когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 13 (3к6 + 3) урона некротической энергией.

Гибкие снаряды. Дальнобойная атака заклинанием: +6 к попаданию, дистанция 120 фут., одна или две цели. Попадание: 18 (4к8) урона некротической энергией. Если цель Большого размера или меньше, то она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе её обхватят теневыеростки, и она получит состояние Удерживаемый на 1 минуту. Удерживаемая цель может действием повторить спасбросок, завершив эффект при успехе.



ДЭТЛОК УМЕРТВИЕ¹

Лишённый большей части своей магии дэтлок умертвие находится в состоянии между колдуном, которым он был, и умертвием, – это особое наказание от некоторых покровителей и некромантов.

ДЭТЛОК УМЕРТВИЕ [DEATHLOCK WIGHT]

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Доспеха 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4

Навыки Магия +3, Восприятие +4

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не посеребрено

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 14

Языки языки, известные при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дэтлока является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: обнаружение магии [detect magic], маскировка [disguise self], доспехи мага [mage armor]

1/день каждое: ужас [fear], удержание личности [hold person], туманный шаг [misty step]

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, дэтлок умертвие совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Действия

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки Гибкими снарядами.

Гибкие снаряды. Дальнобойная атака заклинанием: +5 к попаданию, дистанция 120 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к8 + 3) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одно существо. Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимальное значение хитов опустится до 0. Гуманоид, подвергшийся этой атаке, спустя 24 часа восстаёт из мёртвых в качестве зомби и находится под контролем умертвия, если только гуманоида не вернут к жизни или его тело не уничтожат. Умертвие не может одновременно держать под контролем не больше 12 зомби.

ЗАВОДНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

Усилия гномов, работающих с магическими и механическими вещами, порождают множество неудачных проектов, но иногда случаются воистину гениальные изобретения, такие как заводные механизмы. С момента своего открытия, секреты производства заводных механизмов среди гномов переходят из поколения в поколение.

Искусственная природа. Заводные механизмы не нуждаются в воздухе, еде, питье, или сне.

БРОНЗОВЫЙ СКАУТ

Бронзовый скаут редко появляется на поверхности. Благодаря своим глазам-телескопам он наблюдает за врагами вблизи, в то время, как большая часть его сегментарного, червеобразного тела остаётся под землёй. Если скаут обнаружен, он старается задержать преследователей распространяя электрические разряды по земле, перед тем, как отступить в безопасное место.

ДУБОВЫЙ СТРЕЛОК

Не совсем обычная баллиста, Дубовый Стрелок – это механизм, способный поражать противника на большой дистанции. Его снаряды способны разрывать плоть, пробивать броню, или сталкивать врага к ловушкам или другим механизмам, ориентированным на ближний бой – а на коротких дистанциях, уничтожать мощным взрывом.

ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА

Железная кобра полностью соответствует своему названию: металлическая змея с ядовитыми клыками. Кроме обычного яда, гномы заряжают этот заводной механизм алхимическими зельями, способными парализовать существ или поселить панику в их разум.

КАМЕННЫЙ ЗАЩИТНИК

Толстые каменные пластины, прикованные к Каменному Защитнику, не только дают ему существенную защиту, но и позволяют прятаться на каменистой поверхности. Однако его главная цель – не обмануть противника, а защищать гномов и других заводных механизмов.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ

Гномы-ремесленники ценят уникальные заводные механизмы значительно выше, чем прекрасно работающие, но скопированные с других проектов. По этой причине даже механизмы, которые создаются по шаблонам, например, описанными здесь, редко идентичны.

Заводной механизм можно настроить, добавив одно из следующих улучшений или потенциальных уязвимостей в его блок статистики. Вы можете определить их случайно или выбрать пару модификаций, соответствующих характеру создателя механизма.

МОДИФИКАЦИИ ЗАВОДНЫХ МЕХАНИЗМОВ

к10 Модификация

- 1 **Камуфляж.** Заводной механизм получает владение навыком Скрытность, если ещё не имеет его. Когда он не двигается – он не отличим от выключенных машин.
- 2 **Сенсоры.** дальность тёмного зрения механизма увеличивается до 120 фт., если не была выше. Он получает владение навыком Восприятие, если ещё не имеет его.
- 3 **Улучшенная броня.** КД заводного механизма повышается на 2.
- 4 **Увеличенная скорость.** Скорость заводного механизма увеличивается на 10 фт.
- 5 **Укреплённая конструкция.** Заводной механизм получает сопротивление урону силовым полем, электричеством и звуком.
- 6 **Самовосстановление.** Если заводной механизм начинает свой ход хотя бы с одним хитом, он восстанавливает 5 хитов. Если он получил урон электричеством, эта способность не сработает в начале следующего хода.
- 7 **Прочный каркас.** Максимальное значение хитов завоdного механизма увеличивается на число равное числу его Костей Хитов.
- 8 **Присоски.** Заводной механизм получает скорость лазания 30 фт.
- 9 **Вокальный резонатор.** Заводной механизм приобретает возможность говорить на ломанном Общем или Гномьем (по выбору создателя).
- 10 **Водные двигатели.** Заводной механизм получает скорость плавания 30 фт.

НЕИСПРАВНОСТИ ЗАВОДНЫХ МЕХАНИЗМОВ

к10 Неисправность

- 1 **Неисправные сенсоры.** Бросайте кб в начале каждого хода заводного механизма. Если выпадает «1», механизм Ослеплён до конца хода.
- 2 **Сбитый прицел.** Бросайте кб в начале каждого хода заводного механизма. Если выпадает «1», механизм совершает броски атаки с помехой до конца хода.
- 3 **Плохое заземление.** Заводной механизм получает уязвимость к урону электричеством.
- 4 **Закольцованные память.** Бросайте кб в начале каждого хода завоdного механизма. Если выпадает «1», механизм принимает одно из существ в пределах 30 фт. за своего создателя. Механизм не будет атаковать его в течении минуты или до тех пор, пока существо не нападёт на него.
- 5 **Утечка масла.** Бросайте кб в начале каждого хода завоdного механизма. Если выпадает «1», механизм получает одну степень истощения, если не имеет иммунитета от него.
- 6 **Ограниченнное передвижение.** Заводной механизм может передвигаться только по прямой. Он может повернуться на 90 градусов до начала своего движения и ещё один раз в середине. Он может свободно вращаться на месте, если двигался в свой ход.
- 7 **Программа самосохранения.** Если хиты завоdного механизма составляют половину от максимума или ниже, в начале его хода бросайте кб. Если выпадает «1», механизм сбегает из боя. Если отступление невозможно – продолжает сражаться.
- 8 **Перегрев.** Бросайте кб в начале каждого хода завоdного механизма. Если выпадает «1», механизм недееспособен до конца своего хода.
- 9 **Ржавые шестерни.** Заводной механизм совершает с помехой броски инициативы, а его скорость снижена на 10 фт.
- 10 **Недостаточное бронирование.** Заводной механизм теряет иммунитет к дробящему, колющему, и рубящему урону от немагических атак, совершенных не адамантовым оружием.

Никогда не полагайтесь на что-то построенное иномами. Тном всегда может придумать хорошую идею и сделать её совершенно непрактичной.



БРОНЗОВЫЙ СКАУТ [BRONZE SCOUT]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фут., копание 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	1 (-5)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершенных не адамантовым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 16

Языки понимает один язык своего создателя, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Земляная броня. Бронзовый разведчик не провоцирует атак, когда закапывается.

Сопротивление магии. Бронзовый разведчик совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урон электричеством.

Электрический разряд (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Каждое существо, стоящее на земле в 15 фут. от бронзового разведчика должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 13), получая 14 (4к6) урон электричеством при провале, или половину этого урона при успехе.



Дубовый стрелок [OAKEN BOLTER]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону яд; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершенных не адамантовым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки понимает один язык своего создателя, но не говорит

Опасность 5 (1800 опыта)

Сопротивление магии. Дубовый стрелок совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Дубовый стрелок совершает два пронзающих выстрела или один пронзающий выстрел и одну атаку гарпуном.

Пронзающий выстрел. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досгаемость 5 фут. или дистанция 100/400 фут., одна цель. Попадание: 15 (2к10 + 4) колющего урона.

Гарпун. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 50/200 фут., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) колющего урона, и цель Схвачена (Сл. высвобождения 12). Скорость схваченного этой атакой существа не снижается, но оно может двигаться только в направлении к Дубовому стрелку. Существо получает 5 (1к10) рубящего урона если оно высвобождается из захвата или если пытается, но терпит неудачу. В качестве бонусного действия, Дубовый стрелок может притянуть схваченное им существо на 20 фут. ближе. Дубовый стрелок может удерживать только одно существо одновременно.

Взрывной снаряд (перезарядка 5-6). Дубовый стрелок выпускает взрывной снаряд в точку в пределах 120 фут. Каждое существо в пределах 20 фут. от этой точки должно преуспеть в спасброске Ловкости (Сл. 15), получая 17 (5к6) огненного урона при провале, или половину этого урона при успехе.



ЖЕЛЕЗНАЯ КОБРА [IRON COBRA]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 13

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Навыки Скрытность +7

Иммунитет к урону яд; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак, совершённых не адамантовым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает один язык своего создателя, но не говорит

Опасность 4 (1100 опыта)

Сопротивление магии. Железная кобра совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колючего урона. Если цель существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13 или получить один из случайных эффектов яда:

1. Урон от яда: Цель получает 13 (3к8) урона ядом.

2. Смятие: В свой следующий ход цель должна совершить одну атаку оружием против случайного существа, которое она может видеть в 30 фт. от себя, используя любое оружие, которое у неё есть и пододвигаясь, если требуется войти в досягаемость. Если оружия нет – цель совершает безоружный удар. Если в 30 фт. нет существ, цель должна применять действие Рывок, двигаясь к ближайшему.

3. Паралич: Цель становится Парализованной до конца своего следующего хода.

КАМЕННЫЙ ЗАЩИТНИК [STONE DEFENDER]

Средний конструкт, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Иммунитет к урону яд; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак, совершённых не адамантовым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает один язык своего создателя, но не говорит

Опасность 4 (1100 опыта)

Обманчивая внешность. Пока Каменный защитник не движется на земляной или каменистой поверхности – он неразличим.

Сопротивление магии. Каменный защитник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона, если цель – большое существо или меньше, она сбивается с ног.

Реакции

Перехват атаки. Если по существу в 5 фт. от Каменного защитника попадает атака, защитник может дать существу бонус +5 к КД против этой атаки, что может привести к промаху. Чтобы использовать эту способность, Каменный защитник должен видеть существо и атакующего.



КОСТЕЛАП²

Волшебник, который попытался превратиться в лича, но вместо этого, потерпел неудачу, превратившись в костелапа. Эта отвратительная и кряхтящая разновидность нежити имеет пару схожих черт с личом, однако, тогда как личи – это бессмертные мастера магии, а костелапы являются всего лишь рабами тьмы, ненависти и боли.

Самой важной частью ритуала перевоплощения является этап, в котором дух будущего лича переходит в специально заготовленный филактерий. Если заклинатель слишком слаб как физически, так и магически, чтобы подчинить духа, то вместо этого дух ищет себе новую оболочку – гуманоида, находящегося в пределах нескольких миль, с необычайно чёрствым сердцем. Дух привязывается к испоганенной сущности гуманоида, превратив того в костелапа – нечто, навечно порабощённого желаниями своего хозяина. Оно появляется из ниоткуда рядом со своим хозяином по его велению, либо даже перед тем, как хозяин призовёт его, и исполняет желания, удовлетворяя нужды повелителя.

Ограниченнное бессмертие. Костелап не может умереть, пока жив его господин. Чтобы ни случилось с телом костелапа, оно в считанные часы восстанавливает свою прежнюю форму и продолжает служить своего хозяину.

Костелап служит только злым персонажам. Если его господин находит искупление или добросовестно отказывается следовать по тропе злыx деяний, то костелап исчезает навсегда.

Безжалостные убийцы. Костелапы получают непомерное удовольствие от убийств, и ничто так не удовлетворит их, как причинение своей жертве ужасающей боли. Они прячутся словно паучки в тёмных уголках и выжидают появление своей жертвы, чтобы схватить её своими длинными костявыми конечностями. Схватив существо, они втягивают её в кромешную тьму и расчленяют жертву, либо перемещаются в другое место и пытают до смерти.

Мрачные знамения. Хозяин костелапа возможно не желает иметь такого слугу и даже не хочет знать, что он существует. Костелапы могут привязаться к мелким воришкам, задирам и иногда к жестоким детям. Даже если гуманоид не догадывается о существовании своего нового телохранителя, весь местный район столкнётся с чередой исчезновений и жутких убийств, связанных определённым объектом зависти или жаждой мести хозяина.

Природа нежити. Костелапу нет надобности в воздухе, еде, питье и сне.

КОСТЕЛАП [BONECLAW]

Большая нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 127 (17k10 + 34)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+ 4)	16 (+ 3)	15 (+ 2)	13 (+ 1)	15 (+ 2)	9 (- 1)

Спасброски Лов +7, Тел +6, Мудр +6

Навыки Восприятие +6, Скрытность +7

Сопротивление к урону холода, некротическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 16

Языки Общий и один языков, которым владеет хозяин

Опасность 12 (8400 опыта)

Восстановление. Пока его хозяин жив, уничтоженный костелап получает новое тело с полными хитами через 1k10 часов. Тело появляется в пределах 1 мили от хозяина.

Скрытность в тени. Во тьме или при тусклом свете костелап может использовать Засаду бонусным действием.

Действия

Мультиатака. Костелап совершает две атаки когтями.

Пронзающие когти. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, досягаемость 15 фут., одна цель. **Попадание:** 20 (3k10 + 4) колющего урона. Если цель является существом, то костелап может подтянуть её к себе на 10 фут и сделать её Схваченной (Сл высвобождения 14). У костелапа два набора когтей. Когда когти хватают цель, они могут атаковать только её.

Теневой прыжок. Если костелап находится во тьме или в тусклом свете, все существа по выбору костелапа в пределах 5 фут от него должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или получить 34 (5k12 + 2) урона некротической энергией. После этого костелап магически телепортируется на расстояние до 60 фут в незанятое пространство, которое может видеть. Он может забрать с собой одно схваченное им существо, телепортируя и его в незанятое пространство в пределах 5 фут. от точки назначения. Места, куда телепортируется и костелап и его цель должны находиться во тьме или в тусклом свете.

Реакции

Смертельная досягаемость. Если существо, передвигаясь, оказывается в зоне досягаемости костелапа, он может атаковать эту цель. Если атака попадает по цели, то костелап может совершить вторую атаку когтями по этой же цели.

Представьте себе улей муравьёв размером с лошадей, но одетых в броню. Затем истройте их.

Крутики

Крутики – это покрытые хитином рептилии, которые охотятся в стаях и гнездятся в размашистых подземных сетевых туннелях. Они тянутся к источникам тепла, таким как дварфийские кузницы и лавовые озёра, и роют свои логова максимально близко к таким местам. Закопавшись в землю, они живут там, в туннелях (сведение, часто являющееся подсказкой, что поблизости обитает крутик). Крутики применяют, существовавшие ранее, подземные проходы, и иногда сооружают в них свои логова.

Крутики общаются между собой через серию шипений и щелкающих звуков. Эти звуки, чаще всего, можно услышать заранее, до нападения крутиков. Когда в их логово вторгаются, сторожащие крутики посыпают, своего-рода, предупреждения, стремительно постукивая по каменной поверхности своими острыми ножками.

Острое чутьё. Помимо своего обострённого обоняния, крутики могут видеть в темноте и распознавать различные колебания вокруг них. Запах трупов их сородичей они воспринимают как предостережение, и избегают те места, в которых погибло множество других крутиков. Убийство большого количества крутиков в одной зоне может заставить оставшуюся часть улья переместиться в другую территорию.

Но конечности острее. Хоть и пытаются падью, крутики больше предпочитают живую добычу. Они убивают своих противников, пронзив их своими острыми конечностями, и измельчив их плоть и кости своими челюстями, способными пережевывать даже камень. Если несколько крутиков соберутся против одного противника, они становятся намного яростными и смертельно опасными.

Общее логово. Крутики могут сосуществовать с конструктами, элементалями, слизями, и нежитью, и подобные существа помогают им сторожить свой улей. Крутики достаточно умны, чтобы заградить одни тунNELи и выкопать другие для защиты своего потомства подальше от соседей.

Молодой крутик

Крутики вылупляются из яиц, отложенных самками. Каждое яйцо, размером с голову взрослого человека, вылупляется в течение месяца. Крошечные крутики-детёныши безвредны, редко отходят далеко от гнезда и питаются, в основном, различными отходами и друг другом. В течение месяца оставшиеся в живых становятся молодыми крутиками, достаточно большими, чтобы самостоятельно охотиться и защищаться.



Молодой крутик [YOUNG KRUTHNIK]

Маленький монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 9 (2к6 + 2)

Скорость 30 фут., копая 10 фут., лазая 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Чувства тёмное зрение 30 фут., чувство вибрации 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Крутник

Опасность 1/8 (25 опыта)

Тонкий нюх. Крутник совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на нюх.

Тактика стаи. Крутник совершает броски атаки с преимуществом против существ, в пределах 5 фут. от которых находится дееспособный союзник крутика.

Прокладывание туннеля. Крутник может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 2,5 футов.

Действия

Укол. Рукопашная атака оружием: +5 к атаке, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.



Прочие существа, что проживают в ульях, выполняют свою природную роль: пчёлы опыляют цветы, термиты прыгают деревья. А крутики, напротив, только мешают обитству. Быть может их роль в природе столь же необходима, что и у других насекомых.

ВЗРОСЛЫЙ КРУТИК [ADULT KRUTHNIK]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 39 (6к8 + 12)

Скорость 40 фут., копая 20 фут., лазая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 фут., чувство вибрации 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Крутник

Опасность 2 (450 опыта)

Тонкий нюх. Крутник совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на нюх.

Тактика стаи. Крутник совершает броски атаки с преимуществом против существ, в пределах 5 фут. от которых находится дееспособный союзник крутика.

Прокладывание туннеля. Крутник может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 5 футов.

Действия

Мультиатака. Крутник совершает два атаки уколом или две атаки шипами.

Укол. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Шипы. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 20/60 фут., одна цель. Попадание: 5 (1к4 + 3) колющего урона.

ВЗРОСЛЫЙ КРУТИК

Требуется шесть месяцев постоянного питания для того, чтобы молодой крутик достиг взрослых размеров. Естественная продолжительность жизни взрослого крутика составляет примерно семь лет.

У взрослых крутиков на ножках вырастают острые конечные выступы, которые они могут метать во врагов в пределах досягаемости собственных когтей.

Крутник Лорд Улья

Лорд Улья управляет каждым крутиком. Когда он погибает, выжившие члены Улья покидают свою обитель в поисках нового лорда. Когда находится подходящее место, самый большой крутик в логове претерпевает метаморфозу, образуя вокруг себя кокон, появляясь через несколько дней уже лордом Улья... более крупным и разумным крутиком, способным плевать желудочной кислотой из пасти. Лорд Улья занимает самую большую пещеру в улье и держит нескольких взрослых крутиков поблизости в качестве телохранителей.

Крутник Лорд Улья [KRUTHNIK HIVE LORD]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 102 (12к10 + 36)

Скорость 40 фут., копая 20 фут., лазая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Чувства тёмное зрение 60 фут., чувство вибрации 60 фут., пассивное Восприятие 12

Языки Крутник

Опасность 5 (1800 опыта)

Тонкий нюх. Крутник совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на нюх.

Тактика стаи. Крутник совершает броски атаки с преимуществом против существ, в пределах 5 фут. от которых находится дееспособный союзник крутика.

Прокладывание туннеля. Крутник может копать сквозь сплошной камень со скоростью копания, уменьшенной вдвое, оставляя за собой туннель диаметром 10 футов.

Действия

Мультиатака. Крутник совершает два атаки уколом или две атаки шипами.

Укол. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 9 (1к10 + 4) колющего урона.

Шипы. Дальнобойная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 30/120 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона.

Кислотная струя (перезарядка 5-6). Крутник плюётся кислотой в 15-фут конусе. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Ловкости Сл 14, получая 22 (4к10) урона кислотой при провале, или половину этого урона при успехе.



Ловчий

Ловчий – мощный, паукоподобный конструкт, задуманный и построенный дроу для проникновения в Бездну и захвата демонов, чтобы поработить их или использовать в своих ритуалах. Механизмы оказались настолько эффективными и страшными, что теперь они выполняют множество различных заданий.

Заключённый демон. Хотя каждый ловчий является конструктом из металла и магии, в нём находится заключённый в тюрьму дух бебилита [bebilibith]. Большая часть разума демона очищена, оставив в нём только жестокость и коварство.

Смертельный сориатели. Хоть они и были созданы для работы только в Бездне, ловчие иногда выполняют миссии могущественных дроу по поимке живёём и без повреждений, нужных этим дроу, некоторых существ или объектов. Только в очень редких случаях ловчий передаётся или продаётся существам, не являющимися дроу, поскольку дроу не желают рисковать тем, что конструкт может быть задействован против них самих.

Ловчий [RETRIEVER]

Большой конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 210 (20к10 + 100)

Скорость 40 фут., лазая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	16 (+3)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Спасброски Лов +8, Тел +10, Мдр +5

Навыки Восприятие +5, Скрытность +8

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд, психический; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, а также от немагического оружия, которое при этом не изготовлено из адаманта

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, отравление

Чувства слепое зрение 30 фут., тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Бездны, Эльфийский и Подземный, но не говорит

Опасность 14 (11500 опыта)

Безупречный следопыт. Хозяин указывает добычу ловчому. Добычей может быть конкретное существо или объект, известное хозяину лично, или это может быть разновидность существа или объекта, который хозяин видел раньше. Ловчий знает направление и расстояние до своей добычи, пока они находятся на одном плане. У ловчего может быть только одна добыча за раз. Ловчий также всегда знает местоположение своего хозяина.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ловчего является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *ход в иной мир* (только на себя и на одного из недееспособных существ, который считается согласившимся на заклинание) [*plane shift*], *паутина* [*web*]

Действия

Мультиатака. Ловчий совершает две атаки передними ножками и использует силовой или парализующий луч за раз, если это возможно.

Передняя ножка. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 15 (2к8+6) рубящего урона.

Луч силового поля. Ловчий нацеливается на одно существо в пределах 60 фут. своей видимости. Цель должна пройти спасбросок Ловкости Сл 16. При провале цель получит 27 (5к10) урона силовым полем, или половину этого урона при успехе.

Парализующий луч (перезарядка 5-6). Ловчий нацеливается на одно существо в пределах 60 фут. своей видимости. Цель должна пройти спасбросок Телосложения Сл 18, иначе станет парализованным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Если парализованное существо является средним или маленьким, ловчий может подобрать его частью действия и передвигаться или карабкаться с ним на полной скорости.





В Царстве Теней и в других местах мультивселенной
порча нежити грозит поглотить всю жизнь.

ЛОРД ЧЕРЕПОВ

Лорды черепов претендуют на правление обширными регионами Царства Теней. В этих мрачных землях они ведут войну против своих противников, командуя полчищами нежити в попытке установить господство. Однако лорды черепов всегда являются своими собственными злейшими врагами; рождённые объединением трёх ненавидящих друг друга личностей, они постоянно борются друг с другом.

Существо предательство. Внутренние междуобщности и предательства привели к существованию лордов черепов. Первые из них появились впоследствии попыток Векны завоевать мир Грейхока, после того как вампир Кас предал Векну и лишил того глаза и руки. В замешательстве, вызванном таким поворотом событий, военачальники Векны повернулись друг против друга, и планы Векны были разбиты. В ярости Векна собрал своих генералов и капитанов и связал их группами по три человека, сплавив их в нечестивых отродий, проклятых сражаться с самими собой до скончания веков. С тех пор как первые лорды черепов были сосланы в Царство Теней, многие другие присоединились к ним, обычно созданные из других лидеров, предавших своих хозяев.

Природа нежити. Лорд черепов не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.



ЛОРД ЧЕРЕПОВ [SKULL LORD]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 105 (14к8 + 42)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	21 (+5)

Навыки Атлетика +7, Восприятие +12, История +8, Скрытность +8

Сопротивление к урону холода, некротическая энергия; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яда

Иммунитет к состоянию ослеплениенный, очарование, глухота, истощение, испуг, отравление, ошеломление, безсознательность

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 22

Языки все языки, известные при жизни

Опасность 15 (13000 опыта)

Легендарное сопротивление (3/день). Если лорд черепов проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Хозяин надгробья. Вся союзная нежить лорда черепов пределах 30 фут. от него делает спасброски с преимуществом и восстанавливает 1к6 хитов каждый раз, когда начинает свой ход в этой области.

Увертливость. Если лорд черепов подвергается действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, лорд черепов вместо этого не получает урон, если преуспеет в спасброске, и получит лишь половину урона, если провалит спасбросок.

Использование заклинаний. Лорд черепов является заклинателем 13 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 18, +10 к попаданию атаками заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение [chill touch], огненный снаряд [fire bolt], волшебная рука [mage hand], ядовитые брызги [poison spray], луч холода [ray of frost], электрошок [shocking grasp]

1 уровень (4 ячейки): волшебная стрела [magic missile], поспешное отступление [expeditious retreat], волна грома [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): отражения [mirror image], палящий луч [scorching ray]

3 уровень (3 ячейки): ужас [fear], ускорение [haste]

4 уровень (3 ячейки): переносящая дверь [dimension door], град [ice storm]

5 уровень (2 ячейки): облако смерти [cloudkill], конус холода [cone of cold]

6 уровень (1 ячейка): разящее око [eyebite]

7 уровень (1 ячейка): перст смерти [finger of death]

Действия

Мультиатака. Лорд черепов совершает три атаки костяным посохом.

Костяной посох. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к8+3) дробящего урона плюс 14 (4к6) урона некротической энергией.

Легендарные действия

Лорд черепов может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Лорд черепов восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Костяной посох (стоит 2 действия). Лорд черепов совершает атаку Костяным Погохом.

Заговор. Лорд черепов накладывает заговор.

Перемещение. Лорд черепов перемещается на расстояние, не превышающее его скорость, не провоцируя атаки.

Призыв нежити. До пяти скелетов или зомби появляются в незанятом пространстве в пределах 30 фут. от лорда черепов и существуют пока не будут уничтожены. Нежить, призванная таким способом, определяет свою инициативу и действует в следующем доступном ходу.



МАРУТ

Почти неостановимые сущности, которые служат лишь одной цели: они обеспечивают соблюдение договора в Зале Соглашений [Hall of Concordance] в городе Сигил. Праймус, лидер модронов, создал марутов и прочих существ, чтобы они обеспечивали порядок сделок между планарными жителями. Многие существа, включая юголотов, заключают контракт с марутами, если так потребуется.

Космические исполнители порядка. Зал Соглашений является пристанищем чистого закона Сигила, Города Дверей. В зале две стороны взаимно соглашаются с определёнными условиями и те, кто платит необходимую дань Колярту, механической машине абсолютного правоведения, могут высечь свой контракт на золотом листе, что расположен на груди марута. С этого момента, пока сделка не выполнится, марут обязан следить за условиями сделки и наказывать любого из каждой сторон, кто попытается разорвать контракт. Марут использует летальные приёмы, только если этого потребует контракт, когда контракт полностью разорван, либо, когда на марута нападут.

Слово – закон. Маруты безразличны к сути соглашения, они заботятся только о его содержании. Марут соблюдает только те условия, что были написаны в соглашении. Колярут отклоняет контракты, в которых содержатся расплывчатые, противоречивые, или неосуществимые условия. Помимо этого, его не волнует, что написано и о чём договорились стороны. Снаружи Зала Соглашений ждёт небольшая армия адвокатов, жаждущие продать свой опыт в мастерстве написания и проведения сделок.

Природа конструкта. Марут не нуждается в воздухе, пище, воде или сне.

МАРУТ [MARUT]

Большой конструкт (неизбежный), законно-нейтральный

Класс Доспеха 22 (природный доспех)

Хиты 432 (32к10 + 256)

Скорость 40 фт., полёт 30 фт. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
28 (+9)	12 (+1)	26 (+8)	19 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Инт +12, Мдр +10, Хар +12

Навыки Восприятие +10, Запугивание +12,

Проницательность +10

Сопротивление к урону звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, паралич, отравление, безсознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 20

Языки все, но говорит редко

Опасность 25 (75000 опыта)

Неизменяемая форма. Марут невосприимчив к любым заклинаниям, изменяющим его форму.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой марута является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 20). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *ход в иной мир* (только на себя) [*plane shift*]

Легендарное сопротивление (3/день). Если марут проваливает спасбросок, он может вместо этого сделать спасбросок успешным.

Сопротивление магии. Марут совершает с преимуществом спасбросок от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Марут совершает две атаки точным ударом.

Точный удар. Рукопашная атака оружием: автоматическое попадание, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 60 урона силовым полем, и цель отбрасывается на расстояние до 5 футов от марута, если оно Огромное или меньше.

Опаляющий указ (перезарядка 5-6). Магическая энергия исходит из груди марута в виде куба с габаритами в 60 футов. Все существа в зоне действия получают 45 урона излучением. Все существа, получившие этот урон, должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20 или стать Ошеломлёнными до конца следующего хода марута.

Время суда. Марут выбирает до двух целей, которых он способен видеть. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Харизмы Сл 20, иначе они будут телепортированными в телепортационный круг в Зале Соглашений в Сигиле. Цель автоматически проваливает спасбросок, если она недееспособна. Если цели телепортированы, то вместе с ними телепортируется и Марут.

После перемещения марут не может использовать эту способность до окончания короткого или продолжительного отдыха.



Мизел

В местах, в которых Царство Теней омывает берега Материального Плана, обитают мизели, ненавистные отшельники, оставившие позади свою прежнюю жизнь, чтобы созерцать свои невзгоды в тени. А теперь зло обжигает их сердца, и они негодуют, если потревожить их страдание.

Ненавистные отшельники. Мизели – остатки тех, кто бежал в Царство Теней, чтобы выбраться из своего смертного существования. Там, тьма превратила их, а злоба сделала их извращёнными и жестокими. Отныне, они обитают возле пересечения Царства Теней и подстерегают путников, что забрели близ их логова.

Разделяй и властвуй. Благодаря тьме, на свет появились мизели, а вместе с ними и их магические способности, позволяющие им без труда перемещаться в тени. Едва шагнув в тень, мизел может переместиться в другую. Они используют данную способность, чтобы подкрадываться к ничего не подозревающим существам, скручивая им шеи или задушить их, а затем скрыться в тени. Помимо этого, мизели применяют эту способность, чтобы перенаправить своих жертв в отдалённые тёмные места и оставляют там этих несчастных на произвол судьбы.

Существа, которых мизели утащили во тьму, становятся жертвой проклятия. Проклятие действует в виде маячка; угнетённые, нежить, или прочая нечисть могут учゅять жертву и её местоположение, и спуститься в пучину, чтобы разорвать её в клочья.

Мизел [Meazel]

Средний гуманоид (мизел), нейтрально-злой

Класс Доспеха 13

Хиты 35 (10k8 – 10)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Скрытность в тени. В тусклом свете или во тьме, мизел может бонусным действием использовать действие Засада.

Действия

Гаррота. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель размера мизеля или меньше. Попадание: 6 (1к6 + 3) дробящего урона, и цель становится Схваченной (Сл. вы свобождения 13 с помехой). До окончания захвата цель получает 10 (2к6 + 3) дробящего урона в начале каждого хода мизеля.

Мизел не может использовать оружейные атаки, пока он кого-то схватил.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к6+3) колющего урона, плюс 3 (1к6) урона некротической энергией.

Теневая телепортация (перезарядка 5-6). Мизел вместе со всеми предметами, которые он носит или несёт, и любое существо, которое он схватил, телепортируются на незанятое пространство в пределах 500 фт.; начальная и конечная точка должны находиться в тусклом свете или во тьме. Конечной точкой должно быть место, которое мизел уже видел раньше, но оно не обязательно должно находиться на прямой линии видимости. Если конечная точка телепортации занята, то телепортация проходит в ближайшее к ней незанятое пространство.

Каждое существо, отличное от мизеля, которое он телепортировал таким образом, проклинается тенью на 1 час. До окончания проклятия любая нежить и любой обитатель Царства Теней могут ощущать проклятое существо в пределах 300 фт. от себя, как бы существо не пыталось скрыться.



МОРОЗНАЯ САЛАМАНДРА

Морозные саламандры – обитатели Плана Льда, более известного как Царство Льда [Frostfell], что расположен между Планом Воздуха и Планом Воды. Морозные саламандры особенно любят охотиться на теплокровных существ. Иногда они посещают холодные климатические зоны Материального Плана, проходя через планарные врата.

Пожиратели тепла. Агрессивное желание морозных саламандр поедать любой источник тепла побуждает их атаковать поселения, с которыми они сталкиваются. Кузнецкий огонь или костёр ошибочно принятые морозными саламандрами за большую, вкусную еду, заставляет их атаковать экспедиции и поселения, которых избегали бы другие хищники. Иногда азеры отправляются в Царство Льда, где используют крупные источники огня, чтобы заманить морозных саламандр в ловушки, убить их и содрать шкуры и клыки для использования их в создании орудий и доспехов.

Ложное убежище. Хотя морозные саламандры могут прокапывать путь в рыхлой почве, они предпочитают зарываться в лёд. Саламандры закапываются в груды сломанных кусков льда, позволяя льду царапать себе спину, пока они его размалывают. Эта привычка заставляет морозных саламандр создавать обширные сети ледяных пещер, становясь все крупнее что бы цепляться за свежие сколы льда на стенах их логова.

Морозная саламандра, которая некоторое время обитает в логове, создаёт достаточно места, чтобы небольшая армия могла обустроить лагерь внутри. Неопытные путешественники, которые сталкиваются с подобными пещерами, считают это отличной идеей, чтобы обустроить лагерь, хотя это совершенно не так. Морозные саламандры жадно пожирают любую добычу, которая достаточна безрассудна, чтобы спать в их логове.

В редких случаях, морозные гиганты всё же ловят и приручают этих существ, применяя их способность вкапываться в лёд для сооружения собственных аванпостов и укреплений.

МОРОЗНАЯ САЛАМАНДРА [FROST SALAMANDER]

Огромный элементаль, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 168 (16к12 + 64)

Скорость 60 фт., копая 40 фт., лазая 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Спасброски Тел +8, Мдр +4

Навыки Восприятие +4

Уязвимость к урону огонь

Иммунитет к урону холод

Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт.,

пассивное Восприятие 14

Языки Первичный

Опасность 9 (5000 опыта)

Полыхающая ярость. Когда саламандра получает огненного урона, её Замораживающее дыхание автоматически перезаряжается.

Действия

Мультиатака. Саламандра совершает пять атак: четыре когтями и одну укусом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к6 + 5) колющего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 15 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к8+5) колющего урона и 5 (1к10) урона холодом.

Замораживающее дыхание (перезарядка 6). Саламандра выдыхает ледяной ветер конусом в 60 фт. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок телосложения Сл 17, получая 44 (8к10) урона холодом при провали и половину этого урона в случае успеха.



НАГПА

Давным-давно, Королева Воронов прокляла группу заговорщиков из тринадцати могущественных волшебников за вмешательство в ритуал, который помог бы предотвратить войну между богами. Она лишила их красоты, превратив в отвратительных птице-подобных чудовищ. Нагпы и сейчас строят новые заговоры, как и раньше, но теперь они стремятся принести в мир ужасные, всесотрясающие бедствия, чтобы вырвать силу и знания из руин, что останутся после всего.

Нагпы боятся Королеву Воронов и делают всё возможное для избегания её и её приспешников. Если же им кажется, что невозможно убежать, они становятся трусливыми, подлизывающими и угощающими перед теми, кто когда-то опустил их так низко. Все изначальные 13 волшебников до сих пор живы, благодаря своей хитрости и готовности делать всё, что угодно ради своего выживания.

Мародёры цивилизации. Проклятье Королевы Воронов, что было наложено на нагпа, ограничивает им способы получения новых знаний и магической силы, запрещая получать новые источники силы, за исключением руин, оставленных за падшими цивилизациями и великими катализмами. Поэтому нагпа прилагают все усилия, чтобы добраться до этих мест в надежде отыскать новые знания в древних библиотеках, разграбить хранилища и собрать секреты магических знаний с остатков цивилизаций.

Кукловоды. Нагпа действуют в тени, управляя событиями, что приносят разрушение. Будучи умелыми пользователями магии, они могут приступить в ход ряд заклинаний, чтобы влиять на других представителей рас, воздействуя на их решения, и дергать за ниточки, превращая их в невольных пособников, что поселяют разрушение. У нагпа развито большое терпение в выполнении своих замыслов, а также они выполняют сразу одновременно несколько планов, каждая из которых на разной стадии выполнения, и поэтому, если с одним планом что-то идёт не так, они могут сконцентрироваться на другом. Обычно, нагпа появляются только тогда, когда их умысел почти выполнен, и они выходят из тени перед тем, как нанести заключительный удар, а затем они наслаждаются великим разрушением, которые принесли их замысли.

Нагпа не могут изучить то, что ещё не разрушено. Представьте, каково им окажаться в ошеломительном и пугающем городе, полной жизни? Стойт ли удивляться тому, что они хотят уничтожить подобные места?

НАГПА [NAGPA]

Средний гуманоид (нагпа), нейтрально-злой

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 187 (34к8 + 34)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	21 (+5)

Спасброски Инт +12, Мдр +10, Хар +11

Навыки Магия +12, Обман +11, История +12,

Проницательность +10, Восприятие +10

Чувства истинное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 20

Языки Общий плюс до 5 других языков

Опасность 17 (18000 опыта)

Развернуть существо. Нагпа бонусным действием выбирает целью существо в пределах 30 фт. своей видимости. Цель должна пройти спасбросок Харизмы Сл 20. Злые существа совершают спасбросок с помехой. В случае провала цель становится очарованной нагпа до начала следующего хода нагпа. В случае успеха цель становится невосприимчивым к этому эффекту на следующие 24 часа.

Паралич (перезарядка 6). Нагпа бонусным действием заставляет всех существ в пределах 30 фт. от себя преуспеть в спасброске Мудрости Сл 20, или быть парализованным на 1 минуту. Парализованная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха. Нежить и конструкты невосприимчивы к этому эффекту.

Использование заклинаний. Нагпа является заклинателем 15 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 20, +12 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

- Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение [chill touch], огненный снаряд [fire bolt], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], малая иллюзия [minor illusion]
- 1 уровень (4 ячейки): очарование личности [charm person], обнаружение магии [detect magic], защита от добра и зла [protection from evil and good], ведьмин снаряд [witch bolt]
- 2 уровень (3 ячейки): удержание личности [hold person], луч слабости [ray of enfeeblement], внушение [suggestion]
- 3 уровень (3 ячейки): контрзаклинание [counterspell], огненный шар [fireball], полёт [fly]
- 4 уровень (3 ячейки): смятение [confusion], мираж [hallucinatory terrain], огненная стена [wall of fire]
- 5 уровень (2 ячейки): подчинение личности [dominate person], веющий сон [dream], обет [geas]
- 6 уровень (1 ячейка): круг смерти [circle of death], распад [disintegrate]
- 7 уровень (1 ячейка): эфирность [etherealness], радужные брызги [prismatic spray]
- 8 уровень (1 ячейка): слабоумие [feeblemind]

Действия

Посох. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона.

Ночной ходок

Отрицательный план – место, где правят тьма и смерть; место, что ненавистно всеми живыми существами. И тем не менее, есть те, кто готов принять эту мрачную силу, чтобы использовать её для своих зловещих целей. Зачастую подобные личности, приблизившись к полуночному царству, понимают, что оказались не готовы к такой участи. Тех, кого полностью не стирают с лица земли, иногда затягивает внутрь плана, а вместо него выходит ночной ходок – ужасающее существо-нежить, пожирающее всю жизненную энергию, с которой только столкнётся.

Могучее отродье. Попасть в Отрицательный план можно из Царства Теней, точно так же, как и попасть в само Царство Теней можно попасть из Материального плана в том месте, где грань между мирами тонка.

Переход в Отрицательный план равносителен самоубийству, так как в момент перехода из, осмелившихся на это, глупцов в мгновение ока высасывается вся жизнь и душа, после чего их тело уничтожается. Такую участь могут пережить лишь те, на чьей стороне удача, или кто обладает некой редкой формой магии, что защищает их от враждебной атмосферы плана. Тем не менее, вскоре они понимают, что не смогут так просто выйти, как смогли войти. Поскольку, за каждое существо, что смогло проникнуть в план, из плана вырывается ночной ходок, заменяющий это существо. Чтобы застрявшее существо смогло выйти, необходимо, чтобы кто-то или что-то затащило ночного ходока обратно в Отрицательный План. Если ночной ходок умрёт, то у застрявшего существа больше нет никакого шанса выбраться наружу.

Воплощения анти-жизни. Можно распознать природу существ, застрявших в Отрицательном Плане по месту обитания ночного ходока. Обычно, ночного ходока в Материальном Плане тянет к тем местам, которые связаны с существом, по чьей вине вышел ночной ходок. Такой интерес у ночных ходоков не указывает на их волю взаимодействовать с миром, а наоборот, они существуют ради того, чтобы истребить саму жизнь и никогда не служить живым существам.

Ночной ходок [NIGHTWALKER]

Огромная нежить, хаотично-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 297 (22 \times 12 + 154)

Скорость 40 фут., летая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+ 6)	19 (+ 4)	24 (+ 7)	6 (- 2)	9 (- 1)	8 (- 1)

Спасброски Тел +13

Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию истощение, испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 9

Языки —

Опасность 20 (25000 опыта)

Разрушительная аура. Каждое существо, начинающее ход в пределах 30 фут. от ночного ходока должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе получит 14 (4 \times 6) урона некротической энергией и предоставит ночному ходоку совершать с преимуществом броски атаки по себе до начала своего следующего хода. Нежить невосприимчива к этой ауре.

Природа нежити. Ночной ходок не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.



Пожиратель жизни. Существо, чьи хиты опускаются до 0 от нанесённого ночным ходоком уроном, умирает и не может быть воскрешено любыми способами, кроме как заклинанием *исполнение желаний* [wish].

Действия

Мультиатака. Ночной ходок использует изматывающую концентрацию дважды, или использует изматывающую концентрацию и палец погибели, если это возможно.

Изнурующая концентрация. Рукопашная атака оружием: +12 к атаке, досягаемость 15 фут., одна цель. **Попадание:** 28 (5 \times 6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 21, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на значение причинённого атакой урона. Это понижение длится до завершения продолжительного отдыха.

Перст погибели (перезарядка 6). Ночной ходок выбирает целью одно существо в пределах 300 фут. своей видимости. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 21, иначе получит 26 (4 \times 12) урона некротической энергией, а также станет испуганной до конца следующего хода ночного ходока. Пока цель испугана таким образом, она также парализована. Если же спасбросок был успешным, цель станет невосприимчивой к Пальцу погибели в течение 24 часа.

Свежеватели разума проводили всевозможные обратимые эксперименты на разных планах существования, не особо задумываясь о последствиях. Здесь, я полагаю, вмешалась другая сущность – Облекс.

ОБЛЕКС

После экспериментов на слизи, желатиновых кубах и студнях, которыми кишат глубины Подземья, свежеватели разума вывели особый вид слизи. Облекс – слизь способная атаковать разум других существ. Будучи хитрыми хищниками, эти склизкие железоподобные создания преследуют жертву в поисках воспоминаний, которых они так отчаянно жаждут. Когда облексы поглощают мысли, иногда убивая свою добычу, они могут сформировать странные копии своих жертв, что помогает им добывать еще больше страдальцев для своих мрачных хозяев.

Пожиратели воспоминаний. Облексы питаются мыслями и воспоминаниями. Чем ум острее, тем он вкуснее, поэтому очевидно, что облексы охотятся преимущественно на цели, наделенные интеллектом, такие как волшебники и другие заклинатели. Когда подходящая еда попадает в зону их досягаемости, облекс выбрасывает свое тело вверх чтобы поглотить жертву. После стекания с жертвы, он похищает разум, оставляя ее озадаченной и в растерянности.

Природа слизи. Облекс не нуждается во сне.

ПОРОЖДЕНИЕ ОБЛЕКСА

Облекс поглощает воспоминания не только для того чтобы поддерживать свое существование, но и для порождения новых облексов. Каждый раз, когда оно полностью высасывает воспоминания существа, облекс получает и личные качества, исковерканные отвратительной природой облекса. Чем больше воспоминаний облекс крадёт, тем больше он становится, до той поры, пока ему не приходится излить из себя накопленную часть, иначе оно тронется умом. Таким образом, появляется новый облекс.

ЗРЕЛЫЕ И ДРЕВНИЕ ОБЛЕКСЫ

Только сформированный облекс испытывает недостаток способностей своего прародителя. Они ищут лишь воспоминания и растут до тех пор, пока не смогут выдавать себя за своих жертв.

Взрослые облексы, зовущиеся зрелыми и древними, поглотили так много воспоминаний, что могут сформировать копию существа из субстанции собственного тела, который будет связан с облексом длинным тонким слизистым усиком, отправляя его приманивать жертв в свою западню. Эти скопированные создания неотличимы от своих жертв, за исключением лёгкого запаха серы. Облексы используют этих созданий, чтобы заманивать жертв в опасную ловушку или незаметно проникать в поселения чтобы поживиться более предпочтительной целью.



ПОРОЖДЕНИЕ ОБЛЕКСА [OBLEX SPAWN]

Крошечная слизь, законно-злая

Класс Доспеха 13

Хиты 18(4k4 + 8)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Инт +4, Хар +2

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, истощение, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Аморфный. Облекс может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Боязнь огня. Если облекс получает огненного урона, то он, до конца своего следующего хода, совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Действия

ЛожноНожка. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 5 (1k4 + 3) дробящего урона плюс 2 (1k4) урона психической энергией.

Облекс тянет воспоминаний, но не преследует цель создавать их. Облексы тянут воспоминаний и личностных черт, потому что они пусты без подобной пищи. Таким образом, они служат своим создателям — иллюзионам. Облекс, прислушивая старшему мозгу, предоставляет всё необходимое для светевателей разума, чтобы найти жертву седе по вкусу.



Зрелый Облекс [ADULT OBLEX]

Средняя слизь, законно-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 75 (10k8 + 30)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	19 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Спасброски Инт +7, Хар +5

Навыки Восприятие +4, Обман +5, плюс один из следующих

История +7, Магия +7, Природа +7 или Религия +7

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, истощение, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 14

Языки Общий плюс два на выбор

Опасность 5 (1,800 опыта)

Аморфный. Облекс может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Боязнь огня. Если облекс получает огненного урона, то он, до конца своего следующего хода, совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой облекса является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 15). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: очарование личности (как заклинание 5 уровня) [*charm person*], сверкающие брызги [*color spray*], обнаружение мыслей [*detect thoughts*], удержание личности (как заклинание 3 уровня) [*hold person*]

Сернистое воплощение. Облекс, бонусным действием, может вытянуть часть самого себя, что принимает вид одного из существ Среднего или меньшего размера, чьи воспоминания

были поглощены. Появившаяся сущность выглядит, чувствует и звучит также, как и существо, чьи воспоминания были поглощены облексом, но от него исходит запах серы. Облекс может создать таким образом 1к4+1 различных существ, каждое из которых связано с его телом слизистым усиком, растягивающимся на дистанцию до 120 фт. Во всех практических отношениях, эта сущность является частью облекса, и таким образом облекс занимает своё пространство и пространство сущности. Слизистый усик невосприимчив к урону, но разрывается если нет щели хотя бы шириной 1 дюйм между основным телом облекса и сущностью. Сущность исчезает если усик будет разорван.

Действия

Мультиатака. Облекс может один раз атаковать ложножакой и использовать **Поглощение воспоминаний**.

Ложножака. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6+4) дробящего урона плюс 5 (2к4) урона психической энергией.

Поглощение воспоминаний. Облекс выбирает целью одно существо в пределах 5 фт. от себя, которое может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 15), иначе получит 18 (4к8) урона психической энергией и получает статус «потеря памяти», пока не закончит короткий или продолжительный отдых, или не попадёт под воздействие заклинания высшего восстановления [*greater restoration*] или полного исцеления [*heal*]. Конструкты, спизи, растения и нежить автоматически преуспевают в спасброске.

Пока цель находится под воздействием потери памяти она должна делать бросок к4 и вычитать выпавшее значение из любой проверки характеристики или броска атаки. Каждое следующее поглощение воспоминаний после первого усиливает эффект и увеличивает вычитаемую кость: к4 становится к6, к6 становится к8 и так далее, пока кость не станет к20, после чего цель теряет сознание на 1 час. Затем эффект заканчивается.

Когда облекс поглощает память существа, он автоматически знает все языки, что знала цель и получает владение навыками цели, кроме спасбросков.



ДРЕВНИЙ ОБЛЕКС [ELDER OBLEX]

Огромная слизь, законно-злая

Класс Доспеха 16

Хиты 115 (10к12 + 50)

Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	21 (+5)	22 (+6)	13 (+1)	18 (+4)

Спасброски Инт +10, Хар +8

Навыки Восприятие +5, История +10, Магия +10, Обман +8, Природа +10, Религия +10

Иммунитет к состоянию ослепление, очарование, глухота, истощение, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 15

Языки Общий плюс 6 на выбор

Опасность 10 (5900 опыта)

Аморфный. Облекс может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Боязнь огня. Если облекс получает огненного урона, то он, до конца своего следующего хода, совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой облекса является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 18). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности (как заклинание 5 уровня) [*charm person*], обнаружение мыслей [*detect thoughts*], удержание личности [*hold person*]

3/день каждое: смятение [*confusion*], переносящая дверь [*dimension door*], подчинение личности [*dominate person*], ужас [*fear*], мираж [*hallucinatory terrain*], удержание чудовища [*hold monster*], гипнотический узор [*hypnotic pattern*], телекинез [*telekinesis*]

Сернистое воплощение. Облекс, бонусным действием, может вытянуть часть самого себя, что принимает вид одного из существ Среднего или меньшего размера, чьи воспоминания были поглощены. Появившаяся сущность выглядит, чувствует и звучит также, как и существо, чьи воспоминания были поглощены облексом, но от него исходит запах серы. Облекс может создать таким образом 2к6 + 1 различных существ, каждое из которых связано с его телом слизистым усиком, растягивающимся на дистанцию до 120 фт. Во всех практических отношениях, эта сущность является частью облекса, и таким образом облекс занимает своё пространство и пространство сущности. Слизистый усик невосприимчив к урону, но разрывается если нет щели хотя бы шириной 1 дюйм между основным телом облекса и сущностью. Сущность исчезает если усик будет разорван.



Действия

Мультиатака. Облекс может два раза атаковать ложножаждой и использовать **Поглощение воспоминаний**.

Ложножаждажка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 17 (4к6 + 3) дробящего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

Поглощение воспоминаний. Облекс выбирает целью одно существо в пределах 5 фт. от себя, которое может видеть. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости (Сл 15), иначе получит 44 (8к10) урона психической энергией и получает статус «потеря памяти», пока не закончит короткий или продолжительный отдых, или не попадёт под воздействие заклинания *высшего восстановления* [*greater restoration*] или *полного исцеления* [*heal*]. Конструкты, слизи, растения и нежить автоматически преуспевают в спасброске.

Пока цель находится под воздействием потери памяти она должна делать бросок к4 и вычитать выпавшее значение из любой проверки характеристики или броска атаки. Каждое следующее поглощение воспоминаний после первого усиливает эффект и увеличивает вычитаемую кость: к4 становится к6, к6 становится к8 и так далее, пока кость не станет к20, после чего цель теряет сознание на 1 час. Затем эффект заканчивается.

Когда облекс поглощает воспоминания существа, он автоматически знает все языки, что знала цель и получает владение навыками цели, кроме спасбросков.

ОГРЫ

Огры до безобразия глупы, но при достаточном количестве времени и терпения, некоторые из них могут быть натренированы на выполнение специальных задач в бою. Прозвища, которые они получают (таран, болтомёт, цепной громила, паланкин) отражают их определённые функции. Такие задачи достаточно просты, но они преимущественно рассчитаны на силы огров.

ОГР БОЛТОМЁТ

Огр болтомёт носит гигантский арбалет – орудие настолько огромное, что оно близко по размерам к баллисте. Огр может заряжать это огромное орудие и выстреливать из него смертельный снарядом также быстро, как dwarf, хорошо владеющий своим арбалетом. Болты настолько велики, что некоторые огры способны нести с собой поддюжины за раз, однако, когда у них заканчиваются снаряды, они могут выкорчевывать маленькие деревья, либо взять обломок сооружения и метаться им в своих врагов.

ОГР ПАЛАНКИН

Наиболее необычные из специализированных огров, паланкины несут на своей спине древесное укрепление. Укрепление достаточно велико чтобы служить боевой платформой для четырёх маленьких гуманоидов. Огры паланкины часто были замечены доставляющими в битву гоблинов, вооружённые луками и копьями, но они также запросто могут транспортировать кобольдов, глубинных гномов или других гуманоидов аналогичного размера.



ОГР БОЛТОМЁТ [OGRE BOLT LAUNCHER]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7k10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Язык гигантов

Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (2k4 + 4) дробящего урона.

Болтомёт. Дальновидная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. Попадание: 17 (3k10 + 1) колющего урона.

ОГР ПАЛАНКИН [OGRE HOWDAH]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (кираса)

Хиты 59 (7k10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Язык гигантов

Опасность 2 (450 опыта)

Паланкин. Огр несёт небольшое укрепление у себя на спине. До четырёх существ размером Маленький могут поместиться в нём без протискивания. Для совершения рукопашной атаки в пределах 5 фт. от огра они должны использовать копья или другое оружие с досягаемостью. Существа в укреплении имеют укрытие на 3/4 против атак и эффектов, снаружи укрепления. Если огру погибает, существа в форте появляются в незанятом пространстве в пределах 5 фт. от огра.

Действия

Булава. Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2k6 + 4) дробящего урона.

Будучи грозными и жестокими, огры оказываются послушными слугами для тех, кто не страшится быть безжалостным хозяином. Впрочем, я предпочитаю шантаж.



ОГР ТАРАН

Огр таран носит чудовищных размеров дубину, способную не только разбивать дверей в щепки, но и пробивать толпы врагов. Этих огров обучили выполнять две простые задачи: мчаться вперёд и разрушать вражеские строения и применять свою дубину, чтобы останавливать наступление противников.

ОГР ЦЕПНОЙ ГРОМИЛА

Цепной громила имеет при себе длинную цепь с шипами. Держа цепь обеими руками, он размахивает ею по широкой дуге вокруг себя чтобы сбивать противников с ног. Также он способен замахиваться цепью с такой скоростью, которую практически невозможно заблокировать или отразить.

ОГР ТАРАН [OGRE BATTERING RAM]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 14 (колечный доспех)

Хиты 59 (7k10 + 21)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Язык гигантов

Опасность 4 (1100 опыта)

Осадное чудовище. Огр наносит двойное повреждение объектам и строениям.

Действия

Сильный размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 15 (2k10 + 4) дробящего урона, и огру может оттолкнуть цель на 5 фут. если она Огромная или меньшего размера.

ОГР ЦЕПНОЙ ГРОМИЛА

[OGRE CHAIN BRUTE]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)

Хиты 59 (7k10 + 21)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 8

Языки Общий, Язык гигантов

Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Кулак. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 1 фут., одна цель. Попадание: 9 (2k4 + 4) дробящего урона.

Взмах цепью. Огр размахивает цепью, и все существа в пределах 10 фут от него должны пройти спасбросок Ловкости Сл 14. В случае провала существо получает 8 (1k8 + 4) дробящего урона и сбивается с ног. В случае успеха существо получает только половину этого урона и не сбивается с ног.

Цепное сокрушение (перезарядка 6). Рукопашная атака оружием: +6 к атаке, досягаемость 10 фут, одна цель. Попадание: 13 (2k8 + 4) дробящего урона и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14, иначе будет сбита с ног и потеряет сознание на 1 минуту. Бессознательная цель повторяет спасбросок, если получает урон и в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.



ОКАМЕНЕВШИЙ³

Окаменевший создаётся отвратительным алхимическим ритуалом, выполненным на окаменевшем гуманоиде. Ритуал, требующий смеси из крови василиска и пепла сожжённых перьев куролиска, пробуждает эхо духа окаменевшей жертвы, оживляя статую и превращая её в полезного хранителя.

Томящиеся духи. Окаменевшего влечёт злобное желание убивать всё живое, но они полностью верны тому, кто совершил обряд по оживлению их, и они подчиняются приказам этой личности в меру своих возможностей и способностей.

В бою, окаменевший выпускает из пальцев каменные когти, с которых капает густой серый осадок. Этот алхимический осадок превращает в статую любого, кого ранят эти когти.

Странный урожай. Как часть ритуала, приводящего к созданию окаменевшего, в торсе существа формируется обсидиановый череп размером с кулак. Череп не виден, пока окаменевший жив, но, когда убит, статуя разрушается и выпадает этот череп. Из-за связывающей алхимической нити, с помощью которой создавались эти существа, в черепе откликается слабое эхо воспоминаний первоначальной жертву ритуала. Умелый заклинатель может попытаться извлечь эти воспоминания и получить информацию о прошлом жертве, либо найти знания, что каким-то образом оказались утерянными.

Природа конструкта. Окаменевший не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

Загадочный шёпот

Несмотря на то, что существа, превращённые в окаменевших, уже давно мертвые, внутри обсидиановых черепов слышен расплывчатый шёпот их воспоминаний. В конце короткого отдыха, персонаж может совершить проверку Интеллекта (Магия) с Сл 20, чтобы попытаться извлечь воспоминания из черепа...воспоминания которые являются вербальным ответом на заданный персонажем черепу вопрос. Как только эта проверка совершена, независимо, удачно или нет, череп больше невозможно использовать подобным образом.

ОКАМЕНЕВШИЙ [STONE CURSED]

Средний конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 19 (3к8 + 4)

Скорость 10 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	5 (-3)	14 (+2)	5 (-3)	8 (-1)	7 (-2)

Уязвимость к урону дробящий

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, окаменение, отравление

Чувства пассивное Восприятие 9

Языки языки, известные при жизни

Опасность 1 (200 опыта)

Хитрый оппортунист. Окаменевший совершает с преимуществом атаки по возможности.

Обманчивая внешность. Пока окаменевший не двигается, он неотличим от обычной статуи.

Действия

Окаменяющие когти. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание 8 (1к10 + 3) рубящего урона, или 14 (2к10 + 3) рубящего урона, если броски атаки были совершены с преимуществом. Если цель является существом, оно должно пройти спасбросок Телосложения Сл 12, иначе начнёт обращаться в камень, становясь опутанным до конца своего следующего хода, во время которого она должна повторить спасбросок. Эффект заканчивается в случае успешного спасброска; в противном случае существо превращается в камень на следующие 24 часа.

ПОРОЖДЕНИЯ ЗВЁЗД

Материальный план представляет только небольшой кусочек мультивселенной. За пределами хорошо изученных планов существования лежат измерения, что смертельно опасны для смертных. Некоторые настолько враждебны, что даже мгновенного контакта с таким местом достаточно, чтобы свести смертного с ума. Но есть существа, для которых подобные измерения являются родными: существа, что вечно голодают, ищут, завывают, а иногда ещё и видят сновидения. Эти Древние старше всех прочих смертных рас и всегда внушают ужас разумным гуманоидам.

Однако каким сильным не было желание вторгнуться и захватить Материальный План, Древние не могут или не хотят покидать свои измерения. Одни заточены в своих измерениях внешними силами, некоторые неразрывно связаны со своими домашними реальностями, а другие просто не могут найти даже подобие выхода из собственного измерения.

Предвестники рока. Существа известные как порождения звёзд – это предвестники, рядовые солдаты, или лейтенанты Древних, способные принимать форму гуманоида, что может путешествовать по Материальному Плану. Чаще всего они пребывает следом за кометой...или, возможно, этот феномен предупреждает о том, что поблизости есть порождение звёзд, и оно доступно для общения. Если знамения верны, то колдуны и культисты спешат собраться вместе, читают вслух пренебрежительные слова и проводят безумные ритуалы, что направляют на верный путь пылающее порождение звёзд в этот мир.

Громила звёздных порождений [STAR SPAWN HULK]

Большая aberrация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 136 (13к10 + 65)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	8 (-1)	21 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Спасброски Лов +3, Мдр +5

Навыки Восприятие +5

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 15

Языки Глубинная речь

Опасность 10 (5900 опыта)

Психическое отражение. Если Громила получает урона психической энергией, то каждое существо в пределах 10 фут. от него получает этот урон вместо него, в то время как сам громила не получает никакого урона. Кроме того, мысли и местоположение громилы не может быть отслежено магией.

Действия

Мультиатака. Громила совершает две атаки ударом. Если обе атаки поражают одну и ту же цель, она получает дополнительно 9 (2к8) урона психической энергией и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 17, иначе станет Ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 10 фут., одна цель. **Попадание:** 14 (2к8 + 5) дробящего урона.

Серия одиночных ударов (перезарядка 5-6). Громила совершает одиночную атаку Ударом по каждому существу в пределах 10 фут. от себя. Каждое существо, поражённое такой атакой должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 17, иначе будет сбито с ног.

Громила звёздных порождений

Громила является самым большим из известных звёздных порождений. Хоть его размеры и сопоставимы с размерами огра, в полуопозоренной, блестящей кожной ткани громилы виднеются мускулистые формы, лишённые огрового жира. Бледные и, лишённые век, глаза злобно смотрят с лица, искажённого слишком большим количеством зубов и едва заметным носом.

Громилы редко встречаются без командующих ими провидцев, обладая лишь одним единственным желанием – защищать своего хозяина.

Кромсатель звёздных порождений

Кромсатель – низкорослый, ползучая мерзость с несколькими длинными руками. Обычно у него имеется по шесть конечностей, но каждый кромсатель может иметь от четырёх до восьми. Кромсалели ползают по земле или стенам, скрываясь в тени, умудряясь укрываться от мест, что слишком малы или светлы для того, чтобы служить укрытием. Они кажутся значительно меньше, чем на самом деле, из-за своей сгорблленности и истощённого телосложения. Культисты призывают таких существ, чтобы те служили им в качестве надзирателей и наёмных убийц – задачи, с которыми они отлично справляются.

Кромсатель звёздных порождений [STAR SPAWN MANTLER]

Средняя aberrация, хаотично-злая

Класс Доспеха 14

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 40 фут., лазая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Спасброски Лов +7, Тел +4

Навыки Скрытность +7

Сопротивление к урону холод

Иммунитет к урону психический

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Глубинная речь

Опасность 5 (1800 опыта)

Устроить засаду. В первом раунде каждого боя Кромсатель совершает с преимуществом броски атаки против существ, которые ещё не начинали свой ход.

Скрытность в тени. В тусклом свете или во тьме Кромсатель бонусным действием может совершать действие Засада.

Действия

Мультиатака. Кромсатель совершает две атаки Когтём.

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) рубящего урона. Если броски атаки были совершены с преимуществом, то цель получает дополнительных 7 (2к6) урона психической энергией.

Шквал когтей (перезарядка 4-6). Кромсатель совершает шесть атак по одной цели. До, во время, или после этих атак он может двигаться с собственной скоростью бонусным действием без провоцирования атак.

Личночный маг звёздных порождений

Личночный маг – кошмарный сплав смертного тела и потусторонней субстанции. Когда могущественный кульгист червеподобных существ как Кайусс или Кезеф (обычно колдун или другой заклинатель) связывается с кометорождённым посланцем Древних, вестник последнего может слиться с сознанием обратившегося, чтобы породить личночного мага. Сам кульгист не переживает трансформацию, и то существо, что замещает его, совершенно чужеродно.

Личночный маг звёздных порождений [STAR SPAWN LARVA MAGE]

Средняя aberrация, хаотично-злая

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 168 (16к8 + 96)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	23 (+6)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)

Спасброски Лов +6, Мдр +6, Хар +8

Навыки Восприятие +6

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону психический

Иммунитет к состоянию очарование, испуг, паралич, окаменение, отравление, опутанность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная речь

Опасность 16 (15000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой личночного мага является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаний). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: мистический заряд (3 заряда, +3 к каждому броску атаки) [eldritch blast], малая иллюзия [minor illusion] 3/день: подчинение чудовища [dominate monster] 1/день: круг смерти [circle of death]

Возвращение к червоподобной форме. Когда хиты личночного мага опускается до 0, он распадается на части роями насекомых в том же клетке. В случае, если эти насекомые не будут уничтожены, личночный маг восстановится через 24 часа.

Действия

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. **Попадание:** 7 (1к8 + 3) дробящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе станет Отравленной до конца её следующего хода.

Чума червей (перезарядка 6). Каждое существо, отличное от звёздного порождения в пределах 10 фт. от личночного мага должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе получит 22 (5к8) урона некротической энергией, а также станет Ослеплённой и Опутанной массами копошащихся червей. Попавшая под действие эффекта цель получает 22 (5к8) урона некротической энергией в начале каждого хода личночного мага. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Кульгисты, пренебрегающие перед реальностью, взыдав к Древним, зачастую говорят о Дальнем Пределе, как о месте, откуда пришли эти существа. Но правде говорят, нет такого места в пространстве, откуда появились они. Есть мультивселенная вещь, что существует, а есть та мультивселенная вещь, которой не должна была существовать.



Реакции

Подпитка слабостью. Когда существо в пределах 20 фт. от личночного мага проваливает спасбросок, личночный маг получает 10 временных хитов.

Легендарные действия

Личночный маг может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Личночный маг восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

Заговор (стоит 2 действия). Личночный маг творит один заговор.

Удар (стоит 2 действия). Личночный маг совершает атаку Ударом.

Подпитка (стоит 3 действия). Каждое существо, оплетённое Чумой червей, получает 13 (3к8) урона некротической энергией, а личночный маг получает 6 временных хитов.

Не звёзды породили этих созданий. Незачем обвинять столб восхитительные недесные светила за столь мерзких отродий.

ПРОВИДЕЦ ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ [STAR SPAWN SEER]

Средняя aberrация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 153 (18к8 + 72)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)

Спасброски Лов +6, Инт +11, Мдр +9, Хар +8

Навыки Восприятие +9

Сопротивление к урону холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону психический

Иммунитет к состоянию очарование, испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 19

Языки Общий, Глубинная речь, Подземный

Опасность 13 (10000 опыта)

Дефазированное перемещение. Провидец перемещается сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопрходимой местностью. Каждое существо, сквозь которое он перемещается, получает 5 (1к10) урона психической энергией; ни одно существо не может получить этот урон более раза за ход. Провидец получает 5 (1к10) урона силовым полем, если завершает движение внутри объекта.

Действия

Мультиатака. Провидец совершает две атаки Кометным посохом, или использует Психический шар дважды.

Кометный посох. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к6+6) дробящего урона, или 10 (1к8+6) дробящего урона, если используется двумя руками, плюс 18 (4к8) урона психической энергией и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе станет недееспособной до конца своего следующего хода.

Психический шар. Дальнобойная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 120 фт., одна цель. Попадание: 27 (5к10) урона психической энергией.

Сократить расстояние (перезарядка 6). Провидец иска- жает пространство вокруг существа, которое может видеть в пределах 30 фт. от себя. Существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 19. В случае провала цель вместе со всем снаряжением, которое она несёт или носит, магическим образом телепортируется на 60 фт. в незанятое пространство, которое может видеть провидец, а каждое другое существо в пределах 10 фт. от начальной точки телепортации получает 39 (6к12) урона психической энергией. В случае успеха спасброска цель получает 19 (3к12) урона психической энергией.

Реакции

Искажение пространства. Когда по провидцу попадают любой атакой, он телепортируется, меняясь местами с другим звёздным порождением, которую он может видеть в пределах 60 фт. от себя. Другое звёздное порождение получает урон от атаки вместо провидца.

ПРОВИДЕЦ ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ

С провидцем звёздных порождений зачастую сталкиваются в качестве лидера культа Древних. Обычно провидец является единственным членом культа, что обладает властью над ужасами, которым поклоняется культ.

Сущность, появляющаяся в виде провидца звёздных порождений в Материальном Плане, обычно пребывает как нечто чужеродное... нечто бестелесное. Когда колдун или любой другой заклинатель устанавливает контакт с этой сущностью, она берёт контроль над телом смертного и его духом, превращая того в провидца звёздных порождений. Кем бы раньше не был тот, кто устанавливал контакт с провидцем, он исчезал навсегда, а его тело становилось склизкой, мерзопакостной тушей, не имеющей кожи, по которой ползают нечто вроде червей. Его руки становятся громоздкими, отвратительными конечностями, способные держать свой странный посох (сформировавшаяся некая смесь из плоти, костей и звёздной материи), но при взаимодействии с прочими объектами выглядят очень неуклюже и неприятно.

Провидец звёздных порождений всегда сопровождается одним или несколькими громилами звёздных порождений. Хоть громила и является достойным противником, он также является важным тактическим элементом, который используется провидцами. Когда провидец наносит громиле урон психической энергией, громиле не наносится этот урон, а отражается и проходит по другим существам возле него.

Целью провидца является использование источников энергии и совершение обрядов, позволяющих расширить мост между уязвимым рассудком Материального Плана и полным безумия местом заточения Древних.

ЧУДИЩЕ ЗВЁЗДНЫХ ПОРОЖДЕНИЙ [STAR SPAWN GRUE]

Маленькая aberrация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 11

Хиты 17 (5к6)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	6 (-2)

Иммунитет к урону психический

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Глубинная речь

Опасность 1/4 (50 опыта)

Аура безумия. Существа в пределах 20 фт. от чудища, которые не являются aberrациями, совершают с помехой спасброски и броски атаки против существ, отличных от чудища звёздных порождений.

Действия

Сбивающий с толку укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (2к4 + 1) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 10, иначе против него будут совершаться с преимуществом броски атаки до начала следующего хода чудища.

Чудище звёздных порождений

Клыкастое, безгубое, вечно ухмыляющееся и безумно пляющееся чудище скачет вокруг на тонких ногах и длинных руках. Щетина и шипы растут из странных пятен на его бледной коже, а длинные пальцы заканчиваются грязными обломанными ногтями. Чудища являются слабейшими из звёздных тварей. Множество корчащихся, карабкающихся чудищ обычно сопровождает более сильное порождение. Их постоянные визги и крик испускают психическую энергию, которая разрушает мыслительный процесс других существ. Разумные существа испытывают эпилепсию, галлюцинацию, дезориентацию, и волны безысходности, когда оказываются рядом с кучкой чудищ порождений звёзд.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ ДРЕВНИХ

На протяжении многих поколений исследований и жутких опытов, адепты некоторых Древних овладели способность даровать сверхъестественные способности последователям, что заслужили это. Любое существо, служащее культурам Древних, включая звёздные порождения, может получить один из этих даров... обычно в качестве компенсации за верную службу, но иногда как шанс искупления для существа, которое нарушило законы культа. Нижеследующие способности уникальны для каждого конкретного культа, и обычно, существо может обладать только не более одной способности.

Культ Борема из Озера Кипящей Грязи

Объятия Борема (1/день). Культист прикасается к существу в пределах 5 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасбrosse Lовкости со Сл 15, иначе покроется липкой, бурлящей грязью. Пока существо покрыто этой грязью, его скорость снижается вдвое, оно не может использовать реакции, и получает урон огнём 10 (3к6) в начале каждого своего хода. Эффект длится 1 минуту, пока культиста не обезвредят или не убьют, либо пока цель не окунётся в воду.

Культ Атропуса, Мертворождённого Мира

Взгляд разложения (перезарядка 6). Культист прицеливается на существо, которое может видеть в пределах 30 футов от себя. Цель должна преуспеть в спасбrosse Телосложения со Сл 15, иначе получит урон некротической энергией 16 (3к10) и отправится на 1 минуту. Отравленное существо может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, закончив эффект на себе при успехе.

Культ Хааска, Голоса Харгута

Присутствие Хааска (1/день). Культист превращается в Крошечное пиявкоподобное существо и телепортируется на плечо гуманоида, которое оно может видеть в пределах 30 футов от себя. Этот гуманоид должен преуспеть в спасбrosse Харизмы со Сл 15, иначе будет очаровано культистом. Пока цель очарована, культист имеет контроль над ней в следующий её ход. В конце этого хода, культист телепортируется в любое свободное место, которое он видит в пределах 30 футов от себя и возвращается в прежнюю форму. В культиста невозможно прицелиться напрямую любой атакой или любым другим эффектом, пока он находится в пиявкоподобной форме, но он всё ещё подвержен зональным атакам и эффектам.

Культ Тирантраксуса, Горящего

Лучезарные Огни (1/день). Пёстрые огни окружают культиста на 1 минуту, пока его не убьют или обезвредят, либо пока культист сам не погасит огонь (не требует действия). Будучи окружённым в пламени, у культиста появляется телепатия с дальностью 30 футов, и он может, бонусным действием, телепортироваться на свободное пространство на расстоянии до 30 футов, которое он может видеть. Кроме того, каждое существо, начинающее свой ход и находящееся в пределах 5 футов от этого культиста, должно пройти спасбросок Ловкости со Сл 15, получая, при провале, урон излучением 16 (3к10), либо половину этого урона при успехе.

Культ Тариздуна, Закованного Бога

Искра Тариздуна (перезарядка 6). Бонусным действием, культист прикасается к обычному, боевому или природному оружию, если таковое имеется. Следующие существа, что попадётся такому оружию, должно преуспеть в спасбrosse со Сл 15, иначе на 10 минут испытает кратковременное безумие. Обратитесь к таблице «Кратковременное безумие» (см. раздел «Эффекты безумия» в 8 главе Руководства Мастера, 259 стр.), чтобы определить форму безумия. Пострадавшее существо может повторить спасбросок в конце каждой минуты, закончив эффект при успехе.

ДРЕВНИЕ

Кто или что эти Древние, остаётся предметом споров между редкими обладателями знаний о них. Немногие существа из мультивселенной вообще осведомлены о существовании этих существ, и ни один не может утверждать, что знает их всех.

Иногда Древних зовут богами, изначальными, или исчадиями. Тем не менее, некоторые учёные, изучающие эзотерические тайны, настаивают на том, что Они не соответствуют ни одному нынешнему объяснению, и, на самом деле, это сущности, стоящие в стороне от того, что простые смертные считают реальностью. Некоторые считают, что некоторые Древние, существа из Дальнего Предела, а другие полагают, что это существа, оказавшиеся в ловушке в особом плане или мире, или были взяты непонятным образом под контроль блуждающими звёздами, и заточены в бескрайней тьме ночного неба.

Эти жутковатые существа имеют следующие довольно странные прозвища: Итьяк-Ортил, Пожиратель эльфов; Дендар, Ночная Змея; Борем из Озера Кипящей Грязи; Кезеф, Гончая Хаоса; Заргон, Возвращающийся; Камнод, Незримый; Холашнер, Голодящий в недрах; Писцэйтис, Кровавая Королева; Шототугг, Пожиратель миров; Й'Чак, Лиловое Пламя; Болотамогг, Смотрящий Из Глубин Космоса; Харгут, Серая Зараза; Хааск, Голос Харгута; Рагнорса, Мать Чудовищ; Монолиты Зореты; Кайусс, Блуждающий Червь; Тариздун, Древнее Элементальное Око; Атропус, Мертворождённый мир; Пандорим, Абсолютное Уничтожение; Хэмнатуун, Владыка Крови; Маарам из Великого копья; Тирантраксус, Горящий; Безымянная Королева Хаоса; Отец Ллымик; Чужеродная Мысль Во Плоти.

Степень могущества, которым владеют эти существа, изменяется за пределами их родной среды обитания. Однако, они все по-прежнему остаются силами зла и развращения. От них можно ничего хорошего не ждать. Никакая заключённая сделка не завершается ничем, кроме как безумием, чумой, смертью или ещё чем похуже.



Воин призраков меча [SWORD WRAITH WARRIOR]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)

Хиты 45 (6k8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, испуг, отравление, безсознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 9

Языки языки, известные при жизни

Опасность 8 (3900 опыта)

Смертельная ярость. Призрак меча может совершить одну атаку оружием бонусным действием, причиняя ею дополнительно 9 (2k8) урона некротической энергией в случае попадания. Если призрак совершил это, то все броски атак против него будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1k8 + 4) рубящего урона, или 9 (1k10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 5 (1k8+1) колюще-го урона.

ПРИЗРАК МЕЧА

Когда воин, одержимый славой, без почтения погибает в битве, его доблестный дух может превратиться в призрак меча, что обитает в полях битвы.

Погружённые в раздумья духи. Зачастую, места, в которых можно встретить призраков меча являются местом действия древних засад, поля битв, где от магии пали солдаты, не имеющие шансов дать ей отпор, и те места, где противники были окружены и беспощадно перебиты.

Честь превыше всего. Призраки меча впадают в ярость, если кто-либо сомневается в их доблести. В то же время, их можно с лёгкостью задобрить, если хвалить. Высшее удовольствие для них, слушать баллады, исполняемые в их честь. Города, что расположены возле прошедших полей битв, проводят ежегодные фестивали в честь погибших воинов, чтобы сдерживать и успокаивать призраков меча.

Природа нежити. Призрак меча не нуждается в воздухе, пище, питье и сне.

ПОЛКОВОДЕЦ ПРИЗРАКОВ МЕЧА [SWORD WRAITH COMMANDER]

Средняя нежить, законно-злая

Класс Доспеха 18 (кираса, щит)

Хиты 127 (15k8 + 60)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Навыки Восприятие +4

Сопротивление к урону некротическая энергия; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию истощение, испуг, отравление, безсознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки языки, известные при жизни

Опасность 8 (3900 опыта)

Смертельная ярость. Командир может совершить одну атаку оружием бонусным действием, причиняя ею дополнительно 9 (2k8) урона некротической энергией в случае попадания. Если призрак совершил это, то все броски атак против него будут совершаться с преимуществом до начала его следующего хода.

Изгоняющее неповиновение. Полководец призраков меча, и все прочие призраки меча в 30 фт. от него, совершают с преимуществом спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Мультиатака. Призрак меча совершает две атаки оружием.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1k8 + 4) рубящего урона, или 9 (1k10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 150/600 фт., одна цель. Попадание: 6 (1k8+2) колючего урона.

Призыв к чести (1/день). Для использования этой способности призрак меча должен получить урон в текущем бою. Если призрак меча может использовать эту способность, она даёт ему преимущество на броски атак до конца его следующего хода, и в незанятом пространстве в пределах 30 фт. от него должны появиться войны призраков меча в количестве 1k4+1. Воины существуют пока не опустятся до 0 хитов, и они немедленно начинают ходить согласно своей инициативе после хода полководца, используя его значение инициативы.



Почему же ревуны воют? Из-за этого их добыч может убежать, а ведь Их вой заставляет добычу убегать, и конечно же, скрытность помогла бы им лучше охотиться в завывающем Пандемониуме. Существует только одно объяснение этому – это существо чует страх.

Ревун

Отдалённый вой предвещает появление ревуна. Услышав его вдалеке разум съёживается и наполняется ужасом от осознания того, что шум приближается. Когда ревуны выходят на охоту, недостаточно иметь мужество, чтобы противостоять им, ведь даже сам рассудок находится в большой опасности.

Бродяги из пандемониума. Эти кошмарные создания, родом из Пандемониума, могут также быть найдены в Низших Планах, поскольку многие исчадия ловят их и дрессируют боевыми гончими. Ревунов можно, некоторым образом, приручить, но они реагируют только на грубые тренировки, где их заставляют признать дрессировщика как неоспоримого лидера стаи. Надрессированная стая затем без колебаний следует приказам своего лидера. Стая ревунов также служит злым смертным, у которых есть достаточно сил и свирепости, чтобы приказывать им.

Безжалостные хищники. Ревуны полагаются на свою скорость, количество и свой, притупляющий разум, вой, чтобы загнать в угол свою жертву перед тем, как разорвать её на части. Вой притупляет разум жертв, из-за чего, им становится сложнее воспринимать окружающую обстановку. Они не способны ни на что иное, кроме как скитания в страхе по полю боя в надежде найти укромное место. Любая задача, требующее больше усилий, чем это – находится за гранью их возможностей. Благодаря этому, исчадия особенно поощряют ревунов, поскольку в самые ключевые моменты сражения, их вой может нейтрализовать у врагов их способность накладывать заклинания или прочие способности.

Ревун [Howler]

Большое исчадие, хаотично-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 90 (12k10 + 24)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	5 (-3)	20 (+5)	6 (-2)

Навыки Восприятие +8

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию испуг

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки понимает Бездны, но не говорит на нём

Опасность 8 (3900 опыта)

Тактика стаи. Ревун совершает с преимуществом броски атак по существу, если рядом с ним в пределах 5 футов находится по крайней мере одно из союзных существ, что не выведено из строя.

Действия

Мультиатака. Ревун совершает две атаки укусом.

Раздирающий укус. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, дистанция 5 фт., одна цель. Попадание: 10 (2k6 + 3) колющего урона, плюс 22 (4k10) урона психической энергией, если у цели имеется состояние испуганный. Эта атака игнорирует сопротивление к урону.

Невыносимый вой (перезарядка 6). Ревун начинает неустанно вить в 60-футовом конусовидном диапазоне. Любой существо, оказавшееся в этой зоне, и способное слышать вой, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16, иначе станет испуганным до конца следующего хода ревуна. Пока цель испуганна подобным образом, её скорость снижается на половину и становится недееспособной. Цель, преуспевшая в спасброске, становится невосприимчивой к Невыносимому вою в течение следующих 24 часов.

Помагаю, что серые рендеры обязаны своим происхождением несущи, поскольку они часто находятся в их однестве. Скорее всего, тех существ, что мы видим в дикой местности, когда-то были изгнаны разъярёнными несущи-хозяевами.

СЕРЫЙ РЕНДЕР

Любознательность движет серым рендером. Несмотря на свою неуклюжую форму и страшный аппетит, оно больше всего хочет связать себя с разумным существом и, соединившись с ним, посвятить свою жизнь защите этого существа. Благодаря великой силе и дикой природе, серые рендеры способны быть жестокими защитниками, но лишены малейшей проворности.

Распространяющее бедствие. Серые рендеры размножаются путём формирования выделений на своих телах, которые, достигнув зрелости, разрываются и начинают собственную жизнь юными серыми рендерами. У этих чудищ нет никаких чувств перед своими молодыми отпрысками, и нет склонности собираться группой вместе со своими сородичами.

Непредсказуемые союзники. Побочным эффектом после спаривания, у каждого серого рендера появляется непреодолимое желание связаться с разумным существом. Когда оно сталкивается с подходящим хозяином, рендер воспеваёт ему странный вышёлкивающий клич в сопровождении с царапаньем об землю и демонстрации своего почтения. Сформировав связь, рендер во всём служит своему мастеру.

Хоть эта связь и может быть хорошим преимуществом, рендеры по своей природе непредсказуемы. В бою, рендер сражается со всей своей свирепостью и никогда сознательно не навредит своему хозяину, однако вне битвы, серый рендер может значительно усложнить своим присутствием ситуацию для компаний хозяина. Оно может следовать за хозяином, даже когда тому прикажут оставаться на месте; может уничтожить дом хозяина, создать дыры на корабле, убить лошадей, атаковать любого, кому позавидует, и так далее. Серый рендер может быть неплохим спутником, но его поведение всегда непредсказуемо.

В таблице Причуды серого рендера представлены возможные причуды, которые могут быть определены случайным образом или выбраны по желанию.

Причуды СЕРОГО РЕНДЕРА

k12 Причуда

- 1 Ненавидит лошадей и других ездовых животных
- 2 Громко рычит из-за ревности к любому, кто прикоснётся к его связанному существу
- 3 Любит уютно устраиваться рядом со своим связанным существом
- 4 Выкорчёвывает и жуёт деревья
- 5 Иногда испускает слезоточивые газы
- 6 Приносит привязаному существу часть добывого мяса
- 7 Безудержно копает почву
- 8 Бросается на телеги и фургоны словно они ужасные монстры
- 9 Воет во время дождя
- 10 Жалобно скулит в темноте
- 11 Зарывает найденные сокровища
- 12 Гоняется за птицами, пытаясь схватить в воздухе, не замечая учинённые разрушения



СЕРЫЙ РЕНДЕР [GRAY RENDER]

Большой монстр, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10 + 90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	3 (-4)	6 (-2)	8 (-1)

Спасброски Сил +8, Тел +9

Навыки Восприятие +2

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 12 (8400 опыта)

Действия

Мультиатака. Серый рендер совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 17 (2k12 + 4) колющего урона. Если цель Среднего размера или меньше, она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 16, иначе же будет сбита с ног.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 13 (2k8 + 4) рубящего урона, плюс 7 (2k6) дробящего урона, если цель сбита с ног.

Реакции

Кровавое неистовство. Когда серый рендер получает урон, он совершает одну рукопашную атаку по случайному существу в пределах досягаемости, которое не является его хозяином.



СКАЛЛК

Скаллки – это бездушные оболочки потерявшихся путешественников, блуждающих по серым пустошам Царства Теней до тех пор, пока не потеряли самоощущение. Они настолько лишены собственной личности, что стали невидимыми. Только дети могут видеть скаллков без помощи зеркал или специальной свечи. В тех редких случаях, когда скаллк становится видимым, он предстаёт в виде серого, безликого, безволосого гуманоида.

Призванные слуги. Скаллк может быть призван из Царства Теней посредством ритуала. Если существу предоставается часть личности призывающего, скаллк обязан подчиняться командам призывателя на протяжении 30 дней. Если скаллк видим, сообщительный наблюдатель может определить того, кто призвал скаллка, поскольку скаллк всегда имеет некое сходство со своим хозяином.

Жестокие и безалаберные скаллки выполняют приказы наиболее свирепым образом. Призванный скаллк не вернётся в Царство Теней пока не умрёт, и поэтому у него есть мотивация бросать себя в самую гущу резни и суматохи.

Пустая жизнь. После убийства кого-либо в материальном мире, скаллк иногда принимает молчаливое подражание жизни этой личности. В крайних случаях, скаллки вторгались в деревни, убивали всех обитателей, и превращали их в подобия городов призраков, где ежедневно готовили безвкусную еду, вывешивали на сушку бесцветную сухую одежду, а домашний скот перегоняли из загона в загон, пока животные не умирали от голода.

Иногда у детей есть вымышленные друзья, что невидимы их родителям. Иногда эти друзья невидимы, а не вымышлены.

СКАЛЛК [SKULK]

Средний гуманоид, хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 14

Хиты 18 (4к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	19 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)	1 (-5)

Спасброски Тел +2

Навыки Скрытность +8

Иммунитет к урону излучение

Иммунитет к состоянию ослепление

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 8

Языки понимает Общий, но не говорит на нём

Опасность 1/2 (100 опыта)

Несовершенная невидимость. Скаллк невидим. Такую невидимость можно развеять тремя способами:

- Скаллк появляется в виде серого гладкокожего гуманоида, если его отражение можно увидеть в зеркале или другой отражающей поверхности.
- Скаллк появляется в виде тусклого полупрозрачного силуэта под светом свечи, сделанной из жира, содранного из трупа неизвестной личности.
- Дети гуманоидов младше 10 лет могут видеть невидимого скаллка.

Не оставляющий следов. Скаллк не оставляет следов, по которым его можно было бы отследить или понять в какую сторону он движется.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 6 (1к4 + 4) рубящего урона. Если скаллк совершает броски атаки с преимуществом, то цель также получает дополнительных 7 (2к6) урона некротической энергией.

Собиратели трупов не могут призывать духов тех, кого они ещё не убили, а уничтоженные духи не возвращаются обратно. Лишите его мертв и не атакуйте, пока не будете уверены, что можете его уничтожить. К примеру, заклинание «Метеоритный дождь» прекрасно работает против них.

СОБИРАТЕЛЬ ТРУПОВ

Древние боевые машины, известные как собиратели трупов бесцельно блуждают по обожжённым пустошам Ахерона, пока их не призовёт некромант, хобгоблин-генерал или другой злой правитель чтобы увеличить размеры завоевательной армии. Эти беспомощные конструкты подчиняются своим призывателям пока их не отправят обратно в Ахерон, но если призыватель погибает, то собиратель трупов может блуждать по Материальному Плану веками, собирая трупы, пока ищет путь домой.

Подчищающая мёртвых. Собиратели трупов отвечают на призыв смертного только, если их призывают на место поля битвы: там, где битва уже в самом разгаре, или в месте неминуемой битвы, либо в месте, где уже произошла грандиозная битва. Они заключают себя в доспехи и орудия павших воинов и насаживают их трупы на копья и другие виды оружия, торчащие из их добытой брони.

Призванные берсерки. Трупы, которые собираются на корпусе конструкта – это не просто мерзкие боевые трофеи. Собиратель трупов может призвать духов из этих трупов, чтобы те присоединились к битве с его противниками и парализовали их для неизбежного насаждивания. Хоть эти духи и слабы по отдельности, собиратель трупов может призвать неисчислимое количество, если дать ему времени.

Природа конструкта. Собирателю не нуждается в воздухе, еде, питье или сне.



СОБИРАТЕЛЬ ТРУПОВ [CADAVER COLLECTOR]

Большой конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 189 (18к10+90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	5 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд, психическая энергия; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак, совершённых не адамантовым оружием

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки понимает все языки, но не может говорить на них

Опасность 14 (11500 опыта)

Сопротивление магии. Собиратель трупов совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Призыв спектров (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Бонусным действием собиратель трупов вызывает к порабощённым душам убитых им, 1к6 спектров (без чувствительности к солнечному свету) появляются в незанятом пространстве в пределах 15 фт. от собирателя трупов. Спектры действуют сразу после собирателя трупов, используя значение его Инициативы и сражаются до того, пока не будут уничтожены. Но они исчезают, если будет уничтожен собиратель трупов.

Действия

Мультиатака. Собиратель трупов совершает две атаки Ударом.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +10 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 18 (3к5 + 5) дробящего урона плюс 16 (3к10) урона некротической энергией.

Парализующее дыхание (перезарядка 5-6). Собиратель трупов выпускает парализующий газ в 30 фт конус перед собой. Каждое существо, попавшее в эту область, должно совершить успешный спасбросок Телосложения Сл 18 или стать парализованным на 1 минуту. Парализованное существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект при успехе.

СТАЛЬНОЙ ХИЩНИК

Стальной хищник – беспощадная машина с одной единственной задачей: обнаружить и убить свою цель, независимо от расстояния и препятствий.

Технология модронов. Стальные хищники созданы определённым гекстоном модронов, при помощи машины, расположенной в Сигиле. Однако она не всегда была расположена в Городе Дверей. В своём первоначальном доме – план Механуса, гениального гекстона восхваляли за его изобретения – пока он не обратил свои творения против своих вышестоящих лиц. Стальные хищники разрушали иерархию модронов до тех пор, пока гекстон-отступник не был пойман и не изгнан. Теперь он владеет магазином в Сигиле, где за высокую цену каждый может заказать себе стального хищника.

СТАЛЬНОЙ ХИЩНИК [STEEL PREDATOR]

Большой конструкт, законно-злой

Класс Доспеха 20 (природный доспех)

Хиты 207 (18к10 + 108)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	17 (+3)	22 (+6)	4 (-3)	14 (+2)	6 (-2)

Навыки Восприятие +7, Скрытность +8, Выживание +7

Сопротивление к урону холод, электричество, некротическая энергия, звук

Иммунитет к урону яд, психическая энергия; дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление, ошеломление

Чувства слепое зрение 30 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 17

Языки понимает Модронский и языки своего создателя, но не говорит

Опасность 16 (15 000 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой стального хищника является Интеллект. Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

3/день каждое: *переносящая дверь* (только на себя) [*dimension door*], *ход в иной мир* (только на себя) [*plane shift*]

Сопротивление магии. Стальной хищник совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки стального хищника являются магическими.

Действия

Мультиатака. Стальной хищник совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2к6 + 7) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +12 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (2к8 + 7) рубящего урона.

Ошеломляющий рык (перезарядка 5-6). Стальной хищник издаёт рык 60-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19. при провале, существо получает 27 (5к10) урона звуком, роняет все что держит, и становится ошеломлённой на 1 минуту. При успехе, существо получает половину урона. Ошеломлённое существо должно повторять спасбросок в конце каждого своего хода. При успехе эффект на цели заканчивается.

Убийцы по заказу. Чтобы создать стального хищника, машине гекстона нужно скормить то, что идентифицирует цель хищника, например, прядь волос, хорошо изношенную перчатку или многократно используемое оружие. Как только появляется новый изготовленный хищник, он сразу уходит в поисках своей добычи. Он чует местоположение своей цели даже через межпланарные границы, но такое обнаружение является точным только на расстоянии в тысячу ярдов; на более близкой дистанции стальной хищник ищет добычу при помощи зрения и обоняния.

Вступив в сражение, хищник игнорирует любую другую угрозу и атакует свою добычу, пока другие существа не мешают ему достигнуть цели. В противном случае он делает то, что нужно, чтобы выполнить свою миссию.

Неразборчивые убийцы. Если всё идёт по плану и стальной хищник убивает свою цель, а затем добровольно возвращается в Сигил, где он разбирается на части, которые можно использовать в другом стальном хищнике. Однако, урон полученный в битве может привести к тому, что этот инстинкт откажет, заставив стального хищника задержаться в этой области, охотясь и убивая других существ, которые напоминают его добычу, соответствуют общему описанию цели или просто живут поблизости. Такие бродячие механизмы становятся самыми опасными из хищников.

Природа конструкта. Стальной хищник не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.



СТИДЕРЫ

Гигантские охотничьи пауки, стидеры рыщут по Подземью. Со многими стидерами можно столкнуться вместе с группой дуэргаров.

Превосходство самок. Самки стидеров растут больше и сильнее самцов, и часто пожирают своих самцов после спаривания. В неволе, самцов используют в качестве рабочего скота, тогда как самки служат скакунами в бою.

Хищники-одиночки. Стидеры считают других своих сородичей своими врагами и пытаются разорвать в клочья свою предполагаемую угрозу. Их дуэргарские наездники стараются избегать прочих наездников и надевают им наглазники во время езды, чтобы стидеры не напали друг на друга.

Хитрые бестии. Стидеры достаточно разумны для изучения простых жестов руками и звуковых команд, но даже одомашненный стидер может обратиться против своего всадника. Дрессировка этих бестий требует особой связи наездника со стидером, такой процесс происходит сразу после того, как вылупится стидер из яйца. Наездник остается со стидером, пока тот не вырастет до своего полного размера, разбираясь в течении этого времени с инстинктами хищника у стидера.

Смертоносные охотники. Вместо того, чтобы плести сеть паутин, стидеры выделяют из своих ног вязкую субстанцию. Эта слизь позволяет им ползти по стенам и потолкам, чтобы схватывать свою жертву.

Стидеры напоминают пауков так же, как ворики напоминают волков. Существа могут казаться похожими, но стидеры – это нечто большее, чем просто паразиты.



САМЕЦ СТИДЕРА [MALE STEEDER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 12 (природный доспех)

Хиты 13 (2k8 + 4)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Скрытность +5, Восприятие +4

Чувства Тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Паучье лазание. Стидер может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Невероятный скачок. Расстояние прыжка стидера утраивается; каждый фут разбега увеличивает длину прыжка на 3 фута.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 6 (1k8 + 2) колющеого урона плюс 4 (1k8) урона ядом.

Липкие лапы. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель – существо Среднего или меньшего размера. **Попадание:** Цель прилипает к лапе стидера и становится схваченной до тех пор, пока не освободится (Сл высвобождения 12). Стидер может удерживать только одно существо за раз.

САМКА СТИДЕРА [FEMALE STEEDER]

Средний монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)

Хиты 30 (4k10 + 8)

Скорость 30 фут., лазая 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Навыки Скрытность +7, Восприятие +4

Чувства Тёмное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Паучье лазание. Стидер может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Невероятный скачок. Расстояние прыжка стидера утраивается; каждый фут разбега увеличивает

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 7 (1k8 + 3) колющеого урона плюс 9 (2k8) урона ядом.

Липкие лапы. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель – существо Среднего или меньшего размера. **Попадание:** Цель прилипает к лапе стидера и становится схваченной до тех пор, пока не освободится (Сл высвобождения 12). Стидер может удерживать только одно существо за раз.

Тортлы

Тортлы – всеядные, черепахообразные гуманоиды с панцирями, покрывающими большую часть их тел. У тортлов есть поговорка: «Мы носим наши дома на спине». Следовательно, тортл не долго остаётся на одном месте.

Рост взрослой черепахи около 6 футов, а её вес примерно от 450 до 500 фунтов. Самцы и самки практически схожи размерами и внешним видом.

Временные города. Поселения тортлов в основном используются как нечто, вроде места собраний, где черепахи могут общаться друг с другом и незнакомцами. Тортлы не считают поселения ценными, чтобы защищать их ценой своей жизни, и они покидают поселения, когда уже не нуждаются в них.

Жизнь, полная странствий. Большинство тортлов любят смотреть, как живут другие существа и открывать для себя новые обычай. Желание размножаться у них не появляется до конца своей жизни, и тортл может провести десятилетия вдали от своей родной земли, не чувствуя тоски по дому.

Тортлы рассматривают мир как место, где каждый день можно встретить новое чудо. Они живут ради шанса услышать лёгкий ветерок, вьющийся по пальмам, наблюдать за лягушкой, квакающей на листьях кувшинок, либо постоять в многолюдном рынке.

Тортл [TORTLE]

Средний гуманоид (тортл), законно-добрый

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 22 (4k8 + 4)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Навыки Атлетика +4, Выживание +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Акван, Общий

Опасность 1/4 (50 опыта)

Задержка дыхания. Тортл может задерживать дыхание на 1 час.

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 4 (1k4 + 2) рубящего урона.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1k6 + 2) дробящего урона, или 6 (1k8 + 2) дробящего урона, используя посох двумя руками.

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +2 к попаданию, дистанция 80/320 фут., одна цель. Попадание: 6 (1k8 + 2) колющего урона.

Панцирная защита. Тортл втягивается в панцирь, когда испытывает угрозу. Это даёт ему бонус +4 КД и преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока он внутри панциря, тортл считается лежащим ничком, его скорость равна 0 фут. и не может быть увеличена, он совершает с помехой спасброски Ловкости, не может использовать реакцию и единственным действием, которым он может пользоваться, является бонусное действие для вылезания из панциря.



ТОРТЛ ДРУИД [TORTLE DRUID]

Средний гуманоид (тортл), законно-нейтральный

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 33 (6k8 + 6)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Навыки Уход за животными +4, Природа +2, Выживание +4

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Акван, Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Задержка дыхания. Тортл может задерживать дыхание на 1 час.

Использование заклинаний. Тортл друид является заклинателем 4 уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинаний 12, +4 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания друида:

Заговоры (неограниченно): искусство друидов [druidcraft], указание [guidance], сотворение пламени [produce flame]

1 уровень (4 ячейки): дружба с животными [animal friendship], лечение ран [cure wounds], разговор с животными [speak with animals], волна грома [thunderwave]

2 уровень (3 ячейки): тёмное зрение [darkvision], удержание личности [hold person]

Действия

Когти. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 4 (1k4 + 2) рубящего урона.

Боевой посох. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1k6 + 2) дробящего урона, или 6 (1k8 + 2) дробящего урона, используя посох двумя руками.

Панцирная защита. Тортл втягивается в панцирь, когда испытывает угрозу. Это даёт ему бонус +4 КД и преимущество на спасброски Силы и Телосложения. Пока он внутри панциря, тортл считается лежащим ничком, его скорость равна 0 фут. и не может быть увеличена, он совершает с помехой спасброски Ловкости, не может использовать реакцию и единственным действием, которым он может пользоваться, является бонусное действие для вылезания из панциря.



Гнилой тролль [Rot Troll]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 138 (12к10 + 72)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	8 (-1)	4 (-3)

Навыки Восприятие +3

Иммунитет к урону некротическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 13

Языки Язык гигантов

Опасность 9 (5000 опыта)

Гнилостное разложение. В конце каждого хода тролля каждое существо в пределах 5 фут. от него получает 11 (2к10) урона некротической энергией, если тролль не получал огненного урона или кислотой на этом ходу.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) колющего урона плюс 16 (3к10) урона некротической энергией.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) рубящего урона, плюс 5 (1к10) урона некротической энергией.

ТРОЛЛИ

Тролли, что после уничтожения смогли выжить и восстановить раны на своём теле, проявляют аномальные мутации. Часто подобные искаженные тролли появляются, если существо восстанавливается в присутствии магического излучения, планарной энергии, заболеваний, смертей в широких масштабах, или если тело было повреждено элементальными силами. Этих мутированных созданий также можно получить и сформировать с помощью обрядной магии злых заклинателей.

Гнилой тролль

Рано или поздно, у гнилого тролля пропадает способность к регенерации, хотя заживление всё ещё проходит нормально. Из существа излучается некротическая энергия, текущая внутри его сморщенной туши. Просто находясь рядом с гнилым троллем, другие существа подвергаются его смертоносному излучению.

Лютый тролль

Тролли убивают и поедают всё подряд, в том числе, пусть и в редких случаях, других троллей. Такой каннибализм приводит к тому, что тролль вырастает до невероятных размеров. После чего у этих троллей появляется лютое желание поедать своих сородичей и продолжать всё большее размножение.

ВАПРАК РАЗРУШИТЕЛЬ

Хоть тролли слабо набожны и редко задаются духовными вопросами, они боятся и поклоняются сущностям, известной как Вапрак Разрушитель. Как и у множества низших божеств, истинная природа Вапрака довольно загадочна, но он всегда изображается как ужасное, деформированное зеленоватое существо, сильно напоминающее тролля. У него случаются приступы бездумного разрушения и постоянные бредни о планах и замыслах прочих божеств.

Тролли считают, что Вапрак пожирает тех, кто находится присмерти, но только если тролль уже подготовлен или переварен (убит огнём или кислотой). В ином случае божество возвращает душу обратно в мир, регенерировав себе новое тело, неважно, какими бы мелкими кусками было его прежнее тело. Таким образом, только тролли, убитые кислотой или огнём, остаются навеки мёртвыми, потому что их пожирает Вапрак.



Лютый тролль [DIRE TROLL]

Огромный гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 172 (15k12 + 75)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	9 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Спасброски Мдр +5, Хар +2

Навыки Восприятие +5

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию испуг, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 15

Языки Язык гигантов

Опасность 13 (10 000 опыта)

Острые чувства. Тролль совершает с преимуществом спасброски Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии или зрении.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если тролль получил перед этим огненного урона или кислотой, он восстанавливает только 5 хитов. Тролль умирает, только если причинить ему не менее 10 хитов урона кислотой или огнём, в то время как он находится в 0 хитах.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает пять атак: одну укусом и четыре когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (1k8 + 6) колющего урона плюс 5 (1k10) урона ядом.

Когти. Рукопашная атака оружием: +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 16 (3k6 + 6) рубящего урона.

Вихрь когтей (перезарядка 5-6). Каждое существо в пределах 10 фт. от тролля должно пройти спасбросок Ловкости Сл 19, получая 44 (8k10) рубящего урона при провале, и половину этого урона при успехе.

Лютые тролли также увеличиваются в размерах, пересаживая на своё тело органы и плоть других существ. Когда кусок свежей плоти тролля совмещается с лютым троллем, его восстановительный фактор преобразует эту плоть в организм тролля. Ещё более ужасающими выглядят многочисленные руки, глаза, когти, и другие органы, которые ужасный тролль оторвал у своих жертв и пересадил в своё тело. Со временем, у этих существ собирается множество конечностей.

ТРОЛЛЬ-ДУХ

Тролль, взорванный психической энергией может принимать бестелесную форму, когда будет регенерировать. Если его дух выдержит такую регенерацию, то тело становится таким же нематериальным, как и тень. При этом тролль может не догадываться о подобном изменении – он всё ещё будет двигаться и атаковать зубами и когтями, как и делал это всегда. Но вместо физических повреждений он теперь будет причинять повреждения разуму цели.

ТРОЛЛЬ-ДУХ [SPIRIT TROLL]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 97 (15k10 + 15)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Навыки Восприятие +3

Сопротивление к урону кислота, холод, огонь, электричество, звук

Иммунитет к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к состоянию истощение, захват, паралич, окаменение, сбивание с ног, опутанность, безсознательность

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 13

Языки Язык гигантов

Опасность 11 (7200 опыта)

Бестелесное перемещение. Тролль может проходить сквозь существ и прочие объекты так, как если бы они были трудно-проходимой местностью. Он получает 5 (1k10) урона силовым полем, если заканчивает ход внутри объекта.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если до этого он получил урона психической энергией или силовым полем, то хиты в ближайшем ходу не восстанавливаются. Тролль умирает, если начинает свой ход в 0 хитах и не восстанавливает их регенерацией.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 19 (3k10 + 3) колющего урона и цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, иначе станет ошеломлённой на 1 минуту. Ошеломлённая цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект на себе при успехе.

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2k10 + 3) рубящего урона.

Ядовитый тролль

Тролль-дух



Ядовитый тролль

Тролль, получивший крупные дозы яда, может муттировать в ядовитого троля. Впитавшийся яд наполняет его кровь и плоть, он же течёт из его пор, покрывая клыки и когти. Эти существа особенно опасны в ближнем бою, потому что яд сочится из их плоти и течёт из каждой полученной раны.

Ядовитый тролль [Venom Troll]

Большой гигант, хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 94 (9k10 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +2

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12

Языки Язык гигантов

Опасность 7 (2900 опыта)

Тонкий нюх. Тролль совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), основанные на обонянии.

Ядовитый всплеск. Когда тролль получает урон любого типа помимо психической энергии, каждое существо в пределах 5 фт. от него получает 9 (2k8) урона ядом.

Регенерация. Тролль восстанавливает 10 хитов в начале каждого своего хода. Если он получает повреждения огнём или

кислотой, регенерация не срабатывает в начале его следующего хода. Тролль умирает, если начинает свой ход в 0 хитах и не восстанавливает их регенерацией.

Действия

Мультиатака. Тролль совершает три атаки: одну укусом и две когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1k6 + 4) колющеого урона, плюс 4 (1k8) урона ядом, после чего существо становится отправленным до начала следующего хода троля.

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2k6 + 4) рубящего урона, плюс 4 (1k8) урона ядом.

Ядовитые брызги (перезарядка 6). Тролль раздирает себя когтями, брызгая ядом в 15-фт. конусе. Тролль получает 7 (2k6) рубящего урона (этот урон не может быть снижен никаким способом). Каждое существо, попавшее в конус, должно пройти спасбросок Телосложения Сл 16. В случае провала существо получает 18 (4k8) урона ядом и становится отправленным на 1 минуту. В случае успеха существо получает половину этого урона и не получает эффект отравления. Отравленное существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Ростки трупоцвета очень полезны для различных целей. Просто удейте и похороните некроманта, и примерно через неделю у вас будет отличный урожай.

ТРУПОЦВЕТ

Трупоцвет может вырасти на могиле злого некроманта или на останках мощной нежити. Если его не выкорчевать и не сжечь, пока трупоцвет ещё является ростком, он разрастётся до огромных размеров в течение нескольких недель, чтобы после этого покинуть место произрастания и отправиться очищать поля битв и кладбища от трупов гуманоидов. Используя свои волокнистые щупальца, он наполняет останками своё тело и питается падалью для самовосстановления. Это растение обладает злобными наклонностями и презрением к живым.

Ужасный аромат. С или без трупов гуманоидов, находящихся в его теле, трупоцвет выделяет гнилостное зловоние, которое может переполнять чувства окружающих, вызывая у них тошноту. Зловоние, служащее защитным механизмом, исчезает через 2к4 дня после того, как трупный цветок погибает.



ТРУПОЦВЕТ [CORPSE FLOWER]

Большое растение, хаотично-злое

Класс Доспеха 12

Хиты 127 (15к10 + 45)

Скорость 20 фут., лазая 20 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	15 (+2)	3 (-4)

Иммунитет к состоянию ослепление, глухота

Чувства слепое зрение 120 фут. (слеп за пределами этого радиуса), пассивное Восприятие 12

Языки —

Опасность 8 (3900 опыта)

Трупы. При первой встрече трупоцвет несёт в себе 1к6+3 трупа гуманоидов. В то же время трупоцвет может содержать в себе до девяти трупов гуманоидов. Они имеют полное укрытие от атак и прочих эффектов, направленных на них из-за пределов цветка. Если трупоцвет погибает, трупы выбрасываются наружу.

Пока в трупоцвете находится хотя бы одно мёртвое тело, он может бонусным действием совершать одну опцию из приведённых ниже:

- Трупоцвет переваривает один труп и мгновенно восстанавливает 11 (2к10) хитов, не оставляя ничего от переваренного тела. Любое снаряжение переваренного трупа выбрасывается в занимаемое цветком пространство.

• Трупоцвет оживляет одного мёртвого гуманоида, превращая его в зомби. Зомби появляется в незанятом пространстве в пределах 5 фут от трупоцвета и немедленно ходит после него в порядке инициативы. Зомби действует как союзник цветка, но не находится под его контролем, а также он истоцает смрад, которым он пропитался (см. Зловоние смерти ниже).

Паучье лазание. Трупоцвет может карабкаться по сложным поверхностям, включая вверх ногами по потолку, без необходимости проходить какие-то проверки.

Зловоние смерти. Каждое существо, начинающее свой ход в пределах 10 фут от трупоцвета или от его зомби должно пройти спасбросок Телосложения оСл 14, если оно не является конструктом или нежитью. В случае провала существо становится Недееспособным до конца хода. Существа, иммунные к яду, автоматически преуспевают в этом спасброске. В случае успеха существо становится иммунным к зловонию на следующие 24 часа.

Действия

Мультиатака. Трупоцвет совершает три атаки Щупальцем.

Щупальце. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, долягаемость 10 фут., одна цель. Попадание: 9 (2к6 + 2) дробящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 14 или получить 14(4к6) урона ядом.

Урожай мёртвых. Трупоцвет хватает один неохраняемый труп гуманоида в пределах 10 фут и помещает его в себя вместе со всем снаряжением, которое носил или нёс труп. Этот труп можно использовать для навыков трупного цветка.

УГНЕТЁННЫЕ

Повсеместная тоска Царства Теней порой порождает странные воплощения мрачной сущности плана. Угнетённые воплощают формы мучений, что свойственны в этой тёмной местности, а их внешность наводит ужас на тех, кто встретит их на своём пути.

Мерзкое воплощение эмоций. Каждый угнетённый олицетворяет различные проявления отчаяния, либо страдания. Одни отражают злость, другие – принимают физическую форму одиночества. Их природа служит подсказкой, как и к пониманию того, как они стали такими сильными, так и к их устраниению. Потворствование негативным эмоциям, что воплощает каждый угнетённый, только увеличит его силу и опасность. Если не поддаваться таким эмоциям, то сила угнетённого слабеет, и можно с лёгкостью избавиться от них.

ГОЛОД

Ужасные звери с хватающими когтями и зияющей пастью, Голод делает всё для удовлетворения своего аппетита. Эти жадные пожиратели поглощают всю жизнь и энергию, с которой сталкиваются, набивая свои рты и упиваясь криками жертв. Когда они заканчивают, то отправляются на поиски новой пищи.

ЗАБЛУДШИЙ

Царство Теней ведёт странников по кругу до той поры, пока они окончательно не заблудятся в однобразном ландшафте. Заблудшие олицетворяют тревогу и страх, испытываемые людьми, когда они не могут найти верный путь. Эти угнетённые выглядят отчаянными и беспокойными.

Заблудшие пытаются обнять любое существо, которое смогут догнать, пытаясь найти облегчение. Помимо ужасающих объятий с таким чудовищем, жертва испытывает поток страха и паники от того, что её мозг сжимается под яростью напавшего на него Заблудшего. Чем усерднее союзники жертвы сражаются с Заблудшим, тем жертве хуже становится

ЗЛОСТЬ

Опираясь на насилие, чтобы поддерживать своё существование, Злость становится сильнее, когда их противники сопротивляются. Если существо вопреки ожиданиям предпочитает не атаковать, Злость приходит в замешательство и его атаки ослабевают. У каждой Злости имеется по две головы, которые препираются друг с другом, пока не найдут кого-то другого, на ком они могут выразить свой гнев.

МЕРЗОСТЬ

Отвратительные маленькие чудовища, Мерзость, собираются в большие стаи и охотятся по Царству Теней в поисках добычи. Эти жалкие существа корчатся жизненной силой, поэтому, когда они находят подходящее существо, немедленно бросаются на него, желая погрузить свои клыки в его плоть для того, чтобы поглотить его жизненную силу и испытывать страхи.

ОДНОЧЕСТВО

Тоска от замкнутости поражает многих существ, скрывающихся в Царстве Теней, но потребность в компании никогда не проявлялась намного сильнее в таких чудовищах как Одиночество. Когда эти угнетённые замечают других существ, они очень остро ощущают потребность в общении, и потому запускают свои гарпуновидные руки, чтобы подтащить жертв поближе.



ГОЛОД [THE HUNGRY]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 225 (30к8 + 90)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий, пока находится в области тусклого света или тьмы

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 11 (7200 опыта)

Невыносимый голод. Если существо, которое Голод может видеть, восстанавливает хиты, то он совершает с преимуществом броски атаки, а его Укус наносит дополнительных 22 (4к10) урона некротической энергией.

Действия

Мультиатака. Голод совершает две атаки: одну укусом и одну когтями.

Укус. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 8 (1к8 + 4) колющего урона, плюс 13 (3к8) урона некротической энергией.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) рубящего урона. Если цель Среднего размера или меньше, она становится схваченной (Сл высвобождения 16) и удерживается до завершения захвата. Пока существо схвачено, Голод не может совершать атаку Когтями.



Заблудший [The Lost]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 78 (12k8 + 24)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12(+1)	15(+2)	6(-2)	7(-2)	5(-3)

Навыки Атлетика +6

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий, пока находится в области тусклого света или тьмы

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Общий

Опасность 7 (2900 опыта)

Действия

Мультиатака. Заблудший совершает две атаки рукой с шипами.

Рука с шипами. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 14 (2k10 + 3) колющего урона.

Объятия. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 25 (4k10 + 3) колющего урона и цель становится Схваченной (Сл высвобождения 14), если она Среднего или меньшего размера. До завершения захвата цель Испугана, и получает 27 (6k8) урона психической энергией в конце каждого своего хода. Заблудший может держать в объятиях только одну цель за раз.

Реакции

Сжимающие объятия. Если Заблудший получает урон в то время, как схватил существо, это существо получает 18 (4k8) урона психической энергией.

Злость [The Angry]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 18 (природный доспех)

Хиты 255 (30k8 + 120)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10(+0)	19(+4)	8(-1)	13(+1)	6(-2)

Навыки Восприятие +6

Сопротивление к урону к дробящий, колющий и рубящий, пока находится в области тусклого света или тьмы

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Общий

Опасность 13 (10000 опыта)

Две головы. Злость совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие) и спасброски против ослепления, очарования, оглушения, испуга, ошеломления или лишения сознания.

Нарастающий гнев. Если другое существо причиняет урон Злости, то Злость совершает с преимуществом броски атаки до конца своего следующего хода, а после первого попадания действием Крюк, она наносит дополнительных 19 (3k12) урона психической энергией.

На своём ходу Злость совершает с помехой броски атаки, если никакое другое существо не причинило ей урона на прошлом ходу.

Действия

Мультиатака. Злость совершает две атаки Крюком.

Крюк. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 16 (2k12 + 3) колющего урона.



МЕРЗОСТЬ [THE WRETCHED]

Маленький монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 10 (4к6 – 4)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)	5 (-3)	6 (-2)	5 (-3)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий, пока находится в области тусклого света или тьмы

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 1/4 (50 опыта)

Мерзкая тактика стаи. Мерзость совершает с преимуществом броски атаки против существ, если в пределах 5 фт. от существа находится дееспособный союзник Мерзости. В противном случае, он с помехой совершает броски атаки.

Действия

Укус. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 6 (1к10 + 1) колющего урона, и Мерзость прицепляется к цели. Пока она находится в таком положении, Мерзость не может атаковать, но в начале каждого хода Мерзости цель получает 6 (1к10+1) урона некротической энергией.

Прицепившаяся Мерзость передвигается вместе с целью, куда бы цель не направлялась, безтраты очков движения Мерзости. Мерзость может отцепиться, потратив 5 фт. движения на своём ходу. Существа, включая саму цель, могут использовать действие, чтобы отцепить Мерзость.

ОДНОЧЕСТВО [THE LONELY]

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 112 (15к8 + 45)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий пока находится в области тусклого света или тьмы

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 9 (5000 опыта)

Телепатическая пиявка. В начале хода Одинокого каждое существо в пределах 5 фт. от него должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или получить 10 (3к6) урона психической энергией.

Увеличивающаяся компания. Одинокий получает Преимущество на броски атаки, если в пределах 30 фт. от него есть как минимум два других существа. В противном случае он получает Помеху на эти броски.

Действия

Мультиатака. Одинокий совершает атаку рукой-гарпуном и использует скорбное объятие.

Рука-гарпун. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 60 фт., одна цель. **Попадание:** 21 (4к8 + 3) колющего урона, и цель становится Схваченной (Сл высвобождения 15), если она Большого размера или меньше. У Одиночества две руки-гарпуна, каждой из которых он может схватить по одному существу.

Скорбное объятие. Каждое схваченное Одиночеством существо должно пройти спасбросок Мудрости Сл 15. Существо получает 18 (4к8) урона психической энергией в случае провала, или половину урона в случае успеха. В обоих случаях Одиночий подтягивает существо на 30 фт. к себе.

ШАДАР-КАИ

В вечном мраке сумрака живёт общество, прислуживающее Королеве Воронов. Они были принесены в это тёмное царство в прошлые века так давно, что теперь они идеально адаптировались к этой угрюмой среде, как физически, так и умственно.

Хранители души. Шадар-кай наблюдает за Царством Теней и материальным миром, разыскивая души и трагические события, которые могут порадовать их божество. По слухам, они способны повлиять на мировые события трагическим образом ради её удовольствия. Тем не менее, королева Ворона представляет загадку даже для своих самых преданных последователей. Усилия шадар-кай вознаграждаются только неопределёнными предзнаменованиями, которые они интерпретируют, как только могут.

Проклятые эльфы. Шадар-Кай когда-то были эльфами, но миллиарды лет воздействия изнурительной среды обитания Царства Теней сделали их печальными и угрюмыми созданиями. В этом измерении, они имеют вид высоких эльфов: светлые волосы, морщинистая серая кожа и опухшие суставы дают им трупоподобный внешний вид. Они выглядят более молодыми в других планах, но их кожа всегда сохраняет свою мертвецкую бледноту. Они надевают тёмные плащи и тяжёлые маски, ненавидят зеркала и избегают тех вещей, что напоминают им о собственном возрасте.

ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР

Те, кто сражался с теневыми танцорами, описывают это, как борьбу с живой тьмой. Каждая тусклая ниша и затенённый угол – это место, откуда могут появиться гибкие и акробатичные теневые танцоры, чтобы напасть на свою добычу. Используя подобную тактику, они нападают на своих врагов со всех сторон, используя шквал запутывающих цепей, что крепко держат и разъедают плоть. Когда их жертва беспомощна, приближаются другие и убивают её. Затем, они ищут у уже погибшей жертвы различные безделушки, всё, что посчитают ярким и красочным по возвращению в своё мрачное Царство Теней.

ТКАЧ МРАКА

Несмотря на то, что он сильный боец, ткач мрака часто остаётся скрытым в тени, пристально наблюдая и влияя своим присутствием на своих жертв. Его тёмная энергия укореняется в сердцах, заставляя тех, кто находится в его гнетущей ауре, почувствовать приближение смерти. Одного этого мучения хватает, чтобы доставить удовольствие своей хозяйке, Королеве Воронов, но, если он обнаружен, ткач мрака использует свою теневую магию чтобы превратить своих врагов в жуткие трупы.

ТОРГОВЕЦ ДУШАМИ

Отчаявшиеся от утраты воспоминаний о более ярких временах, торговцы душами жаждут жизненной силы других существ. Болезненная пустота внутри торговца душами излучается наружу, проявляясь себя невыносимым бременем, истощающим любого несчастного, находящегося в его присутствии. Те, кто избегает натиска торговца душами, едва могут припомнить звук, который он издаёт...ston замученной души, потерявшейся в бездонной трагедии.



ТЕНЕВОЙ ТАНЦОР [SHADOW DANCER]

Средний гуманоид (эльф), нейтральное

Класс Доспеха 15 (проклёнанный кожаный доспех)

Хиты 71 (13k8 + 13)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Спасброски Лов +6, Тел +4

Навыки Скрытьство +6

Иммунитет к урону некротическая энергия

Иммунитет к состоянию очарование, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 7 (2900 опыта)

Наследие фей. Теневой танцор совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Теневой прыжок. Теневой танцор бонусным действием может телепортироваться на расстояние до 30 фт. в незанятое пространство, которое он может видеть. Обе точки телепортации должны находиться в тусклом свете или во тьме. Теневой танцор может использовать эту способность между атаками оружием и другими совершаемыми им действиями.

Действия

Мультиатака. Теневой танцор совершает три атаки цепью с шипами

Цепь с шипами. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 10 (2k6 + 3) колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14. В противном случае она пострадает от одного дополнительного эффекта по выбору теневого танцора:

- Цель становится схваченной (Сл 14), если она среднего или меньшего размера. До завершения захвата, цель Опутана и теневой танцор не может схватить другую цель.
- Цель сбивается с ног.
- Цель получает 22 (4k10) урона некротической энергией.



ТКАЧ МРАКА [GLOOM WEAVER]

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 14 (17 с магическим доспехом)

Хиты 104 (16к8 + 32)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Спасброски Лов +8, Тел +6

Иммунитет к урону некротическая энергия

Иммунитет к состоянию очарование, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 9 (5000 опыта)

Бремя времени. Звери и гуманоиды, отличные от шадар-каев, совершают с помехой спасброски, когда находятся в пределах 10 фут. от ткача мрака.

Наследие фей. Ткач мрака совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ткача мрака является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: магический глаз [*arcane eye*], доспехи мага [*mage armor*], разговор с мёртвыми [*speak with dead*]
1/день каждое: магические врата [*arcane gate*], порча [*bane*], принуждение [*compulsion*], смятение [*confusion*], истинное зрение [*true seeing*]

Использование заклинаний. Ткач мрака является заклинателем 12 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 16, +8 к атаке заклинаниями). Он восстанавливает потраченные ячейки заклинаний после завершения короткого или продолжительного отдыха. Он знает следующие заклинания колдуна:

Заговоры (неограниченно): леденящее прикосновение (3к8 урона) [*chill touch*], мистический заряд (3 заряда, +4 к каждому броску урона) [*eldritch blast*], малая иллюзия [*minor illusion*], фокусы [*prestidigitation*]

1–5 уровень (3 ячейки 5 уровня): доспех Агатиса [*armor of Agathys*], усыхание [*blight*], тьма [*darkness*], веющий сон [*dream*], невидимость [*invisibility*], ужас [*fear*], гипнотический узор [*hypnotic pattern*], образ [*major image*], связь с иным миром [*contact other plane*], прикосновение вампира [*vampiric touch*], ведьмин снаряд [*witch bolt*]

Действия

Мультиатака. Ткач мрака совершает две атаки копьём и накладывает одно заклинание, требующее 1 действие.

Теневое копьё. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 7 (1к6+4) колющеого урона, или 8 (1к8 + 4) колющеого урона, если используется двумя руками, плюс 26 (4к12) урона некротической энергией.

Реакции

Туманное бегство (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха). Когда ткач мрака получает урон, он становится невидимым и телепортируется на расстояние до 60 фут. в незанятое пространство, которое может видеть. Невидимость сохраняется до начала его следующего хода, или до момента, когда он атакует или накладывает заклинание.

ТОРГОВЕЦ ДУШАМИ [SOUL MONGER]

Средний гуманоид (эльф), нейтральный

Класс Доспеха 15 (проклёнанный кожаный доспех)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	13 (+1)

Спасброски Лов +7, Мдр +7, Хар +5

Навыки Восприятие +7

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 17

Языки Общий, Эльфийский

Опасность 11 (7200 опыта)

Наследие фей. Торговец душами совершает с преимуществом спасброски от очарования, и магия не может его усыпить.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой торговца душами является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16, +8 к попаданию атаками заклинаниями). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: леденящее прикосновение (3к8 урона) [*chill touch*], ядовитые брызги (3к12 урона) [*poison spray*]

1/день каждое: проклятие [*bestow curse*], цепная молния [*chain electrical*], перст смерти [*finger of death*], газообразная форма [*gaseous form*], воображаемый убийца [*phantasmal killer*], притворство [*seeming*]

Сопротивление магии. Торговец душами совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Жажда душ. Когда торговец душами опускает хиты существа до 0, он получает временные хиты в количестве половины от максимального значения хитов поражённой цели. Пока торговец душами обладает временными хитами, полученными этой способностью, он может совершать с преимуществом броски атаки.

Бремя поколений. Каждый зверь или гуманоид, отличный от шадар-каев, начинающий свой ход в пределах 5 фут. от торговца душами, получает понижение скорости на 20 фут. до начала своего следующего хода.

Действия

Мультиатака. Торговец душами совершает две атаки призрачным кинжалом.

Призрачный кинжал. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 13 (4к4 + 3) колющего урона, плюс 19 (3к12) урона некротической энергией, после чего цель совершает с помехой спасброски до начала следующего хода торговца душами.

Волна утомления (перезарядка 4-6). Торговец душами использует утомление в 60-фт. кубе. Каждое существо в этой области должно пройти спасбросок Телосложения Сл 16. В случае проигрыша существо получает 45 (10к8) урона психической энергией, после чего получает 1 уровень Истощения. В случае успеха, существо получает 22 (5к8) урона психической энергией и не страдает от истощения.

Царство Королевы Воронов



Это не просто боси, которые хотят силы, чтобы привязывать духов к их идолам. Такие существа, как архидьяволы, бродят Молоха, могут делать это с душами своих кульпистов.

ЭЙДОЛОН

У божеств есть много способов защитить места, которые они считают святыми. Одни из помощников, на которых они полагаются в этом, эйдолоны – призрачные духи, связанные священной клятвой защищать место, посвящённое своему божеству. Созданные из душ тех, кто доказал свою преданность, эйдолоны крадутся по храмам и склепам, по местам, где происходили чудеса и спрятаны реликвии, чтобы ни один из врагов не смог заполучить опору вопреки божествам, захватив, осквернив, или верша насилие в подобных местах. Если враг с такими намерениями вступает в защищённое место, эйдолон входит в высеченный сосуд – статую, специально приготовленную для размещения душ этих защитников. Затем эйдолон оживляет статую и использует позаимствованное тело, чтобы выдавать злоумышленников, которые пришли красть реликвии, оставленные под охраной.

Священная статуя [SACRED STATUE]

Большой конструкт, мировоззрение эйдолона

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 95 (10к10 + 40)

Скорость 25 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (-1)	19 (+4)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Спасброски Мдр +8

Сопротивление к урону кислота, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону холод, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, паралич, окаменение, отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 14

Языки языки, известные при жизни

Опасность ??? (?? опыта)

Обманчивая внешность. Пока священная статуя неподвижна, она неотличима от обычной статуи.

Призрачный обитатель. Эйдолон, вошедший в статую, остаётся в ней до того момента, пока статуя не опустится в 0 хитов. Бонусным действием эйдолон может покинуть статую, или эйдолон может быть силой изгнан из статуи эффектом, аналогичным эффекту заклинания Рассеивание добра и зла. Когда эйдолон покидает статую, он появляется в пределах 5 фут. от неё в незанятом пространстве.

Неактивный. Когда в статуе нет эйдолона, она считается объектом.

Действия

Мультиатака. Статуя совершает две атаки Ударом.

Размашистый удар. Рукопашная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 10 фут., одна цель. Попадание: 43 (6к12 + 4) дробящего урона.

Камень. Дальнобойная атака оружием: +8 к атаке, дистанция 60/240 фут., одна цель. Попадание: 37 (6к10 + 4) дробящего урона.

Священные хранители. Для создания эйдолона требуется фанатично преданный дух – личность человека, который при жизни беспрекословно служил своей вере. После смерти божество может наградить такого последователя вечным служением на защищённом месте. У эйдолона нет других целей, кроме как охраны места, куда он был назначен, и он никогда не уйдёт.

Анимированные статуи. У эйдолонов есть несколько способов защищать себя, кроме пробуждения сосудов. Когда злоумышленники вторгаются, эйдолон сливаются с одной или несколькими статуями. В следствии этого, он контролирует конструкта, будто тот, его собственное тело, используя свои кулаки для того чтобы выдавать нарушителей, разбить и сокрушить все, до чего достанет.

Природа нежити. Эйдолон не нуждается в воздухе, пище, питье или сне.

ЭЙДОЛОН [EIDOLON]

Средняя нежить, любое мировоззрение

Класс Доспеха 9

Хиты 63 (18к8 – 18)

Скорость 0 фут., летая 40 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	8 (-1)	9 (-1)	14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)

Спасброски Мдр +8

Навыки Восприятие +8

Сопротивление к урону кислота, огонь, электричество, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону холод, некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию очарование, истощение, испуг, захват, паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног, опутанность

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 18

Языки языки, известные при жизни

Опасность 12 (8400 опыта)

Бестелесное перемещение. Эйдолон может передвигаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если оканчивает свой ход внутри объекта, отличного от священной статуи.

Священное оживление (перезарядка 5-6). Когда эйдолон движется сквозь пространство, занятное священной статуей, эйдолон исчезает, превращая статую в существо, находящееся под его контролем. Эйдолон использует параметры священной статуи, заменяя ими свои параметры.

Сопротивление изгнанию. Эйдолон обладает Преимуществом на спасброски против эффектов, изгоняющих нежить.

Действия

Божественный ужас. Каждое существо в пределах 60 фут. от эйдолона, которое может его видеть, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 15, или стать Испуганным на 1 минуту. Пока существо испугано таким образом, оно должно совершать действие Рывок и удаляться от эйдолона по максимально безопасному маршруту в начале каждого своего хода. Если существу некуда двигаться, то оно становится Ошеломлённым до того момента, пока не сможет удаляться от эйдолона вновь. Испуганная цель повторяет спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха. В случае успешного спасброска цель становится иммунной к Божественному ужасу эйдолона на следующие 24 часа.

ЭЛАДРИНЫ

Эладрины пребывают в зелёном великолепии Страны Фей. Они связаны с эльфами, живущими на Материальном плане, и напоминают их как в их любви к красоте, так и в ценности, которую они придают личной свободе. Но где другие эльфы могут укротить свою дикую природу, эладрины – существа, управляемые эмоциями, и из-за их уникальной магической природы они подвергаются физическим изменениям, чтобы соответствовать изменчивостью их характера.

Эладрины провели столетия в Стране Фей, и в результате, большинство из них стали настоящими фейскими сущностями. Некоторые из них по-прежнему гуманоиды, похожие на их других родственников-эльфов. Представленные здесь эладрины относятся к разновидности фей.

Существо страсти. Магия, протекающая через эладринов, реагирует на их эмоциональное состояние, превращая их в разные сезонные формы, со своим уникальным поведением и способностями, которые меняются с их формами. Некоторые эладрины могут оставаться в определённом аспекте в течение многих лет, в то время как другие проходят через эмоциональный спектр каждую неделю.

Влюблённые красотой. Независимо от своего мировоззрения, эладрины любят красоту и окружают себя прекрасными вещами. Эладрины пытаются обладать любыми объектами, которые они находят прекрасными. Они могут стремиться приобрести картину, статую или сверкающую драгоценность. Когда они сталкиваются с людьми с прекрасной фигурой или эмоциональным характером, они используют свою магию, чтобы радовать этих людей или, в случае злого эладрина, похищать их.

ВЕСЕННИЙ ЭЛАДРИН

С полной радости сердцами, весенние эладрины скачут по своим лесным царствам, а по воздуху слышны их смех и песни. Эти игристые эладрины очаровывают других существ, наполняя их весенней радостью. Их выходки могут привести других существ к опасности и натворить им много бед.

ЗИМНИЙ ЭЛАДРИН

Когда эладрины опечалены, они входят в зимнюю пору, приобретая меланхоличный и грустный настрой. Замёрзшие слёзы падают с щёк, а осозаемая печаль вытекает из них горьким холодом.

ЛЕТНИЙ ЭЛАДРИН

Разгневанные эладрины входят в летнюю пору, горячее, бурное состояние, превращающее их в агрессивных воинов, желающих выразить свой гнев. Магия реагирует на их ярость, усиливая собственные боевые способности, что помогает им двигаться с удивительной быстротой и наносить удары со страшной силой.

ОСЕННИЙ ЭЛАДРИН

Эладрины часто входят в осенний сезон, когда их переполняет доброжелательность. В этом аспекте они останавливают конфликты и облегчают страдания, используя свою магию, чтобы исцелять, лечить и облегчать любую хворь, которая может поразить людей, приходящих к ним за помощью. Такие эладрины не терпят насилия в их присутствии и быстро прибегают к разрешению споров, чтобы наладить мир.

ИЗМЕНЧИВАЯ ПРИРОДА

Всякий раз, когда один из представленных здесь эладринов заканчивает продолжительный отдых, он может сменить свою форму, если дееспособен. Когда эладрин делает это изменение, он использует блок статистики новой формы, вместо старой. Любой ущерб, нанесённый эладрину в его первоначальной форме, относится к новой форме, как и любые условия или другие продолжающиеся эффекты, влияющие на неё.

ВЕСЕННИЙ ЭЛАДРИН [SPRING ELADRIN]

Средняя фея (эльф), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 127 (17k8 + 51)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Навыки Обман +8, Убеждение +8

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 10 (5 900 опыта)

Фейский шаг (перезарядка 4-6). Бонусным действием эладрин может телепортироваться на расстояние до 30 фут. на незанятое пространство, находящееся в его поле зрения.

Враждебное колдовство. Базовой характеристикой эладрина является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности [charm person], Жуткий смех Tashi [Tasha's hideous laughter]

3/день каждое: смятение [confusion], речь златоуста [enthral], внушение [suggestion]

1/день каждое: мираж [hallucinatory terrain], неудержимая пляска Otto [Otto's irresistible dance]

Пленительное обаяние. Любое существо, не являющееся эладрином и начинающее свой ход в пределах 60 футов от весеннего эладрина, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 16. При провале существо становится очарованным эладрином на 1 минуту. При успехе существо становится невосприимчивым к Пленительному Обаянию эладрина на 24 часа.

Каждый раз, когда эладрин причиняет урон очарованному существу, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Сопротивление магии. Эладрин совершают с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эладрин совершает две атаки оружием. Вместо одной из атак он может наложить заклинание.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 6 (1k8 + 2) рубящего урона или 7 (1k10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 4 (1k8) урона психической энергией.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 150/600 фут., одна цель. Попадание: 7 (1k8+3) колюще-щего урона плюс 4 (1k8) урона психической энергией.

Быть не только в плену своих эмоций, но и терпеть физические изменения от этого? Лучше уж вообще не иметь эмоций.



Зимний Эладрин [WINTER ELADRIN]

Средняя фея (эльф), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	13 (+1)

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 10 (5 900 опыта)

Фейский шаг (перезарядка 4-6). Бонусным действием эладрин может телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, находящееся в его поле зрения.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой эладрина является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: туманное облако [fog cloud], порыв ветра [gust of wind]

1/день каждое: конус холода [cone of cold], град [ice storm]

Сопротивление магии. Эладрин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Пленительное обаяние. Любое существо, не являющееся эладрином и начинающее свой ход в пределах 60 фут. от зимнего эладрина, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 13. При провале существо становится очарованным эладрином на 1 минуту. Существо, очарованное таким способом, совершает спасброски и проверки навыков с помехой. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. При успехе существо становится невосприимчивым к Пленительному Обаянию эладрина на следующие 24 часа.

Каждый раз, когда эладрин причиняет урон очарованному существу, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Действия

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 4 (1к8) рубящего урона или 5 (1к10) рубящего урона, если используется двумя руками.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +4 к попаданию, дистанция 150/600 фут., одна цель. Попадание: 4 (1к8) колючего урона.

Реакции

Ледяной укор. Когда эладрин получает урон от существа, находящегося в пределах 60 фут. его видимости, он может заставить это существо пройти спасбросок Телосложения Сл 16, который, провалив, существо получит 11 (2к10) урона холодом.

Летний Эладрин [SUMMER ELADRIN]

Средняя фея (эльф), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	21 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Навыки Атлетика +8, Запугивание +8

Сопротивление к урону дробящий, колючий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 9

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 10 (5 900 опыта)

Пленительное обаяние. Любое существо, не являющееся эладрином и начинающее свой ход в пределах 60 фут. от летнего эладрина, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 16. При провале существо становится испуганным от эладрина на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, заканчивая эффект при успехе. При успехе существо становится невосприимчивым к Пленительному Обаянию эладрина на следующие 24 часа.

Фейский шаг (перезарядка 4-6). Бонусным действием эладрин может телепортироваться на расстояние до 30 фут. на незанятое пространство, находящееся в его поле зрения.

Сопротивление магии. Эладрин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эладрин совершает две атаки оружием.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 13 (2к8 + 4) рубящего урона или 15 (2к10 + 4) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 4 (1к8) огненного урона.

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +9 к попаданию, дистанция 150/600 фут., одна цель. Попадание: 14 (2к8+5) колючего урона плюс 4 (1к8) огненного урона.

Реакции

Парирование. Если атакующий попадает по Эладрину рукопашной атакой, и Эладрин способен его видеть, он может добавить 3 к своему КД от данной атаки. Способность работает при условии, что эладрин в данный момент использует рукопашное оружие.



Весенний эладрин

Осенний эладрин [Autumn Eladrin]

Средняя фея (эльф), хаотично-нейтральная

Класс Доспеха 19 (природный доспех)

Хиты 127 (17k8 + 51)

Скорость 30 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)

Навыки Проницательность +7, Медицина +7

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Общий, Эльфийский, Сильван

Опасность 10 (5 900 опыта)

Пленительное обаяние. Любое существо, не являющееся эладрином и начинающее свой ход в пределах 60 фут. от эладрина, должно сделать спасбросок Мудрости Сл 16. При провале существо становится очарованным эладрином на 1 минуту. При успехе существо становится невосприимчивым к данной особенности любого эладрина на 24 часа.

Каждый раз, когда эладрин причиняет урон очарованному существу, оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект при успехе.

Фейский шаг (перезарядка 4-6). Бонусным действием эладрин может телепортироваться на расстояние до 30 фут. на незанятое пространство, находящееся в его поле зрения.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой эладрина является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: умиротворение [*calm emotions*], усыпление [*sleep*]

3/день каждое: лечение ран (как заклинание 5 уровня) [*cure wounds*], малое восстановление [*lesser restoration*]

1/день каждое: высшее восстановление [*greater restoration*], полное исцеление [*heal*], оживление [*raise dead*]

Сопротивление магии. Эладрин совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Эладрин совершает две атаки оружием. Вместо одной из атак он может наложить заклинание.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 5 (1k8 + 1) рубящего урона или 6 (1k10 + 1) рубящего урона, если используется двумя руками, плюс 18 (4k8) урона психической энергией

Длинный лук. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 150/600 фут., одна цель. Попадание: 7 (1k8+3) колющего урона плюс 18 (4k8) урона психической энергией.

Реакции

Принуждение к миру. Если существо, очарованное Эладрином делает бросок атаки в пределах 60 футов от эладрина, эладрин магически заставляет атаку промахнуться, если он видит атакующего.



Летний эладрин

ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ МИРМИДОНЫ

Элементальные мирмилоны – элементали, призванные и связанные магией в ритуально созданных пластинчатых доспехах. В такой форме они не помнят о своём прежнем существовании в форме свободного элементала. Они существуют только для того, чтобы следовать приказам своих хозяев.



Водный элементальный мирмидон [WATER ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 40 фут., плавая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону кислота; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Акван и один язык по выбору его создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки трезубцем.

Трезубец. Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут. или дистанция 20/60 фут., одна цель. **Попадание:** 7 (1к6 + 4) колющего урона, или 8 (1к8 + 4) колющего урона, если используется двумя руками.

Замораживающие удары (перезарядка 6). Мирмидон использует Мультиатаку. Каждая успешная атака наносит 5 (1к10) урона холода. Скорость цели, поражённой таким образом, уменьшается на 10 фут. до конца следующего хода мирмидона.

Воздушный элементальный мирмидон [AIR ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 117 (18к8 + 36)

Скорость 30 фут., летая 30 фут. (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону электричество, звук; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 10

Языки Ауран и один язык по выбору создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки цепом.

Цеп. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. **Попадание:** 8 (1к8 + 4) дробящего урона.

Удар молнии (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку Цепом. В случае попадания цель получает дополнительно 18 (4к8) урона электричеством и должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13. В случае провала цель становится Ошеломлённой до конца следующего хода мирмидона.



Земляной элементальный мирмидон [EARTH ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 127 (17к8 + 51)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Терран и один язык по выбору его создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает две атаки кувалдой.

Кувалда. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) дробящего урона.

Громовой удар (перезарядка 6). Мирмидон совершает одну атаку Кувалдой. В случае попадания цель получает дополнительно 16 (3к10) урона электричеством и должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14. В случае провала цель сбивается с ног.

Огненный элементальный мирмидон [FIRE ELEMENTAL MYRMIDON]

Средний элементаль, нейтральный

Класс Доспеха 18 (латы)

Хиты 123 (19к8 + 38)

Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Сопротивление к урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию паралич, окаменение, отравление, сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан и один язык по выбору его создателя

Опасность 7 (2900 опыта)

Свечение. Элементаль испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 40 футов.

Магическое оружие. Атаки оружием мирмидона являются магическими.

Действия

Мультиатака. Мирмидон совершает три атаки скимитаром.

Скимитар. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Воспламеняющий удар (перезарядка 6). Мирмидон использует Мультиатаку. Каждая успешная атака причиняет дополнительные 5 (1к10) огненного урона.



ЮГОЛОТЫ

Наёмники, что занимаются своей торговлей на территории Нижних Планов и в других царствах, юголоты получили уважение за свою эффективность, которая соответствует только их стремлению к ещё большему богатству. Хотя юголоты не особо лояльны, и обычно используют любую потенциальную лазейку в контракте, они гарантируют выполнение любого дела, для которого они были наняты, какой бы прозенной задача ни была. Юголоты бывают множества форм, включая описанных в *Бестиарии* и шестерых существ, описанных ниже.

ГИДРОЛОТ

Подобно той природе, как и сама Река Стикс, в которой они обитают, гидролоты крадут мысли существ, которых они атакуют, забирая мысли для передачи любому хозяину, которому они служат. Гидролоты также умеют находить потерянные вещи, особенно те, что уже давно лежат в морской глубине.

В подводных конфликтах и нападениях, гидролотам нет равных среди прочих юголотов. Иногда они нападают самих себя для нападений и ограблений на корабли, а также для совершения набегов на прибрежные поселения.

ДЕРГОЛОТ

Дерголоты врываются в битву подобно вихрям разрушений, высвобождая пять наборов когтей, растущих из своих бочкообразных тел. С ними заключают сделки для подавления восстания, избавления от толпы и уничтожения разведчиков и стрелков. Они наслаждаются устроенной ими резней, а их выбивающий из колеи смех заглушает крики собственных жертв.

Поскольку дерголоты являются не более чем глупыми громилами, нанимателям приходится проявлять особую осторожность в подаче указаний этим исчадиям. Дерголоты могут справиться с простыми заданиями, не требующими много времени на их выполнение. Если им дать задания посложнее, то они либо забудут сказанные указания, либо вообще прослушают их, а затем выполняют задания, провалив их.

ГИДРОЛОТ [HYDROLOTH]

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15

Хиты 135 (18k8 + 54)

Скорость 20 фут., на плаву 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	21 (+5)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Проницательность +4, Восприятие +4

Уязвимость к урону огонь

Сопротивление к урону холода, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 14

Языки Бездыны, Инфернальный, телепатия 60 фут.

Опасность 9 (5000 опыта)

Амфибия. Гидролот может дышать на воздухе и под водой.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой гидролота является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: тьма [darkness], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], невидимость (только на себя) [invisibility], хождение по воде [water walk]

3/день каждое: власть над водами [control water], корона безумия [crown of madness], ужас [fear], воображаемый убийца [phantasmal killer], внушение [suggestion]

Сопротивление магии. Гидролот совершают с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием гидролота являются магическими.

Защищённая память. Гидролот невосприимчив к водам реки Стикс также, как и к эффектам кражи или изменения воспоминаний, а также к попыткам прочитать его мысли.

Действия

Мультиатака. Гидролот совершает две рукопашные атаки. Вместо одной из этих атак он может наложить заклинание, требующее 1 действие.

Когти. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 14 (2k8 + 5) рубящего урона.

Укус. Рукопашная атака оружием: +9 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 16 (2k10 + 5) колющего урона.

Кражи памяти (1/день). Гидролот выбирает целью существо, находящееся в пределах 60 фут. от него, которое он может видеть. Цель получает 4к6 урона психической энергией, и она должна пройти спасбросок Интеллекта Сл 16. В случае успеха цель становится невосприимчива к Краже памяти гидролота на следующие 24 часа. В случае провала цель теряет все бонусы мастерства, не может накладывать заклинания, не понимает языков, а значение её Харизмы и Интеллекта, которые были выше 5, становятся равны 5. Каждый раз, когда цель совершает продолжительный отдых, она может повторять спасбросок, заканчивая эффект в случае успеха. Заклинания высшее восстановление [greater restoration] и снятие проклятия [remove curse] могут завершить эффект на цели.

Телепортация. Гидролот магическим образом телепортируется в незанятое пространство в пределах 60 фут. от себя, которое он может видеть.



Голова дерголота не поворачивается вместе с неистово брачующимися торсом, а его торс вращается в отдельном направлении от приглашающих ног. Я хотел бы провести вибисекцию [вскрытие живого организма] дерголота, чтобы выяснить, каким образом происходит этот процесс.

КАНОЛОТ

Канолоты предпочитают заключать контракты, связанные с охраной ценных сокровищ и важных регионов. Они всегда выполняют задачу так, как и требовалось...ни больше, ни меньше.

Обладая острым чутьём, достаточным для точного определения местоположения близлежащих невидимых существ, канолоты безотлагательно реагируют на любую замеченную угрозу. К тому же, они создают поле магических помех, которое предотвращает телепортацию существ вблизи к ним.

Канолоты противостоят злоумышленникам быстро и с ужасающей силой. Используя длинные, колючие языки для захвата противников и притягивания их ближе к себе. Дальнейшие действия зависят от контракта. Если был приказ не убивать, канолот только удерживает злоумышленников, но если нет такого приказа, то он разрывает жертву на мелкие куски.

ДЕРГОЛОТ [DHERGOLOTH]

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 15 (природный доспех)

Хиты 119 (14к8 +56)

Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	10 (+0)	19 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Спасброски Сил +6

Сопротивление к урону холода, огня, электричества; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивное восприятие 10

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фт

Опасность 7 (2900 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дерголота является Харизма (Сл слабослабка от заклинания 10). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: тьма [darkness], ужас [fear]

3/день: усыпление [sleep]

Сопротивление магии. Дерголот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием дерголота являются магическими.

Действия

Мультиатака. Дерголот совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 12 (2к8 + 3) рубящего урона.

Размахивание когтями (перезарядка 5-6). Дерголот передвигается со своей скоростью по прямой линии и совершает атаку против каждого существа на расстоянии 5 фт. от себя, пока он движется. Каждая цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе получит 22 (3к12 + 3) рубящего урона.

Телепортация. Дерголот магическим образом телепортируется в незанятое пространство в пределах 60 фт. от себя, которое он может видеть.



Канолоты по своей природе являются ленивыми существами. Нападать без какого-либо повода они не станут; если всё же это случится, то они редко преследуют свою приманку.

МЕРРЕНОЛОТ

Мрачные, сухопарые капитаны паромов на реке Стикс, мерренолоты обладают полной властью над своими судами, гарантировая, что их пассажиры безопасно достигнут своей цели. Иногда мерренолотов можно уговорить покинуть Нижние Планы и взять командование над другим судном, обеспечив этим защиту корабля и экипажа.

Всякий раз, когда мерренолот заключает капитанский контракт на судно, он связывается с судном, чтобы быть уверенным, что во время путешествия всё будет так, как нужно. Мерренолот может безопасно вести своё судно через абсолютно любой штурм, всегда оставаясь на прежнем курсе, и не встречаясь с кучей проблем, что мешают прочим капитанам.

Мерренолот может постоять за себя в бою, но предпочитает по возможности избегать боя. На самом деле, он всегда указывает в контракте, что не обязан вступать в бой. Первая обязанность мерренолота – его судно.

Действия логова

Любой корабль, с которым мерренолот заключает договор на становление капитаном судна, автоматически становится логом существа. При сражении на корабле, мерренолот может использовать действия логова. При значении инициативы «20» (проигрыш при ничье), мерренолот может предпринять одно действие логова для создания одного из нижеследующих эффектов; он не может использовать один и тот же эффект два раза подряд.

КАНОЛОТ [CANOLOTH]

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 16 (природный доспех)

Хиты 120 (16k8 + 48)

Скорость 50 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	17 (+3)	12 (+1)

Навыки Расследование +3, Восприятие +9

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фут., истинное зрение 120 фут., пассивное Восприятие 19

Языки Бездыны, Инфернальный, телепатия 60 фут.

Опасность 8 (3900 опыта)

Межпространственный замок. Другие существа не могут телепортироваться в пределах 60 фут. от канолота. Любые попытки это сделать, оборачиваются неудачей.

Сопротивление магии. Канолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием канолота являются магическими.

Невероятные чутью. Канолот не может быть застигнут врасплох, пока он дееспособен.

Действия

Мультиатака. Канолот совершает две атаки: одну языком или укусом и одну когтями

Укус. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 25 (6k6 + 4) колющего урона.

Когти. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 15 (2k10 + 4) рубящего урона.

Язык. Дальнобойная атака оружием: +7 к попаданию, дистанция 30 фут., одна цель. Попадание: 17 (2k12 + 4) колющего урона. Если цель среднего или меньшего размера, она становится схваченной (Сл. вы свобождения 15), подтягивается на 30 фут. к канолоту и опутывается до конца действия захвата. Канолот может держать в захвате только одну цель за раз.

- Корабль восстанавливает 22 (4к10) хитов.
- Сильный ветер подгоняет корабль, увеличивая скорость корабля на 30 фут. до достижения в следующем раунде, значения инициативы 20.
- На расстоянии 60 фут. вокруг корабля образуются выющие ветра. Пока в следующем раунде инициатива не достигнет 20, эта область считается труднопроходимой местностью, и когда среднее или меньшее существо входит в эту область, или начинает свой раунд, будучи на лету, оно должно преуспеть в спасброске Силы Сл 13, иначе будет сбито с ног.

МЕСТНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Мерренолот наполняет судно мощной магией, создавая один или несколько из нижеследующих эффектов:

- Корабль не тонет, даже если в корпусе пробоины.
- Корабль всегда держит курс до места назначения, указанного мерренолотом.
- Существа, по выбору мерренолота, которые находятся на корабле не испытывают дискомфорта от ветра или погоды, этот эффект не защищает от урона.

Если мерренолот умирает, эти эффекты пропадают в течении 1к6 часов.



МЕРРЕНОЛОТ [MERRENOLOTH]

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 13

Хиты 40 (9к8)

Скорость 30 фут., плывая 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)

Спасброски Лов +5, Инт +5

Навыки История +5, Природа +5, Восприятие +4, Выживание +4

Сопротивление к урону холода, огня, электричества; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 14

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фут.

Опасность 3 (700 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой мерренолота является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: очарование личности [charm person], тьма [darkness], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], порыв ветра [gust of wind]

3/день: власть над водами [control water]

1/день: власть над погодой [control weather]

Сопротивление магии. Мерренолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием мерренолота являются магическими.

Телепортация. Бонусным действием мерренолот может телепортироваться со всем снаряжением, которое он несёт и носит, на расстояние до 60 фут. в незанятое пространство, которое он может видеть.

Действия

Мультиатака. Мерренолот один раз использует устрашающий взгляд и совершает одну атаку веслом.

Весло. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 8 (2к4 + 3) рубящего урона.

Устрашающий взгляд. Мерренолот выбирает целью одно существо, которое может видеть в пределах 60 фут. от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет испуганной мерренолотом на 1 минуту. Испуганная цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, завершая эффект в случае успеха.

Ойнолот

Мрачные призраки смерти, ойнолоты несут чуму, куда бы они ни шли. Одно их простое появление заставляет солдат грозных армий оказаться сломленными духом и бежать, чтобы не поддаться одной из ужасных хворей, что источают ойнолоты.

Ойнолоты предоставляют окончательное решение трудных вопросов, как правило, убивая всех, кто замешан в этом. Их нанимают как крайнюю меру, когда осада проходит слишком долго или армия врага слишком сильна, чтобы её победить. Будучи призваными, ойнолоты скрываются на полях боя, отравляя землю и заражая встречных существ. Иногда их нанимают для борьбы с заражением, которое они сами распространили, но цена подобной работы весьма велика, а спасённые их силами существа превращаются в обессиливших.

Ойнолот [Oinoloth]

Среднее исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	19 (+4)

Спасброски Тел +8, Мдр +7

Навыки Обман +8, Запугивание +8, Восприятие +7

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 17

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фут.

Опасность 12 (8400 опыта)

Вестник чумы (перезарядка 5-6). Бонусным действием ойнолот заражает пространство в пределах 30 фут. от себя. Заражение длится 24 часа. Пока длится заражение, все обычные растения в области чахнут и умирают, а количество хитов, восстанавливаемых заклинаниями уменьшается вдвое.

Также, когда существо двигается через заражённую область или начинает в ней ход, оно должно пройти спасбросок Телосложения со Сл 16. В случае успеха существо становится невосприимчивым к способности Вестника Чумы на следующие 24 часа. В случае провала оно получает 14 (4к6) урона некротической энергией и становится отравленным.

Отравленное существо не может восстанавливать хиты. Через каждые 24 часа оно может повторять спасбросок. В случае провала максимальное значение хитов существа уменьшается на 5 (1к10). Это понижение длится до завершения отравления, кроме того, цель погибает, если его максимальное значение хитов становится равным 0. Отравление проходит после того, как существо трижды преуспеет в спасброске.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ойнолота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *тьма* [darkness], *обнаружение магии* [detect magic], *рассеивание магии* [dispel magic], *невидимость* (только на себя) [invisibility]

1/день каждое: *слабоумие* [feeblemind], *сфера неуязвимости* [globe of invulnerability], *огненная стена* [wall of fire], *ледяная стена* [wall of ice]

Сопротивление магии. Ойнолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием ойнолота являются магическими.



Действия

Мультиатака. Ойнолот использует пронзающий взгляд и совершает две атаки когтями.

Когти. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 14 (3к6 + 4) рубящего урона, плюс 22 (4к10) урона некротической энергией.

Испорченное исцеление (перезарядка 6). Ойнолот прикасается к одному добровольному существу в пределах 5 фут. от себя. Цель восстанавливает все свои хиты. Помимо этого, ойнолот может завершить действие одной болезни на цели, или устранить один из эффектов: ослеплён, оглушён, парализован или отравлен. После этого цель получает 1 уровень Истощения, а его максимальное значение хитов уменьшается на 7 (2к6). Ослабления могут быть устранины только заклинанием желание, или трижды сотворённым в течение часа заклинанием высшее восстановление [greater restoration]. Цель погибает, если максимальное значение его хитов опустится до 0.

Телепортация. Ойнолот магическим образом телепортируется вместо со всем снаряжением, которое он несёт или носит, в незанятое пространство в пределах 60 фут. от себя, которое он может видеть.

Пронзающий взгляд. Ойнолот выбирает целью одно существо, которое он может видеть в пределах 30 фут. от себя. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 16 против этой способности, иначе станет очарованной до конца следующего хода ойнолота. Очарованная таким образом цель становится удерживаемой. Если спасбросок цели успешен, она становится невосприимчивой к пронзающему взгляду ойнолота на следующие 24 часа.

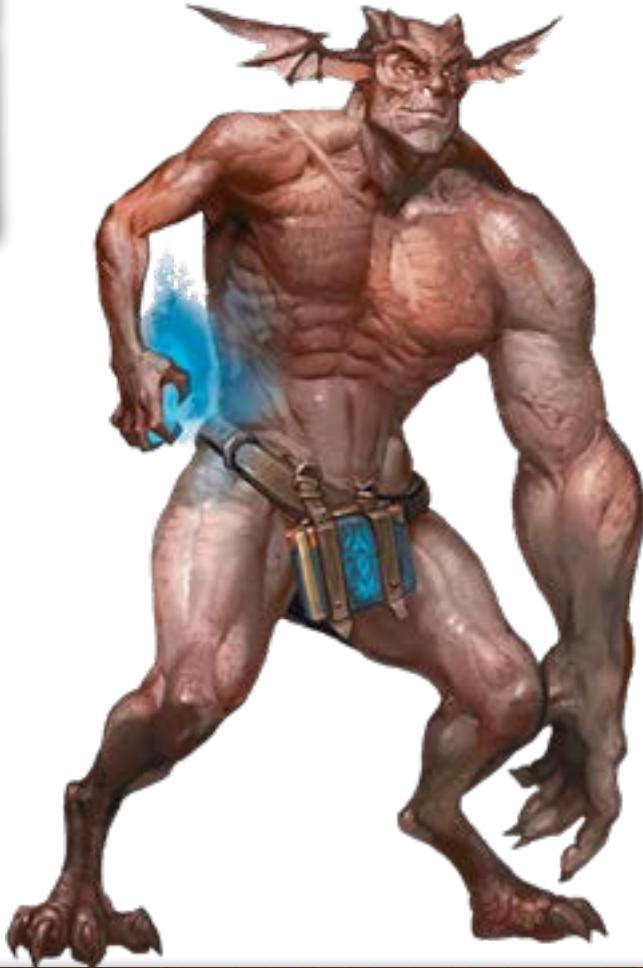
Ягнолот следует содержанию заключённого контракта, однако, несомненно, он включил в контракт лазейку, которая позволяет ему избежать обязательств, если это оправдует ситуацию.

Ягнолот

Любой, кто хотел бы заключить сделку с юголотами, обычно попадает к ягнолоту. Хитроумные переговорщики, эти странные исчадия занимаются заключением контактов за весь свой род. Когда ягнолот занимается, он сообщает намерения заказчика прочим исчадиям в виде приказов.

Хотя им поручено управлять низшими юголотами, ягнолоты полностью подчиняются приказам арканолотов и ультролотов. Но, если не брать во внимание их место в иерархии, ягнолоты обладают полнотой власти и ожидают подчинения и повиновения от прочих исчадий.

У ягнолота имеется одна рука человеческого размера, а другая – подобно руке гиганта, он всегда закрывает одну из них длинным плащом. Во время переговоров открывает человеческую руку, и использует её для составления и подписания контрактов. Когда необходимо показать силу, или проявить себя в бою, он выбрасывает плащ и раскрывает свою зверскую, мощную гигантскую руку.



Ягнолот [YAGNOLOTH]

Большое исчадие (юголот), нейтрально-злое

Класс Доспеха 17 (природный доспех)

Хиты 147 (14k10 + 70)

Скорость 40 фут.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Спасброски Лов +6, Инт +7, Мдр +6, Хар +8

Навыки Обман +8, Проницательность +6, Восприятие +6, Убеждение +8

Сопротивление к урону холод, огонь, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак

Иммунитет к урону кислота, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства слепое зрение 60 фут., тёмное зрение 60 фут., пассивное Восприятие 16

Языки Бездны, Инфернальный, телепатия 60 фут.

Опасность 11 (7200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой ягнолота является Харизма (Сл спасброска от заклинания 16). Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *тьма* [darkness], обнаружение магии [detect magic], рассеивание магии [dispel magic], невидимость (только на себя) [invisibility], внушение [suggestion]. 3/день: молния [lightning bolt].

Сопротивление магии. Ягнолот совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Магическое оружие. Атаки оружием ягнолота являются магическими.

Действия

Мультиатака. Ягнолот совершает атаку массивной рукой и одну атаку электрическим касанием, или совершает одну атаку массивной рукой и телепортацию после атаки.

Электрическое касание. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 фут., одна цель. Попадание: 27 (6k8) урона электричеством.

Массивная рука. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 15 фут., одна цель. Попадание: 23 (3k12 + 4) дробящего урона. Если целью является существо, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе станет ошеломлённым до конца следующего хода ягнолота.

Вытягивание жизни. Ягнолот прикасается к одному недееспособному существу в пределах 15 фут. от себя. Цель получает 36 (7k8 + 4) урона некротической энергией, а ягнолот получает временные хиты в количестве, равном половине причинённого таким образом урона. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 16, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на значение причинённого ей урона. Уменьшение хитов длится до завершения продолжительного отдыха целью, и цель умирает, если её максимальное значение хитов будет уменьшено до 0.

Коварное ведение боя (перезарядка 4-6). До двух союзников ягнолота в пределах 60 фут. от него, которые могут его слышать, используют свою реакцию, чтобы совершить по одной рукопашной атаке каждый.

Телепортация. Ягнолот магическим образом телепортируется вместе со всем снаряжением, которое он несёт или носит, в незанятое пространство в пределах 60 фут. от себя, которое он может видеть.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: СПИСКИ МОНСТРОВ

Стат-блоки по типу существ

Абберации

Балханнот	119
Бербаланг	120
Громила звёздных порождений	218
Душитель	167
Кромсатель звёздных порождений	218
Личночный маг звёздных порождений	219
Провидец звёздных порождений	220
Чудище звёздных порождений	220

Гиганты

Гнилой тролль	230
Лютый тролль	231
Огр болтомёт	215
Огр паланкин	215
Огр таран	216
Огр цепной громила	216
Тролль- дух	231
Ядовитый тролль	232

Гуманоиды

Гитцерай Анарх	122
Гитцерай просвещённый	123
Гитянки верховный главнокомандующий	124
Гитянки Гиш	125
Гитянки Кит'рак	125
Гифф	126
Дерро	155
Дерро савант	156
Дроу арахномант	161
Дроу благоприятный супруг	162
Дроу верховная мать	163
Дроу инквизитор	165
Дроу капитан дома	165
Дроу клинок теней	166
Дуэргар военачальник	168
Дуэргар деспот	169
Дуэргар Кавалрахни	169
Дуэргар каменный страж	170
Дуэргар клинок души	170
Дуэргар ксаррорн	171
Дуэргар повелитель разума	171
Мизел	208
Нагпа	210
Скаллк	225
Теневой танцор	237
Ткач мрака	238
Торговец душами	239
Тортл	229
Тортл друид	229

Искадия

Алкилит	127
Амнизу	178
Арманит	128
Бафомет	140
Баэль	183
Белый абишай	173
Булезау	128
Вастрилит	129
Герион	186
Гидролот	246

Граз'зт

Демогоргон	143
Дерголот	247
Джуиблекс	146
Диббуку	130
Загттмой	148
Зариэль	187
Зелёный абишай	174
Йеногу	150
Канолот	248
Красный абишай	175
Маурежки	131
Меррегон	179
Мерренолот	249
Молидей	132
Молох	190
Набассу	133
Нарзугон	180
Нупперибо	181
Ойнолот	250
Оркус	152
Ортон	182
Ревун	223
Руттеркин	134
Сибриекс	135
Синий абишай	175
Тварь Бездны	134
Титивилус	192
Фраз-Урб'луу	153
Хутиджин	194
Чёрный абишай	176
Ягнолот	251

Нежить

Аллип	116
Вампирический туман	121
Воин призраков меча	222
Дэтлок	195
Дэтлок манипулятор	196
Дэтлок умертвие	196
Костелап	200
Лорд черепов	206
Ночной ходок	211
Полководец призраков меча	222
Эйдолон	240

Растения

Трупоцвет	233
-----------	-----

Слизь

Древний облекс	214
Зрелый Облекс	213
Порождение облекса	212

Феи

Весенний эладрин	241
Зимний эладрин	242
Летний эладрин	242
Осенний Эладрин	243

Элементали

Водный элементальный мирмидон	244
Воздушный элементальный мирмидон	244
Древний штурм	157
Заратан	158
Земляной элементальный мирмидон	245
Левиафан	159
Морозная саламандра	209
Огненный элементальный мирмидон	245
Феникс	160

Конструкты

Адское орудие	177
Бронзовый скаут	198
Дубовый стрелок	198
Дуэргарский крикун	172
Дуэргарский молотобоец	172
Железная кобра	199
Каменный защитник	199
Ловчий	203
Марут	207
Окаменевший	217
Священная статуя	240
Собиратель трупов	226
Стальной хищник	227

Монстр

Астральный дредноут	117
Взрослый крутик	202
Голод	234
Заблудший	235
Злость	235
Крутик Лорд улья	202
Мерзость	236
Молодой крутик	201
Одиночество	236
Самец стидера	228
Самка стидера	228
Серый рендер	224



СТАТ-БЛОКИ ПО СТЕПЕНИ ОПАСНОСТИ

Опасность 1/8 (25 опыта)

Молодой крутик 201

Опасность 1/4 (50 опыта)

Дерро 155

Мерзость 236

Порождение облекса 212

Самец стидера 228

Тварь Бездны 134

Торт 229

Чудище звёздных порождений 220

Опасность 1/2 (100 опыта)

Нупперибо 181

Скаллк 225

Опасность 1 (200 опыта)

Бронзовый скаут 198

Душитель 167

Дуэргар клинок души 170

Мизел 208

Окаменевший 217

Самка стидера 228

Опасность 2 (450 опыта)

Бербаланг 120

Взрослый крутик 202

Дуэргар Кавалрахни 169

Дуэргар каменный страж 170

Дуэргар ксаррорн 171

Дуэргар повелитель разума 171

Дуэргарский молотобоец 172

Огр болтомёт 215

Огр паланкин 215

Руттеркин 134

Торт друид 229

Опасность 3 (700 опыта)

Булезау 128

Вампирический туман 121

Воин призраков меча 222

Гифф 126

Дерро савант 156

Дуэргарский крикун 172

Дэтлок умертвие 196

Мерренолот 249

Огр цепной громила 216

Опасность 4 (1100 опыта)

Диббук 130

Дэтлок 195

Железная кобра 199

Каменный защитник 199

Меррегон 179

Огр таран 216

Опасность 5 (1800 опыта)

Алип 116

Дубовый стрелок 198

Зрельй Облекс 213

Кромсатель звёздных порождений 218

Крутик Лорд улья 202

Опасность 6 (2300 опыта)

Белый абишай 173

Дуэргар военачальник 168

Опасность 7 (2900 опыта)

Арманит 128

Водный элементальный мирмидон 244

Воздушный элементальный мирмидон 244

Дерголот 247

Заблудший 235

Земляной элементальный мирмидон 245

Маурежки 131

Отненный элементальный мирмидон 245

Теневой танцор 237

Чёрный абишай 176

Ядовитый тролль 232

Опасность 8 (3900 опыта)

Дэтлок манипулятор 196

Канолот 248

Полководец призраков меча 222

Ревун 223

Трупоцвет 233

Опасность 9 (5000 опыта)

Гидролот 246

Гнилой тролль 230

Дроу капитан дома 165

Морозная саламандра 209

Одиночество 236

Ткач мрака 238

Опасность 10 (5900 опыта)

Весенний эладрин 241

Гитцерай просвещённый 123

Гитъянки Гиш 125

Громила звёздных порождений 218

Древний облекс 214

Зимний эладрин 242

Летний эладрин 242

Ортон 182

Осенний Эладрин 243

Опасность 11 (7200 опыта)

Алкилит 127

Балханнот 119

Голод 234

Дроу клинок теней 166

Торговец душами 239

Тролль-дух 231

Ягнолот 251

Опасность 12 (8400 опыта)

Гитъянки Киг'рак 125

Дуэргар деспот 169

Костелап 200

Ойнолот 250

Серый рендер 224

Эйдолон 240

Опасность 13 (10000 опыта)

Вастрилит 129

Дроу арахномант 161

Злость 235

Лютый тролль 231

Нарзугон 180

Провидец звёздных порождений 220

Опасность 14 (11500 опыта)

Гитъянки верховный главнокомандующий 124

Дроу инквизитор 165

Ловчий 203

Собиратель трупов 226

Опасность 15 (13000 опыта)

Зелёный абишай 174

Лорд черепов 206

Набассу 133

Опасность 16 (15000 опыта)

Адское орудие 177

Гитцерай Анарх 122

Личиночный маг звёздных порождений 219

Стальной хищник 227

Титивилус 192

Феникс 160

Опасность 17 (18000 опыта)

Нагпа 210

Синий абишай 175

Опасность 18 (20000 опыта)

Амнизу 178

Дроу благоприятный супруг 162

Сибриекс 135

Опасность 19 (22000 опыта)

Баэль 183

Красный абишай 175

Опасность 20 (25000 опыта)

Дроу верховная мать 163

Левиафан 159

Ночной ходок 211

Опасность 21 (33000 опыта)

Астральный дредноут 117

Молидей 132

Молох 190

Хутиджин 194

Опасность 22 (41000 опыта)

Герион 186

Заратан 158

Опасность 23 (50000 опыта)

Бафомет 140

Джуиблекс 146

Древний штурм 157

Заггтмой 148

Фраз-Урб'луу 153

Опасность 24 (62000 опыта)

Граз'зт 142

Йеногу 150

Опасность 25 (75000 опыта)

Марут 207

Опасность 26 (90000 опыта)

Демогоргон 143

Зариэль 187

Оркус 152



СУЩЕСТВА ПО СРЕДЕ ОБИТАНИЯ

Арктические существа

Существо	Опасность (опыт)
Вампирический туман	3 (700 опыта)
Заблудший	7 (2900 опыта)
Морозная саламандра	9 (5000 опыта)
Зимний эладрин	10 (5900 опыта)
Костелап	12 (8400 опыта)
Лютый тролль	13 (10000 опыта)
Ночной ходок	20 (25000 опыта)
Древний шторм	23 (50000 опыта)

Болотные существа

Существо	Опасность (опыт)
Мерзость, порождение облекса, чудище звёздных порождений	1/4 (50 опыта)
Скаллк	1/2 (100 опыта)
Мизел	1 (200 опыта)
Вампирический туман, воин призраков меча	3 (700 опыта)
Аллип, зрелый облекс	5 (1800 опыта)
Заблудший, маурежи, ядовитый тролль	7 (2900 опыта)
Трупоцвет, полководец призраков меча	8 (3900 опыта)
Гнилой тролль	9 (5000 опыта)
Древний облекс	10 (5900 опыта)
Тролль-дух	11 (7200 опыта)
Вастрилит, провидец звёздных порождений	13 (10000 опыта)
Лорд черепов, набассу	15 (13000 опыта)
Нагпа	17 (18000 опыта)
Ночной ходок	20 (25000 опыта)

Горные существа

Существо	Опасность (опыт)
Молодой крутик	1/8 (25 опыта)
Дерро, чудище звёздных порождений	1/4 (50 опыта)
Бронзовый скаут, душитель, дуэргар клинок души, мизел, окаменевший	1 (200 опыта)
Взрослый крутик, дуэргар кавалрахни, дуэргар каменный страж, дуэргар ксаррорн, дуэргар повелитель разума, дуэргарский молотобоец, огр болтомёт, огр паланкин	2 (450 опыта)
Вампирический туман, дуэргарский крикун, огр цепной громила	3 (700 опыта)
Железная кобра, каменный защитник, огр таран	4 (1100 опыта)
Дубовый стрелок, крутик лорд улья	5 (1800 опыта)
Дуэргар военачальник	6 (2300 опыта)
Заблудший	7 (2900 опыта)
Одиночество	9 (5000 опыта)
Гитцерай просвещённый, гитьянки гиш	10 (5900 опыта)
Балханнот	11 (7200 опыта)
Гитьянки кит'рак, дуэргар деспот, эйдолон	12 (8400 опыта)
Лютый тролль, провидец звёздных порождений	13 (10000 опыта)
Гитьянки верховный главнокомандующий	14 (11500 опыта)
Личночный маг звёздных порождений, феникс	16 (15000 опыта)
Красный абишай	19 (22000 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)
Древний шторм	23 (50000 опыта)

Городские существа

Существо	Опасность (опыт)
Мерзость, порождение облекса	1/4 (50 опыта)
Скаллк	1/2 (100 опыта)
Мизел, окаменевший	1 (200 опыта)
Вампирический туман, гифф	3 (700 опыта)
Диббук, дэтлок	4 (1100 опыта)
Аллип, зрелый облекс	5 (1800 опыта)
Белый абишай	6 (2300 опыта)
Заблудший, маурежи, теневой танцор, чёрный абишай	7 (2900 опыта)
Дэтлок манипулятор, канолот, трупоцвет	8 (3900 опыта)
Одиночество, ткач мрака	9 (5000 опыта)
Гитцерай просвещённый, гитьянки гиш, древний облекс, ортон	10 (5900 опыта)
Алкилит, голод, торговец душами, ягнолот	11 (7200 опыта)
Гитьянки кит'рак, костелап, эйдолон	12 (8400 опыта)
Злость, провидец звёздных порождений	13 (10000 опыта)
Гитьянки верховный главнокомандующий	14 (11500 опыта)
Зелёный абишай, набассу	15 (13000 опыта)
Стальной хищник	16 (15000 опыта)
Нагпа, синий абишай	17 (18000 опыта)
Красный абишай	19 (22000 опыта)

Лесные существа

Существо	Опасность (опыт)
Скаллк	1/2 (100 опыта)
Бронзовый скаут, душитель, мизел	1 (200 опыта)
Вампирический туман	3 (700 опыта)
Железная кобра, каменный защитник	4 (1100 опыта)
Дубовый стрелок	5 (1800 опыта)
Заблудший, теневой танцор, ядовитый тролль	7 (2900 опыта)
Трупоцвет	8 (3900 опыта)
Гнилой тролль	9 (5000 опыта)
Весенний эладрин, зимний эладрин, летний эладрин, осенний эладрин	10 (5900 опыта)
Голод, тролль-дух	11 (7200 опыта)
Серый рендер, эйдолон	12 (8400 опыта)
Лютый тролль	13 (10000 опыта)
Ловчий	14 (11500 опыта)
Нагпа	17 (18000 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)

Подводные существа

Существо	Опасность (опыт)
Вастрилит	13 (10000 опыта)
Левиафан	20 (25000 опыта)



Подземные существа

Существо	Опасность (опыта)
Молодой крутик	1/8 (25 опыта)
Дерро, мерзость, порождение облекса, самец стидера	1/4 (50 опыта)
Скаллк	1/2 (100 опыта)
Душитель, дуэргар клинок души, мизел, самка стидера	1 (200 опыта)
Взрослый крутик, дуэргар кавалрахни, дуэргар каменный страж, дуэргар ксаррорн, дуэргар повелитель разума, дуэргарский молотобоец	2 (450 опыта)
Вампирический туман, дерро савант, дуэргарский крикун	3 (700 опыта)
Зрелый облекс, крутик лорд улья	5 (1800 опыта)
Дуэргар военачальник	6 (2300 опыта)
Арманит, дерголот, заблудший, теневой танцор, ядовитый тролль	7 (2900 опыта)
Канолот, ревун	8 (3900 опыта)
Гнилой тролль, дроу капитан дома, одиночество, ткач мрака	9 (5000 опыта)
Древний облекс, ортон	10 (5900 опыта)
Алкилит, балханнот, голод, дроу клинок теней, торговец душами, тролль- дух	11 (7200 опыта)
Дуэргар деспот, ойнолот	12 (8400 опыта)
Вастрилит, дроу арахномант, злость, людый тролль	13 (10000 опыта)
Дроу инквизитор, ловчий	14 (11500 опыта)
Лорд черепов, набассу	15 (13000 опыта)
Нагпа	17 (18000 опыта)
Дроу благоприятный супруг, сибриекс	18 (20000 опыта)
Дроу верховная мать, ночной ходок	20 (25000 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)

ПРИБРЕЖНЫЕ СУЩЕСТВА

Существо	Опасность (опыта)
Тортл	1/4 (50 опыта)
Скаллк	1/2 (100 опыта)
Тортл друид	2 (450 опыта)
Вампирический туман, мерренолот	3 (700 опыта)
Канолот	8 (3900 опыта)
Одиночество	9 (5000 опыта)
Балханнот, тролль- дух	11 (7200 опыта)
Эйдолон	12 (8400 опыта)
Вастрилит	13 (10000 опыта)
Нагпа, синий абишай	17 (18000 опыта)
Левиафан	20 (25000 опыта)
Древний шторм	23 (50000 опыта)



Пустынные существа

Существо	Опасность (опыта)
Молодой крутик	1/8 (25 опыта)
Мизел, окаменевший	1 (200 опыта)
Бербаланг, взрослый крутик	2 (450 опыта)
Диббук	4 (1100 опыта)
Крутик лорд улья	5 (1800 опыта)
Заблудший	7 (2900 опыта)
Ревун	8 (3900 опыта)
Гнилой тролль, одиночество	9 (5000 опыта)
Гитцерай просвещённый, гитьянки гиш, ортон, осенний эладрин	10 (5900 опыта)
Гитьянки кит'рак, костелап, ойнолот, эйдолон	12 (8400 опыта)
Гитьянки верховный главнокомандующий, ловчий	14 (11500 опыта)
Лорд черепов	15 (13000 опыта)
Феникс	16 (15000 опыта)
Нагпа	17 (18000 опыта)
Ночной ходок	20 (25000 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)

Равнинные существа

Существо	Опасность (опыта)
Бронзовый скаут, мизел	1 (200 опыта)
Огр болтомёт, огр паланкин	2 (450 опыта)
Вампирический туман, воин призраков меча, огр цепной громила	3 (700 опыта)
Железная кобра, каменный защитник, огр таран	4 (1100 опыта)
Дубовый стрелок	5 (1800 опыта)
Полководец призраков меча, ревун	8 (3900 опыта)
Весенний эладрин	10 (5900 опыта)
Эйдолон	12 (8400 опыта)
Собиратель трупов	14 (11500 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)
Древний шторм	23 (50000 опыта)

Холмовые существа

Существо	Опасность (опыта)
Бронзовый скаут, Мизел	1 (200 опыта)
Огр болтомёт, Огр паланкин	2 (450 опыта)
Огр цепной громила	3 (700 опыта)
Железная кобра, Каменный защитник, Огр таран	4 (1100 опыта)
Дубовый стрелок	5 (1800 опыта)
Ревун	8 (3900 опыта)
Серый рендер	12 (8400 опыта)
Лютый тролль	13 (10000 опыта)
Заратан	22 (41000 опыта)
Древний шторм	23 (50000 опыта)

ПРИЛОЖЕНИЕ В: СЛОВАРИ

АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ

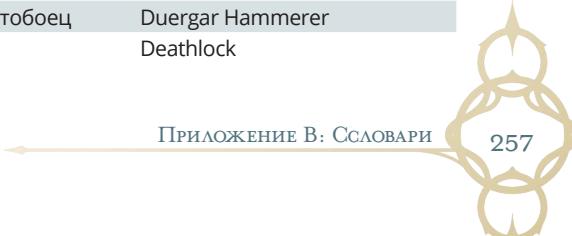
Abyssal Wretch	Тварь Бездны	Githyanki Gish	Гитьянки Гиш
Adult Kruthik	Взрослый крутик	Githyanki Kith'rak	Гитьянки Кит'рак
Adult Oblex	Зрелый Облекс	Githyanki Supreme Commander	Гитьянки верховный главнокомандующий
Air Elemental Myrmidon	Воздушный элементальный мирмидон	Githzerai Anarch	Гитцерай Анарх
Alkilith	Алкилит	Githzerai Enlightened	Гитцерай просвещённый
Allip	Аллип	Gloom weaver	Ткач мрака
Amnizu	Амнизу	Gray Render	Серый рендер
Armanite	Арманит	Graz'zt	Граз'zt
Astral Dreadnought	Астральный дредноут	Green Abishai	Зелёный абишай
Autumn Eladrin	Осенний Эладрин	Hellfire engine	Адское орудие
Bael	Баэль	Howler	Ревун
Balhannoth	Балханнот	Hutijin	Хутиджин
Baphomet	Бафомет	Hydroloth	Гидролот
Berbalang	Бербаланг	Iron Cobra	Железная кобра
Black Abishai	Чёрный абишай	Juiblex	Джуиблекс
Blue Abishai	Синий абишай	Kruthik Hive Lord	Крутик Лорд улья
Boneclaw	Костелап	Leviathan	Левиафан
Bronze Scout	Бронзовый скаут	Male steeder	Самец стидера
Bulezau	Булезау	Marut	Марут
Cadaver Collector	Собиратель трупов	Maurezhi	Маурежи
Canoloth	Канолот	Meazel	Мизел
Choker	Душитель	Merregon	Меррегон
Corpse Flower	Трупоцвет	Merrenoloth	Мерренолот
Deathlock	Дэтлок	Moloch	Молох
Deathlock Mastermind	Дэтлок манипулятор	Molydeus	Молидей
Deathlock wight	Дэтлок умертвие	Nabassu	Набассу
Demogorgon	Демогоргон	Nagpa	Нагпа
Derro	Дерро	Narzugon	Нарзугон
Derro Savant	Дерро савант	Nightwalker	Ночной ходок
Dhergoloth	Дерголот	Nupperibo	Нупперибо
Dire Troll	Лютый тролль	Oaken Bolter	Дубовый стрелок
Drow Arachnomancer	Дроу арахномант	Oblex Spawn	Порождение облекса
Drow Favored Consort	Дроу благоприятный супруг	Ogre Battering Ram	Огр таран
Drow House Captain	Дроу капитан дома	Ogre Bolt Launcher	Огр болтомёт
Drow Inquisitor	Дроу инквизитор	Ogre Chain Brute	Огр цепной громила
Drow Matron Mother	Дроу верховная мать	Ogre Howdah	Огр паланкин
Drow Shadowblade	Дроу клинок теней	Oinoloth	Ойнолот
Duergar Despot	Дуэргар деспот	Orcus	Оркус
Duergar Hammerer	Дуэргарский молотобоец	Orthon	Ортон
Duergar Kavalrachni	Дуэргар Кавалрахни	Phoenix	Феникс
Duergar Mind Master	Дуэргар повелитель разума	Red Abishai	Красный абишай
Duergar Screamer	Дуэргарский крикун	Retriever	Ловчий
Duergar soulblade	Дуэргар клинок души	Rot Troll	Гнилой тролль
Duergar Stone Guard	Дуэргар каменный страж	Rutterkin	Руттеркин
Duergar warlord	Дуэргар военачальник	Sacred statue	Священная статуя
Duergar Xarrorn	Дуэргар ксаррорн	Shadow dancer	Теневой танцор
Dybbuk	Диббук	Sibriex	Сибриекс
Earth Elemental Myrmidon	Земляной элементальный мирмидон	Skulk	Скаллк
Eidolon	Эйдолон	Skull Lord	Лорд черепов
Elder Oblex	Древний облекс	Soul monger	Торговец душами
Elder Tempest	Древний штурм	Spirit troll	Тролль- дух
Female steeder	Самка стидера	Spring Eladrin	Весенний эладрин
Fire Elemental Myrmidon	Огненный элементальный мирмидон	Star Spawn Grue	Чудище звёздных порождений
Fraz-Urb'Luu	Фраз-Урб'луу	Star Spawn Hulk	Громила звёздных порождений
Frost Salamander	Морозная саламандра	Star Spawn Larva Mage	Личиночный маг звёздных порождений
Geryon	Герион		
Giff	Гифф		



Star Spawn Mangler	Кромсатель звёздных по- рождений
Star Spawn Seer	Провидец звёздных порожде- ний
Steel predator	Стальной хищник
Stone Cursed	Окаменевший
Stone Defender	Каменный защитник
Summer Eladrin	Летний эладрин
Sword Wraith Commander	Полководец призраков меча
Sword Wraith Warrior	Воин призраков меча
The Angry	Злость
The Hungry	Голод
The Lonely	Одиночество
The Lost	Заблудший
The Wretched	Мерзость
Titivilus	Титивилус
Tortle	Тортл
Tortle druid	Тортл друид
Vampiric mist	Вампирический туман
Venom Troll	Ядовитый троль
Wastrilith	Вастрилит
Water Elemental Myrmidon	Водный элементальный мирмидон
White Abishai	Белый абишай
Winter Eladrin	Зимний эладрин
Yagnoloth	Ягнолот
Yeenoghu	Йеногу
Young Kruthik	Молодой крутик
Zaratan	Заратан
Zariel	Зариэль
Zuggtmoy	Заггтмой

РУССКО—АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ

Адское орудие	Hellfire engine
Алкилит	Alkilith
Аллип	Allip
Амниуз	Amnizu
Арманит	Armanite
Астральный дредноут	Astral Dreadnought
Балханнот	Balhannoth
Бафомет	Baphomet
Баэль	Bael
Белый абишай	White Abishai
Бербаланг	Berbalang
Бронзовый скаут	Bronze Scout
Булезау	Bulezau
Вампирический туман	Vampiric mist
Вастрилит	Wastrilith
Весенний эладрин	Spring Eladrin
Взрослый крутик	Adult Kruthik
Водный элементальный мирмидон	Water Elemental Myrmidon
Воздушный элементальный мирмидон	Air Elemental Myrmidon
Воин призраков меча	Sword Wraith Warrior
Герион	Geryon
Гидролот	Hydroloth
Гитцерай Анарх	Githzerai Anarch
Гитцерай просвещённый	Githzerai Enlightened
Гитьянки верховный главно- командующий	Githyanki Supreme Commander
Гитьянки Гиш	Githyanki Gish
Гитьянки Кит'рак	Githyanki Kith'rak
Гифф	Giff
Гнилой троль	Rot Troll
Голод	The Hungry
Граз'эт	Graz'zt
Громила звёздных порожде- ний	Star Spawn Hulk
Демогоргон	Demogorgon
Дерголот	Dhergoloth
Дерро	Derro
Дерро савант	Derro Savant
Джуиблекс	Juiblex
Диббук	Dybbuk
Древний облекс	Elder Oblex
Древний штурм	Elder Tempest
Дроу арахномант	Drow Arachnomancer
Дроу благоприятный супруг	Drow Favored Consort
Дроу верховная мать	Drow Matron Mother
Дроу инквизитор	Drow Inquisitor
Дроу капитан дома	Drow House Captain
Дроу клинок теней	Drow Shadowblade
Дубовый стрелок	Oaken Bolter
Душитель	Choker
Дуэргар военачальник	Duergar warlord
Дуэргар деспот	Duergar Despot
Дуэргар Кавалрахи	Duergar Kavalrachni
Дуэргар каменный страж	Duergar Stone Guard
Дуэргар клинок души	Duergar soulblade
Дуэргар ксаррорн	Duergar Xarrorn
Дуэргар повелитель разума	Duergar Mind Master
Дуэргарский крикун	Duergar Screamer
Дуэргарский молотобоец	Duergar Hammerer
Дэтлок	Deathlock



Дэллок манипулятор	Deathlock Mastermind
Дэллок умертвие	Deathlock wight
Железная кобра	Iron Cobra
Заблудший	The Lost
Заггтмой	Zuggtmoy
Заратан	Zaratan
Зариэль	Zariel
Зелёный абишай	Green Abishai
Земляной элементальный мирмидон	Earth Elemental Myrmidon
Зимний эладрин	Winter Eladrin
Злость	The Angry
Зрелый Облекс	Adult Oblex
Йеногу	Yeenoghu
Каменный защитник	Stone Defender
Канолот	Canoloth
Костелап	Boneclaw
Красный абишай	Red Abishai
Кромсатель звёздных порождений	Star Spawn Mangler
Крутик Лорд улья	Kruthik Hive Lord
Левиафан	Leviathan
Летний эладрин	Summer Eladrin
Личночный маг звёздных порождений	Star Spawn Larva Mage
Ловчий	Retriever
Лорд черепов	Skull Lord
Лютый тролль	Dire Troll
Марут	Marut
Маурежи	Maurezhi
Мерзость	The Wretched
Меррегон	Merregon
Мерренолот	Merrenoloth
Мизел	Meazel
Молидей	Molydeus
Молодой крутик	Young Kruthik
Молох	Moloch
Морозная саламандра	Frost Salamander
Набассу	Nabassu
Нагпа	Nagpa
Нарзугон	Narzugon
Ночной ходок	Nightwalker
Нупперибо	Nupperibo
Огненный элементальный мирмидон	Fire Elemental Myrmidon
Огр болтомёт	Ogre Bolt Launcher
Огр паланкин	Ogre Howdah
Огр таран	Ogre Battering Ram
Огр цепной громила	Ogre Chain Brute
Одиночество	The Lonely
Ойнолот	Oinoloth
Окаменевший	Stone Cursed
Оркус	Orcus
Ортон	Orthon
Осенний Эладрин	Autumn Eladrin
Полководец призраков меча	Sword Wraith Commander
Порождение облекса	Oblex Spawn
Провидец звёздных порождений	Star Spawn Seer
Ревун	Howler
Руттеркин	Rutterkin
Самец стидера	Male steeder
Самка стидера	Female steeder
Священная статуя	Sacred statue
Серый рендер	Gray Render
Сибриекс	Sibriex
Синий абишай	Blue Abishai
Скаллк	Skulk
Собиратель трупов	Cadaver Collector
Стальной хищник	Steel predator
Тварь Бездны	Abyssal Wretch
Теневой танцор	Shadow dancer
Титивилус	Titivilus
Ткач мрака	Gloom weaver
Торговец душами	Soul monger
Тортл	Turtle
Тортл друид	Turtle druid
Тролль-дух	Spirit troll
Трупоцвет	Corpse Flower
Феникс	Phoenix
Фраз-Урб'луу	Fraz-Urb'Luu
Хутиджин	Hutijin
Чёрный абишай	Black Abishai
Чудище звёздных порождений	Star Spawn Grue
Эйдолон	Eidolon
Яgnолот	Yagnoloth
Ядовитый тролль	Venom Troll

ЗАПИСИ ВЕЛИЧАЙШЕГО ИЗ МАГОВ

Почему дварфы и дуэргары ненавидят друг друга? Откуда в мире столько видов эльфов? С чего началась Война Крови, величайший космический конфликт между демонами и дьяволами, грозящий уничтожить всё, если одна из сторон победит?

У Морденкайнена есть ответы на все эти вопросы, а теперь они могут быть и у вас.

Эта книга создана на основе записей известнейшего волшебника из мира Грейхук, собранных на протяжении целой всей жизни, полной исследований и поисков. В своих путешествиях в другие реальности и планы существования Морденкайнен нашёл множество друзей и столько же раз рисковал жизнью, чтобы собрать все приведённые здесь знания.

Первые пять глав содержат материалы для Мастера, позволяющие добавить глубины в кампанию, которая включает в себя персонажей одного или нескольких описанных здесь конфликтов. Также в них представлены опции для персонажей, включая новые игровые расы.

В дополнение к размышлениям Морденкайнена о бесконечных войнах мультивселенной эта книга содержит игровые характеристики к десяткам монстров: новые демоны и дьяволы, несколько видов эльфов и дуэргаров, а также обширный набор других существ со всех планов существования.

Для использования совместно с
*Книгой игрока, Бестиарием и
Руководством Мастера*



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

